

**EDGAR HENRIQUE CLEMENTE PÊRA**

***O ESPECTADOR ESPANTADO***



**UNIVERSIDADE DO ALGARVE**

**Faculdade de Ciências Humanas e Sociais**

**2017**

**EDGAR HENRIQUE CLEMENTE PÊRA**

***O ESPECTADOR ESPANTADO***

**RELATÓRIO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE DOUTOR EM  
COMUNICAÇÃO, CULTURA E ARTE**

**TRABALHO EFETUADO SOB A ORIENTAÇÃO DE ANA ISABEL SOARES**



**UNIVERSIDADE DO ALGARVE**

**Faculdade de Ciências Humanas e Sociais**

**2017**

## ÍNDICE

0. NOTA INTRODUTÓRIA.....	7
O PAPEL DA ESTEREOSCOPIA.....	9
OS FILMES-TESE.....	12
DIÁLOGO.....	14
MAPAS.....	16
INTRODUÇÃO.....	17
NOTA FINAL.....	23
1. PRIMEIRAS PISTAS.....	25
O CINE-ESPECTADOR - IDEIAS-COORDENADAS.....	30
BLINK THEORY - A TEORIA DO PESTANEJAR.....	44
PRÉ-VISIONAMENTOS & MANIPULAÇÃO DOS ESPECTADORES... ..	45
ÉTICA(S) DO ESPECTADOR - SEGUNDO MICHELE AARON.....	48
VER OU INDEXAR?.....	53
ADENDA ESPECTADOR CEREBRAL VS ESPECTADOR VISCERAL.....	56
2. DO ESPECTADOR-RECPTOR AO ESPECTADOR-CRIADOR.....	63
CINEFILIA NA PRIMEIRA PESSOA.....	65
AS AVENTURAS DE BUCKAROO BANZAI - ATRAVÉS DA OITAVA DIMENSÃO.....	67
THEY LIVE.....	72
O ESPECTADOR-CRIADOR.....	78
3. TIPOLOGIAS E PATOLOGIAS DO ESPECTADOR.....	89
OS FÃS & O VÍRUS.....	98
NOTA FINAL.....	100
4. O ESPANTO E O ESPANTALHO.....	102
CINESAPIENS STILLNESS AMAZEMENT AND FEAR MOMENTOS DE ESPANTO.....	102
THAUMA & EXPAVENTARE: AS DUAS FACES DA PALAVRA ESPANTO.....	104
FRACTURA EXPOSTA - O CASO CINESAPIENS.....	107
CINE-BIBLIOGRAFIA.....	108
O ESPECTADOR DE CINESAPIENS.....	118

STILLNESS.....	124
RECEPÇÃO.....	126
AMAZEMENT AND FEAR.....	127
MOMENTOS DE ESPANTO.....	127
ADENDA: CINE-PATOLOGIAS.....	131
5. REAL VERSUS CINE-REAL.....	133
CINE-DIÁRIOS ARKITEKTURA 3D VOL.1.....	150
MAR PORTUGUEZ.....	152
6. ESPECTADOR GLOBAL E CINE-COSMOPOLITISMO.....	155
7. A CÂMARA ESPANTADA.....	174
O ARTISTA IMAGINATIVO.....	174
LISBON REVISITED.....	182
RECEPÇÃO.....	186
LISBOA REVISITADA.....	190
8. O OUVIDO ESPANTADO.....	193
CINEMA PALRADOR: KINO-BABEL.....	195
ESPANTO E ESTRANHEZA.....	197
O OUVINTE IMAGINADO.....	202
O ASSINCRONISMO.....	205
9. ESTRANHAS FORMAS DE ESPANTO.....	223
PRAXIS SÓNICA.....	209
A BANDA SONORA DOS FILMES-TESE.....	217
ESTRANHAS FORMAS DE ESPANTO.....	222
NOSTRA FIDES.....	225
CINE-DANÇA.....	220
SUB-MUNDO (As Almas ardem debaixo de água?).....	232
RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO!.....	235
CINE-KOMIX.....	237
CINE-DIÁRIOS EM DIRECTO.....	237
TESE SÍNTESE ANTÍTESE.....	240
TIPOLOGIA DE CINEMAS - UM ESBOÇO.....	243
OS FUTUROS DO CINEMA E O CINEMAS DO FUTURO.....	247
A CAVERNA.....	250
FILME ANTÍTESE.....	252

IMPROVISAÇÃO.....	253
RECEPÇÃO.....	259
10. O ESPECTADOR ESPANTADO.....	262
RECEPÇÃO & INTERPRETAÇÃO.....	267
O ESPANTO DA RE-VISÃO.....	270
ESTEREOSCOPIA E AUTO-REFLEXIVIDADE.....	272
DELÍRIO EM LAS VEDRAS.....	275
11. PERDER TEORIAS.....	285
NOVAS PALAVRAS.....	288
FORA DE ÓRBITA.....	292
DO CINEMA 3D AO CINEMA VIRTUAL.....	295
CINEMA VISCERAL E CINEMA VIRTUAL.....	296
CINEMA SUBJECTIVO VIRTUAL: O ESPECTADOR – CÂMARA.....	298
CAMINHOS MAGNÉTICOS.....	303
12. REFERÊNCIAS.....	305

## **Anexos**

DIÁRIOS CINE-TESE.....	1
NOTAS VISIONAMENTO & LEITURAS RELACIONADAS.....	32
ENTREVISTAS.....	149

## **Outros Anexos**

Projecto Livro Tese

Memória Descritiva Espectador Espantado

Memória Descritiva Cine Sapiens

Memória Descritiva Cine Intervalo

Link directo para Projecto Livro Tese e Memórias Descritivas

[https://www.dropbox.com/sh/zk8hv1z7dntjcnS/AABTYXR7\\_kxchrKj9Y886luta?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/zk8hv1z7dntjcnS/AABTYXR7_kxchrKj9Y886luta?dl=0)

**Nota:** Os óculos anaglíficos que enviei são necessários para visionar os pdfs em anexo.

## **Filmes**

- A Caverna
- Cinesapiens
- Delírio em Las Vedras
- Lisbon Revisited
- Lisboa Verde 3D
- Nostra Fides
- Stillness
- O Espectador Espantado
- Mar Portuguez

## NOTA INTRODUTÓRIA

*O Espectador Espantado* decorre de um estudo sobre o ato de ver cinema e remete para uma noção dúplici de espanto, que tem tanto de maravilhamento como de assombro. Mas convém esclarecer desde logo que, tratando-se de um relatório final para obtenção do doutoramento na área das artes, nomeadamente do cinema, o seu resultado se traduz em trabalhos interdependentes, quer na área fílmica quer no presente relatório escrito. Imagens e textos são, na mesma medida, objetos complementares de reflexão artística e teórica. No seu conjunto, formam um todo, pelo que, apesar de poder funcionar autonomamente, este relatório só será totalmente apreensível com o visionamento dos filmes que compõe toda a tese. E, se os textos aqui incluídos são complementados por imagens, também os filmes desta tese incluem texto escrito sobreposto às suas imagens.

Apesar de cada filme poder ser visto separadamente, a sua visão global em companhia dos textos dará ao espectador-leitor um outro entendimento desta pesquisa. Este livro-tese tem como ponto de partida os filmes, as entrevistas realizadas durante o período de 2010-2016 e os diários teóricos resultantes de leituras e visionamentos, sendo o filme-síntese *O Espectador Espantado* o elemento de atração para o qual confluem todos os outros elementos visuais e teóricos.

Procura-se com esta abordagem combinar a investigação específica sobre o cinema e o espanto com os saberes acumulados ao longo de 35 anos de prática cinematográfica. No entanto, ao invés de escrever sobretudo acerca de um percurso fílmico passado, optei por criar um percurso novo, fundamentado nos pontos de partida desta investigação, e criar filmes, a partir de textos escritos, que viessem, por sua vez, a servir de material de reflexão, para mais reflexão escrita, a que acrescentaria imagens retiradas das novas obras fílmicas produzidas.

A tese, por consequência, é um trabalho simultaneamente artístico e teórico, uma reflexão ancorada na pesquisa efetuada ao longo dos últimos seis anos. A relação teórica entre imagem e texto é ainda muito incipiente, pelo que a

mais valia para a tese apresentada neste relatório estará justamente em recorrer à experiência fílmica da minha obra para estabelecer elos entre teorias e práticas. Trata-se de colocar as ferramentas teóricas ao serviço de uma prática artística. Tanto o livro como o filme são, ao mesmo tempo, objetos de arte e de reflexão.

O livro contém um diálogo constante entre os textos e as imagens dos filmes que fizeram parte desta investigação: pretende-se, assim, criar um universo visual no qual as reflexões teóricas possam encaixar umas nas outras. Ao invés de reciclar as páginas estudadas, dá-se a ver, ouvir e ler imagens, sons e textos em harmonia com o universo cinematográfico que se pretendeu analisar: é o espanto nas suas múltiplas manifestações. Propõe-se como um *reboot* de práticas e de reflexões e uma viagem ao passado e um passo em direção ao futuro – de espectador-estudante a criador auto-reflexivo.

Quer o livro quer os filmes foram concebidos numa relação direta com o espectador contemporâneo. As teorias do espectador estão na ordem do dia: nos filmes, nos festivais, nas declarações dos cineastas, nos textos académicos. Mas as teorias do espectador colonizam territórios de sentidos: o objetivo de alguns é fixar a sua teoria numa história cristalizada das ideias, como se a História avançasse num só sentido. Nasceu, por isso, em mim uma necessidade de libertação, de revolta contra a tirania dos sentidos únicos, que obriga o leitor a fazer opções.

A linguagem utilizada no livro e nos filmes desta tese é simultaneamente de pendor artístico e (auto e hétero) reflexivo. São leituras visuais (e sonoras). Num livro, tudo é imagem – tanto as fotografias como o texto – e essa característica foi sublinhada neste projeto. Num filme podemos acrescentar a dimensão sonora, que não só viaja no tempo como no espaço. Ambos funcionam como um raio-x das investigações efetuadas.

## O PAPEL DA ESTEREOSCOPIA

Ao longo da História do Cinema, existiram diferentes ciclos de espanto do espectador. Num resumo, pode apontar-se que, no primeiro ciclo de espanto, que coincide com o nascimento do cinema, o espectador admirava as proezas do animatógrafo. Com o aparecimento do cinema falado (regra geral, reconhecido no filme de 1927, *The Jazz Singer*), o espanto deslocou-se para o verbo e para o sincronismo imagem/som. Com as cores (cujo uso se aceita estar generalizado em 1936, com o processo Technicolor), o cinema rumou para a alta definição, ilusão “suprema” da realidade. Com a introdução do 3D digital (os primeiros cinemas equipados em Hollywood com esta técnica foram-no em 2005), aconteceu uma nova revolução: é através desta mais recente tecnologia que todos os filmes realizados para esta tese se exprimem.

O cinema digital 3D apresenta-se hoje como nova fórmula capaz de espantar de novo o espectador que já viu “tudo”? Nos filmes estereoscópicos digitais, o espectador tem a ilusão de uma profundidade de campo inédita, que vai muito além dos filmes 3D de outrora, e cujas experiências iniciais datam dos primórdios do cinema vive-se um momento privilegiado em que é possível estudar a evolução do impacto do cinema 3D sobre o espectador. Podemos comparar o espectador 3D com o espectador 2D e especular sobre o seu futuro. As questões que surgem são inquietantes: o “cine-sapiens-sapiens” (por outras palavras, um meta-espectador 3D) triunfará sobre o “cine-sapiens” (espectador 2D)? E quando o cinema for holográfico, qualquer filme. (2D ou 3D) será considerado como não realista? Os formatos mudam, mudando igualmente a perceção do que é realista. Como escreveu Einberg “There’s nothing more unreal than yesterday’s realism”.

Para os defensores incondicionais do cinema estereoscópico, como o produtor Jeffrey Katzenberg, o 3D digital é a terceira revolução do cinema, depois da introdução do som e da cor. Para Katzenberg, o 2D está para o disco de vinil como o 3D está para o sistema de som Dolby. Já para Thomas Elsaesser, mais do que um sistema melhorado de representação da

realidade, o 3D digital é um complemento ao novo espaço sonoro das salas de cinema e aos “sistemas aurais de representação.”<sup>1</sup>

Para Bruce Isaacs<sup>2</sup>, com o 3D digital estamos mais perto do artificial do que de uma reprodução do real. Akira Lippit<sup>3</sup> considera que, mais do que uma extensão tecnológica do cinema plano, o cinema tridimensional é por excelência a Dimensão do Inconsciente. Para estes autores, o 3D não é uma janela para o mundo, mas uma porta para a imaginação.

Tanto as imagens do livro como as dos filmes foram registadas no formato tridimensional, assentando nas mais recentes tecnologias do 3D enquanto nova forma de espanto cinematográfico. O interesse pelo 3D nasce da vontade de estudar as atuais formas do espanto no cinema. Considero que este formato consegue a proeza dupla de (de novo) chamar a atenção para o mecanismo cinematográfico, ao mesmo tempo que garante o máximo de imersibilidade do espectador. Tal como afirma Guy Maddin, “3D is another way of imprinting something”<sup>4</sup> O conceito de *cineimprinting* surge como elo estabelecido entre o espectador e o cinema, através do primeiro filme visionado numa sala. Com o 3D digital, formou-se um novo *cine-imprinting* nos espectadores mais jovens. A minha opção por rodagens no formato 3D de todos os filmes-tese é um tema transversal ao presente livro.

São raros os estudos sobre o espanto no espectador de filmes em 3D; os filmes deste projeto surgem como uma das respostas possíveis a esse vazio e pretendem preencher essa lacuna no conhecimento, criada pelo advento de um novo tipo de cinema e de um novo tipo de espectador.

---

<sup>1</sup> “3D has come back as a complement to our sound spaces and aural systems of representation. We should not simply think of an improved, more realistic system of visual representation”. Thomas Elsaesser in *The Return of 3D. On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*. *The Return of 3D*, is a complement to our sound spaces and aural systems of representation.

<sup>2</sup> ISAACS, Bruce. *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008

<sup>3</sup> Akira Mizuta Lippit, “Kira Mizuta Lippit, Cinema Mizuta Lippit, Mimesis, Annihilation,” Paragraph 22 (Nov. 1999) in Thomas Elsaesser, *The “Return” of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*. Pg. 229

<sup>4</sup> Partindo do conceito etológico de *imprinting* definido por Konrad Lorenz in *Fundamentos de la Etologia: Estudio comparado de las conductas* Konrad Lorenz , Ed. Paidós Iberica, 1986.

## OS FILMES-TESE

Para além dos filmes-tese propriamente ditos, foram realizados, durante este período de reflexão, também no formato tridimensional, cine-concertos, cine-comunicações, cine-conferências, *master classes*, instalações, exposições, e obras impressas, que se relacionam de múltiplas formas com o tema da tese. No fundo, tratou-se de desenvolver projetos que prolongavam as preocupações relacionadas com o conceito de espanto da minha filmografia prévia, mas com a consciência das teorias nele implicadas.

Há que distinguir entre os filmes-tese, exibidos em festivais e salas de cinema, e os filmes-relatório ou os filmes-conferência, que são outro tipo de trabalho de investigação, apresentados a um círculo mais restrito. Esses trabalhos incluem sempre uma introdução teórica, na qual se situa o estado da evolução da tese e se contextualizam os filmes apresentados. Depois de projetados os filmes, seguiram-se debates com os espectadores, cinéfilos, teóricos e académicos, em que foram aprofundados os conceitos dos filmes. A relação e a discussão com os espectadores teóricos e académicos foram fundamentais para o desenvolvimento da tese.

Estes filmes-conferência/relatório distinguem-se dos filmes-ensaio da tese, porque se trata de esboços de filmes, apontamentos e pistas. É cinema experimental no verdadeiro sentido da palavra: coloca hipóteses sem uma forma definitiva, mostrando apenas os pontos de partida para filmes-ensaio futuros, como *Cinesapiens* e *A Caverna*. Na cine-comunicação há, sobretudo, manipulação de textos alheios, sinopses, cine-sebentas, sob a forma de filmes-relatório. Nos filmes-conferência, o espectador é interpelado por um ator, que apresenta as teorias até então investigadas, elaborando hipóteses e propostas de trabalho.

As cine-conferências, tal como as *master classes*, são de diferente natureza, pelo seu carácter performativo. Durante uma cine-conferência é projetado um filme; em dados momentos, comento – sobre a projeção, e em tempo real – os excertos apresentados. Os meus comentários ao longo da cine-conferência tanto podem ser relativos à metodologia utilizada nos filmes,

como contextualizações desses trabalhos à luz das teorias analisadas na tese (tais como o cinema das atrações e o espanto dos novos media, o trans-realismo e o espectador imaginativo, ou o cine-cosmopolitismo e o espectador global).

---

Os trabalhos que compõe esta tese são:

***Primeiras Pistas***: Cine-Comunicação. Primeiras Leituras Bibliográficas, sob a forma de Filme-Texto.

***O Cinema no Intervalo***: Cine-Comunicação. Ensaio Cinético sobre o conceito de intervalo no cinema, a partir de dois filmes trans-realistas norte americanos.

***O Vírus da Filmitis: Fãs e Fanáticos do Ecrã***: Filme-Conferência trans-realista sobre a origem desta categoria radical de espectador.

***Cine-cosmopolitismo e Trans-Realismo***: Cine-conferências sobre o espectador global e formas alternativas de representar a realidade.

***Cinesapiens***: Filme. Breve história da evolução do espanto no espectador, sob a forma de sátira. O espanto ao serviço da ironia, numa obra 3D auto-reflexiva.

***Retrofuturespektiva 3D***: Conjunto de peças exibidas no formato 3D anaglífico, antecipando alguns trabalhos que só mais tarde seriam apresentados sob forma definitiva e integrando textos do livro *Hollywood*<sup>5</sup> sobre o espectador.

***Amazement and Fear***: Filme-Conferência sobre a relação entre Novidade e Estranheza no espanto.

***O Espanto e o Espantalho***: Filme-Conferência sobre as diferentes noções e origens da palavra portuguesa espanto.

---

<sup>5</sup> Edgar Pêra, *Hollywood*, Lisboa, A Esfera dos Livros, 2013.

**Lisboa Verde 3D:** Filme-Diaporama-Instalação: o espanto tridimensional da imagem fixa aplicada à Natureza.

**Lisbon Revisited:** Longa-metragem. Ensaio Visual e sonoro sobre o maravilhamento e o assombramento, sob forma de espanto plástico e poético.

**NOSTRA FIDES:** Cine-concerto 2D/3D sobre o entusiasmo dos espectadores/adeptos de futebol.

**Stillness:** Foto-Filme sobre o “espanto negativo”<sup>6</sup>

**Cinekomix:** “Bandas (foto)gráficas”: textos teóricos e fotografias apropriando-se da estética da banda desenhada publicados em revistas de cinema.

**A Caverna:** Estudo visual (mudo e sonoro) ficcionado sobre as “tribos” dos espectadores de cinema.

**Cinesapiens Reloaded:** Foto-novela 3D

**Lisboa Revisitada:** Exposição de fotografias em 3D anaglífico. Estudo sobre as propriedades da imagem fixa no formato 3D.

**Delírio em Las Vedras:** Longa-metragem. Ficção que prolonga o estudo da sátira como forma de transcender o real, iniciado em *Cinesapiens*. O espanto da surrealidade do quotidiano carnavalesco.

**O Espectador Espantado:** Filme-síntese, kino-investigação sobre o espanto e o ato de ver cinema.

**A Câmara Espantada:** Cine-Conferência sobre busca do espanto através da imagem e do som.

---

<sup>6</sup> Conceito proposto por Eduardo Lourenço, na entrevista anexa à tese.

**Cine-Diários:** Cine-Conferência sobre arquivismo e a busca do espanto no cotidiano. O arquivo enquanto forma de expressão pessoal, do abstrato ao ensaio, do diarístico ao ficcional.

**Cinema Visceral (Do cinema tridimensional ao cinema virtual):**  
Primeiro estudo sobre o ato de ver/participar, do cinema 3D aos jogos 360° VR 3D.

**Visões Virtuais:** Do cinema virtual ao cinema de vigilância  
(preparação do projeto *Fora de Órbita*)

## DIÁLOGO

Como lidar então com a diversidade das definições de espectador, e como analisar a evolução da recepção dos filmes?

Inicialmente, tive a preocupação de recolher a bibliografia sobre o(s) tema(s): textos que propusessem novas sínteses de velhas teorias e que avançassem propostas singulares. A vontade de entrevistar os seus autores nasceu das questões que, entretanto, surgiam durante as leituras dos seus livros, bem como das oportunidades que surgiam com a sua presença em conferências em que participei. Se, por um lado comecei por aprofundar a pesquisa bibliográfica e realizar filmes para o espectador académico, por outro entrevistei alguns dos autores estudados, a quem desejava colocar questões relacionadas com a minha tese.

Inicialmente, entrevistei também espectadores “vulgares” de salas de cinema – mas acabei por optar, para o presente projeto, por entrevistar apenas espectadores teóricos, especializados, que de uma forma (teórica) ou de outra (prática) se relacionassem com o universo do cinema. Duas entrevistas são a exceção a esta regra: dois espectadores da minha família que viveram e testemunharam a transição do cinema dito “mudo” para o sonoro.

As entrevistas utilizadas no filme *O Espectador Espantado* correspondem a um período de tempo específico: 2010 a 2015. Depois de terminado, enviei o

filme para outros espectadores especializados, que vieram a ser entrevistados. Estas entrevistas, apesar de integrarem questões comuns às que anteriormente tinha conduzido, resultaram já de uma outra experiência, posterior ao visionamento do filme, pelo que alguns dos diálogos são de natureza diferente, fazendo referências diretas aos filmes-tese. Só assim foi possível ir ao âmago da tese: o espectador. As entrevistas foram depois utilizadas em cine-conferências, até atingirem a forma final no filme *O Espectador Espantado* - pensado para um tipo de público cinéfilo eclético – e que ao mesmo tempo fosse particularmente interessante para o universo académico, dado os temas nele abordados.

O presente relatório inclui, em anexo, entrevistas a (pela ordem cronológica em que foram feitas): Laura Mulvey, Augusto M. Seabra, Eduardo Lourenço, Henrique Pêra e Maria José Pêra França. Fátima Chinita, Guy Maddin, André Gaudreault, Wanda Strauven, Toby Miller, Laura Rascaroli, Paulo Borges, Paula Sequeiros, F. J. Ossang, Olaf Moller, Marina Turco, Manuel Rodrigues, Manuel Domingos, J.F. Martel, Raymond Haberski Jr, Michele Aaron, Bruce Isaacs, Malcolm Turvey, Dejan Ognjanović, Rachei O. Moore, S. T. Joshi, Justin Brecese, Jan Distelmeyer, Robert Spadoni.

Outra fonte de pesquisa desta tese foram as reações públicas aos filmes, sobretudo em retrospectivas e festivais. Tweets e críticas online, opiniões dos espectadores em debates, artigos publicados na imprensa, os primeiros textos publicados em livro sobre o meu trabalho fílmico realizado para esta tese, tudo serviu para construir uma ideia mais precisa do espectador, em particular do espectador dos filmes-tese.

## MAPAS

O caminho a percorrer é complexo, intertextual e hipertextual. Para melhor perceber esta investigação, é necessário acompanhar os pensamentos ao longo do tempo, seguir um percurso. Durante os muitos anos de preparação de *O Espectador Espantado*, fui anotando textos e ideias nos meus diários, alguns deles escritos mesmo antes de estar definido o tema da presente tese.

Alguns desses diários aproximam-se daquilo que poderíamos considerar poesia teórica; outros são pistas para investigações futuras ou adiadas; outros ainda têm um carácter cine-confessional, isto é, relacionam as teorias com a minha biofilmografia. Alguns dos diários vieram sendo publicados *online*, o que permitiu obter algum retorno crítico; outros foram incorporados diretamente no texto. Considerei optar pela absorção da quase totalidade dos diários pelos capítulos deste livro, mas concluí que se perderia a evolução de um pensamento, e, tal como sublinhei, interessa-me sobretudo mostrar um caminho, como modo de colocar hipóteses.

É nesse contexto que surge também neste relatório uma secção anexa de diários, na qual se expõe a evolução de tais leituras, visões e pensamentos. É uma combinação de leituras, de textos teóricos e elementos plásticos (ilustrações), notas de visionamento, entre outros, contextualizados com reflexões sobre a minha *praxis* cinematográfica.

Assim, mais do que narrar/citar uma história das teorias do espectador, pretendi criar um itinerário anotado, na primeira pessoa, através do qual o leitor/espectador pudesse navegar – uma viagem pelos estados de espírito dos filmes e dos espectadores. Contextualizada pelas teorias, mas autónoma destas; por outras palavras, partindo de observações e deduções, alicerçadas na experiência fílmica e nos dados teóricos recolhidos. São textos de um espectador-criador que manuseou os conceitos que lhe surgiram pelo caminho. Ideias-coordenadas que se ajustaram à sua viagem (e vice-versa). E à cine-viagem do leitor-espectador.

## INTRODUÇÃO

*Espantar é interrogar-se.*

Este trabalho tem como ponto de partida o conceito de espanto, em particular do espanto no cinema. Optar por uma só teoria explicativa do ato (e da condição) de ver cinema (o intraduzido *spectatorship*) é sempre redutor. Como escreveu Enrique Vila-Matas, crer numa só teoria seria sempre uma coisa totalmente suicida e, além do mais, ligeiramente estúpida, porque, para um tímido como eu, não podia existir nada tão irresponsável como pensar que era precisamente a nossa teoria a válida.<sup>7</sup>

Goethe afirmava que “a Teoria em si e por si, não serve para nada a não ser na medida em que nos faz acreditar na conexão dos fenómenos”<sup>8</sup>. Ou, como escreveu Bill Nichols, “são as teorias que têm de responder aos filmes e não vice-versa”<sup>9</sup>. Garcia Escudero não poderia ter dito de forma mais óbvia: “A maioria das obras de teoria só são utilizáveis em parte.”<sup>10</sup> Para Roland Barthes, “nada mais banal do que abandonar de teoria, de prática.”<sup>11</sup> Ou, como ironizou Groucho Marx “São estes os meus princípios. E se não lhes agradam...Pois bem tenho outros...”<sup>12</sup>

O mais importante estará na viagem? Encontrar a teoria ideal não será a solução – é no caminho, na busca das ferramentas teóricas mais adequadas a cada caso específico que estará o interesse desta investigação? Como avisa o filósofo Vincent Descombes,

Une des erreurs des débutants de philosophie, c'est de croire qu'il faut donner des réponses impressionnantes à des sujets de dissertation. Or il est plus philosophique de décortiquer le problème posé que de trouver des réponses compliqués ou de citer toutes les réponses des

---

<sup>7</sup> Enrique Vila Matas *Perder Teorias* Tradução: Jorge Fallorca Editora Teodolito, Edições Afrontamento, 2011.Pg.83

<sup>8</sup> J.W. Goethe, *Máximas e Reflexões*, tradução Afonso Teixeira da Mota, Lisboa: Guimaraes Editores 1992. Pg. 121

<sup>9</sup> “Films do not answer to theory, but theory must answer to film – if it is to be more than idle speculation.” Bill Nichols, *Representing Reality Issues and Concepts in Documentary*, Indianapolis, Indiana University Press, 1991, xiv.

<sup>10</sup> Garcia Escudero, *Vamos Falar de Cinema*, ed. Livros RTP, 1971, 70.

<sup>11</sup> Citado em Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, 2013, Pg. 60.

<sup>12</sup> Célebre citação de Groucho Marx.

philosophes. Le chemin vers la réponse plutôt que la réponse forcément provisoire, voilà la philosophie.<sup>13</sup>

Para se avançar num caminho, sinto que preciso de procurar uma verdade interior, que reflita com base numa experiência pessoal, mas em contacto constante com a comunidade artística. Têm de se encontrar respostas que alavanquem novas hipóteses-questões.

Estar Espantado, surpreender-se com algo, é dizer que as fórmulas não são suficientes, que as fórmulas que existem já não chegam para fixar o mundo. A situação de espanto é a manifestação de que uma parte do mundo ainda não foi observada as vezes suficientes, que uma parte do mundo, em suma, escapou ao olhar demorado e repetido da ciência.<sup>14</sup>

Em contraponto com o método da investigação positivista, George Steiner propõe o método de uma “dialética hesitante”, a que Gonçalo M. Tavares acrescenta a ideia de método enquanto caminho:

Um *avanço hesitante*: eis um método; avança, não em linha recta mas numa espécie de *linha exaltada*, que se entusiasma, que vai atrás de uma certa intensidade sentida; avanço que não tem já um trajeto definido, mas sim um trajeto pressentido, trajeto que constantemente é posto em causa; quem avança hesita porque não quer saber o sítio para onde vai – se o soubesse já, para que caminharia ele?<sup>15</sup>

Se este texto fosse cristalizado numa estrutura de capítulos puramente temáticos, perder-se-ia o sentido da evolução desta pesquisa, e em vez de uma caminhada de peripécias-relevos teríamos um mapa plano, sem irregularidades e sem sobressaltos. Assim sendo, em vez de querer assumir que detenho todo o conhecimento e do alto dos meus conhecimentos exhibir um mapa, mostro o meu caminho “em directo”, apresento um percurso auto-reflexivo e de diálogo com os espectadores especializados. Como referiu Philippe Codognet, a propósito dos mundos virtuais: “we are moving away from the metaphor of the map to that of the path, from the third-person point of view (God’s Eye) to the first-person point of view.”<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Vincent Descombes, revista *Philosophie* #28, Pg. 62

<sup>14</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Lisboa, Editorial Caminho, 2013, Pg. 371/2.

<sup>15</sup> Barthes citado por Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Lisboa, Editorial Caminho, 2013. Pg. 26.

<sup>16</sup> Philippe Codognet “*Artificial Nature and Natural Artifice*”, citado por Bruce Isaacs *Towards a New Film aesthetic*, BContinuum books, 2008, Pg.136.

Esta tese é “uma reverberação da minha própria experiência” como escreveu F.J. Ossang a propósito do seu livro *Mercure Insolent*.<sup>17</sup> Daí a divisão deste livro em capítulos, que correspondem a trabalhos efetuados, estabelecendo um percurso de *praxis* alicerçado em três parâmetros: o da conceção, o da execução e o da receção.

Jean-Luc Godard respondeu um dia: “Só posso falar da prática. O que o cinema americano e europeu trouxeram de mau foi a discussão desligada da prática.”<sup>18</sup> É claro que um texto sobre cinema, escrito por um cineasta sem uma prática académica continuada, há-de diferir de um texto de um teórico sem experiência de prática cinematográfica, e vice-versa. De igual modo, não é por um cineasta conhecer bem as teorias que faz bons filmes, nem um crítico precisa de compreender todos os mecanismos de construção de um filme para poder especular sobre este. Como afirmou André Malraux,

A relação entre as teorias e as obras pertence muitas vezes à comédia do espírito. Os artistas constroem uma teoria com o que queriam fazer, mas fazem o que podem; e o seu poder; fraco demais, por vezes, para as suas teorias, é por vezes mais forte do que elas.<sup>19</sup>

Em 1967, Nagisa Oshima alertava para os perigos da teorização sem um ponto de vista

Obviously, I am not saying that people who are not familiar with filmmaking shouldn't talk about films. They must talk about films. However, I would like them to always have a keen understanding of the point of view from which they confront the film. If they do that, we will probably be able to discover the personal angle from which they are theorizing about film. Texts thus written will probably be educational for those of us who make films because they will inevitably include things that cannot occur to us. Now there are too many instances in which the opposite takes place. Too many statements are made by people who act as though they understand the filmmaking process despite the fact that they do not.<sup>20</sup>

explícito: “primeiro, há que distinguir aquele que escreve com conhecimento pessoal do processo de realização de um filme e o crítico que escreve sem esse conhecimento”. O cineasta não queria com isso excluir os que não sabem como se faz um filme, mas pretendia que estes definissem o ponto de vista a partir do qual estão a avaliar o filme.

---

<sup>17</sup> F.J. Ossang. *Mercure Insolent*. Paris: Armand Colin, 2013,

<sup>18</sup> Jean-Luc Godard, entrevista a Patraquim & Azevedo, Revista *Doc*, 2001, Pg.12

<sup>19</sup> André Malraux, *As Vozes do Silêncio* Edição Livros do Brasil Lisboa 1988 Pg. 112

<sup>20</sup> Nagisa Oshima. *Cinema, Censorship, and the State - The Writings of Nagisa Oshima*. London: The MIT Press, 1992 Pg.136

Podemos comparar a essa classe de teóricos que escrevem com o *kine-know-how*, (isto é, a partir da sua *cine-praxis*) aos romancistas que escrevem críticas literárias, e a segunda classe de teóricos aos desconhecedores dessa prática. Os pontos de vista de ambos são radicalmente diferentes, mas ambos são válidos consoante o ponto de vista que se pretende desenvolver. Com uma ressalva: o crítico literário utiliza o mesmo *medium* sobre o qual escreve: escreve textos sobre textos, prática e teoria confundem-se. Porque um crítico de literatura é sempre um escritor, mas um crítico de cinema não é necessariamente um cineasta. Haverá críticos cujos textos serão, em si mesmos, uma proposta de cinema – como os críticos da Nouvelle Vague, por exemplo. Mas esses proto-cineastas são a exceção, não a regra – e, apesar de ser cada vez mais fácil realizar um filme, ainda são raros os críticos e teóricos que refletem sobre cinema sob a forma cinematográfica. A distância mantém-se, o que tem vantagens e desvantagens. A cine-iliteracia pode trazer vantagens, fazendo do espectador a cobaia perfeita.

Fiel ao seu estilo provocador, Werner Herzog afirmou que o cinema não é a arte dos académicos, mas dos iletrados. Deve ser olhado de frente<sup>21</sup>. Este cineasta referia-se obviamente às origens do cinema, concebido a pensar nas multidões de analfabetos que invadiram as salas de cinema no princípio do século XX, mas não só: o cinema tem algo de visceral, de indizível, que resiste a interpretações teóricas. Para Herzog, o cinema não deve perder o contacto com o “espectador comum”. Dito isto, os espectadores que são objecto de estudo neste trabalho são cinéfilos e espectadores especializados, quase todos sem prática de criação cinematográfica.

Esta tese parte de um esforço de melhor compreensão da minha obra, da sua contextualização na história do cinema e das teorias que melhor se adequam aos meus filmes, isto é: ferramentas teóricas e históricas que permitam desmontar e remontar as peças dessas obras.

Esta é uma “estória” de pensamentos e visões narrada por um criador-espectador-leitor, que reflete sobre filmes e livros em busca de caminhos menos concorridos. São visionamentos e leituras, hipóteses e conjeturas, interrogações e propostas, sob diferentes estados de espírito. Uma “ficção de ideias”, como diria Aldous Huxley? Sabemos que as fronteiras entre realidade e ficção são ténues, mas também o são entre

---

<sup>21</sup> Werner Herzog. *Film should be looked at straight on; it is not the art of scholars but of illiterates*. <http://www.imdb.com/name/nm0001348/bio>

teoria e ficção. Um teórico é sempre um escritor<sup>22</sup>, e quando se escreve conta-se sempre uma estória. Como escreveu John Gray a propósito da escrita de Bernardo Soares: “Algumas verdades só podem ser ditas sob a forma de ficção”.<sup>23</sup>

Essa é a razão pela qual em todos os filmes que foram realizados no âmbito desta tese, mesmo os de pendor mais documental, os espectadores são representados por atores. É uma forma de se chegar a uma verdade emocional sem prescindir da manipulação estética e da criação de um universo próprio, em constante mutação.

A metamorfose não é um acidente, é a própria lei da vida da obra de arte. Foi-nos ensinado que se a morte não obriga o génio ao silêncio, não é porque ele prevaleça contra ela, perpetuando a sua linguagem universal, mas porque lhe impõe uma linguagem incessantemente renovada, por vezes esquecida, como um eco que responderia aos séculos com as suas vozes sucessivas: a obra-prima não mantém um monólogo supremo, mas, sim, um diálogo invencível.<sup>24</sup>

Não se trata aqui de produzir diálogos invencíveis, mas de produzir sucessivas metamorfoses, que prolongam diálogos. Diálogos entre filmes, textos e espectadores. No caso de um espectador especializado, será imprescindível explicitar as suas preferências, os seus amores, fraquezas e vícios, idiossincrasias e parâmetros variados de “amor ao cinema”, inexplicáveis, mas exemplificáveis.

Como afirma Eduardo Lourenço na sua entrevista, “espantar é interrogar-se” e este é um livro/filme(s) de interrogações. Fiz das vozes dos autores entrevistados a minha própria voz, interligando frases e ideias através de interrogações. Trata-se de um diálogo constante entre pensadores e o autor-criador. Nesse sentido, tanto se seguem as pegadas dos diálogos de Platão como as dos diálogos de Oscar Wilde em *The Critic as Artist*<sup>25</sup>. Não poderia deixar de ser um filme-livro baseado num percurso, uma viagem feita com a bagagem conceptual de trabalhos anteriores.

As entrevistas realizadas aos espectadores-teóricos são um prolongamento das leituras das suas obras. Foi a partir desse núcleo que a tese se ampliou e ramificou em diferentes

---

<sup>22</sup> Talvez a psicanálise seja o território onde mais se confunde o território da teoria com o da ficção. Aliás, como se sabe, o único prémio que Freud ganhou em vida não foi científico, mas literário, o prémio Goethe.

<sup>23</sup> John Gray, *Straw Dogs*, Granta Publications, 2002, Pg.131.

<sup>24</sup> André Malraux, *As Vozes do Silêncio* Edição Livros do Brasil Lisboa s.d. Pg. 59

<sup>25</sup> Publicado pela primeira vez em *Intentions*, 1891.

áreas de saber. O livro, para além de oferecer as entrevistas na sua quase integralidade, integra preâmbulos, comentários e citações contextualizadores.

O critério de escolha da maioria dos entrevistados foi evoluindo à medida que a investigação foi avançando, de interrogação em interrogação. Deliberadamente, confundem-se as visões particulares de cada entrevistado com a sua história pessoal, a evolução do espanto enquanto espectadores. Daí a importância de lhes perguntar o que os espanta ainda hoje. Questões como “qual foi o primeiro filme que viu numa sala de cinema?” revelam cine-personalidades distintas e talvez dêem pistas sobre a evolução do pensamento teórico dos entrevistados. Por exemplo, o primeiro filme que Laura Mulvey viu foi *Nanook* enquanto o primeiro filme visto numa sala de cinema por J.F. Martel foi *Super-Homem*. Enquanto Mulvey partiu da psicanálise para analisar o papel da mulher enquanto espectadora, Martel inclina-se mais para Jung. Nunca poderemos chegar a conclusões definitivas sobre esse *imprint* inicial, mas podemos especular sobre os primeiros visionamentos, com certeza relevantes para a futura formação de um espectador teórico.

No filme-síntese, as imagens dos entrevistados foram projetadas nas telas e plateias de diferentes salas de cinemas (nacionais e internacionais). Todos são habitantes do espaço-cinema em inter-ação constante. A forma de apresentação dos textos e das imagens desta tese reflete a dispersão e fragmentação do cinema, que se deslocou das salas para os telemóveis e outros “ecrãs nómadas”, para utilizar a definição de André Gaudreault. Esse regresso dos modos de ver cinema ao “cine-atraccionismo” dos seus primórdios reflete-se, por sua vez, na organização destes textos, que funcionam como atrações. Mas “a batalha trava-se no ecrã”, como (re)afirma Olaf Möller a dado passo da sua entrevista. A sala de cinema será sempre o ponto de partida desta análise, quer do ponto de vista visual, quer do ponto de vista teórico.

O texto final, quer escrito, quer fílmico, não reflete apenas sobre o espanto no ato de ver cinema. O espanto é abordado de diferentes ângulos de forma a não isolar o cinema nem das outras artes nem da vida. Como respondeu Paulo Borges, “o espanto desorbita-nos de uma perceção, fria ou morna, e indiferente do mundo”. É através do espanto que descobrimos o mundo e as obras de arte. O espanto vive no território da incerteza (Laura Mulvey) e do inesperado (Augusto M. Seabra), da surpresa do (cine)devir. Para Augusto M. Seabra, o espanto maior é quando o plano seguinte é totalmente inesperado. A

surpresa pode ser criada de múltiplas formas no cinema, mas, para Seabra, o importante é o espanto cinematográfico, o espanto da linguagem.

Um filme, mais do que uma soma de ideias, é um conjunto de sons e imagens. Como refletir sobre cinema, como fazer um filme que pense sobre si próprio e sobre o espectador? *O Espectador Espantado* convida o espectador a sentar-se numa sala e a ver em diferido o ato de ver cinema. Filme de ideias, mas também filme concreto de *praxis*.

Cinema é dar a ver. *O Espectador Espantado procura* revelar a interação entre o que é visto e aquele que vê. O espetáculo não existe sem espectador, o espectador faz parte do espetáculo. Aprofundar os conhecimentos da relação cinema-espectador é crucial quer para o estudioso, quer para o criador, quer para o público, quer para a sociedade a que pertence. Porque a utopia de qualquer teoria é ser aplicada à vida humana. Como frisa Michelle Aaron, as teorias do cinema podem ser, com a devida cautela, aplicadas à sociedade:

Just as social theories have had to be applied to the study of film and television, so spectatorship theory – the understanding of how those looking on take meaning or pleasure or comfort or distance from what they see – needs to be applied to the study of society and its current affairs.<sup>26</sup>

No entanto, não se pretende com esta tese sobre o espanto no cinema propor sistemas alternativos de sociedade: cabe a cada um definir o seu percurso de incógnitas e colocar as questões adequadas aos problemas que pretendam investigar. O que não significa que não se possam tirar conclusões das premissas desta tese, e que essas conclusões não se apliquem à sociedade. O espanto é ainda hoje imprescindível para que surjam novas ideias fora da caixa, novas formas de olhar para o Cinema e para o Real.

## NOTA FINAL

As fotos utilizadas neste livro são em 3D anaglífico. Aconselha-se um primeiro visionamento usando os óculos anaglíficos, para fazer uma viagem visual por todas as imagens, e só depois um percurso pelas ideias escritas, já sem aqueles óculos. Primeiro,

---

<sup>26</sup> Michelle Aaron. *The Power of Looking On* Wallflower Press, 2007, Pg.121. Ver também entrevista anexa.

os conceitos visuais. Só depois o som das palavras deverá ecoar dentro do leitor desses textos. Primeiro, um filme mudo; depois, um sonoro. Mas, mais uma vez, não existe uma forma privilegiada de ler/ver este livro, e ele foi concebido como um espaço de liberdade do leitor.

Aliás, este livro tanto pode ser lido/visto pela ordem em que é apresentado, como pode ser lido de múltiplas formas, alternando, entrevistas em anexo, e a tese propriamente dita. Em alternância com o visionamento dos filmes. Com essa estratégia de leitura não linear, o leitor poderá criar o seu próprio percurso de investigação. A não linearidade dessa leitura corresponderá ao atual modo de vida fragmentado e à dispersão da atenção por múltiplos ecrãs, pelo que talvez seja essa a forma ideal de ler/ver este livro/filme.

# PRIMEIRAS PISTAS

## NADA INVALIDA NADA

Nada invalida nada, porque seja qual o caminho acaba sempre bruscamente coberto de ervas<sup>27</sup>

“Primeiras Pistas” – o primeiro ensaio visual desta tese apresentado dentro do circuito académico – é um Cine-Relatório, uma Cine-Comunicação Muda, isto é, prescinde da voz para comunicar e recorre apenas à imagem (e à banda sonora) para veicular pensamentos.

Estas “Primeiras Pistas” referem-se à primeira fase de pesquisa bibliográfica desta tese. Mas são apenas um de muitos trajetos teóricos percorridos até então. Trata-se de uma interpretação visual de alguns dos textos estudados, uma seleção de frases escolhidas sobreposta a imagens de variegadas fontes, acompanhada de uma banda sonora autónoma não-realista.

O objetivo deste Cine-Relatório vai para além do ato de comunicar: distingue-se, por exemplo, de um diaporama de textos teóricos em movimento. A forma como os textos são apresentados, montados e sonorizados, implica outras sensações no espectador que vão para além de um pensamento abstrato sobre os temas abordados.

Todos os trabalhos realizados no âmbito desta tese, procuram estabelecer diferentes tipos de receção, criando diferentes tipos reação nos espectadores. Sendo assim, poderemos dividir logo em 4 tipos de espectadores que foram objeto de estudo desta tese: académicos, cinéfilos (festivais, cinematecas, etc), críticos e espectadores que frequentam as salas de cinema convencionais (de notar que não se trata de espectadores convencionais, dado que decidem ver filmes – meus – que à partida não nada têm de convencional).

No caso de “Primeiras Pistas”, tratando-se de uma comunicação inserida numas jornadas académicas, o ensaio visual foi feito a pensar especialmente naquele tipo de espectador teórico. Daí a preocupação de trazer para este tipo de encontros uma outra forma de

---

<sup>27</sup> “Porquê pintores em tempos de aflição?” João Miguel Fernandes Jorge. *A Gravata Ensanguentada*, A *Gravata Ensanguentada*, Lisboa: Relógio D’Água, 2006 Pg.163

mostrar texto, que ao mesmo tempo revelasse algo sobre o processo: a forma como um académico estuda: seleccionando frases, sublinhando-as, escrevendo notas à margem.

Para além do conteúdo manifesto dessas frases e da relação que se estabelece entre elas através da montagem, o aspeto visual dessas citações é fundamental. A metodologia utilizada para criar palavras-imagens oscilou entre uma aproximação *low tech* e o *high-tech*. Primeiro, durante a pesquisa bibliográfica, as frases escolhidas foram sublinhadas com uma caneta preta. Depois, todas as frases assinaladas foram digitalizadas. De assinalar que uma frase poderia ser subdividida em 5 imagens diferentes, permitindo jogar com o tamanho relativo das palavras no ecrã, manipulando a sensação de profundidade, dando assim maior atenção a umas palavras do que outras, criando outros ritmos e associações inesperadas. Essas citações funcionam como imagens com valor autónomo.

As digitalizações de páginas de livros permitem criar imagens diferentes daquelas em que se incrusta digitalmente um texto na imagem. Essas digitalizações têm a textura das páginas e da tinta da caneta que sublinhou. A citação torna-se um corpo, é um actor em cena. São blocos de imagens, com uma textura diferente da legenda ou do intertítulo. A palavra é sempre uma imagem e neste caso é uma imagem que se refere concretamente a um livro manuseado.

Este foi um dos primeiros níveis desta investigação. A palavra escrita pode provocar sensações que vão para além do seu conteúdo literário. O espanto do espectador resulta desse acréscimo de materialidade das texturas das digitalizações. E, para tornar ainda mais nítida essa diferença de textura e de leitura, usámos igualmente texto gerado pelo computador. Esses textos electrónicos têm outras qualidades: são palavras em movimento, primeiras leituras vertidas sob forma cinética. São uma forma primitiva de animação. Uma parte considerável das citações digitalizadas para “Primeiras Pistas” pertencem a livros publicados no século XXI, como foi o caso de *Le Corps du Cinéma – hypnoses, emotions, animalités*, de Raymond Bellour (2009), *O Espectador Emancipado*, de Jaques Rancière (publicado originalmente em 2008, e que reúne textos de palestras do autor proferidas entre 2004 e 2008), e *Perverse Spectators: The practices of film reception*, de Janet Steiger (2000).

Raymond Bellour estabelece uma interessante relação entre hipnose, transe e cinema, definindo o corpo do cinema como o lugar de encontro entre dois corpos; o dos filmes e o do espectador. O “ecrã do sonho” corresponde ao “desejo de dormir” – este será o

“arquetipo e o protótipo de todos os sonhos.”<sup>28</sup> Para Bellour, o cinema está mais perto da hipnose do que do sonho. Numa “proximité plus réelle,” “une véritable correspondance de dispositifs”, um filme é um “sonho induzido” que instiga a megalomania. Esta, por sua vez, está ligada a formas diversas de identificação, à ilusão de “poder total dos pensamentos”<sup>29</sup>. Bellour alerta: o cinema é uma questão de emoções, de amores e desamores, “não há uma verdadeira ciência do cinema”; não há “impartialité dans l’amour des films. Seulement, pour y répondre, une précision possible, qui devient le garant d’un ordre de raisons, et l’induction d’une pensée. Mais celles-ci ne sont vraiment réelles que sous condition de la surprise et du choc premier dont elles portent témoignage.” Bellour refere-se depois ao lema de Serge Daney, segundo o qual é fundamental, tanto para o espectador como para o crítico e o teórico (e o cineasta), “rester fidèle à la mémoire de ce qui nous a, un jour, transi.”<sup>30</sup>

A obra de Jacques Rancière *O Espectador Emancipado* não poderia deixar de ser referido neste primeiro relatório, que o faz ressoar no seu título. Rancière propõe um olhar atento e rigoroso às imagens de um filme como forma de garantir a emancipação do espectador. Não se tratando da referência fundamental da presente tese, aborda temas que se relacionam com esta. Vim a preferir seguir pontos de vista como os de Laura Mulvey, que vê no actual espectador-pensador um decifrador e um manipulador de imagens. Esta opção deve-se talvez ao facto de que, ao contrário de Mulvey (que tateia e explora sem certezas, aventurando-se no mundo digital sem perder as suas referências originais), Rancière parece mais preocupado em veicular uma posição ideológica do que em investigar independentemente do rumo ideológico. Os textos de Rancière não deixam de ser estimulantes e capazes de promover debates: alguns desses textos, aliás, vim a referi-los em *Cinema do Intervalo* e em *Cinesapiens*. Poder-se-á dizer que *Cinesapiens* se adapta aliás ao tom de manifesto de Rancière, mas em *Cinesapiens*. o sentido das frases é pervertido (i.e. desviado do sentido original), e as palavras são usadas de forma plástica e poética, de modo a estabelecer ligações inesperadas entre som, imagem e pensamento.

Em *Perverse Spectators*, Janet Steiger condensa posições teóricas sobre a evolução do estatuto do espectador de cinema. As diferentes teorias são utilizadas pela autora como ferramentas e recusa-se uma compartimentalização, antes se realçando o facto de que o espectador rejeita uma uniformização de reacções perante o mesmo filme. As teorias

---

<sup>28</sup> Raymond Bellour. *Le Corps du Cinéma – hypnoses, emotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009, Pg.83

<sup>29</sup> Ibidem, Pg. 116

<sup>30</sup> Serge Daney citado por Raymond Bellour. *Le Corps du Cinéma – hypnoses, emotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009, Pg. 17

funcionam caso a caso, apesar de haver predominância de um ponto de vista teórico sobre outros, em determinadas circunstâncias, consoante o período e o filme a que se refere e às condições em que é visto. Trata-se de uma visão de conjunto heterogénea. Steiger cita o conceito de cinema das atracções de Tom Gunning como uma das alternativas possíveis à visão ortodoxa da História do Cinema. Gunning, aliás, escreveu alguns dos mais interessantes textos sobre a condição do espectador dos primeiros tempos do cinema. O seu conceito de “astonished spectator” retrata essa condição inicial de “shock and awe,” mas as suas teorias podem facilmente ser extrapoladas para todos os momentos de espanto contidos num filme, seja de que época for. Os conceitos de Tom Gunning apontam para um caminho profíquo, que seria aprofundado em investigações posteriores – entre as quais a entrevista que fiz a André Gaudreault, co-autor, com Gunning, do artigo seminal do cinema das atracções, apresentado em 1985 num colóquio em Cerisy, “Le Cinéma des premiers temps: un défi à l’histoire du cinéma?”

Apesar de conhecer referências anteriores ao cinema das atracções e de desde há muito me ser familiar o conceito eisensteiniano de montagem de atracções, foi a partir do livro de Janet Steiger que pude perceber mais ampla e profundamente a importância teórica destes dois autores, não só do ponto de vista histórico, mas do próprio entendimento do cinema contemporâneo e das suas variantes nomádicas. Para além disso, surgia pela primeira vez uma teoria que me permitia entender melhor o meu próprio cinema. Tanto o cinema das atracções como a maioria dos meus filmes (sobretudo os do século XX, mas também muitos filmes já realizados no século actual) afirmam-se pela primazia das sensações sobre as emoções. O cinema das atracções foi absorvido pelo cinema narrativo; no entanto, a estética atraccionista sobrevive camuflada (será domesticada?) nos musicais, nos filmes infantis e fantásticos e nalguns filmes de vanguarda.

Um texto por muitos considerado fundamental surge nestas “Primeiras Pistas” para ser retomado em *Cinesapiens*. Trata-se de *L’Homme Ordinaire au Cinéma*, de Jean Louis Schefer.

Je vais au cinéma pour me distraire mais, par hasard, j’y apprend aussi autre chose (...) J’y apprend à m’étonner de pouvoir vivre simultanément dans plusieurs monds.<sup>31</sup>

O meu interesse pela citação mostrada reside no facto de o espanto surgir de onde menos se espera: um filme pode esconder outros mundos latentes, e que apenas são acessíveis

---

<sup>31</sup> Jean Louis Schefer. *L’Homme Ordinaire au Cinéma*, Éditions Gallimard, 1980, Pg. 9

através do espanto. Podemos ser espantados (até de forma intelectual) em *blockbusters* como *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), ou nos filmes neo-realistas de Roberto Rossellini.

# O CINE-ESPECTADOR

## ideias-coordenadas

No Cine-Relatório *Primeiras Pistas* expus sucintamente algumas das definições possíveis de espectador e de ver cinema. Apresento de seguida uma versão aprofundada e contextualizada desse texto-imagem. São textos sobre o espectador, sob diferentes ângulos. Aproximam-se formalmente de um documentário não linear, em que a voz *off* é reduzida ao mínimo, servindo apenas de guia para um mapa de definições de espectador e da sua evolução.

Para Hugo Münsterberg, o cinema é a arte do movimento criado pela mente:

The spectator receives everything from without and the whole movement which he sees is actually going on in the world of space without and, accordingly, in his eye. But if he faces the film world, *the motion which he sees appears to be a true motion, and yet is created by his own mind.*<sup>32</sup>

No *Diário Ilustrado*, aquando da primeira exibição do animatógrafo em Portugal, em 1896, foram publicados os seguintes versos:

Num pano em vez de num espelho  
Este engenhoso aparelho, mostra a fotografia em movimento tal,  
Reproduzindo as figuras, como vivas criaturas,  
Mas isto ao natural.<sup>33</sup>

Para Walter Benjamin,<sup>34</sup> o cinema é um “espelho portátil.” Um espelho que o ator (ou o figurante) leva para qualquer lado. Com o cinema, o transeunte tem a oportunidade de se transformar no figurante de uma ficção.

**O efeito Medusa.** Para o cinema narrativo convencional, tal como Medusa, o espectador não se pode olhar ao espelho. Querera isto dizer que o ator não pode olhar para câmara, sob pena de ficar petrificado, fotograma fossilizado, espectador capturado? Quando um ator olha para a câmara denuncia a presença do espectador, retira-lhe o manto da invisibilidade. Como se dissesse: “Ele viu-me, e quebrou as regras do jogo.” Quando o cinema era atração

---

<sup>32</sup> Hugo Münsterberg. *The Photoplay, a psychological study*, D. Appleton and Company, New York & London, 1916, Pg. 78

<sup>33</sup> Margarida Acciaiuoli. *Os Cinemas de Lisboa*. Lisboa: Bizâncio, 2012 Pg. 20

<sup>34</sup> Walter Benjamin citado por Francesco Casetti, in *Eye of the Century – Film, Experience, Modernity*, ed. Americana, 2005 – 2008. Pg. 10

de feira, as regras eram diferentes: o espectador era interpelado e não receava a imagem. Ou antes, poderia ter medo como quem vai à Feira Popular, procurava um *thrill*, uma excitação, que sabia não ser real. Já o espectador corre o risco de se petrificar quando se revê no ecrã de uma instalação ou de um cine-concerto: a sua imagem é fixada, são fotogramas instantaneamente fossilizados?

**O Espectador como vampiro.** Se o cinema é um espelho (mesmo que imaginário), então é um espelho que reflete tudo menos o espectador. Ora, quais são os seres cuja imagem não surge refletida num espelho? O espectador vê o mundo refletido pela lente da câmara, mas nunca se vê a si mesmo: é um vampiro da situação filmada, vampiriza o reflexo captado pela câmara. Mas, se um vampiro não deixa reflexo, pode ser filmado?

**O Espectador invisível.** Quando estão a ser filmados, os atores pressentem os espectadores, imaginam-nos, mas não os conseguem ver. O espectador é também como um *Homem Invisível*, que escapa ao radar das personagens, apesar de elas saberem que está presente na mesma sala onde aparecem projectadas. O espectador perde o manto da invisibilidade quando actor e autor interpelam o espectador, quer seja através do discurso para a câmara (como em *O Barão*) quer através da introdução da câmara nos planos do filme (como em *Crime Azul*)

**O Espectador crepuscular.** Para Jean Epstein, o cinema assenta numa forma crepuscular de conhecimento, o modo “lirosófico de conhecimento” que, de acordo com Nitzan Ben-Shaul, Epstein descrevia como:

a kind of passive state of the brain; there is enough distraction, that is to say engagement, to allow the senses freely to record or not the movements of the external world, and there is disquiet enough in this torpor so that the attention emerges at the slightest unexpected noise.<sup>35</sup>

Para Nitzan Ben-Shaul, as teorias de Epstein acentuam o carácter emocional do acto de ver cinema, os filmes provocam emoções imediatas no espectador. Este imediatismo emocional na resposta do espectador é fundamental, sobretudo se o meio de comunicação for não verbal, como é o caso do cinema mudo.

What drove Epstein was the type of knowledge about the world offered by film: he distinguished epistemologically between intellectual and emotional forms of knowledge. (...) As Epstein wrote, “knowledge through feeling is immediate ... whereas we grope our way through scientific understanding” (...) Probably influenced by the writings of (...) Henri Bergson, who argued that we intuitively sense the existence of things and that the basis of this is motion, Epstein suggested that a crucial component of emotional knowledge had to do with motion. Hence film’s shifting images in motion evoked the emotional mode of knowledge.

---

<sup>35</sup> Epstein citado por Nitzan Ben-Shaul, *Film: the key concepts*. Bloomsbury Academic, 2007, Pg. 6

Moreover, argued Epstein, since emotional knowledge is based on emotions that by definition cannot be rendered verbally, the suspension of verbal articulation in silent film further encourages emotional knowledge.<sup>36</sup>

Para Jaques Rancière, o acto de ver impede o espectador simultaneamente de saber e de agir: “First, viewing is the opposite of knowing. (...) Second, it’s the opposite of acting. (...) To be a spectator is to be separated from both the capacity to know and the power to act.”<sup>37</sup> Os cine-psicanalistas como Baudry vêem no amante do cinema uma criança que deseja ser espantada com a sua própria imagem desdobrada no Outro.

Para Roland Barthes, há dois tipos de espectadores: os que seguem o filme como um espelho – na sala de cinema, por muito longe que eu esteja situado, colo o nariz, até o esmagar, ao espelho do ecrã, a esse “outro” imaginário com que me identifico narcisicamente.<sup>38</sup> – E aqueles que fetichizam tudo o que rodeia o filme, do cone de luz do projector ao ambiente da sala de cinema. Segundo Barthes, o cinema é um “festival de afectos” e, ao entrar na sala, o espectador encontra-se numa “situação pré-hipnótica” de “divagação crepuscular”.<sup>39</sup>

Quando perguntei a Rachel O. Moore que tipo de relação existe entre xamanismo e cinema, e se todo o cinema é xamânico, e se um certo tipo de cinema, como o de vanguarda ou de animação, é mais xamânico do que outros géneros de filmes, a autora de *Savage Theory: Cinema as Modern Magic* respondeu:

cinema, when is at its most cinematic, is more shamanic. Cinema whether it’s like a play or like a painting, has other qualities. But the thing is that what is difficult to say and important to be precise about is: when is a film at its most shamanic? You know, when is a film at its most cinematic? I mean, you can take a film like *Who’s Afraid of Virginia Woolf?*, which is a play. And there is a moment when he lights her cigarette and there’s this close-up and the gesture of his wrist and the flame of the cigarette lighter, that is pure cinema that makes the whole film. A film. And absolutely galvanizes every piece of energy in that room or in that stage set. (...) So, cinema at its most cinematic we can see it for a little moments in *Ninotchka*, we can perhaps see more of them in a film by Michael Snow, or maybe even more, in Maya Deren.<sup>40</sup>

Segundo Augusto M. Seabra, o cinema é uma actividade sonâmbula e uma ponte para um mundo fantasmático, uma presença sensorial que nos mostra os contornos do imaginário do espectador. A dado passo da sua entrevista, Seabra afirma que:

---

<sup>36</sup> Nitzan Ben-Shaul. *Film : The Key Concepts*, Pg. 6

<sup>37</sup> Jaques Rancière, *The Emancipated Spectator*, London: Verso, 2009 Pg. 2

<sup>38</sup> Barthes, Roland. «Ao sair do cinema [1975]». Em *O Rumor da Língua*, traduzido por António Gonçalves, Pg. 291–94. [1984]. Lisboa: Edições 70, 1987, Pg. 293.

<sup>39</sup> Ibidem Pg. 292.

<sup>40</sup> Rachel O. Moore, entrevista skype Abril 2016.

Quando entramos numa sala de cinema, mesmo que seja durante o dia, é uma actividade nocturna e funâmbula e sonâmbula. Porque é no escuro que se desenrola. (...) E há um intertítulo famoso de outro dos meus filmes preferidos, um filme também de amor e fantasma ou de morto-vivo, que é o *Nosferatu* de Murnau: “E quando ele atravessou a ponte todos os fantasmas vieram ao seu encontro”. Eu acho que aqui há uma coisa que não é apenas isso, mas está presente e é essencial na nossa condição de espectador: nós quando entramos na sala de cinema e mergulhamos no escuro, atravessamos a ponte e todos os fantasmas vêm ao nosso encontro. (...) Eu gosto imenso de um filme do Woody Allen, *A Rosa Púrpura do Cairo*, em que a personagem principal do filme salta do ecrã, tal a paixão que por ele tem uma espectadora, a Cecilia. Mas eu acho que é ao contrário! Os filmes fazem-nos entrar dentro do ecrã. (...) Alguém nos atira para dentro e nós temos a experiência de coisas que não são possíveis ter senão pelo cinema. Essas criaturas, os mortos, o amor eterno (seja lá o que isso for, mas o amor sem limites)...Eu acho que só a presença sensorial do cinema nos permite plenamente ter a percepção de e até onde pode ir o nosso imaginário.<sup>41</sup>

Para Frederico Fellini, o cinema é um sonho activado pelo criador e espoletado pelo espectador: “The film is really a dream, and as in a dream everything is the dreamer.”<sup>42</sup>

Para Robert Altman, o cinema altera o conteúdo dos nossos sonhos: “You’re one-on-one with each member of the audience. Because that information comes into your head, and it plays with all the other information you have in your head. It changes your dreams.”<sup>43</sup>

Para Dario Argento, a imaginação, o sonho e o cinema pertencem à mesma dimensão: “Films are dreams. Many, many critics say to me that my films are not good because they are too unbelievable, but this is my style. I tell stories like they are dreams. This is my imagination.”<sup>44</sup>

Como “descolar-se do espelho”? Queremos despertar da hipnose? Os cine-cognitivistas dos anos 90 do século XX viam no espectador um charadista, ou antes, um xadrezista em permanente antecipação da jogada do projector-ecrã. O género cinematográfico por excelência cognitivista é o filme de detectives? O espanto do espectador xadrezista estará na solução (e na forma de solucionar) do(s) enigma(s) – é um espectador jogador que vê através do ecrã e que constantemente aposta no desenrolar da acção, vai dando palpites sobre o que irá acontecer no filme.

Noel Carrol rejeitava a ideia da “suspensão da descrença”:

people can get emotionally involved when entertaining “what if” thoughts without needing to believe in the actual existence of those thoughts. (...) and how can a person willingly suspend his disbelief? Spectators strive to construct in their mind a story and a world out of the film screened

---

<sup>41</sup> Augusto M. Seabra, Entrevista na Cinemateca Portuguesa por Edgar Pêra, 15 Jan. 2014

<sup>42</sup> Frederico Fellini, interview by Gideon Bachmann (1980) edited by Bert Cardullo, University Press of Mississippi, 2006 Pg. 125

<sup>43</sup> Robert Altman *Howard Stern interviews Robert Altman*, Esquire Magazine, May 1992, Pg. 92

<sup>44</sup> Dario Argento, Quotes. [m.imdb.com/name/nm0000783/quotes](http://m.imdb.com/name/nm0000783/quotes)

before them by constantly raising perceptual and cognitive hypotheses and trying to fit the film data into them.<sup>45</sup>

Em “Neurocinematics: The Neuroscience of Film”<sup>46</sup> elencam-se propostas que levam mais longe os conceitos cognitivistas e referem as teorias de Bordwell sobre o espectador como máquina de hipóteses e sobretudo as teorias de Konigserg sobre o papel dos neurónios espelho na empatia do espectador e da importância da aprendizagem vicariante, através da observação:

A similar understanding of the responses of viewers to film involving an assumption of inter-subjectivity has been expressed by David Bordwell (1985). Bordwell suggested that all viewers make hypotheses while watching a film, based on affirmed knowledge that is taken as a “shared social resource.” Ira Konigsberg, in a similar fashion, applies the neuroscience investigation of “mirror neurons” to study empathy in film with the supposition that “our brains function much the same when we view a movie, but with enough latitude to allow us some unique feelings and reactions.”<sup>47</sup>

Para Marguerite Duras, o espectador é o principal criador do filme: “é ainda no lugar do espectador que se faz cinema.” Duras relata assim uma experiência que teve numa sala de cinema de bairro, algures nos anos 30 do século XX:

Antes da guerra, uma noite, no Havre, duas mulheres assistiam a uma sessão de cinema numa sala de bairro. Nessa época, uma sessão de cinema compreendia actualidades e um filme. Essas duas mulheres nunca teriam ido ao cinema, antes dessa noite? Ou iam sempre “daquela maneira”? A testemunha da coisa não o soube. O facto é que as mulheres, que ignoravam a existência das actualidades, viram nessa noite um filme cujo primeiro episódio se desenrolava antes do intervalo e o segundo episódio, depois do intervalo. Ficaram desiludidas com o espectáculo? De modo nenhum. A testemunha (colocada atrás delas) conta que, depois de uma certa hesitação, dividida por várias hipóteses e argumentações, conseguiram integrar perfeitamente as actualidades na narrativa do filme. Não foi preciso muito tempo. Rapidamente tinham decidido qual o conteúdo do filme, do seu filme. Neste filme, entre outras peripécias, os personagens assistiam a um jogo de futebol – porque não? –, e, enquanto o faziam, o chefe do governo inaugurara, algures, uma ponte, enquanto algures também tinha lugar um tremor de terra, etc. Depois de se ter diluído num contexto quotidiano, familiar, a narração principal retomava o seu curso até ao final da sessão. É evidente que espectadores como estes – criadores a este ponto – já não existem. (...) Mas é ainda no lugar do espectador que se faz o cinema.<sup>48</sup>

Penso que quanto mais o filme se afastar das normas, maior a liberdade de interpretação – mais o espectador se pode transformar num espectador “durasiano” e apropriar-se do sentido do filme. No entanto, não é só no cinema de vanguarda que a leitura de um filme pode ser ambivalente. Tom Shone dá como exemplo *Jaws* e *Terminator*, dois filmes em

---

<sup>45</sup> Noel Carroll, citado por Nitzan Ben-Shaul, *FILM: THE KEY CONCEPTS*, Bloomsbury Academic. 2007 Pg. 15

<sup>46</sup> Uri Hasson, Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin e David J. Heeger

<sup>47</sup> [http://www.cns.nyu.edu/~nava/MyPubs/Hasson-etal\\_NeuroCinematics2008.pdf](http://www.cns.nyu.edu/~nava/MyPubs/Hasson-etal_NeuroCinematics2008.pdf)

<sup>48</sup> Marguerite Duras in *Cinéfilo* #31, 4 de Maio de 1974, Pg.14-15.

que foi o espectador que transformou diálogos aparentemente inócuos em frases emblemáticas (e humorísticas) do filme:

When Cameron had written the line “I’ll be back”, he hadn’t meant it as a payoff (...) audiences simply knew that “I’ll be back” didn’t mean “Give me five minutes while I park the car.” It promised carnage. It was just like the “You’re going to need a bigger boat” in *Jaws*: a punch line made in retrospect, by the audience, not the film.<sup>49</sup>

Como afirmou Maurice Buët em 1928. “É preciso, realmente, nunca ter posto os pés num cinema popular para ignorar a que ponto o público desdenha das considerações que porventura presidiram à elaboração do filme projectado.”<sup>50</sup> Este tipo de Espectadores-Criadores existe sob outra forma, a um nível kino-consciente, cine-alfabetizado, como é o caso dos fãs e cinéfilos que montam os seus excertos favoritos de filmes, organizando-os tematicamente, para depois os colocar *online* num *site* de partilha de vídeos como o YouTube, cuja popularidade cresceu tanto que foi comprado (apenas dois anos depois de ter sido criado) pela Google por 1.650 milhões de dólares. Onde há espectadores há potencial publicidade – a indústria do entretenimento vive do dinheiro. Sempre houve uma relação entre a dependência que a indústria tem dos espectadores e a dependência que os espectadores têm da indústria, mas parece-me que o tipo de relação tenderá a alterar-se cada vez mais.

Philippe Codognet não poderia estar mais de acordo com Duras e realça a autonomia do espectador face à obra: “Meaning is thus not constructed by the artist and interpreted by the spectators, but fully and autonomously constructed by the spectators.”<sup>51</sup> Para Roland Barthes, o Ocidente contamina tudo o que vê com uma *praga* de sentido: “The West moistens everything with meaning, like an authoritarian religion which imposes baptism on entire peoples.”<sup>52</sup> Para Jean-Luc Godard, o cinema é como uma **radiografia** – serve para resolver problemas específicos com materiais especificamente cinematográficos:

Não se deve perguntar que tipo de filme realizar. Essa é uma pergunta que nos leva a realizar filmes maus. Devemos perguntar: será que fazendo fotografia com texto, ou uma imagem de fotografia com musica, poderemos concluir para a solução de um problema? Quando estamos doentes uma foto tirada do interior do organismo pode ajudar a formar uma ideia sobre a doença.

---

<sup>49</sup> Tom Shone, *Blockbuster* Pg.142-143.

<sup>50</sup> Maurice Buët, Cinéfilo #10, 6 de Outubro de 1928, Pg. 18

<sup>51</sup> Philippe Codognet, *Artificial Nature and Natural Artifice* <http://pauillac.inria.fr/~codognet/VR.html>

<sup>52</sup> Roland Barthes, *Empire of Signs*, translated by R. Howard, Hill & Wang, New York, 1982, Pg.70 , citado por Trinh T. Minh- ha in “*The Totalizing Quest of Meaning in Theorizing Documentary*” edited by Michael Renov, Routledge, Nova Iorque, 1993 Pg. 107

Não existe necessidade de se fazer um filme inteiro para descobri-la. Basta a fotografia. O cinema é como uma radiografia.<sup>53</sup>

A leitura ideológica de um filme não é necessariamente a mesma para cada espectador. Tudo dependerá da sua especificidade psicossocial e geográfica. A ética de um filme pode alterar-se, consoante a especificidade do espectador. Para Jean-Luc Godard, um filme pode ser reaccionário numa sala e revolucionário noutra, pelo que não nos devemos apressar a catalogá-lo:

Há duas espécies de filmes militantes: os filmes “quadro preto” e os filmes “Internacional,” equivalendo estes a cantar a “Internacional” numa manifestação (...) *O Couraçado Potemkim* é ao mesmo tempo uma lição de ação revolucionária e uma canção que levanta o moral. De facto, estamos constantemente entalados entre os dois. Os filmes políticos de grande espectáculo, como o *Z*, não podem ser recusados sumariamente: é preciso ver que momento da contradição representam na situação atual. Pode ser que um filme como *Z* que, em França, faz regredir a consciência revolucionária pelo falso verniz ou pela boa consciência que dá às pessoas pouco politizadas, noutro país e noutro momento seja um elemento de mobilização.<sup>54</sup>

Na sua fase revolucionária, Sukarno, o primeiro presidente da Indonésia, não poderia estar mais de acordo com Godard. Para este líder da luta pela independência, o cinema de Hollywood, apesar de ser uma forma de propaganda do *american way of life*, poderia também contribuir para a revolução anti-imperialista:

The motion picture industry has provided a window on the world, and the colonized nations have looked through that window and have seen the things which they have been deprived. It is perhaps not generally realized that a refrigerator can be a revolutionary symbol – to a people who have no refrigerators. A motor car owned by a worker in one country can be a symbol of revolt to a people deprived of even the necessities of life... (Hollywood) helped to build up the sense of deprivation of man's bithright, and that sense of deprivation has played a large part in the national revolutions of postwar Asia.<sup>55</sup>

Para João César Monteiro, as opções políticas do cidadão são diferentes das do espectador de cinema. O simples facto de estar a ver um filme provoca uma reação imaginária do espectador, que não corresponde necessariamente às suas convicções enquanto cidadão. “A maior parte do público de cinema vive à direita, mas consome à esquerda. Basta que o rótulo seja claramente luminoso.”<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Jean-Luc Godard, Entrevista por Patraquim & Azevedo, revista Doc. Pg. 15

<sup>54</sup> *Jean-Luc Godard e o Cinema Militante* in Cinéfilo #37, 22 Junho 1974, Pg. 33

<sup>55</sup> In “Variety”: “*Ice Boxes sabotage Colonialism*” citado por Marshall McLuhan & Quentin Fiore in *The Medium is the Massage – An Inventory of Effects*, Produced by Jerome Agel, Pg. 131

<sup>56</sup> João César Monteiro, Cinéfilo # 25, 23 Mar 74

Para Trinh T.Minh-ha, vive-se o terror da falta de sentido. O espectador precisa de ser guiado, assim como, de acordo com os colonizadores, o “selvagem” precisa de ser educado. Um filme, como a vida, precisa de ter um sentido, pelo menos para a civilização dominante.

In the quest for totalized meaning and for knowledge to knowledge's sake, the worst meaning is meaningless. A Caucasian missionary nun based in a remote village of Africa qualifies her task in these simple, confident terms: “We are here to help people give meaning to their lives.”<sup>57</sup>

No entanto, a interpretação de uma imagem não obedece a regras definidas. Desde os primórdios do cinema que os projecionistas e fazedores de filmes se aperceberam que o foco de atenção do espectador não está necessariamente na figura em primeiro plano. Para Keith Beattie, é o sentido involuntário, “excessivo” que cativa o espectador espantado:

early audiences derived other pleasures from the first screenings. It has been noted that with *Le Déjeuner sur l'herbe* spectators were transfixed, not by the animated figures themselves, but by the rustling leaves in the background. While the short films showed life, and constructed mini-narratives from everyday experience, it was the “excessive” that captivated audiences – those moments of rustling leaves, waves on the sea and dust in the air that exceed the slight narratives and any accompanying truth claims.<sup>58</sup>

Para David Lynch, tem de haver sempre um diálogo entre a obra e o espectador e as interpretações de um filme são múltiplas. O cineasta não deve impor um sentido. Lynch acusa Hollywood de obrigar a explicar tudo ao espectador, não deixando espaço nem para a abstração nem para a especulação:

That's the downside to Hollywood, because people have to explain things with words, and that is a completely limiting way of doing cinema. If you have to sit and explain to a man in a suit what the film is, it becomes a one-thing film. (...) I know what *Eraserhead* means for me and want you to work it out for yourself. The beautiful thing about film is it can tell abstractions as well as specific things. Film is a language where intuition can come into play. (...) Words just don't quite do it. (...) Standing in front of an abstract painting – it's a circle and colors – the painting is talking and the viewer is taking part. It's a dialogue. Something is building in the viewer that is going to be different for the next person who comes and stands in front of that painting. Different interpretations, but always valid and interesting. It's a beautiful thing.<sup>59</sup>

Para Richard Maltby, há os que acedem a um sentido oculto e os que acedem apenas ao sentido primário<sup>60</sup>:

---

<sup>57</sup> Trinh T. Minh-ha, *The Totalizing Quest of Meaning in Theorizing Documentary* edited by Michael Renov, Routledge, Nova Iorque, 1993, Pg. 107

<sup>58</sup> Keith Beattie. *Documentary Display Re-Viewing Nonfiction Film and Vídeo*, WallFlower Press, 2008, Pg. 153

<sup>59</sup> David Lynch, in *The Great Moviemakers: The Next Generation* Vintage, 2014. Pg. 327- 328

<sup>60</sup> Como por exemplo em *Asterix*, uma série de BD supostamente infantil, mas em que apenas os adultos se

Viewers can decide either to commit themselves the act of viewing, sticking by their strategy and choosing to have their expectations fulfilled or disappointed, or else they can disengage from their strategy, discarding the viewing experience as ‘unrealistic’ or merely entertaining.<sup>61</sup>

Slavoj Žižek confirma as pistas lançadas por Richard Maltby e avança uma outra hipótese:

Segundo a análise perspicaz de Richard Maltby, Casablanca mobiliza dois registos de leitura diferentes, a leitura “ingénua,” que segue à risca as regras do infame código de produção, e um registo mais sofisticado, em que o espectador identifica na textura do filme múltiplas indicações de comportamento transgressor.<sup>62</sup>

Para Žižek, trata-se do mesmo espectador, mas em fases diferentes. Já Umberto Eco considera o espectador sem acesso aos códigos está em vias de extinção. Segundo Bruce Isaacs, enquanto que uns pretendem “revelar” outros querem “transformar”: “Eisentein *creates something out of montage*; Bazin perceives a revealing of the real “in which the image is evaluated not according to what it adds to reality but what reveals of it”<sup>63</sup>. Outros filmes têm outro tipo de relação entre o cinemático e o real, dado que trabalham a partir de códigos específicos: “In the work of Welles, Hitch, Godard, and others, the cinematic and the Real were absorbed into each other.”<sup>64</sup>

Bruce Isaacs analisa esse novo tipo de espectador alfabetizado, que reconhece as diferenças e as semelhanças, as citações e a linguagem, que vê cinema enquanto cinema. Para Isaacs existem três níveis de leitura de um filme, ou de alfabetização, de um espectador: ingénuo, reconhecedor de citações intertextuais ou cinéfilas, e um espectador “metatextual”:

Perhaps the “naïve” spectator does not appreciate either of the the appreciate the either of the intertextual levels of meaning... this spectator doesn’t pause to reflect on the conspicuous use of an extreme close-up (...) Another spectator perhaps recognizes the intertextual quotation, both in specific form and in the broader textual scheme<sup>65</sup>

O meta-espectador dos blockbusters. Os espectadores dos *franchising movies* reconhecem no filme uma vasta rede de sentidos, interligados com outros *medias* (jogos, Internet, etc).

A third spectator recognizes the quotation, the two levels of meaning that furnish the narrative with a conclusion, but also an inherent textuality of the sequence as narrative, image, trope, motif, and symbol – a *metatextuality*. This spectator considers the implication of the sequence as “pure” intertext, and its inherent discursivity: that is, as drawing upon an encyclopedia of textual

---

riem das piadas políticas de René Goscinny.

<sup>61</sup> Richard Maltby, *Identifying Hollywood’s Audiences*. Londres: British Film Institute, 1999 Pg. 15

<sup>62</sup> Slavoj Žižek, *Lacrimae Rerum*, Lisboa: Orfeu Negro, 2008, Pg. 90

<sup>63</sup> Bruce Isaacs, *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008, Pg. 21

<sup>64</sup> *Ibidem*, Pg. 32

<sup>65</sup> *Ibidem*, Pg. 120

references of which her own set is merely a component. (...) Intertextual quotation operates upon the “interior” coherence of the work.<sup>66</sup>

Bruce Isaacs defende que se deve proceder a um regresso ao estudo dos filmes “populares” enquanto objectos específicos, inseridos numa rede mais vasta, que implicam o espectador em diferentes níveis de envolvimento. Isaacs renega, no entanto, que, com esta tese sobre o espectador, se defenda o “infinite pluralism and the uninterpretability of all texts”. Mas sobretudo em casos de filmes como *Matrix*,

the spectator is involved in forging a meaning out of its intertextuality. But an awareness of the possibilities of its intertextual frames of meaning reveals its inherent discursivity. There is no “authentic” (or literal) reading of Neo’s resurrection.<sup>67</sup>

Joseph Natoli, a propósito da linguagem cinematográfica de *Matrix*, sugere que as novas “gerações digitais” não têm necessidade de correlacionar eventos e estabelecer ligações entre os fragmentos audiovisuais que consomem, prescindem duma narrativa coerente, linear, aristotélica... Escreveu Natoli no início do ano 2000 do seu diário que

human consciousness and perception are undergoing a revolutionary change: the young are not only processing everything faster but are not analogizing; they have no need to fill in the connect between word and world as a book-reading generation is shaped to. Why should they when in nanotime a new screen offers new stimuli; a new screen seems to be supplementing the prior screen, but such is not the case because somehow the meaning of the prior screen was not an issue. If it was, then we would be back to analog time; back to a chain of connectedness and correlation. I’m not back to it; I never left it. But I’m “old awareness”; markets can only target me in synchronous time with a “message”. And that takes time. In digital time, gigabytes are processed and, most importantly, not “vetted” but simply stored, retrieved, and responded to as “choices.”

Nothing has to be correlated; if you’re got a lot of history in your head, or philosophy, or the classics, they’re just stories you don’t need when you’re moving in digital time. You don’t have to connect anything in the present to them in order to deal with the digital present.<sup>68</sup>

Existirá um filme que, não sendo de vanguarda, prescinda da narrativa linear? Regressará o cinema ao formato das (micro)atracções? Se, por um lado todo, o cinema espectacular, de *Matrix* a *Os Vingadores*, assenta na lógica das atracções, estas sucedem-se de acordo com as vicissitudes da intriga. (A escassez de elementos narrativos não é apanágio de alguns *blockbusters* é também uma característica de certos filmes minimalistas de autor). As atracções nesses filmes espectaculares são marionetas manietadas pelos fios da narrativa. Com a introdução do 3D houve um regresso momentâneo ao regime das atracções e houve espectadores que se queixaram que esses filmes que exploravam até ao limite os efeitos tridimensionais<sup>69</sup>. Hoje, teóricos como Justin Brecese interessam-se

---

<sup>66</sup> Bruce Isaacs, *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008, Pg. 110

<sup>67</sup> Ibidem, Pg.114-5

<sup>68</sup> Joseph Natol. *Memory’s Orbit – Film and Culture 1999-2000*, Suny, 2003, Pg. 32

<sup>69</sup> Mas ninguém vai hoje dizer mal de um filme a cores, só por ter uma paleta cromática reduzida.

mais por aquilo que classificam de anti-3D, em que o elemento atraccional desaparece para se integrar de forma não espalhafatosa na narrativa. Brecese dá como exemplo o filme *Caves of Forgotten Dreams* de Werner Herzog. Mas as fórmulas do espanto não se esgotam na inversão do cinema espectacular, é necessário procurar dentro do sistema filmes que espantam. Para Olaf Moller um blockbuster 3D como *Dredd* tem uma harmonia própria e traz algo de novo ao formato estereoscópico.

Para Nicholas Rombe, com a introdução dos sistemas de leitura digital processou-se uma revolução na leitura do texto fílmico. Os menus dos dvds são exatamente isso: listas, potencialmente aleatórias, de cine-degustação e revelam até que ponto o espectador tem, como nos primórdios do cinema, os projecionistas tinham a capacidade de escolha da ordem das cenas filmadas.

During the classical era – especially before the advent of television – the interface for most film viewers was the movie screen. Viewers had very little physical interaction with the apparatus that actually brought the movie before their eyes. But today, the interface is no longer invisible; in fact, it is practically a game. If VCRs first allowed viewers to manipulate – if not alter – the chronology of a film (fast forward, rewind, etc.) DVDs allow of this and more. Leaving aside the impact of scene selections, alternate endings, etc., there is also the interface itself: the menu.<sup>70</sup>

Para Samuel Bianchini, o destino do espectador é a manipulação, isto é, a “animação” tanto das imagens como do próprio espectador. É o espectador-utilizador, ou espectador-manipulador: “Le spectateur est aujourd’hui utilisateur. / Il se mobilise pour activer l’image, pour la réaliser.”<sup>71</sup>

Segundo Philippe Codognet, esse espectador-manipulador entra numa dimensão cognitiva diferente do espectador vulgar de cinema, devido à introdução da primeira pessoa nessas narrativas virtuais.

This “manipulability” of the world, although extremely simple as each object contained its own teleology, induced nevertheless a deep feeling of immersion and of coherence in the virtual world. (...) Therefore, if “seeing is believing” then experimenting in first-person is something radically different and it opens to another cognitive dimension, far from the refried vertigo of global spectacle and a priori knowledge. This is indeed a key aspect present in the game culture. Other contemporary domains of collective imaginary are also contaminated by this concept, as the “frontline” images displayed in the media coverage of the wars in Koweit/Irak, Serbia or Kosovo, (...) “*This is not a Nintendo game*” even declared in 1991 General Schwartzkopf, commander-in-chief for operation *Desert Storm* in Koweit...<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Nicholas Rombe. *Interface as Narrative* in *Digital Poetics*, April 18 2005

[http://professordvd.typepad.com/my\\_weblog/2005/04/index.html](http://professordvd.typepad.com/my_weblog/2005/04/index.html)

<sup>71</sup> Samuel Bianchini, *Image interactive: stratégies de manipulation*

[https://www.academia.edu/9347322/Image\\_interactive\\_stratégies\\_de\\_manipulation](https://www.academia.edu/9347322/Image_interactive_stratégies_de_manipulation)

<sup>72</sup> Philippe Codognet, *The Art of Game and the Game of Art*, Pg. 3

Nas artes da manipulação interativa não será também o espectador uma marioneta? É implicado no jogo, tem de aceitar as suas regras. Quem nos diz que a resignação do espectador de cinema não se repetirá nas artes de manipulação interativa? É preciso não esquecer fator utópico das teorias da interatividade, pelo que resolvido o espanto inicial da ciber-arte, o espectador terá de optar conscientemente pelos “produtos” que vai “consumir”. Um jogador não se confunde com o criador do *software* do ciber-jogo. Esse continua a ser o verdadeiro criador.

Para Courchesne, o cinema nunca será interativo, se não teria de mudar de nome:

Cinema and television are good storytelling devices, but will always fall short of providing a believable interactive experience. In my opinion, cinema couldn't become just a deep transformation of its content's structure and development, and if it would have to be called something else.<sup>73</sup>

Para Jan Distelmeyer é interatividade é interna, mas em relação direta com os outros espectadores:

the audience is interactive internally ... they make sense of the movie. If you have ever experienced the movie in a movie theatre, you can feel the audience, you hear the audience, you smell the audience. It's natural stuff beside you influencing your perception of the movie. It changes the experience of the movie and could be not separated from it.<sup>74</sup>

Para Michael Chabon o problema não está no entretenimento em si mesmo e não se deve questioná-lo só porque gera prazer no espectador. Para Chabon, o espectador/leitor é cada vez mais passivo e encara a arte e o entretenimento como algo que não implica uma atividade de troca entre obra e espectador:

It's partly the doubtfulness of pleasure that taints the name of entertainment. (...) The other taint is that of passivity. At some point in its history, the idea of entertainment lost its sense of mutuality, of Exchange. One either entertains or is entertained, is the actor or the fan. As with all one-way relationships, grave imbalances accrue.<sup>75</sup>

Para Judith Mayne os prazeres do espectador teimam em rejeitar dicotomias rígidas sobre as formas de ver cinema. Por exemplo esta autora tanto retira prazer de um filme Chantal Ackerman como de um com Arnold Schwarzenegger.

The study of spectatorship has made me cognisant, in quite commonplace and everyday ways, of the kinds of contradictory impulses that comprise pleasure. (...)

Film studies tell me the difference between these two experiences of spectatorship is not so much that one is art and the other isn't, but rather that one kind of spectatorship is “critical” (Ackerman's),

---

<sup>73</sup> Courchesne, citado por Bruce Isaacs. *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008 Pg.137-8

<sup>74</sup> Jan Distelmeyer entrevista Skype por Edgar Pêra, 2016

<sup>75</sup> Michael Chabon. *Maps and Continents*, McSweeney's Books, San Francisco, 2008, Pg. 16

engaged as it is with the relation between memory and duration, gender and address; while the other (Schwarzenegger) is not. (...)

The possibility of spectatorship as a potential vanguard still haunts film studies. Spectatorship needs to be treated as one of those ordinary activities, and theorizing this activity can open up spaces between seemingly opposing terms, thus leading us to attend more closely to how stubbornly our pleasures in the movies refuse any rigid dichotomies.<sup>76</sup>

Para Francesco Casetti o olhar do espectador realiza-se através de opostos permeáveis de olhares (*gaze*) e divide-os em 5 níveis de relação entre o olhar do espectador e o filme:

5 conflicts among gaze opposing stances:

1. Partial Gaze: singularidade da take vs totalidade do movimento e da montagem.
2. Composite Gaze: reality and fantasy merge but distinguished.
3. Penetrating Gaze: prosthetic vision vs anthropomorphic
4. Excited Gaze: Diversidade vs Atenção. Filme rico em estímulos visuais mas tem de manter a atenção do espectador.
5. Immersive Gaze: impressão de "Inside the world versus distance to the world."<sup>77</sup>

Esta ideia de permeabilidade que diferentes autores defendem é crucial para entendermos sem preconceitos a condição do espectador. Ao apercebermo-nos das fronteiras entre estados de ver, também tomamos consciência de que cada descontinuidade detectada pelo teórico pertence a um universo categórico prévio, específico da sua história pessoal e cultura.

---

<sup>76</sup> Judith Mayne. *Cinema and Spectatorship*, Londres: Routledge, 1993, Pg. 3-172

<sup>77</sup> Francesco Casetti, "*Eye of the Century – Film, Experience, Modernity*". USA: Columba University Press, 2008 Pg.3

# BLINK THEORY

## A TEORIA DO PESTANEJAR

Digital desire has been present in cinema all along, and that it is only against the context of a historical cinematic style (montage) rooted in technical constraints (camera magazines could only hold so much film) that today's digital long takes seem avant-garde.

For perhaps human perception itself is a long take, a lifespan unfolding in real time, punctuated by cuts and fade-outs that take the form of blinking and sleeping and forgetting.<sup>78</sup>

Para John Huston, um plano expira quando o espectador pestaneja, existe uma relação directa entre um corte – a passagem de um plano para outro – e o olhar do espectador humano:

the camera follows mental process. I think that even more than this, it also follows physical processes. I'll give you an example. What is a cut? A little experiment – look at this man on the right, and then look to George Stevens on my left. I'm going to do the same. Now, in making that shot it can either be a pan or a cut. If I look this way, it's a pan. If I blink, that's a cut. You're used to this room by now, you know what the spatial relationship is, so when you look from there to there, you don't need to keep your eyes open. You can jump back and forth, cut out certain things. You rest your eyes and open them again. That's why I think the camera is an eye as well as a mind. (...)

To me, the perfect film is a though it were unwinding behind your eyes, and your eyes were projecting it themselves, so that you were seeing what you wished to see. Film is like thought. It's the closest to thought process of any art.<sup>79</sup>

Esta teoria do pestanejar foi desenvolvida pelo montador e designer de som, Walter Murch, habitual colaborador de Francis Ford Coppola:

What Huston asks us to consider is a physiological mechanism – the blink – that interrupts the apartment visual continuity of our perceptions... (..) And not only is the rate of blinking significant, but so is the actual instant of the blink itself. Start a conversation with somebody and watch when they blink. I believe you will find that your listener will blink at the precise moment he or she “gets” the idea of what you are saying, not an instant earlier or later.

(...)

It is important to emphasize that the cut by itself does not create the “blink moment” – the tail does not wag the dog. If the cut is well-placed, however, the more extreme the visual discontinuity –

---

<sup>78</sup> Rombes, Nicholas, *Avant-Garde Realism*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442>

<sup>79</sup> John Huston. *Conversations with the great moviemakers of Hollywood's Golden Age at the American Institute* Vintage Books, 2006. Pg. 342-3

from dark interior to bright exterior, for instance – the more thorough the effect of punctuation will be.<sup>80</sup>

Murch, não sendo surrealista, entende a linguagem do cinema como próxima da linguagem do sonho. E, como frisa Augusto M. Seabra, na sua entrevista, a descoberta do inconsciente e a invenção do cinema ocorrem quase simultaneamente:

Cinco anos depois do início das projecções do cinematógrafo Lumière uma terrível notícia foi dada à humanidade. 1900 é o ano em que Freud publica *Interpretação dos Sonhos*. Traz à humanidade essa terrível notícia de que existia algo chamado inconsciente. E não há nenhuma arte tão inconsciente como o cinema. Nenhuma tem a capacidade de entrarmos – e é por isso que somos todos espectadores nocturnos – e podemos tornar-nos, no tempo de uma projecção, um *Gregor Samsa*.<sup>81</sup>

Para Walter Murch, as linguagens da montagem e do sonho são estruturalmente semelhantes:

We accept the cut because it resembles the way images are juxtaposed in our dreams. In fact, the abruptness of the cut may be one of the key determinants in actually *producing* the similarity between films and dreams. In the darkness of the theater, we say to ourselves, in effect, “This looks like reality, but it cannot be reality because it is so visually discontinuous; therefore, it must be a dream<sup>82</sup>

O filme perfeito é, para Murch, aquele em que todos os espectadores piscam os olhos simultaneamente, num fluir constante de imagens e sons? Num filme “murchiano” os espectadores nunca se apercebem dos cortes de um filme, porque ele corta exactamente no momento em que o espectador pestaneja. Murch pretende manipular simultaneamente todos os espectadores e orientá-los num só sentido. As observações teóricas de Walter Murch sobre a praxis da montagem revelam a vontade totalitária do fazedor de filmes? Todos sabemos que nem todos os espectadores reagem da mesma forma à duração do plano, no entanto parece-me que a teoria do pestanejar de Huston/Murch é uma ferramenta interessante para analisar fenómenos de recepção de filme e útil, no sentido em que detecta e isola um comportamento do espectador face à unidade cinematográfica.

---

<sup>80</sup> Walter Murch, *In the blink of an eye 1995– A Perspective on film Editing*. EUA: Silman-James Press, 1995 Pg. 62-63

<sup>81</sup> Entrevista Augusto M. Seabra. Cinemateca Portuguesa por Edgar Pêra, 15-01-2014.

<sup>82</sup> Walter Murch, *In the blink of an eye 1995– A Perspective on film Editing*. EUA: Silman-James Press, 1995, Pg. 59

# PRÉ-VISIONAMENTOS & MANIPULAÇÃO DOS ESPECTADORES

Uma das formas de assegurar a uniformidade de resposta dos espectadores consiste em estudar o comportamento de espectadores-cobaia. O objectivo de um filme industrial é vender bilhetes e para isso é necessário é eliminar o ruído no canal de comunicação entre o filme e o público, os produtores querem assegurar-se antecipadamente de que têm nas mãos um sucesso. Não sabemos se Hollywood inventou as previews, mas temos a certeza que foi essa indústria que sistematizou esta abordagem. Hollywood aderiu desde cedo a essa metodologia, convidando primeiro os familiares dos técnicos e depois organizando sessões para completos estranhos, realizando depois inquéritos e sondagens. Frank Capra por exemplo, gostava de gravar o som da audiência para avaliar as suas emoções. Buster Keaton utilizava as previews para detectar incongruências na narrativa, voltava a filmar e ajustava os pontos de vista da câmara, de forma a que o espectador não perdesse a concentração no desenrolar da acção. São muitos os realizadores de Hollywood que se deparam com esta metodologia imposta pelas produtoras e distribuidoras.

Walter Murch não acredita no valor facial das previews.<sup>83</sup> Muitas vezes os espectadores queixam-se de cenas que são apenas sintomas de outros problemas. O trabalho posterior de remontagem aproximar-se-á mais de um médico ou psicanalista que procure noutros lugares as bases das frustrações os espectadores e a verdadeira “doença” do filme:

If you are going to do previews and listen to what people have to say, that’s the way they do it – after they have had a day or two to let the film sink in. Don’t look what people write in the heat of the moment – you get a reaction, but it’s a skewed reaction. There’s a lot of what is called “referred pain” in the process.

(..) The pain (*o problema*) in the shoulder has been “referred” in the elbow (*sintoma*). When you ask the direct question, What was your least favorite scene? and eighty percent of the people are in agreement about one scene they do not like, the impulse is to “fix” the scene or cut it out. But the problem may be that the audience simply didn’t understand something that they needed to know for the scene to work? Instead, the problem may be that the audience simply didn’t understand

---

<sup>83</sup> Sempre fiz visionamentos dos meus filmes antes de terminar a sua montagem. Mas confesso que, mais importante do que sondar as reacções dos familiares e amigos, é a minha própria reacção ao filme, quando estou rodeado de outras pessoas. O eu que está frente ao monitor durante a montagem não é o mesmo que se encontra depois frente ao mesmo filme numa sala com gente.

something that they needed to know for the scene to work. So, instead of fixing the scene itself, you might clarify some exposition that happens five minutes earlier. Don't necessarily operate on the elbow: instead, discover if nerves are being pinched somewhere else. But the audience will never tell you that directly. They will simply tell you where the pain is, not the source of pain.<sup>84</sup>

Em *Making Movies*, livro autobiográfico sobre o seu percurso profissional inserido na máquina industrial de cinema Sydney Lumet confessa que as previews funcionam apenas para medir gargalhadas e avaliar o impacto das comédias. Para o cineasta trata-se de mais um embuste, em que se escudam administradores, produtores e empresas de sondagens.

Fritz Lang, por exemplo, queixou-se a dada altura de que, mesmo com determinados resultados, um produtor pode querer levar a sua opinião avante, baseado numa qualquer intuição do que é um bom filme para o público:

but most are jealous of him. One time, in one of my films, there was a scene which a producer didn't like, and which I found very good, very funny. For a week, I argued with him, I said to him, we have previews precisely to get the public's reaction. The producer gave me the possibility to verify, during a private projection, that I was wrong. But the audience, which liked the scene, laughed and applauded a lot. Despite that, the producer dug in his heels, and said: "I will show the film enough times until I find an audience that doesn't like the scene."<sup>85</sup>

Frederico Fellini queixava-se da falta de coragem dos produtores e distribuidores que iam a reboque de um público com uma idade mental de 13 anos. Para Fellini:

mature minds want to *discover, not to be told.*" "It is very hard tradition to break. I hope that all good filmmakers are working towards abolishing it, but there is so much to be done. Very few filmmakers really invite the audience to participate in the inner feeling of the filming. And most authors are still trying to fill out every dark corner, leaving nothing to the imagination and feeling of the viewer. It's the rigidity of the concept of "entertainment", which is supposed to take people "out of themselves". I guess I am trying to do just the opposite. But it's hard to uproot such an entrenched education. And, you know, I don't want to go to extremes: that's just as bad as putting labels on things. So I don't say that people shouldn't have fun when they go to the movies - after all, I'm having the greatest fun of all in making the films - but I don't want only entertainment or only philosophy or only religious things. It has to be in between. To go to the movies shouldn't be just like going out to dinner, neither should it be like going to school. It has to be a middle way."<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Walter Murch, *In the blink of an eye – A Perspective on film Editing*. EUA: Silman-James Press, 1995 Pg. 54

<sup>85</sup> Fritz Lang. Interviews. Edited by Barry Keith Grant. Jackson: University Press of Mississippi, 2003. Pg. 48

<sup>86</sup> Fellini, Frederico. Interviews. Edited by Bert Cardullo. Jackson: University Press of Mississippi, 2006 Pg. 28-29.

Não é só Hollywood que pretende controlar as reacções dos espectadores. A arte de manipular o espectador não é um exclusivo do sistema industrial norte-americano.

Como se sabe, o futurismo, o dadaísmo, o cubismo e o surrealismo também contribuíram decisivamente para uma alteração do estatuto quer do criador quer do espectador. O espanto era uma das intenções pioneiras das vanguardas do princípio do século. É conhecida a metodologia surrealista de entrar nos cinemas depois dos filmes começarem e antes de terminarem, de forma a poderem ver o filme imaginativamente, isto é, imaginando o seu princípio e fim.

No entanto Ferdinand Lèger, apesar de ser um autor de vanguarda, pretendia controlar as emoções dos espectadores de forma totalitária. Para Lèger o espectador era uma marioneta? Como escreveu Judi Freeman em *Dada Films*, “Léger’s fascination with the mechanical aspects of movement were coupled with his curiosity about the audience’s response to it.”<sup>87</sup> Para apoiar essa tese, Freeman cita uma declaração de Léger a propósito do seu Ballet Mécanique:

In “The Woman Climbing the Stairs,” I wanted to amaze the audience first, then make them uneasy, and then push the adventure to the point of exasperation. In order to “time” it properly, I got together a group of workers and people in the neighborhood, and I studied the effect that was produced on them. In eight hours, I learned what I wanted to know. Nearly all of them reacted at about the same time.<sup>88</sup>

Teriam os espectadores de Léger piscado os olhos simultaneamente? Não passaria o texto citado não passaria de uma utopia-ficção? O surrealismo sempre manipulou as emoções dos espectadores, mas fazendo um esforço por libertar o inconsciente do espectador, garantindo-lhe a liberdade de escolher o seu próprio caminho. Um cinema à procura de uma ética.

---

<sup>87</sup> Judi Freeman. Bridging Purism and surrealism: The Origins and Production of Fernand Léger’s *Ballet Mécanique* in *Dada Films* (1986) Pg. 4

<sup>88</sup> *Ibidem*, Pg. 4 - 5

# ÉTICA(S) DO ESPECTADOR

## SEGUNDO MICHELE AARON

ethics is all about thinking through one's relationship to morality rather than just adhering to it. It is about our personal powers of reasoning and choice when faced with, say, social custom, rather than our complete and immediate accord. One of the first milestones on our journey towards an ethics of spectatorship, then, is to consider the relationship between ethics and morality in the sphere of cinema, how some films nurture reflection, recognition and responsibility, and some prevent it.<sup>89</sup>

Para Michelle Aaron, o espectador goza masoquisticamente com a violência sobre o Outro. Aaron escreveu um pequeno livro riquíssimo em informação e fundamental para quem quiser estudar a evolução das teorias do espectador e da relação do espectador com as novas formas de cinema: *Spectatorship – The power of looking on* (2008). Foi uma das primeiras pistas desta pesquisa bibliográfica. Só muitos anos depois a entrevistei para este projecto.

### Contrato de arrendamento

Segundo Michele Aaron, quando o espectador aceita uma ilusão como algo de real, estabelece uma espécie de contracto:

a kind of contract, between spectator and spectacle. The terms of this contract run something like this: "I'll forget that you're fake, as long as you help." In other words, the spectator suspends her disbelief, she "forgets" she is watching a contrived fabrication, a film, as long as she is encouraged to do so.<sup>90</sup>

Michele Aaron frisa o carácter biunívoco dessa operação de esquecimento e obliteração momentânea da condição de espectador de cinema: "This is a two-way process; it requires an artful forgetting on both sides of the screen, for the spectator but also for the spectacle

---

<sup>89</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg. 109

<sup>90</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg. 91

itself.” Aaron cita Christian Metz a propósito do espectáculo cinematográfico: “I will watch it, but it doesn’t watch me watching it. Nevertheless it knows that I am watching it”<sup>91</sup>

Para Aaron esse contrato garante a segurança do espectador, “licensing a safe indulgence in the unreal, with the promise that it is only temporary.”<sup>92</sup>

### **Contrato de cumplicidade**

Michele Aaron desafia o espectador e propõe-lhe um pacto de cumplicidade, que lhe lembre que está perante um filme e não uma reprodução da realidade:

What I want to do is challenge the spectator’s removal and innocence with regard to the spectacle, and argue instead not simply for the spectator’s complicity in its creation and endurance, but for the spectator complicity in its often disturbing content.<sup>93</sup>

De seguida Aaron defende filmes (como os do Dogma 95, mas não só) que claramente participam nesta estratégia de contrariar o conceito do espectador voyeur invisível, e recusa a noção de suspensão da descrença:

They deliberately break that cinematic contract between spectator and screen in two key, and not unrelated, ways: firstly, by aggravating the act of “artful forgetting” at the heart of the spectacle-real dynamic; secondly, by pushing the limits of what can be accepted by the spectator, indeed, what is acceptable. These two are interrelated in that, as will become obvious, it is the film’s self-reflexivity – its anti-forgetting strategy – that renders the material so difficult to take.<sup>94</sup>

Para Michele Aaron os filmes Dogma são éticos porque retiram o cinto de segurança do espectador, que ao ver um filme como *Os Idiotas* corre o risco de ser questionado, ridicularizado e censurado pelo próprio filme. Para Aaron importa definir uma ética do espectador e os filmes Dogma negociam a responsabilidade do espectador realçando a “impossibility of the neutrality of spectatorship.”<sup>95</sup>

Para esta teórica, o importante está na reflexão que um filme pode provocar no espectador e nesse sentido quando um cineasta pretende manipular as emoções do espectador num

---

<sup>91</sup> Christian Metz citado por Michele Aaron 1982: Pg. 94

<sup>92</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg. 92

<sup>93</sup> *Ibidem*, Pg. 92

<sup>94</sup> *Ibidem*, Pg. 92

<sup>95</sup> *Ibidem*, Pg. 107

sentido unívoco é uma atitude pouco ética<sup>96</sup>. Aaron rejeita a divisão entre filmes morais e amorais:

Rather than polarizing those films that have a moral framework and those that have not, an ethics of spectatorship directs us instead to think about those films that require us to reflect upon our moral framework and those that do not. (...) Films that lean most heavily on reinforcing moral processes tend to disable the spectators' capacity to engage their own ethical judgments. (...) Rendering the spectator woeful or weepy or merely mesmerized, such visceral reactions, while fuelled by morality, are far from ethical. Just as ethical reflection was connected to recognition of the other, and a taking for responsibility for this recognition and of one's own desires, so such films are unethical precisely because they seem to foreclose recognition and responsibility as well.<sup>97</sup>

### **A punição como recompensa**

Aaron aponta como exemplo um filme de Steven Spielberg (*Saving Private Ryan*) e a cena (magistral e espetacularmente filmada, montada e sonorizada) do desembarque dos soldados americanos em França durante a II Guerra Mundial:

The scene does not just stage death on a grand scale, but moves the spectator: not punishing the spectator for looking but making punishment part of the gift of looking. Not only does this square with that previously identified as the masochistic impulse of spectatorship – the pleasure of assimilating others' pain – but begs the question of masochism's relationship to ethics.<sup>98</sup>

Os filmes Dogma são indiferentes às leis morais e é essa amoralidade que é para Aaron “um ingrediente essencial do cinema ético.” Esta questão ética é fundamental para Aaron. Um filme que influencie num só sentido as emoções de um espectador, paralisa-o, imobiliza o pensamento, é um parasita que se aloja nas mentes colectivas do público, não permitindo que o espectador tenha um pensamento próprio sobre determinado assunto:

so the spectator is most definitely moved and even implicated in the scene, but being moved, I want to argue, marks the experience as moral but not ethical: involuntary emotion is the opposite of reflection and implication. The scene does well to avow a range of realities of death and suffering, but in so doing it perpetuates an enduring form of the denial of other's suffering. Let us now call this denial what it is: spectatorial insulation. It does this precisely through moving the spectator. It is the very power of the spectacle and its moral impact that provokes but also limits the experience.<sup>99</sup>

Cine-Marionetas ou lágrimas de crocodilo? Nesse sentido, um filme de Spielberg terá sempre um elemento orwelliano (e huxleyano, o que não é uma contradição) – de tentativa

---

<sup>96</sup> Os “entusiasmantes” documentários propagandísticos de Michael Moore são, no entanto, filmes tão explicitamente unívocos na sua mensagem que se tornam pessoais, apesar do seu proselitismo.

<sup>97</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg.114

<sup>98</sup> *Ibidem*, Pg. 116

<sup>99</sup> *Ibidem*, Pg. 116

de controle dos pensamentos das massas: um Kino-Big Brother que nos indica que sentimentos ter. Que faz do espectador um ator manietado pelo realizador (e será que, tal como na teoria do pestanejar, as lágrimas dos espectadores correrão síncronas numa tragédia “realista”?). De Chaplin a De Sica, quando o espectador chora por ver representada no ecrã uma injustiça/brutalidade/miséria está a representar o papel que lhe é destinado pelo cineasta-manipulador:

When we are moved, especially at the horrors of war or at the horrors of illness, we are not taking responsibility for these horrors not happening again but quite the opposite, we are absolving ourselves of responsibility. Our “tears” are “our bit” – they show we are able to recognize what is awful or wrong but that is usually all.<sup>100</sup>

## Os Anti-Moralistas

An ethics of spectatorship requires us to think about how we are positioned, and interpellated. It does not just acknowledge how we consent to our submission to the spectacle, but asks us to consider how we are rendered accountable or not to what we have consented to, and part of the contract of spectatorship, of course, is that we do not renege on the deal.<sup>101</sup>

Aaron refere outra corrente de cinema anti-moral, de Tarantino a Rodriguez – “so astonishingly empty of provocation and emotivity are they that they can but make us more aware of the exploitation of our feelings in other movies.”<sup>102</sup> Esses filmes são a antítese dos filmes Dogma: “Rather than privilege truth they lie at endless (Platonic) removes from the original.” É também um cinema anti-sentimental: “Indeed the film defies both the spectator’s will to identify and any less ‘structure of sympathy’ (Smith 1995: 85) to be rendered, somehow, beyond morality.”<sup>103</sup>

Michele Aaron crê na utilidade das teorias do acto de ver cinema e na possibilidade destas teorias poderem ser aplicadas à sociedade, da mesma forma que as teorias sociológicas podem ser aplicadas às teorias de cinema:

Just as social theories have had to be applied to the study of film and television, so spectatorship theory – the understanding of how those looking on take meaning or pleasure or comfort or distance from what they see – needs to be applied to the study of society and its current affairs.<sup>104</sup>

---

<sup>100</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg. 117

<sup>101</sup> Ibidem, Pg. 119

<sup>102</sup> No entanto, numa entrevista posterior, Michele Aaron confessou que já não se identifica com esta tese. Não deixa de ser uma especulação produtiva.

<sup>103</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg. 119

<sup>104</sup> Ibidem, Pg. 121

Em que é que estas teorias e práticas éticas do acto de ver cinema podem influenciar a nossa visão da sociedade? Antes de mais, estes filmes-despertador podem alterar a forma como recebemos outras formas audiovisuais de comunicação, nomeadamente os noticiários, que bombardeiam constantemente os espectadores com imagens de violência.

Para Aaron existem duas ordens, dois tipos de semelhanças: de um lado está a semelhança entre o conteúdo da imagem-ficção e a imagem-noticiário. Do outro está semelhança entre “news content and the tropes of fiction: how the mediation of suffering necessarily incurs entertainment values associated with narrativity, emotivity and visual pleasure.”<sup>105</sup> E esses valores são camuflados, de forma a passarem despercebidos pelo espectador, que sofre um processo de neutralização. Aaron cita Susan Sontag, para quem a cultura do *spectatorship* neutraliza a força moral das imagens de atrocidades. Afinal essa ausência de moralidade não é característica dos filmes “amorais” de e Tarantino, mas sobretudo do universo *mainstream*, que aniquila qualquer hipótese de iniciativa de pensamento próprio do espectador face a situações em que é necessário que o espectador tenha uma consciência ética. O dever do “espectador ético” será, portanto, o de questionar constantemente as emoções que são exigidas pelos *mass media*, a visão do sofrimento enquanto entretenimento?

In watching the news, we come with the expectation that it is ‘true’, in watching an action film, we come with the expectation that it is “fiction.” As we see more and more real suffering in our real lives, what are we to make of all the fabricated real suffering we have been watching for years? The crucial point here is not to get hung up on the ‘is it real?’ and ‘dismiss it if it isn’t issue – as if only real things are meaningful – but to interrogate the real or fiction status of images of suffering for their impact upon questions of personal and social response and responsibility.<sup>106</sup>

Mas bastará questionar o estatuto das imagens para produzir um filme “ético”? A verdade não estará então nos filmes, está em cada um dos espectadores. No próximo capítulo irei abordar essa diversidade, mas gostaria, entretanto, de reflectir sobre a interpassividade e o papel dos exemplos nas teorias.

---

<sup>105</sup> Michele Aaron. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, pg. 120-121

<sup>106</sup> *Ibidem*, Pg. 121-122

## VER OU INDEXAR?

Se não houver um espectador para ver um filme, será que esse mesmo filme guardado numa lata ou num ficheiro existirão? Para Žižek, têm uma existência interpassiva, i.e., o espectador imagina que viu os filmes arquivados que nunca visionou porque associa o acto de arquivar ao de ver. Segundo Boaz Hagin, a “interpassividade” diz-nos que “I am active while being passive through another.”<sup>107</sup> Hagin cita Cristo como exemplo de interpassividade: morreu na cruz para que os crentes pudessem viver, ou acredita por nós para que não tenhamos de acreditar directamente.

the very awareness that the films I love are stored in my video library gives me a profound satisfaction, as if the VCR is in away watching them for me”. (...) “I can continue to work in the evening while the VCR passively enjoys for me.” (...) I use the term “interpassivity” to signify any activity (dying, believing, doubting, viewing, having a good time) that is externalized, in other words, done by maintaining that someone else does it.<sup>108</sup>

A inter-passividade não passará de uma fantasia do espectador? Uma fantasia possessiva, fetichista, tal como o dono de uma biblioteca imagina que leu todos os livros só de olhar para as lombadas. A indexação confunde-se com a observação, tal como alguém no Facebook pode colocar um gosto numa notícia sem sequer abrir o link respectivo, i.e., sem ver nem ler o artigo referido. Basta a leitura do título da notícia. A indexação substituiu o visionamento? Assim como anteriormente a visualização de uma paisagem num ecrã substituiu a experiência de a ver com os próprios olhos? Viaja-se, vê-se e ouve-se cada vez de forma mais abstracta. A tendência é para a abstracção da realidade. A condensação da informação faz do espectador de hoje um leitor de índices?<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> Boaz Hagin. *Examples in Theory: Interpassive Illustrations and Celluloid Fetishism*, in *Cinema Journal* Vol. 48 n.1, 2008, Pg. 8

<sup>108</sup> Slavoj Žižek in Boaz Hagin. *Examples in Theory: Interpassive Illustrations and Celluloid Fetishism*, in *Cinema Journal* Vol. 48 n.1, 2008, Pg. 8-9

<sup>109</sup> *Vem-me à memória Pessoa, Borges e Lovecraft, com as suas narrativas constituídas apenas de títulos de capítulos e indicações genéricas sobre temas a abordar futuramente. No fundo, o que estes escritores anteciparam foi o triunfo da indexação, a vitória do nome sobre a coisa.*

Regressemos à questão: até que ponto o espectador assimila esse imaginário cinematográfico? Até que ponto o espectador teórico de hoje é *impressionado*?

O que falta à nossa época é a missa! O grande cinema fantástico pode ser uma forma de missa coletiva levando as massas a à compreensão dos problemas da condição do homem e das suas infinitas possibilidades.<sup>110</sup>

Talvez com o cinema fantástico estas questões tenham respostas mais produtivas.

What we need, in short, are more examples. Films that deal with the supernatural might be particularly helpful in interpassively confirming the interpassive belief because they ask their characters to believe in something while knowing very well that, according to their beliefs, it should not exist. (,,,) we are looking for those cases in which something that the characters could find difficult to believe does take place (or does take place), what Carroll would define as “horror” and Todorov calls “the fantastic.”<sup>111</sup>

Segundo Hagin, os “exemplos confirmam por nós, interpassivamente, as teorias:

In many scholarly works, it seems that the “application” of theory to film somehow increases the truth of that theory. The world of fiction film is not reality, and showing that a theory about reality is in accordance with a film proves nothing about the theory’s adequacy to reality (unless we assume in addition that the film or cinema in general are “realistic” in this sense). Rather, what these examples or illustrations do is set up the structure of belief as described by Mannoni; they externalize the discussion onto film and unburden us of the need to evaluate it. It is not I who needs to believe Bordwell’s account, accept or reject the theory; it is someone or something else, a film, perhaps *Rear Window*. (...) the examples interpassively confirm the theory for us.<sup>112</sup>

Para que se desenvolvam as teorias, “precisamos de mais exemplos,” afirma Hagin. Parece um excelente ponto de partida, exemplificar, demonstrar através de imagens e sons uma teoria. Esses exemplos não se podem basear sobretudo na descrição dramática de um filme.

Hagin propõe uma busca de exemplos reveladores, que obriguem o teórico a descobrir novos sistemas de interpretação. Ao usar como exemplos filmes em

---

<sup>110</sup> Louis Powells in *Dossier Cinema Fantástico* por Eduardo Geadá, in *Cinéfilo* #28, 13 Abril Pg.74

<sup>111</sup> Boaz Hagin *Examples in Theory: Interpassive Illustrations and Celluloid Fetishism* in *Cinema Journal* Vol. 48 #1, 2008, Pg. 15

<sup>112</sup> *Ibidem*, Pg. 14

que as personagens adquirem um outro conhecimento sobre elas próprias, aproximamo-nos do conceito de espectador-manipulador de autores como Codognet que olham para a interactividade como forma de alterar o ponto de vista do espectador. Vive-se uma reviravolta nos pontos de vista, teremos acesso ao sentir do Outro? O nosso leque de decisões desdobra-se. As encruzilhadas são múltiplas.

Agora, resta avançar por caminhos menos concorridos, de forma a que esta tese ultrapasse o formato “copy and paste,” evitando uma máxima familiar: “The average Ph.D. thesis is nothing but the transference of bones from one graveyard to another.”<sup>113</sup> Podemos concluir que, apesar de estas “Primeiras Pistas” não esgotarem de forma alguma o tema, poderão ser utilizadas de forma retroactiva, depois de lido este livro. Ficou, com este ensaio visual/escrito, a vontade de ir mais longe na relação dos filme-tese com os autores estudados.

---

<sup>113</sup> Frank J. Dobie, *How To Write A Dissertation or Bedtime Reading For People Who Do Not Have Time To Sleep* <http://www.cs.purdue.edu/homes/dec/essay.dissertation.html>

## ADENDA

### ESPECTADOR CEREBRAL

### VERSUS

### ESPECTADOR VISCERAL

## A CONDIÇÃO DO ESPECTADOR SEGUNDO PAULINE KAEL

Antes de passar ao próximo capítulo, gostaria de fazer um pequeno desvio nesta caminhada para descrever uma espectadora extraordinariamente singular: Pauline Kael. Os livros de Kael foram primeiras pistas fundamentais para esta fase da pesquisa bibliográfica, pelo que me parece fundamental referi-los com algum pormenor.

Pauline Kael (1919-2001) é uma autora que muito gostaria de ter entrevistado para este projecto porque é um dos críticos que mais investiram na relação directa entre o acto de ver cinema e o acto de escrever sobre cinema. As suas críticas e ensaios conseguem obter do leitor emoções fortes, às vezes tão intensas quanto os filmes de que fala. Se há autor que se pode dizer que proporciona gozo no leitor é Kael, com um sentido de humor que faz pensar ao som de uma gargalhada. Como escreveu Clive James, “Kael wrote well, and all the more so because she wasn’t looking for the gag. She was looking for the thought.”<sup>114</sup>

Pauline Kael foi uma voz peculiar e ideossincrática. Escrevia sobre cinema com paixão e entusiasmo. Cáusticas, hilariantes, empáticas, as suas críticas versam sobre quase todo os géneros cinematográficos. De forma apaixonada

---

<sup>114</sup> Clive James, in *A Critic and a Poet. Pauline Kael showed us how to talk about popular art and fall in love with movies*. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2012/09/a-critic-and-a-poet/309070/>

brandia os filmes, fazia deles armas ou alvos. Erguia-os, elevava-os aos céus ou fazia-os descer aos infernos. Torpedeou a política (dos amores) dos autores, escolhendo os filmes consoante a sua reacção no momento e fingindo ignorar a sua “autoria” – despindo o filme doutros atributos para além dos visíveis.

Pauline Kael era também uma espectadora-crítica muito especial por se recusar a ver um filme mais do que uma vez. Era contra segundas impressões. Ao contrário dos cinéfilos tradicionais, que peregrinavam vezes sem conta para ver o mesmo filme, Kael colocava-se na cadeira do Outro, do espectador incauto. Tal não tornava as suas opiniões em irreflectidas ou meramente impulsivas. Pauline Kael queria preservar a sensação inicial, do primeiro encontro, do *blink*, pois acreditava na importância das primeiras impressões – como se só houvesse primeiras vezes. Kael só aceitava ver um filme em estado virgem, não queria que essa primeira visão fosse contaminada por visões ulteriores. Para além de se tratar de um método pessoalíssimo de crítica, é também a atitude mais comum dos espectadores. São poucos os que vão ver mais do que uma vez um filme (e a esses chama-se fãs ou cinéfilos) – fazem da projecção um ritual. Para Kael, a memória do visionamento do filme (sensação) era mais importante do que o rever (dissecção).

Essa importância da “primeira vez” relaciona-se directamente com a função poética, ou filosófica, do espanto, por oposição a uma função científica, de quantificação dos dados – que pretende atingir uma certa objectividade. Como frisa Gonçalo M. Tavares, “quantifica-se o que não surpreende,” porque, de acordo com Gaston Bachelard, “no reino da observação científica, com objectividade certa, a ‘primeira vez’ não conta.”<sup>115</sup> A surpresa, gerada pela primeira vez que se observa algo, escapa à análise científica, que necessita da repetição para validar as suas observações.

Pauline Kael recusava dissecar os filmes. Isto não quer dizer que os seus argumentos não eram fundamentados. Era uma espectadora visceral, pensava

---

<sup>115</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, 2013, Pg.371

com as suas emoções. E a inteligência é (também) emocional.

Kael não era só fiel ao espanto inicial, de choque com a obra, como procurava o espanto no que não era necessariamente considerado arte. Kael é dos pouco/as a estabelecer uma relação direta entre a sua experiência de visionamento e o filme, sem se preocupar em hierarquizar entre “prazeres intelectuais” e “guilty pleasures”. Kael sentava-se na cadeira no espectador e defendia os seus cine-impulsos com refinada ironia: ainda hoje o humor dos seus textos “obrigam” o Leitor/Espectador a pensar com um sorriso. Mais ninguém escrevia como ela, é ponto assente. Muitas das suas críticas são obras literárias. Nos melhores textos de Kael é como se estivéssemos presentes no momento de uma ideia, e assistíssemos à projecção desse pensamento nas páginas dos seus livros.

**Filme de palavras.** Segue-se uma montagem de textos do artigo “Trash, Art, and the Movies do Livro in *Going Steady – Film writings 1968-1969*.

You talk less about good movies than about what you love in bad movies<sup>116</sup>

The movie doesn't have to be great, it can be stupid and empty and you still can have the joy of a good performance, or the joy in just a good line.<sup>117</sup>

Movies are our cheap and easy expression, the sullen art of displaced persons.<sup>118</sup>

Like those cynical heroes who were idealists before they discovered that the world was more rotten than they had been led to expect, we're just about all of us displaced persons, “a long way from home.”

When we feel defeated, when we imagine we could now perhaps settle for home and what it represents, that home no longer exists. But there are movie houses. In whatever city we find ourselves we can duck in to a theatre and see on the screen our familiars – our old “ideals” aging as we are and no longer looking so ideal. Where could we better stoke the fires of our masochism than at rotten movies in gaudy seedy picture palaces in cities that run together, movies and anonymity a common denominator. Movies – a tawdry corrupt art for a tawdry corrupt world – fit the way we feel. The world doesn't work the way the schoolbooks said it did and we are different from what our parents and teachers expected us to be. Movies are our cheap and easy expression, the sullen art of displaced persons.

---

<sup>116</sup> Pauline Kael. *Trash, Art, and the Movies, in Going Steady – Film writings 1968-1969*, Londres: Marion Boyars, Pg. 89.

<sup>117</sup> *Ibidem*, Pg. 89.

<sup>118</sup> *Ibidem*, Pg. 87

The critic shouldn't need to tear a work apart to demonstrate that he knows how it was put together. Taking it apart is far less important than trying to see it whole.<sup>119</sup>

Para Pauline Kael, o crítico tem sempre de se pôr no lugar/cadeira do espectador. Daí a importância dos seus textos quando se trata de analisar a condição do espectador. Ao preocupar-se com o todo, ao evitar (parcialmente) o aspecto “frio” analítico contribui para uma teoria do espectador que poderíamos categorizar de holística, fundamentada numa percepção deliberadamente subjetiva e emocional de um filme e não na análise “científica” desse mesmo filme. Segundo Kael os interesses do espectador não coincidem necessariamente com o dos críticos e teóricos.

The question people ask when they consider going to a movie is not “How it's made?” but “What it's about?” and that's a perfectly legitimate question. (the next question – sometimes the first – is generally, “Who's in it?” and that's a good, honest question, too.) When you're at a movie, you don't have to believe in it to enjoy it but you do have to be interested. (Just as you have to be interested in the human material, too. Why should you go see another picture with James Stewart?). I don't want to see another samurai epic in exactly the same way I never want to read “Kristin Lavransdatter”. Though it's conceivable that a truly great movie director could make any subject interesting, there are few such artists working in movies and if they did work on unpromising subjects I'm not sure we'd really enjoy the results even if we did admire their artistry. (I recognize the greatness of sequences in several films by Eisenstein but it's a rather cold admiration.)<sup>120</sup>

Por exemplo, raros serão os críticos ou teóricos que se atrevam a pôr em causa o “formalmente soberbo” Eisenstein. Pauline Kael atreve-se a contestar Eisenstein porque o seu ponto de partida são as emoções do espectador e não a qualidade formal da obra. Colocando a ênfase na receção e não na projeção, Kael reverte a ordem natural da análise cinematográfica, que se centrava nos filmes e raramente nos espectadores. Para Kael, os teóricos parece que queriam dizer: “este filme é meu, só meu, e só eu posso falar dele, é irrelevante a forma como os outros o vão entender.” Kael exagerava (muito) para obter uma reação, chamar a atenção para aspetos negligenciados pelos críticos.

Kael era também contra os cineastas-bonecreiros, manipuladores de **Espectadores Fantoques**. Pauline Kael detestava sentir-se manietada nas

---

<sup>119</sup> Pauline Kael. *Trash, Art, and the Movies*, in *Going Steady – Film writings 1968-1969*, Londres: Marion Boyars, Pg. 97

<sup>120</sup> Pauline Kael. *Trash, Art, and the Movies*, in *Going Steady – Film writings 1968-1969*, Londres: Marion Boyars., Pg. 98

suas emoções, mesmo que essa manipulação fosse abrilhantada pela mestria de cineastas como Chaplin, Hitchcock e Spielberg. Não “gostava” desses filmes porque estes autores manipulavam sem escrúpulos os sentimentos do espectador, faziam do espectador um piano onde tocavam teclas a seu bel prazer. Para Kael, um filme precisava de deixar espaço à imaginação do espectador (o que não é sinónimo de uma preferência por filmes com uma narrativa não linear).

Pauline Kael estava mais interessada em considerar os prazeres do espectador do que respeitar o valor “artístico”, “absoluto” do filme. Não teremos de concordar com as suas opiniões sobre filmes como *2001: Odisseia no Espaço*, por exemplo, mas podemos dar valor à sua coragem de ir contra a corrente, contra qualquer corrente.

Poderemos, aliás, aprender mais com críticas de Kael das quais discordemos. Porque Kael é, antes de mais, uma espectadora e dá-nos um novo ponto de vista. Basta esquecer os filmes em concreto que ela aprecia e desaprecia e recorrer aos conceitos que utiliza para escolher “com a sua cabeça” aquilo de que gosta e que detesta no cinema. As suas opiniões são ferramentas com que poderemos mais tarde apreciar de forma autónoma os filmes “bons” ou até os tais filmes “maus.”

Em *I Lost it at the movies*,<sup>121</sup> Pauline Kael defende que existem semelhanças significativas entre a forma de ver um “filme-entretenimento” e um “filme-arte.” Ambos podem ser vistos de forma auto-congratatória e indulgente, ou seja, as duas formas de ver podem coincidir na forma como reforçam os nossos preconceitos (estéticos, etc). Somos recompensados pelo prazer que conseguimos obter desses filmes.

Fantasies of the Art-House Audience”: “For several decades now educated people have been condescending toward the children, the shopgirls, all those with “hum-drum” or “impoverished” lives – the mass audience – who turned to movies for “ready-made” dreams. The educated might admit that they sometimes went to the movies designed for the infantile mass audience – the number of famous people who relax with detective fiction makes this admission easy – but presumably, they were not “taken in”; they went to get away from the tensions of their complex lives and

---

<sup>121</sup> Pauline Kael. *I Lost It At The Movies - Film writings 1954 to 1965*. Londres: Marion Boyars, 2007, pg. 31-35.

work. But of course when they really want to enjoy movies as an art, they go to foreign films, or “adult” or unusual or experimental American films.

I would like to suggest that the educated audience often uses “art” films in much the same self-indulgent way as the mass audience uses Hollywood “product”, finding wish fulfillment in the form of cheap and easy congratulation on their sensitivities and their liberalism. (Obviously any of my generalizations are subject to numerous exceptions and infinite qualifications; let’s assume that I know this, and that I use large generalizations in order to be suggestive rather than definitive.)

(...)

However, the setting itself explains another aspect of the film’s strong appeal, particularly to liberal intellectuals. There is a crucial bit of dialogue: “They make movies to sell soap, why not a movie to sell peace?” I don’t know how many movies you have gone to lately that were made to sell soap, but American movies are like advertisements, and we can certainly assume that indirectly they sell a way of life that includes soap as well as an infinity of other products. But what makes the dialogue crucial is that the audience for *Hiroshima Mon Amour* feels virtuous because they want to buy peace. And the question I want to ask is: who’s selling it?

Numa crítica de Kael a um filme do Vittorio De Sica, Kael relata que o viu e depois de uma discussão de ruptura, e chorou lágrimas de dois tipos: um tipo de lágrimas que tem a ver com essa situação emocional e outro, relacionado com a situação ficcional. E Kael não tem medo de mostrar até que ponto o visionamento do filme está dependente do estado de espírito em que é visto (e também dos preconceitos de cada espectador). A avaliação do filme depende do estado de espírito com que se entra para a sala. Em consequência, uma crítica é sempre um acto dotado de uma grande subjectividade e qualquer teoria que assente numa avaliação estética é também um acto de uma grande subjectividade. Logo, muito distante da ideia que temos de ciência.

Kael aponta formas de estar no cinema, que vão para além da cinefilia e da academia, projectam no ecrã-mente do espectador leitor, outros filmes, “construídos” (para regressar ao termo de Duras) pelas ferramentas conceptuais de Kael. Depois das suas leituras, depois de vistos os filmes (seus) de que fala, os regressos a casa são irreconhecíveis.

Uma espectadora utópica ou distópica? Ainda hoje é difícil de definir o seu pensamento, nunca aderiu a nenhuma escola, ou antes, abordou a escrita sobre cinema do ponto de vista da literatura, e como afirmou Vladimir Nabokov, quando lhe pediram opinião sobre duas escolas literárias russas: “só existe

uma escola, a do talento.”<sup>122</sup>

E, sobre isso não restam dúvidas: ler Pauline Kael é o prazer do conhecimento, de um conhecimento muito singular. A sala de cinema desta escritora é habitada por filmes únicos, e reler ler Kael é o equivalente a acender de novo a chama de um cine-pensamento. Para Oscar Wilde, a crítica pode ser uma forma de criar arte e nesse sentido Pauline Kael foi uma neuro-cineasta, uma criadora de filmes mentais. Nesse sentido, os seus textos são testemunho fundamental para o estudo do espectador.

---

<sup>122</sup> Vladimir Nabokov. Entrevistado por Herbert Gold, 1967 in *Entrevistas da Paris Review 2*, Tradução e Notas Rita Almeida Simões, ed. Tinta da China, Lisboa 2014, Pg. 125

**DO ESPECTADOR-RECEPTOR  
AO ESPECTADOR-CRIADOR**

***CINEMA NO INTERVALO***

## CINEFILIA NA PRIMEIRA PESSOA

Este capítulo é inevitavelmente centrado na minha experiência: relata a minha evolução, de mero espectador a criador. Para tal, começarei por relatar as minhas experiências como espectador, para depois desenvolver sucintamente a evolução da minha forma de ver e pensar o cinema enquanto espectador-criador.

Assisti, nas décadas de 70 e 80 do século XX, a milhares de filmes: desde os clássicos às *novas vagas*, vi de quase tudo. Tinha de compreender a história do cinema, para depois refletir sobre o meu lugar. Quando, em 1981, entrei para a Escola de Cinema do Conservatório, na altura a funcionar no Bairro Alto – onde aprendizagem e vivência noturna se confundiam – apenas ambicionava visitar os cine-mundos dos meus cineastas favoritos. Três anos depois, fechei um capítulo da minha cinefilia, abraçando dentro de mim o espectador-criador. A partir daí, ver filmes passou a ter uma função acrescida, a de combustível que alimentasse a cine-máquina do meu imaginário.

Apesar de continuar a ser um cinéfilo, sempre disposto a uma cine-maratona – entre Griffith e Eisenstein, Dreyer e Bresson, Vertov e Kuleshov, Lang e Welles, Tourneur e Ulmer, Murnau e Polansky, Hitchcock e Hawks, Godard e Resnais –, procurava agora filmes que escapassem ao cânone da cinefilia vigente. A adoração dos monstros sagrados ficava para trás. A resposta àquilo que procurava estava, naquela altura, em filmes futuristas que se debruçavam sobre o imaginário coletivo. Futuros filmes de culto. Filmes de série B, ligeiramente à margem da indústria de Hollywood. Interessava-me a série B como sistema de produção: com a falta de meios apela-se à imaginação. Só enquanto criador me orientei no sentido da utopia da originalidade (oriunda das vanguardas modernistas); enquanto espectador, abraçava o revisionismo e a reciclagem.

O visionamento de alguns filmes na década de 80 foi fundamental para a minha formação pós-escolar: *Eraserhead* (David Lynch, 1977), *Videodrome*

(David Cronenberg, 1983), *As Aventuras de Buckaroo Banzai na Oitava Dimensão* (W.D. Richter, 1984), *Streets of Fire* (Ry Cooder, 1984), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985), *They Live* (John Carpenter, 1986), *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986), *Repo Man*<sup>123</sup> (Alex Cox, 1987), *Prince of Darkness* (John Carpenter, 1987), e *Blue Velvet* (David Lynch, 1987) são alguns dos títulos que me formaram. Para quem desejava entrar em ruptura com a tradição austera do cinema de autor, tais filmes eram “bálsamos de boa disposição” e de “predisposição à acção” – um cinema em sintonia com a sua época. Essa, sim, era a *new wave* que tanto aguardara. Acabava ali o reinado do cinema “adulto,” “sério,” “artístico,” embrenhado em revelar o “quotidiano” ou a “verdade.” Para criar algo de novo, teria de olhar para fora daquela caixa, teria de criar uma visão alterada (ou antes, não “sóbria”) da realidade. Muitos destes filmes pertencem a um movimento paradoxal, que designarei como *Vanguarda da Rectaguarda*. São pastiches e paródias para consumo generalizado, uma sùmula dos clichés fixados nas décadas anteriores.

Durante a fase inicial desta tese, realizei um ensaio “grafo-visual,” *O Cinema no Intervalo*, que tem como ponto de partida dois filmes dos anos 80, que foram fundamentais na definição da minha persona – enquanto espectador e enquanto criador. *O Cinema no Intervalo* é uma Cine-Comunicação que combina textos-citações (de livros digitalizados) com sequências chave de dois filmes: *As Aventuras de Buckaroo Banzai Através da Oitava Dimensão* e *They Live*. Este ensaio tem dois vectores de experiência que se interseccionam: as imagens e sons de *Cinema no Intervalo* correspondem à minha experiência enquanto fã e cinéfilo, têm uma componente autobiográfica, relevante, a meu ver, para o estudo da evolução de Espectador Cinéfilo para Espectador Criador. Os filmes que o alimentam incendiaram repetidas vezes o meu imaginário, obrigando-me a questionar o real de uma forma lúdica. Acredito que aquilo que se pode retirar de um filme

---

<sup>123</sup> “A movie like this, with nothing positive in it, can make you feel good” escreveu Pauline Kael a propósito de *Repo Man*, in *State of the Art: Film Writings 1983 – 1985*. London: Marion Boyars, 1987, Pg. 213

não é necessariamente o que o seu autor pretendeu e existem filmes que, apesar da sua “menoridade,” podem induzir pensamentos “maiores.”

**Eu-Leitor.** Os textos citados infiltram-se de forma orgânica na matéria fílmica: tanto se relacionam diretamente com o que está a ser dito, como funcionam autonomamente, influenciando de imediato o conteúdo das imagens vistas.

Quase todos os filmes citados vivem num limbo, num intervalo entre o cinema de autor e o cinema de Hollywood. A ideia de atravessar fronteiras (e de intervalo) está presente, das mais variadas formas, em *Buckaroo* e em *They Live*. No primeiro, a propósito dos cientistas que protagonizam a ficção, uma personagem comenta num falso documentário<sup>124</sup> que “Their main objective [is] to prove that man can indeed pass unharmed through solid matter.”

O filme-conferência *Cinema no Intervalo* começa com a primeira sequência de *Buckaroo Banzai* em que o protagonista, guiando um carro com um engenho, atravessa o interior de uma montanha, para reaparecer incólume do outro lado. Durante essa viagem trans-dimensional, Buckaroo entra num mundo em negativo que se assemelha a um momento de “videoarte” (categoria inventada pelos críticos, tão abrangente que dificilmente se lhe identifica um referente, mas que se pode referir ao tratamento plástico de determinadas imagens, ou ao modo de apresentação de um dado filme num contexto de instalação) e cruza-se com criaturas alienígenas lovecraftianas. A essa cena do interior da montanha sobrepõe-se o texto inicial (scanado) do conto *From Beyond*, de Howard Philips Lovecraft, retomado em *Cinesapiens*. Por outro lado, Lovecraft é invocado por alguns autores como eminência parda de *They Live* por autores como Jonathan Lethem:

Lovecraft wrote about the hidden world, the world underneath. His stories were about gods who are repressed, who were once on Earth and are now coming back. The world underneath has a great deal to do with *They Live*<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> Diálogo do argumento de Earl Mac Rauch. Este “falso documentário” serviria de prólogo ao filme, mas veio a ser cortado da versão final e está apenas disponível como extra do dvd. Special Edition, 2001

<sup>125</sup> Jonathan Lethem *They Live* - a novel approach to Cinema. Berkeley: Soft Skull Press, 2010. Pg. 32

### **Por um punhado de óculos...**

O que me interessou nesses filmes, enquanto criador neófito? Teria sido a possibilidade de filmar a realidade através de outros pontos de vista, utilizando estratégias simples? Em *Buckaroo*, os alienígenas estão entre nós e só através de uma descarga eletroquímica os humanos os conseguem distinguir. Em *They Live*, de John Carpenter, o truque, apesar de simples, é mais ambicioso: usando um certo tipo de óculos escuros, podemos ter acesso à realidade “tal qual ela é.” O filme de Carpenter funciona como uma das mais interessantes cine-parábolas sobre o fundamentalismo, o obscurantismo e o consumismo.

### **AS AVENTURAS DE BUCKAROO BANZAI**

#### **ATRAVÉS DA OITAVA DIMENSÃO**

- *Why is there a watermelon there?*

- *I'll tell you later.*<sup>126</sup>

Esta longa-metragem norte-americana de 1984 não será o melhor filme do mundo nem consta das listas de melhores filmes de sempre, no entanto é o filme que mais vezes vi. Nunca o visioniei numa sala de cinema, mas vi-o mais de quatro dezenas de vezes no pequeno ecrã. Porque vi *Buckaroo* tantas vezes? Qual seria o motivo? Antes de mais, *Buckaroo* estimula no espectador o estatuto de fã (de cinema de culto). Os fãs convencionais de ficção científica tinham *Star Wars* e *Star Trek*, nós tínhamos *Buckaroo*.

---

<sup>126</sup> Diálogo do filme *The Adventures of Buckaroo Banzai* argumento de Earl Mac Rauch, 1984

Vi *Buckaroo* pela primeira vez em 1985, na companhia de correligionários e parceiros de aventuras, amigos das áreas do cinema, da escrita e da música pop/rock. O ambiente era quase sempre de festa. Estes visionamentos selvagens aproximavam-se das sessões dos primórdios do cinema, em que os espectadores ainda não se encontravam domesticados. Procurávamos alternativas de modos de viver e de criar no cinema de tendência trans-realista e *Buckaroo* foi o catalisador de dezenas de noites de galhofa e transe. Conhecíamos os diálogos e todos os pequenos detalhes de nonsense que a narrativa comportava. A arte do filme estava nos nossos olhos. Totalmente descomplexado, *Buckaroo* era sincrónico com os nossos propósitos: fazer ruir o sistema de sobriedade vigente.

Escrito por Earl Mac Rauch e realizado por W.D. Richter, *As Aventuras de Buckaroo Banzai Através da Oitava Dimensão* é o resultado da harmonia total de pormenores, do guião ao *casting*, da banda sonora minimal pop aos adereços ecológicos alienígenas *low-fi*, tudo se combina para produzir uma pequena pérola de cine-paródia, que assenta nessa constante revelação: “isto é apenas um filme”.

Mas afinal quem é Buckaroo Banzai? Buckaroo Banzai é um (super)crioulo nipo-americano renascentista: neuro-cirurgião, astrofísico cantor e guitarrista rock, piloto de ensaio, protagonista de um *comic* (da Marvel), e líder dos Hong Kong Cavaliers, cuja sede é um ultra-sofisticado autocarro (inspirado numa capa de um disco de Elvis Costello) que os leva em tournée. Richter procurava no actor que interpretasse Buckaroo alguém que pudesse parecer heróico mesmo cheio de graxa na cara e que ao mesmo tempo projectasse a inteligência que associamos a um neurocirurgião ou inventor.” Escolheu Peter Weller – o Buckaroo perfeito, com os seus olhos azuis cristalinos e penetrantes, actor-guitarrista-cantor multifacetado como o herói que interpreta. O naipe de personagens rivaliza com o de filmes como *Casablanca*: todos os actores são espectacularmente idiossincráticos, com um destaque especial para o Dr. Emilio Lizardo, interpretado por John Lightow. É graças a esta personagem monty-pytonesca – um cientista italiano possuído por um Lectróide do planeta dez da Oitava Dimensão – que o filme entra literalmente noutra dimensão, de delírio puro. É também graças a

Lizardo que a palavra *flashback* se materializa pela primeira vez numa película.

Esta paródia trans-realista começa como se fosse o *comic-book* número 123 de uma série, não se preocupando em explicar as múltiplas ramificações narrativas implícitas nos diálogos entre personagens com nomes como Perfect Tommy e New Jersey (para além de John ser o primeiro nome de todos os invasores alienígenas – e não são poucos). O filme abre com Buckaroo Banzai a operar o cérebro de um esquimó para, pouco depois, pilotar um carro supersónico e atravessar uma montanha, entrando numa zona negativa infra-atómica, habitada por criaturas lovecraftianas em rota de colisão com o seu veículo. A pretexto dos relatos radiofónicos de Orson Welles de uma invasão extraterrestre, que geraram o pânico nos Estados Unidos, o argumentista encontrou uma solução inter-textual e inter-media (da rádio ao cinema, da realidade à ficção) e cozinhou uma premissa genial: e se a invasão de 1938 tivesse sido real e os invasores Lectróides tivessem raptado Welles, obrigando-o a radiodifundir que a invasão alienígena era apenas uma encenação (e desde então ocupam o nosso planeta, camuflados)? E se tudo isso fosse explicado ao piano por Jeff Goldblum vestido de cowboy-palhaço?

Os alienígenas-bons desta fita imitam rudimentarmente a cultura terráquea: são pseudo-rastas que comunicam através de uma sintaxe invertida (sujeito depois do verbo) e de uma linguagem gestual estilo *alien-hip-hop*. O filme não pára nos créditos finais (que Wes Anderson citou em *The Life Aquatic with Steve Zissou*): é um cine-épico de simplicidade, entre a passagem de modelos e o desfile carnavalesco de uma banda pop. Ainda hoje há quem aguarde ansiosamente pela sequela anunciada no fim do filme (naturalmente, gostaria de ser eu a fazê-la).

Quando *Buckaroo Banzai* saiu em sala, o sucesso junto do público e da crítica foi escasso. Conheço apenas um artigo da época<sup>127</sup>, de Pauline Kael, que olha para o filme com simpatia. Para esta crítica muito singular, a parelha

---

<sup>127</sup> Pauline Kael, *State of the Art: Film Writings 1983 – 1985*. London: Marion Boyars, 1987, Pg. 21

de autores de *Buckaroo* “tem um ‘hipsterismo’ sem rumo – o amor de um espertalhão pelo ridículo.” Foi surgindo gradualmente uma pequena legião de adoradores do filme – que circulava em VHS nalguns vídeo-clubes. Mac Rauch e Richter participaram diversas vezes na farsa, atribuindo um carácter científico àquela ficção descabelada: criaram, por exemplo, na Internet o *site* do “Instituto Banzai”, com textos sérios, escritos por cientistas, sobre a multidimensionalidade da matéria. Quando o DVD foi editado, o filme expandiu-se através de múltiplos extras, formando um hiper-realidade *buckaroobanzaiziana* e surgiu no século XXI uma geração de neófitos de *Buckaroo*. Para além disso, Mac Rauch escreveu uma adaptação para romance, na qual desenvolveu substancialmente a narrativa, tratando *Buckaroo* e seus acólitos como pessoas reais. O filme era uma bomba-relógio cronometrada para o futuro.

Como escreveu Danny Bowes, “depois de apenas uma visualização, vê-lo de novo é como sair com velhos amigos, amigos hilariantes”<sup>128</sup>. Segundo Noel Murray, “é quase impossível falar sobre *As Aventuras de Buckaroo Banzai* sem o citar, porque a linguagem do filme *faz* o filme. A ‘citabilidade’ é um elemento menosprezado nos filmes, talvez porque os críticos têm muitas vezes uma relação de amor/ódio com o diálogo em si”.<sup>129</sup> Para Keith Phillips, *Buckaroo* “exige aos espectadores um jogo constante de recuperar o atraso (*catch-up*), particularmente aqueles que o vêem pela primeira vez. De facto, algumas piadas parecem ter sido feitas para não funcionarem à primeira.”<sup>130</sup> O diálogo citado em epígrafe (“O que faz esta melancia aqui?” “Digo-te depois.”) representa a quintessência de *Buckaroo*. Num primeiro visionamento, ninguém fica preocupado por não saber porque aparece uma melancia no meio de uma cena de perseguição. Mas quando se revê o filme,

---

<sup>128</sup> Danny Bowes, *Wherever You Go, There You Are: A Look Back at Buckaroo Banzai* 27 Julho 2011 <http://www.tor.com/blogs/2011/07/wherever-you-go-there-you-are-a-look-back-at-buckaroo-banzai>

<sup>129</sup> Noel Murray, *Keynote: The Adventures Of Buckaroo Banzai Across The 8th Dimension*, 30 Setembro 2013, <http://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/188-keynote-the-adventures-of-buckaroo-banzai-across-t/>

<sup>130</sup> Keith Phillips, “*Buckaroo Banzai* and the secret knowledge of cult movies in the VHS age”, 2 Outubro 2013, <https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/193-buckaroo-banzai-and-the-secret-knowledge-of-cult-m/>

a melancia transforma-se num enigma, numa piada com efeito retardado. Como afirma Matt Singer, “a melancia, como tantos outros detalhes peculiares, continua um mistério, a sua história fica para ser contada noutro tempo e noutro filme.”<sup>131</sup> E Philips acrescenta: “acho que o momento da melancia é o filme em miniatura: ou os espectadores abraçam o mistério, ou ficam frustrados por ele. É o que separa os fãs do *Buckaroo* de todos os outros. E é em parte a razão de eu ter gostado mais do filme na segunda vez que vi.”<sup>132</sup> *Buckaroo* é um filme para quem não tem medo de não saber tudo e, nesse sentido, influenciou-me tanto como *Eraserhead*. Quis mais tarde criar no espectador dos meus filmes essa mesma sensação de que um filme é um mistério, que merece múltiplas visitas de espírito aberto.

See this glass. It's solid matter, right? But in point of fact, the solid parts of this glass – the protons, quarks, your neutrons and electrons -they comprise only one quadrillionth of its total volume.<sup>133</sup>

*Buckaroo Banzai* tem sido alvo de culto na Internet, onde podemos encontrar num dos textos da “Academia Banzai” que justifica, do ponto de vista científico, o diálogo citado acima:

Dimensions are usually diagrammed as infinitesimally thin, mutually perpendicular lines. In the Kaluza-Klein theory, these lines become cylinders with a radius much less than that of an atomic nucleus. In other words, each dimension of spacetime is in fact two-dimensional: a cylinder of finite radius but infinite length. There would then be a total of eight dimensions, in which the eighth dimension is the sister dimension of everyday time, but at the subnuclear level. Why can't we perceive all eight dimensions like *Buckaroo Banzai*? Because when we move along a mini-dimension, we are moving around the perimeter of the cylinder, which instantaneously leads us back to where we started. In other words, we move through eight dimensions all the time, but we just don't know we've made the trip because it was so short! Therefore,

---

<sup>131</sup> Matt Singer, *The Adventures Of Buckaroo Banzai* Forum, 1 Outubro 2013, <http://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/192-the-adventures-of-buckaroo-banzai-forum/>

<sup>132</sup> Keith Phillips

<sup>133</sup> *The Adventures of Buckaroo Banzai*, argumento de Earl Mac Rauch, 1984

we don't have time to perceive it.<sup>134</sup>

*As Aventuras de Buckaroo Banzai Através da Oitava Dimensão* é à primeira vista o típico filme de aventuras pós-moderno, repleto de citações e clichés reciclados, da *Pulp Fiction* (Doc Savage) e de séries de ficção científica (*Outer Limits*). Porém, a meu ver, vai muito mais longe do que os seus companheiros de viagem, seja a saga de *Indiana Jones* (cujo primeiro filme, realizado por Steven Spielberg, data de 1981), ou *Jack Burton* de John Carpenter (que teve início em 1986 e conta também com W.D. Richter entre os argumentistas). Como afirma o recém-convertido Bowes, a atenção que o filme exige do espectador coloca-o numa categoria diferente da de outros filmes de (regresso ao) entretenimento. *Buckaroo* é um filme que se insere na tradição da cine-paródia, aderindo à ideologia da série *B-ismo*, ridicularizando e desconstruindo convenções do género, criando novas regras e atitudes. Sem proselitismos nem austeridades. Como querer mais de um filme “menor”? Como diria Buckaroo no seu inconfundível estilo confucionista: “No matter where you go... there you are.” O espectador, amarrado à cadeira da sala, vê vezes sem conta um filme que é feito de pequenos e relevantes nada.

### **THEY LIVE**

Poderia dizer-se que a narrativa de *They Live* se constrói sob um ângulo neo-realista americano, actualizando o ambiente de *As Vinhas da Ira* de Steinbeck/Ford (filme de 1940). O protagonista do filme é John Nada (um trocadilho óbvio para quem conhecer o significado da palavra latina *nada*), um zé-ninguém, um *cowboy* individualista desempregado, sem abrigo, mais uma vítima da era neo-liberal imposta por Ronald Reagan nos EUA dos anos 80 do século XX. A primeira metade do filme é uma lenta marcha de denúncia das consequências do consumismo desenfreado, das

---

<sup>134</sup> Cary I. Sneider. Moving Through Matter. "Buckaroo Banzai" Creates a New Dimension in Science Fiction, <http://www.figmentfly.com/bb/publicity7b.html>

desigualdades sociais, ao ritmo de uma toada lenta de *blues* e dentro das convenções dos filmes de Howard Hawks ou do próprio John Ford. Até ao momento em que explode em mil direcções e significados: quando John Nada descobre uns óculos escuros com capacidades extraordinárias.

Quando o protagonista coloca esses óculos especiais, vê pela primeira vez a realidade “tal qual ela é.” São três momentos de espanto seguidos, que se sucedem em poucos minutos e, de seguida, o espectador percorre um labirinto de surpresas. Primeiro, Nada apercebe-se de que o “mundo real” é a preto e branco. Depois, decifra nos *placards* e nas revistas mensagens subliminares, do tipo “Não tenhas pensamentos originais!” – todas apelando à ordem, ao consumo e à submissão, ou seja, à manipulação do espírito através de ondas hipnóticas. Apenas com aqueles óculos se pode decifrar a realidade: Nada olha para um anúncio de férias e depois coloca os óculos e vê que o cartaz tem apenas, em letras garrafais que ocupam todo o cartaz, o slogan “Reproduz”.

Com esses óculos, Nada consegue ver o mundo das ideias, os arquétipos da sociedade de consumo. É como se, recorrendo à alegoria platónica, saísse do mundo das sombras, abandonasse a caverna para ver o mundo como ele é, e conseguisse vislumbrar a propaganda inacessível aos humanos desprovidos daqueles óculos. E, depois, conseguisse distinguir entre aqueles que são verdadeiros humanos e aqueles que apenas estão disfarçados de humanos – horripilantes seres alienígenas – que, através de ondas hipnóticas, conseguem baralhar o sistema perceptivo humano, fazendo crer que aqueles seres horrendos são humanos. São esses falsos humanos que detém o poder económico, e os verdadeiros humanos são todos laçaios ou desempregados sem abrigo. Apercebemo-nos, então, que nem todos os humanos o são, e que a classe dirigente se resume a meia dúzia de homens e mulheres e a uma legião de extraterrestres horripilantes, lovecraftianos, de uma paranóia dickiana. Toda a realidade humana é uma alucinação induzida por invasores colonialistas extraterrestres.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> De certa forma, *Who Is the Master Who Makes the Grass Green?* foi a minha resposta a *They Live*, estreando em sincronismo com *Matrix*, no início de 1996.

Esses filmes não me levaram apenas a realizar irônicos “filmes trans-realistas de aventuras” rodados com meios escassos. Com esses filmes de série B aprendi a questionar a realidade e a procurar pontos de vista diferentes na abordagem da realidade (sobretudo durante a rodagem, e não na pós-produção). Mas, ao contrário do que cheguei a supor e a imaginar, afastei-me por completo desse tipo de cinema que tanto admirava e de qualquer tipo de cinema de tempo linear e comecei a trabalhar sobre a superfície do ecrã e não no seu “interior” – naquilo que poderemos apelidar de “ficção de ideias.”

Outro espectacular momento de espanto (pela duração da cena, de seis minutos) é a interminável sessão de pancadaria em que John Nada luta com Frank Armitage para convencer o seu amigo a pôr os mágicos óculos escuros e a ver a tal *realidade real*. A transcrição do diálogo que ocorre durante a cena de violência é reveladora do espírito do filme:

Frank: I want nothing to do with you. How many people did you kill?

John: They're not people.

Frank: You crazy son-of-a-bitch. You ain't showing me nothing. I've got a wife and kids. Leave me alone. Get out of here.

John: No! Try these on.

Frank: You crazy mother!

John: Put these on.

Frank: Stay away from me.

John: I'm trying to save you and your family's life.

Frank: You can't even save yourself.

John: I'm giving you a choice. Put these on or start eating that trash can.

Frank: Not this year.

John: Okay.

Frank: Come on.

John: I don't want to fight you.

[Cena de luta interminável]

Frank: Stop it.

John: Put on the glasses.

Frank: I told you I didn't want to be involved. Dirty motherfucker.

John: Take a look. Put them on.

Frank: No! I'm sorry.

John: Put the glasses on. Put them on!

[Frank põe finalmente os óculos e vê os alienígenas disfarçados de humanos.]

Frank: Fuck you! Look! They're everywhere.

John: Hold on. You aren't the first one to wake up out of a dream.

Frank: What's that?

John: Brother, life's a bitch ... and she's back in heat. <sup>136</sup>

Esta constitui para mim a melhor cena de pancadaria de sempre: uma batalha de ideias. É muito difícil falar deste filme sem estragar o efeito surpresa; mas como falar dele sem descrever o engenho, esse simples mecanismo trans-realista que faz de *They Live* um filme matriz?

Essa cena de luta corpo a corpo é, a meu ver, um dos melhores cine-exemplos de duas fés em colisão. Neste caso, de alguém que anda completamente hipnotizado – é um fanático e não o sabe – com outro que sabe em que mundo vive (o da usurpação da realidade por seres alienígenas) mas não encontra outra forma de dar a ver o mundo *tal qual ele* é senão recorrendo à violência: é a gênese do terrorismo explicada em dois minutos.

A ausência de pontos de vista externos dentro do eu; gente que se recusa a usar também os óculos dos outros; os “terroristas bons” que têm os óculos escuros têm a certeza de fazer o bem: assaltam bancos e assassinam alienígenas, que, para os humanos sem óculos escuros, são iguais a eles próprios – assim como em *Matrix*, o terrorismo é justificado por um “conhecimento superior” da realidade. *They Live* remete-nos ainda para o conto clássico de H.G. Wells *A Terra dos Cegos* (1904) sobre uma terra habitada unicamente por cegos que se recusam a acreditar que existe o sentido da visão (o mesmo poderá dizer-se da incapacidade de ver outras dimensões para um mesmo problema, que tanto pode ser a realidade como o cinema).

---

<sup>136</sup> *They Live*, argumento de John Carpenter (sob pseudónimo Frank Armitage, uma personagem de Lovecraft) e Ray Nelson.

“**The world needs a wake-up call**”. Nos últimos planos de *They Live* há uma descentração total da narrativa. Morre a personagem principal, mas o filme continua através de personagens secundárias inéditas. A revolução triunfou, com a destruição dos satélites que controlam a percepção dos humanos. Seguem-se as consequências: na cama de casal onde uma mulher humana espantada/ateorizada, descobre durante o ato sexual que está na cama com um horripilante alienígena masculino. O filme termina com os efeitos da revolução perceptiva, não com uma tragédia individual. O espanto destapa a realidade. E esta transforma-se de imediato aos olhos do espectador espantado.

Nunca vi *They Live* numa sala de cinema. Foi visto no mesmo ambiente de efusividade cinéfila de *Buckaroo*. Recordo o espanto do primeiro visionamento, que é, no fundo, o motivo pelo qual retorno tantas vezes a este filme: para reviver aqueles momentos de espanto e poder admirar o seu mecanismo e ao mesmo tempo decifrar a verdade, adquirir novas perspectivas sobre o mundo. Considero-o, portanto, um filme que muda a forma de pensar. Mas, à altura da estreia de *They Live*, já tinha começado a minha transição de Espectador-Cinéfilo para Espectador-Criador.

*Buckaroo* distancia-se do realismo para dar a ver mais do que esta dimensão da realidade. É um filme pós-moderno, de acordo com a definição de Linda Hutcheon: “both academic and popular, elitist and accessible”<sup>137</sup>, *They Live* combate, afinal, o sistema dentro do sistema? Segundo Hutcheon,

Postmodern film does not deny that it is implicated in capitalist modes of production, because it knows it cannot. Instead it exploits its ‘insider’ position in order to begin a subversion from within, to talk to consumers in a capitalist society in a way that will get us where we live, so to speak.<sup>138</sup>

Sem recorrer ao radicalismo de certas obras ainda impregnadas dos ideais modernistas da irreduzibilidade e inacessibilidade, *They Live* leva-nos até ao *lugar onde vivemos* com um par de óculos escuros.

---

<sup>137</sup> Linda Hutcheon, *Theory of Parody*. New York/London: Methuen,1985 Pg. 44

<sup>138</sup> Linda Hutcheon, *Theory of Parody*. New York/London: Methuen,1985 Pg. 144

O símbolo cyberpunk iconizado definitivamente no imaginário popular em *Matrix*, é em *They Live*, o instrumento pós-moderno por excelência. Dá a ver a realidade despida, o mundo platónico dos slogans como “Obey: This is Your God.” São óculos que descascam a realidade, raios-X da sociedade. Permitem aceder ao Outro e esse outro é o Consumista escravizado por ideais alienígenas. Socorremo-nos, mais uma vez, das palavras desta teórica do pós-modernismo: “postmodern’s initial concern is (...) to point out that those entities that we unthinkingly experience as ‘natural’ (they might even include capitalism, patriarchy, liberal humanism) are in fact ‘cultural’; made by us, not given to us.”<sup>139</sup>

Em *Matrix* e em *They Live* existem dois momentos de espanto de teor semelhante: quando o espectador percebe que a realidade é algo de muito diferente daquilo que é processado pelo seu sistema cognitivo: quando John Nada coloca os óculos escuros e vê um mundo a preto e branco dominado por gananciosos capitalistas de outro planeta, e quando Neo se apercebe que vivia num mundo virtual, enquanto o seu corpo estava aprisionado num casulo.

---

<sup>139</sup> Ibidem Pg. 1-2

# O ESPECTADOR-CRIADOR

Só existe uma receita – gostar muito de cozinhar<sup>140</sup>

**Breve Cine-Cronologia.** Mal acabei o curso da Escola de Cinema (1984-89), comecei por tentar o cinema de ficção convencional, inspirado nos modelos americanos de série B e na música rock que emergia em Portugal. Mas depressa senti que não tinha ainda adquirido uma linguagem com que me pudesse expressar. Nessa imberbe altura, *imaginar* era sempre muito mais do que *realizar*. Imaginava muito mais do que sabia, não sabia identificar os momentos-chave da realidade; logo, pouco aproveitava do que fosse único e irrepetível. Pensei que o melhor seria desistir e assim fiz. Durante dois anos trabalhei em textos e bandas sonoras publicitárias, escrevi ficção e especulação sobre cinema e banda desenhada em *O Independente* e na revista *K*, concebi e realizei programas de rádio – diversifiquei o que fazia, sabendo que, no fundo, só adiava o novo embate com o cine-mundo.

1990 – Em 1988, pouco depois do incêndio do Chiado em Lisboa, inicio as rodagens nas ruínas de **Reproduzida Interditada**, que terminaria dois anos depois. Iniciei a minha estratégia de afirmação, inscrevendo o filme no Fantasporto – um festival de “cinema fantástico.” Foram sete anos consecutivos (1990-96) a participar no Fantasporto, a pensar na forma de surpreender tanto os cinéfilos como os espectadores que raramente viam *filmes de autor*. Não pensava agradar a todos (tarefa mais do que inglória), mas antes no impacto que o filme teria sobre a mente do observador. Integrei nesses filmes elementos fantásticos, humor escatológico, efeitos especiais dos primórdios do cinema, ritmo soviético, dissertações expressionistas, etc..., sempre embrulhado numa estética de série B, porque me parecia a abordagem mais sensata para quem, não tendo meios, tem vontade. Pensava num determinado tipo de público sem fazer qualquer tipo de concessões. O desafio era: como manter interessante e estimulante uma

---

<sup>140</sup> Henry James citado por James Wood, *A mecânica da Ficção*, Tradução Rogério Casanova, Quetzal Editores, Lisboa, 2010, Pg.11

cine-conversa com aquelas pessoas, sem deixar de ser quem sou? Uma diplomacia de choque. Afirmar-se num território sem fazer concessões cria fronteiras: uns gostam, outros odeiam, estão estabelecidos contornos, esboços de um cine-rostro.

(Mas mais uma vez me adianto, escapo à agulha da linearidade). Quando rodámos *Reproduta*, ainda filmava segundo os modelos da Escola de Cinema (modelos cine-platónicos?); procurava no território da imaginação abstracta formas de criar, ainda sem ter descoberto forma de adaptar o que sabia à cine-realidade circundante.

1991 – Foi ao rever cassetes de vídeo de *repérages* dos primeiros trabalhos que me dei conta que o meu ponto de vista se encontrava como que escondido nos *castings* e nas rodagens preparatórias, não nos filmes que até aí tinha realizado com equipas e métodos convencionais. Voltei-me de novo para o vídeo, desta vez sem pensar nele como um cine-diário ou um esboço, mas como um formato em que me poderia exprimir sem recorrer a terceiros, aproximando-me mais da ideia do escritor sem dactilógrafo, do pintor sem assistente. Pouco depois, filmava integralmente em vídeo a curta-metragem *Matadouro*, a partir de rodagens de uma página de moda no defunto Matadouro de Moscovide. Com este filme, definia novas estratégias de auto-produção, montando a partir de arquivos pessoais, sem um objectivo pré-definido. Inscrevi *Matadouro* no Fantasporto ainda sem saber que filme iria fazer e, com base nessa pré-selecção cega, tinha descoberto uma forma de *furar* o cerco cinematográfico. Rodava o filme em vídeo e, depois de seleccionado pelo Fantasporto, pedia um pequeno apoio ao Estado – na época não havia qualquer tipo de apoio a curtas-metragens, nem a documentários. Filmava então o monitor com uma câmara (emprestada pelo António da Cunha Telles) de 35mm e, como por magia, um vídeo plebeu transformava-se em nobre película! O toque do Kino-Midas. Estava definida outra estratégia de produção independente. *Matadouro* foi o primeiro filme que estreei comercialmente numa sala de cinema. Antes disso, apenas exibira trabalhos através das sessões organizadas pelo Núcleo de Cineastas Independentes, que funcionou também como *catalisador* e produtor nos anos seguintes.

Mas, ao contrário do que até então imaginara, o primeiro filme em que defini a minha cine-identidade foi *A Cidade de Cassiano*, uma encomenda da Câmara Municipal de Lisboa para a exposição sobre o arquiteto, que teve lugar em 1991 no Cinema Éden. Resultou a encomenda do visionamento de pequenos outros trabalhos, como o vídeo *Trans-Lx* – que realizara com o único intuito de desenvolver a minha própria linguagem e de o ir mostrando em festivais e a potenciais interessados em filmes futuros. *A Cidade de Cassiano* foi filmado em película de 16mm com uma pequena câmara Bolex, ideal para a livre expressão dos meus pensamentos visuais e sonoros, sem quaisquer intermediários, criando movimentos impossíveis de imaginar antes da rodagem. Montado em vídeo, aí pude trabalhar as velocidades dos planos, de acordo com a minha interpretação rítmica da arquitectura de Cassiano Branco. *A Cidade de Cassiano*, inspirado no libertador conceito *vertoviano* de Homem-Kâmara, foi muito bem acolhido pelo público e pela crítica, e sentia-me finalmente livre porque tinha feito um filme com o qual me identificava. O meu lema a partir daí foi o seguinte: nunca encarar uma encomenda como se fosse um interregno na minha “carreira artística,” mas antes como um mote *dado* a um artista para que o desenvolva.

1992 – O acaso voltava a bater-me à porta, desta vez propondo-me, para explorar, o tema do Trabalho. Juntei a essa sensação de liberdade obtida com o fruto do meu trabalho para colocar uma questão que era uma verdadeira provocação: *O Trabalho Liberta?* Tratava-se de uma provocação aos outros – é o lema afixado na entrada dos campos de concentração nazis – mas também a mim próprio. Os produtores delegados do canal ARTE tentaram censurar e retirar as melhores respostas (as de Paulo Varela Gomes e de Agostinho da Silva, por exemplo), invocando a longa duração do filme. Quando me encomendaram o filme, tive de aceitar uma regra severa: a duração. Tinha feito um filme de 26 minutos e o canal franco alemão insistia numa duração de dez minutos. Tive de fazer uma versão para essa televisão e outra para o resto do mundo. Não abdiquei, no entanto, de nenhuma das respostas que visavam censurar. O acordo era só esse. Essa parece-me ser a regra básica da relação com quem encomenda: respeitar a integridade do artista.

1993 – Ainda em 1992, encomendam-me um filme para integrar a exposição do centenário de Almada Negreiros. Era a oportunidade perfeita para viajar ainda mais longe através dos conceitos futuristas de Almada. Pela primeira vez tive a coragem de lidar com atores profissionais – talvez por sentir que finalmente começava a saber o que fazer com a câmara e com a equipa (pequena). Com as *Intervenções Autónomas* dos atores *captei* momentos de energia incontida, porque aos atores lhes era pedido que se inspirassem em folhas encriptadas que lhes destinava diariamente. Comecei a aprender a lidar com o *improviso*, porque sozinho não sentia que seria capaz de criar cenas tão fortes.

1994 – Com a encomenda seguinte, pude aprofundar os critérios de improvisação com o intuito utópico de criar momentos irrepetíveis e *ininventáveis*. Tudo aquilo que me apavorava quando terminei a escola era agora mar por desbravar.

Eis os parâmetros que me foram dados: uma ficção a decorrer em Lisboa, entre as duas da tarde e as dez da noite. O tema identificava-se no instante em que o ouvi pela primeira vez: o Tempo.

Até ali, investigara sobre as cidades e a sua arquitectura, as urbanas pulsões futuristas, a escravatura e a liberdade, com Lisboa e as ruínas do Chiado sempre no centro dos cenários. Com *Manual de Evasão LX94* identifiquei uma tela narrativa sobre a qual iria pintar: como se evadir da rotina. O filme cruza diferentes géneros: kafkiano, de ensaio, de série B, de ficção científica, burlesco, mudo, mestiço. Era, no fundo, o Cinema ao serviço de Lisboa Capital da Cultura 1994.

1995 – Uma certa recessão, juntamente com a ressaca cultural, ajudava a que os meus projetos de longas-metragens continuassem a voltar para trás desde 1985. Aproximava-se o final de 1994, não tinha ideia sobre que filme fazer para apresentar no Fantasporto, e nessa altura descobro um pequeno livro num alfarrabista do Terreiro do Paço: *O Mundo Sobre o Outro Desbotado* de Maria Isabel Barreno. A novela/conto fala de uma invasão alienígena que apenas é detetada pelos “loucos.” Tinham-me pedido para

falar numa conferência do Instituto Superior de Psicologia Aplicada sobre “Os Sentidos e o Sentir” e aquele texto pareceu-me o ideal para um pequeno filme sob a forma de monólogo. Imaginei então um dispositivo de rotação que alargasse/distendesse o conceito de percepção da realidade: filmámos o reflexo aquático da atriz Ana Bustorff, através de um sofisticado mas muito simples sistema de tinas e espelhos. O proto-filme foi apresentado no ISPA e rodámos uma segunda vez definitiva numa noite atribulada. O filme foi montado em poucos dias. Um mês depois, estreava no Fantasporto e mais tarde deu origem a uma versão longa sob a forma de cine-concerto: *Vizões! Equações! Radiações!* com música ao vivo de Nuno Rebelo e de outros músicos e atores convidados. O projeto de longa metragem nunca foi aprovado.

1995-96 – Ainda sem saber que fazer à cine-vida, repesquei uma conversa com Robert Anton Wilson sobre Túneis de Realidade, e montei o som a pensar numa possível edição discográfica. Porém, quando fui convidado para dar um *workshop* na Real Ficção, aproveitei a oportunidade para transformar aquele som em banda sonora de um filme. Pedi ao artista plástico João Queiroz, professor formado em filosofia, que desenhasse no quadro-écrã e interpretasse as ideias de Wilson. Este pequeno e simples filme acabou por ser dos meus filmes mais vistos, exibido em festivais e canais internacionais de televisão.

1996-1997 – Quando me convidaram para me instalar nos Ateliers de São Paulo, mesmo no edifício do Elevador da Bica, ia registando no meu computador fragmentos dos diálogos que mantinha com outros artistas que eram visitas regulares. Um dia, a Lúcia Sigalho interpretou diferentes personagens e mais uma vez deixei que o acaso me levasse. Elaborámos um projeto, filmando primeiro uma maquete. Escrevi um guião a partir dos nossos improvisos e desta vez, ao mesmo tempo que era exibida na videoteca de Lisboa uma primeira retrospectiva do meu trabalho, era-me atribuído um subsídio para “primeiras obras.” *A Janela Não É a Paisagem*, mudou mais tarde para o título menos institucional *A Janela (Maryalva Mix)*. De qualquer forma, o primeiro título de trabalho mostrava desde logo a minha pretensão de distinguir entre janela e real, e entre janela e tela. A janela

deste filme é uma tela sobre a qual inscrevo as imagens bidimensionais. Essa bidimensionalidade é fundamental para a criação deste e de outros filmes atraccionistas. O meu objetivo em filmes 2D, como *A Janela*, foi o de criação de cine-vida, superfícies em movimento com existência própria.

1997-2004 – Com a introdução do vídeo digital e dos sistemas de edição não linear deixei de ter razão para não produzir os meus próprios filmes. Aceitei as encomendas que apareciam, imprimindo sempre o meu “cunho pessoal”; aproveitei convites de viagens para rodar filmes em Super 8 (*Visões de Madredeus*), transformei a investigação preparatória de ficções em documentários (*És A Nossa Fé*), aceitei a realização de um telefilme (88), que me fez acreditar de novo que poderia contar histórias lineares – fiz de tudo para que o acaso tivesse um sentido e uma direcção.

Sempre idealizei o espectador: vejo-o como um alter-ego com espírito aberto e crítico, mais aberto e mais crítico do que eu. Esse é o espectador espantado que sempre procurei através dos meus filmes. Fazer filmes é todo um processo de triagem dos espectadores. É um longo caminho, em que se esculpe a figura desse espectador espantado. Através de avanços e recuos, excessos e condensações, os filmes procuram nas salas (e noutras formas de exibição) os espectadores que consigam espantar-se com a minha reconfiguração do cine-real. Isto é, que se espantem com o caminho percorrido e com os seus pontos de atracção – as paragens no caminho a que se chama filmes, mas que, no meu entender, não passam de materializações específicas, entre milhares de outras hipóteses que vivem em universos paralelos da imaginação cinematográfica.

Isto não significa que o caminho percorrido pelo filme até à montagem final seja arbitrário ou aleatório. O aleatório faz parte da essência da rodagem, mas, durante a montagem, há uma busca que procura estruturar esse caminho de uma forma que se espera ser mais adequada ao tema abordado do que outras hipóteses. Essas outras hipóteses não deixam de ser válidas, mas acabam por ser rejeitadas quando o filme começa a ter uma ideia do seu próprio espectador. Cada filme idealiza um espectador diferente, ou antes, um espectador que possa ser várias pessoas.

Este renovar de atenção ao espectador nasce com o filme *O Barão* (2011). Num dos meus cadernos de notas, escrevi: “Em vez de ser um filme concebido a pensar no prazer do criador, *O Barão* será um filme a pensar no espectador.” Esse inflectir, que já se registara em filmes mais emocionais, como *Homem-Teatro* e *Movimentos Perpétuos*, revela uma vontade de criar obras em que o espectador está no centro das atenções (o que não quer dizer que não tenha feito depois filmes em que o mais importante é a expressão sem limites do impulso criador e do ímpeto vanguardístico).

Com *o Barão* dei um último (e um primeiro) passo antes de iniciar esta tese, aproximando-me do Eu-Espectador: em vez de criar o filme que queria fazer, fiz o filme que queria ver.

### **Os objectivos do Espectador-Criador**

**Percepção, distracção e atenção no cinema.** A utopia do ritmo, como todas as utopias, pode desembocar numa deriva totalitária. Tanto a montagem soviética como a americana amarram o espectador à cadeira, sob pena de este perder o comboio do filme.

Há uma aparente contradição entre a atenção constante que os meus filmes exigem e a defesa da liberdade do espectador, quer dentro da sala de cinema, quer frente a uma televisão. Com o comando televisivo, o espectador tem o poder de realizar a sua própria montagem e nos anos 90 do século XX, com o aparecimento da TV por cabo, fiz muitos filmes-*zapping*, saltitando de canal em canal, alternando os tempos de cada plano consoante os conteúdos que iam aparecendo. Muitos dos meus filmes incluem esse *zapping*, essa tentativa de chamar constantemente a atenção do espectador, através da mudança temática e formal e do ritmo da montagem imagem/som. Por outro lado, o *zapping* interno proporciona a liberdade do espectador de se afastar do filme (distraindo-se seja com pessoas, objectos ou pensamentos) e regressar a seu bel prazer, sem se sentir perdido – e, se obtiver prazer (isto é, se gostar do que está a ver), continuar o visionamento sem problemas.

Para Marina Turco,<sup>141</sup> a minha praxis traduz-se por uma concepção modular do cinema. Esta lógica modular das atracções, de pequenas unidades, de cine diversidade, Kino-variedades é ambivalente: diz “Olhem para mim!” Mas não se incomoda com a desatenção, conta com ela para não se submeter a uma narrativa linear. Para aqueles que se concentrarem no filme, há o bónus de seguirem numa viagem sem itinerário marcado, que muitas vezes leva o espectador a variados e inesperados locais, que não seguem a lógica institucional do cinema.

Para Augusto M. Seabra, o cinema do inesperado manifesta-se através de “objectos fílmicos não identificados”:

Gosto quando os filmes me surgem como OVNIS ou OFNIS, como eu costumo dizer, “Objectos Fílmicos Não Identificados,” e somos completamente apanhados e surpreendidos e dizemos: “Epá, mas onde é que a gente está? O que é isto?” O que é que eu espero sempre de um filme? (O que, infelizmente, raras vezes sucede...) É não saber qual é o plano seguinte. Como nós infelizmente temos a noção, hoje em dia, em 90% dos casos, sabemos qual é o plano seguinte porque está tudo formatado e estandardizado. Mas por outro lado o cinema tem-se expandido em formas de instalações, etc., tudo isso, há outras formas. Apesar de tudo há os cineastas que ainda são capazes de nos deslumbrar. No Oliveira, grande parte das vezes, nos momentos maiores, não adivinhas qual é o plano seguinte e ele pode mudar-te completamente o ponto de vista. No Alain Resnais não sabes o que é o plano seguinte, pelo menos nos seus momentos áureos. Dois directores contemporâneos da minha particular estimação, David Lynch e David Cronenberg, surpreendiam sempre no plano seguinte. Para mim, é o mais importante de tudo: que cada plano seja uma descoberta e que seja o inesperado.<sup>142</sup>

Para Manuel Rodrigues, o espanto está na gramática, na forma como se “muda a gramática habitual – seja ela qual for, a do papel do solo, a da representação...”:

---

<sup>141</sup> Marina Turco a propósito dos meus cine-concertos Sudwestern in *The Sudwestern Saga: Live Media and Modular Narratives – Between Commedia dell’Arte and Digital Hypertexts*, University of Utrecht, 2005 <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/Turco.pdf>

<sup>142</sup> Augusto M. Seabra, Entrevista na Cinemateca Portuguesa por Edgar Pêra, 2014.

É na gramática que começa o segredo. No trabalho sobre a gramática e no modo como se conjuga com os valores sobre que elabora. Porque, se não questiona a própria crença e os valores, a história do que herdou... o jogo da gramática não é mais que malabarismo... tem que ter alguma substância. Eu aprecio malabarismos, mesmo sem substância...mas com uma subtil provocação crítica têm outro requinte, e são mais difíceis de encontrar.<sup>143</sup>

Para Rodrigues, os filmes ideais manifestam-se sob a forma de um enigma que o espectador tem de resolver à sua maneira, no entanto a narrativa vigente seja para ele muito pouco estimulante:

Os guiões talvez sejam o que menos contribui para o meu espanto. São sempre muito prosaicos, não é!? Usam a lógica e a argumentação ordinárias... o 'é assim que tem de ser' realista, noutro caso não há público... a maior parte desses filmes raramente é construída na base de um enigma, de um labirinto por percorrer... entre a ideia do espanto e a ideia da crença, acho que a ideia do processo de descoberta labiríntica é a que me agrada mais: exige que o espectador se esforce, i.e., que não se deixe apenas 'envolver', que persiga um fim com entusiasmo.<sup>144</sup>

**Arte e prostituição.** Sempre pensei, de forma utópica, que os meus filmes são "acessíveis." Acessíveis a todos aqueles que tenham suficiente abertura de espírito para não se condicionarem às normas do cinema instituição. Não sendo imediatamente compreensíveis no seu todo, procuram fascinar pelas lacunas de sentido e pelas ligações imprevistas. Para Lev Kuleshov, uma "arte não pode seduzir e fascinar se for totalmente compreensível."<sup>145</sup> "Para um artista, ser acessível é um crime."<sup>146</sup> Fernando Pessoa não poderia estar mais de acordo. Para Pessoa/Bernardo Soares "ser compreendido é prostituir-se."<sup>147</sup> Entre o crime e a prostituição está a acessibilidade; logo,

---

<sup>143</sup> Manuel Rodrigues, Entrevista na Cinemateca Portuguesa por Edgar Pêra, 09-2014.

<sup>144</sup> Ibidem

<sup>145</sup> Lev Kuleshov *L'art de la création lumineuse* in *Le cinema naissance d'un art 1895-1920*, Ed. Daniel Banda e José Moure. Paris: Flammarion, 2008 Pg. 483

<sup>146</sup> Ibidem

<sup>147</sup> Fernando Pessoa, Livro do Desassossego por Bernardo Soares.Vol.I. Fernando Pessoa. (Recolha e transcrição dos textos de Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha. Prefácio e Organização de Jacinto do Prado Coelho.) Lisboa: Ática, 1982. Pg. 121.

quando um cine-artista aceita fazer um “filme comercial,”<sup>148</sup> torna-se cúmplice de um Kino-crime e cine-prostituição? Julgo que há sempre um acto de sedução quando se cria uma obra de arte. Por muito que o autor se dirija ao espectador de forma despudorada ou desconcertante, parece-me que há sempre uma tentativa de sedução da parte deste, nem que seja da tentativa de sedução dos conhecedores ou amigos.

**A presença da voz do autor.** Há filmes interpelativos, que falam connosco. Sentimos e ouvimos a voz do autor, que nos interpela. Nesse sentido, os filmes de Jean-Luc Godard são comunicativos e dialogantes, mais do que os filmes que fazem por ignorar o espectador, sabendo que ele lá está – como se fosse uma mulher ou um homem que soubesse que está, por exemplo, a ser visto num café, e que representa um papel que espera que seduza de alguma forma os outros clientes ou um cliente em particular. Autores auto-reflexivos como Godard, são como alguém que se senta à nossa mesa e nos olha nos olhos, começando a falar connosco. No entanto, fala sem se preocupar em ser totalmente compreendido e como se o seu interlocutor conhecesse profundamente os temas que são abordados – fala para conhecedores, cine-alfabetizados, pensadores. Por outro lado, Godard estabelece relações entre as imagens e os sons que não são totalmente absorvidas e entendidas, mesmo pelo espectador cine-alfabetizado. Nessas alturas (e noutras) o espectador pode *perder-se* nos seus próprios pensamentos (tantas vezes, sobretudo durante a adolescência, me aconteceu, perante filmes de Godard, ficar totalmente perdido em pensamentos alheios aos conteúdos do que estava a ver) e depois regressa revitalizado, exactamente por se ter perdido e viajado. E depois reencontra o filme com um novo estado de atenção. É como se fôssemos num comboio e estivéssemos a olhar pela janela, e de repente começássemos a ler um livro e voltássemos a olhar pela janela, e não nos sentíssemos particularmente

---

<sup>148</sup> Até hoje realizei dois filmes para o “grande público”: *Oito Oito* (2001) e *Virados do Avesso* (2014)

perdidos porque sabemos que o comboio foi numa determinada direção e podemos de novo olhar através da janela e ver a paisagem.

Procuro sempre provocar algum tipo de espanto, ou de novidade ou surpresa e aposto muito mais nisso, por exemplo, do que no *suspense*, que exige uma repetição exaustiva da mesma ideia – é através da repetição que surge a antecipação e depois a novidade. No fundo, aquilo que procuro é mais a surpresa e o espanto do que a antecipação e o *suspense*. O que não significa que não haja uma tensão dinâmica entre os diferentes materiais que compõe o filme.

# TIPOLOGIAS DO ESPECTADOR

## **TIPOLOGIAS DO ESPECTADOR O VÍRUS DA FILMITIS**

Definido o sujeito Espectador, ou antes, apresentadas as suas múltiplas definições, esta investigação avançou no sentido da particularização (ou elementarização). O espectador é uma entidade de tal forma vaga, que me pareceu útil estabelecer uma análise detalhada dos seus comportamentos, alicerçada quer na minha experiência quer nas teorias estudadas, sem preocupações abrangentes ou generalistas. O ponto de partida deste capítulo são os filmes-conferências *Tipologias do Espectador* e *O VIRUS DA FILMITIS - Fãs e Fanáticos do Ecrã*. O primeiro debruça-se sobre múltiplas formas de comportamento de um espectador o segundo ocupa-se de uma forma específica de ver cinema.

### ESPECTADOR CAMALEÃO

O público, esse monstro de mil cabeças.<sup>149</sup>

O filme-conferência *Tipologias do Espectador* é composto por dois elementos principais, o texto escrito (na imagem) e o texto dito (por um actor). Enquanto que o texto escrito é composto de citações, aquele que é dito é um corpo de texto original e retirado do meu livro sobre Hollywood<sup>150</sup>. As citações sobrepostas a imagens que compõe esta cine-conferência são retiradas de livros de Debora Knight, Janet Steiger, Raymond Durnat, Michelle Aaron, Raymond Habersky Jr., Greg Taylor Laura Mulvey, Judyth Mayne. Mais uma vez o texto escrito no ecrã funciona como território de investigação teórica.

O texto original de *Tipologias do Espectador* participa na construção do filme *Cinesapiens*, de múltiplas formas. Primeiro porque é dito pelo seu protagonista, o actor Nuno Melo – colaborador fundamental nesta pesquisa, do ponto de vista da relação do corpo com a ideia e a palavra. O Orador destas *Tipologias*, é um protótipo do cine-conferencista de *Cinesapiens*.

Depois, porque o próprio tema do texto (dito) sobre as múltiplas personas que um espectador pode assumir, será materializado em *Cinesapiens*, na representação de múltiplos papéis por apenas dois actores. Só que enquanto nestas *Tipologias*, o texto é dito por uma única personagem, em *Cinesapiens*

---

<sup>149</sup> António Pedro. *Pequeno Tratado de Encenação*, Edições Inatel, 1976 Pg. 23

<sup>150</sup> Edgar Pêra, *Hollywood*, Esfera dos Livros, Lisboa 2014

as personagens interpretadas por um só ator multiplicam-se. Num gesto de esquizofrenia tão comum à representação de diferentes papéis por Nuno Melo e Jorge Prendas assumem múltiplas personas, que correspondem a diferentes estádios da evolução do cinema. No entanto, apenas Nuno Melo interpretará, para além do múltiplos papéis, um meta-papel; o de Cine-Conferencista. É essa personagem ficcional que se apresenta-se sob múltiplas personas consoante os temas abordados pelos eu discurso. Em *Tipologias* estabelecem-se as bases dessa investigação: o ator, ao dizer o texto com diferentes tipos de vozes cria diferentes personagens sónicas, protótipos do meta-personagem Conferencista de *Cinesapiens*.

Essa desmultiplicação de personagens refere-se a diversificados estados de espírito durante o visionamento de um filme, referidos em *Tipologias do Espectador*. Este formato esquizoide tem como raiz comum a diversidade das vivências de cada espectador. Convirá não falar no espectador, mas nos espectadores. E cada espectador que fale por si, isto é, para aqueles que desejem falar em nome dos outros espectadores talvez fosse melhor, um pouco à maneira de autores relativistas como o inevitável Pessoa, começar por imaginar diferentes espectadores dentro de nós próprios. Afinal... O que há de comum entre os espectadores? Nada? Pouco? Muito? O suficiente? o suficiente – para que todos assim se chamem (Espectador) muito – o dinheiro/bilhetes? pouco - que interesses? nada?

Podemos estabelecer tipologias de estados de espírito de espectadores consoante as suas personalidades e consoante as personalidades dos filmes. A mesma pessoa é um espectador diferente em filmes com abordagens estéticas diferentes. Cada tipo de espectador corresponde a um modo de ver cinema do que a definição duma pessoa específica. Um espectador pode ter diferentes modos de ver e conjugar dentro de si diversas formas de *spectatorship*. Tanto o cinema como o espectador desdobram-se em múltiplas "personalidades". Tanto podemos atribuir estados de espírito ao espectador como aos filmes. Esta abordagem camaleónica e "esquizofrénica" tem os seus perigos. O espectador teórico, seduzido pelas sereias da relatividade pode entregar-se a uma tipologia *ad infinitum* ("frenológica"?). Estas formas elementaristas de teorizar o espectador implicam fronteiras definidas, mas não rígidas. Fronteiras elásticas. O espectador é uno e indivisível, no entanto podemos criar espectadores abstratos, i.e. diferentes formas de ver filmes, que compõe um quadro de atitudes. Alinhava-se aqui uma primeira abordagem de uma possível tipologia, ou antes uma lista de exemplos de estado de espírito do espectador. Esta tipologia do espectador refere-se sobretudo aos estados de espírito que um mesmo espectador pode ter durante os visionamentos de diferentes filmes. O que está em causa afinal, para o espectador teórico é a sua capacidade de dar a ver o seu filme sobre o espectador. Como um espelho em diferido sobre o ato de ver cinema.

**Espectador Naturalista** ou Espectador-Testemunha-Juíz ou ignora ou pelo menos suspende o reconhecimento de que se trata de um filme. Trata-se mais de presenciar, em diferido. Sente que está a testemunhar um acontecimento. Pede-se também que o espectador faça de juíz. Que decida sobre aquelas

pessoas, aqueles atos, Tal como o espectador de Hollywood ignora ou pelo menos **suspende** o reconhecimento de que se trata de um filme. Mas os filmes naturalistas vão mais longe do que as fitas hollywoodianas. O espectador naturalista crê que está a presenciar algo de real, mas em diferido. Sente que está testemunhar um acontecimento.

Mas, para Debora Knight<sup>151</sup>, nos filmes naturalistas (de Ken Loach) embora o autor aponte para conclusões particulares, só o espectador pode tirar conclusões. O ponto de vista observacional, que garante a pluralidade dos pontos de vista, deixando no espectador a responsabilidade de avaliar a situação descrita. No entanto, Knight realça que o autor naturalista, tal como um cientista, tem uma hipótese que pretende provar. E, tal como o cientista, não pode falsificar os dados se quiser ser rigoroso. Mas não será que esta ambição científica esbarra com a própria natureza da arte, e em particular, o cinema? Há sempre quem queira definir o que é verdadeiro e falso, o que é honesto e o que é criminoso, no universo artístico. Para um autor naturalista trata-se de recriar condições sociais e emocionais sob a forma laboratorial.

Um Espectador Naturalista ideal estará atento à manipulação desses elementos, o que não quer dizer que será capaz de detetar essa manipulação, pelo que um “verdadeiro” filme naturalista exporá sempre as condições em que o filme foi feito. Então poderíamos dizer que muitos filmes de Godard são naturalistas porque deixam expostas as fracturas cinematográficas. Mas o espectador godardiano é de natureza mais complexa do que o espectador naturalista definido por Debora Knight.

Para Knight, num filme naturalista o espectador é testemunha tríplice: Observador, Testemunha presencial (jurídica) e Júri<sup>152</sup>. Pede que o espectador faça de juiz, que decida sobre aquelas pessoas e aqueles atos. O espectador é um “moralista experimental”. Como afirmou Ken Loach trata-se de chegar ao âmago das emoções, fazer com que os espectadores digam “Christ – that’s true!”<sup>153</sup> O artista em busca da verdade emocional. Por exemplo filmar o quotidiano de uma família numa barraca pode bastar para criar no espectador a consciência de que há uma realidade que deve ser mudada. (O que não quer dizer, claro, que essa operação de mudança seja depois efetuada).

**O Espectador-Marioneta.** O espectador-marioneta reage sem ter oportunidade de pensar, assiste a cenas criadas especificamente para obter uma só reação do espectador. O sistema narrativo hollywoodesco tem esta ambição totalitária de manipular todas as emoções do espectador. Pauline Kael por exemplo detestava sentir-se manietada nas suas emoções, mesmo que essa manipulação fosse abrilhantada através da mestria de cineastas como Chapin e Spielberg. O Espectador-Marioneta um Espectador no lugar do morto: exige que a engrenagem cinematográfica o conduza – numa viagem

---

<sup>151</sup> Deborah Knight *Naturalism, narration and critical perspective: Ken Loach and the experimental method in Agent of Challenge and Defiance - The Films of Ken Loach* edited by George McKnight. Filcks Books UK, 1997.

<sup>152</sup> Ibidem, Pg. 64

<sup>153</sup> Ken Loach, entrevista de Jonh Hill, in *Agent of Challenge and Defiance - The Films of Ken Loach* edited by George McKnight. Filcks Books UK, 1997. Pg. 175

excitante, sem que acabe “morto”, i.e: que os riscos valham a pena – de preferência com *happy end*.

**O Espectador assombrado.** Espectador imobilizado, num estado total de entrega ao filme. Tal como os protagonistas das ficções de Lovecraft, este espectador assiste, mesmerizado ao desenrolar das ações.<sup>154</sup> O espectador assombrado é muitas vezes o espectador de filmes fantásticos e de terror, que se projeta na figura do protagonista ameaçado. Este espectador assombrado ainda vive amarrado na caverna, assistindo ao desfilar das sombras. Mas ao invés do espectador-testemunha, assiste a uma visão transformada da realidade. Para se assombrar este espectador tem de aceitar uma outra versão da realidade, tem de ter consciência que as sombras são uma ilusão – em que acredita, momentaneamente.

**O Espectador da primeira fila.** Escreveu Roland Barthes que “apenas as crianças e os cinéfilos se sentam na primeira fila”<sup>155</sup>. Quando um espectador se senta na primeira fila de uma sala de cinema tem tendência a viajar com olhos pela tela, porque mal consegue abarcar todo o ecrã com um só olhar. É um espaço que tem de perscrutar. E, quando o espectador está demasiado perto do ecrã (o que acontece nalgumas salas de cinema) para ler legendas tem de viajar muito rapidamente pelo ecrã, é um carrossel de olhares. O espectador da primeira fila (quase que) não vê outros espectadores. Sabe que eles lá estão, mas ignora-os, deseja o ecrã só par si. Vê um ecrã/janela, que se absorve na totalidade. O filme será mais real para ele do que para os outros espectadores, que estão sempre conscientes uns dos outros?

**O Espectador projecionista.** O projecionista, e o espectador da última fila, encontra-se nesse lugar privilegiado em que se abarca (quase) todo o fenómeno-cinema. O filme do espectador projecionista e do espectador da última fila, inclui as silhuetas da audiência. O recorte contra a luz faz parte da imagem-ecrã-cinema. Filme, projecionista, ecrã e realidade, uma só entidade. Como escreveu Abraham Moles “O acto cinematográfico é definido pelo projector, e não pela câmara.”<sup>156</sup>

**O Espectador pirata: o filme do espectador.** Uma forma de cinema que inclui o espectador na própria imagem é o filme pirata filmado dentro da sala de cinema à socapa, com espectadores a levantarem-se e entrarem no plano.

**O Espectador projecionista caseiro.** *Home Cinema* não é televisão? Quando se apagam as luzes e o ecrã da sala desce, o electrodoméstico desaparece. Por outro lado, as salas multiplex, com as paredes decoradas com motivos de filmes e a sua comezaina ruidosa aproxima-se do espectáculo televisivo. Esbatem-se as fronteiras entre cinema e televisão.

---

<sup>154</sup> O especialista em Lovecraft S.T. Joshi, na sua entrevista confirmou essa equivalência entre o espectador mesmerizado e as narrativas de Lovecraft.

<sup>155</sup> Roland Barthes, *Ao sair do cinema* [1975]. Em *O Rumor da Língua*, traduzido por António Gonçalves, 291–94. [1984]. Lisboa: Edições 70, 1987, Pg. 293

<sup>156</sup> Abraham Moles *Arte e Computador*, tradução Pedro Barbosa Ed. Afrontamento, Lisboa 1990 Pg. 226

**O Espectador ressuscitador.** O espectador de *home movies*, é um ávido consumidor de memórias, próximas e remotas de filmes com familiares defuntos ou desaparecidos. Augusto M. Seabra refere-se à importância do lado espectral do cinema, como a grande atracção desta arte: da capacidade de entrarmos no território dos mortos, conhecidos ou apenas famosos.

Para Michael Renov a primeira função de um documentário é:

to record, reveal, or preserve. The emphasis here is on the replication of the historical real, the creation of a **second-order reality** cut to the measure of our desire - to cheat death, stop time, restore loss. here ethnography and the home movie meet insofar as both seek what Roland Barthes has termed “that horrible thing which is there in every photograph: **the Return of the Death**.”<sup>157</sup>

**O Espectador Censor.** A Censura estimula o Espectador Analista, perito em segundos sentidos. O censor é um Espectador Analista, um profissional do subtexto.

**O Espectador (de) culto.** O importante aqui está na distância a que se coloca o espectador-de-culto do objecto (o filme trata-se para ele de um objecto-texto). O filme vê-se, com consciência de que o seu valor está na própria leitura do filme. É o espectador que filma o filme. A lupa, o código que se partilha, muito mais importante do que a visão “simples” do filme. Mune-se de uma legenda contextualizadora.

**O Espectador-legendador.** É um espectador-criador, espectador intertextual. Este (caso extremo de) espectador manifesta-se também através da inserção de textos (legendas), de sentidos diferentes aos dos filmes originais. Parte de um filme matriz e subverte o seu sentido, frequentemente através de legendas humorísticas. O espectador-manipulador coloca-os *online* tornando-se por sua vez criador...

**O Espectador televisivo.** A televisão foi antecipada por cineastas como Dziga Vertov. Para Vertov o rádio-olho<sup>158</sup> seria uma forma de eliminar o espaço, promovendo a comunicação entre as pessoas e de difundir os seus filmes e dos seus camaradas pela rádio, tornando-os acessíveis a todos, sobretudo aos trabalhadores da União Soviética. Nem todos teriam uma visão tão optimista do futuro da televisão, quando esta se tornou realidade: para Barthes “a sala de cinema é um lugar de **disponibilidade**”<sup>159</sup>, já a televisão remete sempre para o espaço familiar, e os filmes deixam de exercer fascínio, que é privilégio da sala escura, poderoso espaço anónimo

---

<sup>157</sup> Michael Renov, *Theorizing Documentary*, New York: Routledge, 1993, Pg.25

<sup>158</sup> Kino-Eye – *The Writings of Dziga Vertov edited by Annette Michelson*, University of California Press, 1964, Pg. 91

<sup>159</sup> Roland Barthes, *Ao sair do cinema* [1975]. Em *O Rumor da Língua*, traduzido por António Gonçalves, 291–94. [1984]. Lisboa: Edições 70, 1987, Pg 291

potencialmente erótico. Com a televisão acendem-se as luzes, revelam-se as faces dos espectadores, o mistério desaparece:

nela o escuro é apagado, o anonimato recalcado; o espaço é familiar(...) domesticado (...) a erotização do lugar é impedida: **pela televisão somos condenados à Família**, da qual ela se tornou o instrumento. <sup>160</sup>

Pauline Kael escreveu a propósito do carácter fragmentário dos visionamentos televisivos. Via nessa fragmentação da atenção do espectador a origem da desintegração iminente da narrativa:

It's possible that television viewing, with all its breaks and cuts, and the inattention, except for action, and spinning the dial to find some action, is partly responsible for destruction of the narrative sense – that delight in following a story through its complications to its conclusion, which is perhaps a child's first conscious artistic pleasure. <sup>161</sup>

Kael identifica o espectador de cinema com um espectador-infante, eternamente deliciado com o desenvolvimento linear de uma narrativa, enquanto que o espectador de televisão será um espectador-zombie, atordado por uma massa informe de produtos audiovisuais? A desatenção que a tv<sup>162</sup> e net geram será responsável pela ausência de narrativas complexas no cinema *mainstream* de hoje?

Existiram (e existem) cineastas que acreditaram que poderiam influenciar o destino da televisão, de Roberto Rossellini a Steven Spielberg. Hoje podemos ver séries televisivas americanas com orçamentos de longas metragens, com argumentos complexos e com personagens que levam os espectadores a seguirem as suas peripécias, temporadas atrás de temporadas. Enquanto vejo tv imagino a experiência de ver o filme? Ver uma reportagem sobre um local substitui a experiência de viajar até esse mesmo local? Ver um filme na televisão substitui a experiência de o ver no cinema?

**O Espectador Dialético.** A primeira citação de *Tipologias* é de Raymond Dugnat. Para Dugnat mudar de opinião sobre um filme não é sinónimo de diletância. Um espectador não tem de viver aprisionado às primeiras impressões de um filme:

---

<sup>160</sup> Ibidem. Pg. 292

<sup>161</sup> Pauline Kael. *I Lost It At The Movies, film writings 1954 to 1965*. Londres: Marion Boyars, 2007, Pg.9

<sup>162</sup> Podemos comparar um ecrã de cinema com um quadro e um ecrã de televisão com um postal, mas existem diferenças substanciais entre a relação quadro-postal e sala de cinema-tv. Para já, um filme 2D será sempre bidimensional, independentemente da forma como for exibido, enquanto que um quadro é 3D e um postal é 2D. Com a transformação de uma pintura num postal não se trata apenas de uma redução de escala, como acontece se passa do cinema para o ecrã de computador. Um quadro tem uma textura que é “aplanada” pelo postal. Por outro lado, quando observamos um quadro de longe, este é aparentemente bidimensional. É tudo uma questão de distância. Um filme projetado está sempre a uma certa distância do espectador.

Não é nenhuma vergonha apreciar um filme pela primeira vez e verificar que o filme é mau e, passado uma temporada, ver o filme novamente, e considerá-lo bom, e vice-versa. <sup>163</sup>

Quando perguntaram a Raymond Durnat se ele tinha medo de avaliar um filme importante ele respondeu:

Penso que ninguém pode oferecer uma opinião objectiva acerca de um filme. Vejamos: todos os anos variam as opiniões sobre a excelência dos criadores cinematográficos. O essencial é apreciar os filmes completamente descontraído e gozá-los inteiramente. <sup>164</sup>

Com esta resposta (aparentemente) simples Raymond Durnat quer com isto dizer que a recepção dos filmes tem a sua própria História, paralela e divergente, à História do Cinema. A relação do espectador com um filme pode evoluir em diferentes sentidos. Uma apreciação estética está sempre ligada à época em que é visionado, pelo que as opiniões e as teorias têm de evoluir de acordo com o tempo em que vivemos. Essa atualização das ferramentas de avaliação e análise de um filme é fundamental para um teórico como Durnat, e mostra também até que ponto os níveis de Espanto num filme dependem muito da era em que é visto.

**O Espectador do Futuro.** O espectador do futuro virgem, que só vê um filme várias décadas depois de ter sido feito, não tem o mesmo contexto temporal que o espectador experiente, que regressa a um filme muito tempo depois, ou até mesmo do espectador cinéfilo, que previamente investigou sobre esse filme. O Espectador (do Futuro) Experiente confronta o visionamento atual com as memórias do primeiro visionamento. O filme “resistiu”? Foi mais do que uma novidade? Ainda tem algo de novo para dizer? Foi atropelado pelo comboio do Tempo? Que relevância tem hoje? Que prazeres desperta? E medos?

Enquanto o Espectador Experiente trabalha a memória e compara-a com a experiência atual, O Espectador (do Futuro) Virgem, que vê um filme antigo pela primeira vez ou ignora por completo a época em que o filme foi feito e só lhe interessa o teste do tempo, ou imagina o contexto da época em que o filme estreou. De outras vezes só “compreendemos” certos filmes quando um autor revisionista, como Tarantino, se apropria de actores, músicas e cinematografias até então minorizadas ou desprezadas. Serão raros os filmes que ainda hoje são pioneiros, que desbravaram caminho que poucos ou nenhuns resolveram seguir. Filmes de influência pouco visível ou até mesmo invisível, estruturas narrativas ainda hoje originais.

Há também os casos em que não é necessário novo visionamento para que o espectador mude de opinião sobre um filme. A memória do filme foi trabalhando por si, instalou-se e finalmente revelou-se. São filmes em que a

---

<sup>163</sup> Raymond Durnat, Revista *Filme* #9 *Encontro com a crítica inglesa*, entrevista de Ferrão Kazenstein. a Raymond Durnat, Peter Baker. Pg. 4

<sup>164</sup> Raymond Durnat, Revista *Filme* #10 *Encontro com a crítica inglesa parte 2*. Pg. 6

memória do filme se substitui à experiência do momento de ver. Kino-bombas relógio.

**O Espectador Criativo.** O Espectador Criativo reinventa os filmes. Certos críticos especulam de tal forma que criam os seus próprios filmes através da escrita: filmam os filmes. Um espectador pode inventar memórias falsas de filmes e escrever sobre cenas de filmes que apenas existiam na sua imaginação. Na era pré-youtube, muitos espectadores profissionais tinham de escrever textos sobre filmes que tinham visto há muitos anos atrás, tendo apenas como âncora as suas cine-memórias. No entanto, essas memórias reinventadas são corretas do ponto de vista desse espectador: foram aqueles filmes que provocaram essas memórias. Despertaram o desejo secreto, inconsciente, no espectador de criar cenas, por vezes ainda mais espetaculares. Às vezes o espectador inventa sequências que não existem e são melhores do que as do filme, talvez porque inspiraram de tal maneira o espectador que ele criou falsas memórias superlativas. Ou então o Espectador Criativo faz uma ficção à volta de cinematografias. Dá a ver outros filmes no filme, isto é, refilma o filme, faz do filme um ecrã branco onde projeta as suas visões. Espectadores *camp* e *cult*, e pensadores como Zizek, usma os filmes como combustível para outras viagens. Salvador Dali usava óculos com prismas nas sessões de cinema para ver os filmes de forma diferente. O Espanto do Espectador Criativo estará na multiplicidade de possíveis leituras que até um banal filme pode ter: de um filme *mainstream* pode extrair uma panóplia de imagens ou motivos excêntricos, dignos de figuração nos anais dos filmes de arte. Às vezes o motivo de espanto é um mero adereço de outra época, um diálogo que hoje pode ter duplo sentido, um falhanço narrativo que possa ser visto como certa ironia. O Espectador Espantado também pode ser um espectador artista, um espectador criativo.

**O Espectador Possuído.** Existem diferentes tipos de possessão. Esses estados de espírito são seres que se apossam dos espectadores. A atracção é uma possessão consciente, o espectador apercebe-se do mecanismo cinematográfico através do maravilhamento.<sup>165</sup> O melodrama (o oposto do cinema das atracções) é uma possessão num estado de adormecimento? Estaremos a sonhar quando vivemos um melodrama de Sirk e acordados quando assistimos a um sonho de Méliès?

**O Espectador em Transe.** Neste caso, o filme serve para entrar em contacto com outra dimensão, xamânica, primeva, que tanto pode ser grotesca como pode ser de viagem através do maravilhoso. Exemplo: o espectador de Teatro da Crueldade de Antonin Artaud.

---

<sup>165</sup> No meu “cinema das atracções” somos possuídos para viajar em êxtase alegre, ao mesmo tempo que somos bombardeados com imagens, ritmos e pensamentos. Mas só posso falar da minha experiência. São teorias e ferramentas caso a caso.

**O Espectador Fragmentado.** São Cine-Estilhaços que se incrustam na memória do espectador, fragmentos fílmicos “nacos de tempo”<sup>166</sup>, como afirmou James Stewart a propósito daqueles momentos que ficam na memória dos espectadores anos e anos depois de terem sido vistos. São Kino-flashes que valem pelo filme inteiro. Os corpos dessas memórias manifestam-se hoje nos clips do youtube por exemplo, *best of* de sequências arrebatadoras, que os espectadores-manipuladores partilham com a cibercomunidade. De que servem os filmes inteiros, se ninguém tiver tempo (nem paciência) para os (re)ver? O youtube, e outras redes sociais, sacia a vontade do espectador conhecer o filme sem ter de se envolver na experiência de o ver na íntegra. Uma parte de um filme tem de conter o seu todo.

**O Espectador Hiper-Consciente** (Brechtiano?) tem consciência do projecto, do preço dos bilhetes, da propaganda, do papel das classes, etc. Distancia-se da Crença na reprodução da realidade na esperança de presenciar a realidade/verdade dum espectáculo e duma sociedade. O filme serve para despertar uma consciência. É a **Luta de Classes no cinema**: espectador burguês (narrativa linear suspense) versus espectador popular (atração, espanto)

**O Espectador-Manipulador Onnipresente.** O espectador de filmes de 360 graus manipula o cursor para movimentar a câmara em todos os sentidos e ângulos.<sup>167</sup> O espectador altera o seu ponto de vista através do computador como o operador do controlo remoto de uma grua controla uma câmara. A sensação de controlar o tempo e o espaço provoca no espectador a ilusão de ubiquidade.

**O Espectador terrorista.** Por vezes, o espectador confunde o projeccionista com o autor. Em certos casos, os espectadores espancaram o projeccionista confundindo-o com o autor. O “culpado” era o filme de Rainer W. Fassbinder *Terceira Geração*, cujo slogan era: “I don’t throw bombs I make films”<sup>168</sup> pondo em causa os ideais do “terrorismo de esquerda” e provocando a ira de alguns espectadores, que espancaram o projeccionista em Hamburgo e em Frankfurt e atiraram ácido para o ecrã.

**O Espectador Sonoro.** Os espectadores de cinema mudo eram indisciplinados. Entravam e saíam da sala quando queriam. No início do

---

<sup>166</sup> James Stewart, entrevista de Julho de 1966 por Peter Bogdanovich, *Nacos de Tempo*, Tradução Maria Dulce Teles de Menezes e Salvato Teles de Menezes. Lisboa: Livros Horizonte, 1986, Pg. 131

<sup>167</sup> Exemplo em <http://www.360heros.com/video/sim-digital/>

<sup>168</sup> Rainer W. Fassbinder, in Wallace Steadman Watson, *Understanding Rainer Werner Fassbinder: Film as Private and Public Art*, University of South Carolina Press, USA, 1996 Pg. 23

Falado, o público infantil ainda ia ao cinema sem acompanhantes adultos. A algazarra era tanta que muitos dos diálogos eram devorados pelas conversas das crianças. Hoje, os comedores de pipocas e viciados em telemóveis criam novos contextos sónicos de visionamento. Já o **Espectador Satírico** é o tipo de espectador de cinema de bairro popular gozava com o “marreco” (o projeccionista). Ainda hoje satiriza algumas as cenas implausíveis ou artificiais, representando para amigos e desconhecidos. É um espectador com inveja do ecrã, querendo tornar-se o centro das atenções, entrando em competição directa com o filme.

**O meta-Espectador e o cinéfilo.** O que o diferencia um meta-espectador de um cinéfilo? Para Bruce Isaacs o meta-espectador consome os filmes de forma post-cinéfila:

If you look at the cinephiles, the cinephiles love certain kinds of film traditions. But the cinephiles are very much anchored in a cinematic history that was canonized. Whether they like B-grade or prestige movies, it didn't really matter. You only had access to the films that, you know, were screened at your local theatre... So, is not as if you could collect these movies, that you can watch them over and over and over. That you cut them up. You know, you could think of this as constantly shifting and changing. Cinephiles were very much engaged in the form history, where the object of film was very strong. You know, in my thinking of it, I see the cinephilic movement very much in that kind of Walter Benjamin notion of “This text as an aura”. And that's the way I feel about that cinephilia... (...) We don't have that experience anymore. I can see anything I want, anytime I want. And I can access it at the drop of a hat. So, my relationship to cinema can't be that cinephilic relationship. I fundamentally don't believe it exists, unless I, somehow, try to channel it nostalgically. And that isn't to say that I don't love movies, but it's to say that I think that what Tarantino does is to suggest a very different love of cinema. It is literally a cinema that's constant, exists in all places, it's performative and it's a kind of cut and paste... I think that requires different value systems. One of the first things I've tried to do in thinking about Tarantino was to throw out any kind of value hierarchy. I wasn't interested in whether this was polished narrative, if was formally composed... I wanted to bring a total different values system to it. And so, for me, that's **post-cinephilic film consumption**.<sup>169</sup>

Mais do que falar de espectadores em termos abstractos convirá falar de espectadores de determinado filme em determinada sala e determinada hora.

## OS FÃS & O VÍRUS

O filme-conferência *O VIRUS DA FILMITIS - Fãs e Fanáticos do Ecrã* é composto de material heteróclito, combinando um texto original lido por um actor, citações sobrepostas a imagens do meu filme sobre espectadores de futebol *És a nossa fé* (em negativo), funcionando como tapete visual das citações, para além de fotografias de filmes de outras cinematografias.

---

<sup>169</sup> Bruce Isaacs. Entrevista Skype por Edgar Pêra, 2016

O ponto de partida do texto do *Vírus da Filmitis* foi o livro *Movie Crazy*<sup>170</sup> de Samantha Barbas, que refere a uma doença, a filmitis, que invadiu as salas de cinema. Barbas apesar de não ser uma especialista em estudos fílmicos escreveu um curiosíssimo livro sobre a origem e o comportamento dos fãs nos primórdios do cinema de Hollywood.

O texto original combina elementos do meu livro sobre Hollywood (que, não sendo centrado no tema desta tese, tem excertos que refletem sobre a condição do espectador) com textos escritos especificamente para esta tese. Parte desse texto do livro sobre Hollywood foi usado mais tarde em *Cinesapiens*, mas dentro de um contexto radicalmente diferente.

As citações são provenientes de textos de Samantha Barbas, Henry Jenkins, Tom Shone, Mark Kermode, Melvyn Stokes, Martin Baker, Kathryn H. Fuller,. Inclui também excertos de uma entrevista a Henry Jenkins, que depois viria a ser utilizada em *O Espectador Espantado*, mas com uma estética radicalmente diferente deste *Vírus da Filmitis* (imagem solarizada).

O tema subjacente a estes elementos é a evolução de uma classe especial de espectadores, conhecidos como fãs. O fã prolonga muito para além o efeito inicial do espanto, quer seja provocado por um actor, filme ou *franchise*.

**Os Espectadores-Actores**, como os *Trekkies*, vão para convenções fardados e maquilhados como as personagens de *Star Trek*. *Star Trek* começou por ser, nos anos 60, uma série revolucionária que introduzia problemas de multiculturalidade e da guerra. Segundo Gene Roddenberry, criador da série, inicialmente a NBC opôs-se a mulheres e seres de outras etnias na nave Enterprise Foi “o primeiro show televisivo a mostrar-se contra o Vietname. Só que passado noutra planeta.”

Mass communications is our language today, between one another; and we can't say, "well let's not really talk about anything serious on television."

That is a criminal statement, and a criminal intention.

In my opinion, the audiences are way ahead of leaders. I think the government leaders should catch up with the audiences.

Then we'd have XXI century right now.“<sup>171</sup>

Para o fã, o modo de visionamento é cíclico – um ritual que leva um espectador a um transe – o fã pode repetir os diálogos de um filme, antecipando-os ou dizendo ao mesmo tempo que as personagens. Faz do filme um cine-karaoke. O Fã conhece o caminho porque tal como o Xamã já foi até ao Fim e regressou desse primeiro visionamento com Kino-sabedoria, que partilha com os neófitos. Usufri do cine-presente do filme, sabendo o que vai acontecer, mas

---

<sup>170</sup> Samantha Barbas. *Movie Crazy*. Hampshire: Palgrave, 2001, Pg.2

<sup>171</sup> Gene Roddenberry on *Good Morning America* 1986 in

[http://74.125.77.132/search?q=cache:CVb-](http://74.125.77.132/search?q=cache:CVb-0Gd0DzAJ:scifistandpoint.wordpress.com/2008/08/19/star-trek-creating-the-classic-rod-denberry-interview-1986/+star+trek+interview+Roddenberry&cd=5&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt&client=firefox-a)

[0Gd0DzAJ:scifistandpoint.wordpress.com/2008/08/19/star-trek-creating-the-classic-rod-denberry-interview-1986/+star+trek+interview+Roddenberry&cd=5&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt&client=firefox-a](http://74.125.77.132/search?q=cache:CVb-0Gd0DzAJ:scifistandpoint.wordpress.com/2008/08/19/star-trek-creating-the-classic-rod-denberry-interview-1986/+star+trek+interview+Roddenberry&cd=5&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt&client=firefox-a)

deixando-se de novo levar pela correnteza da narrativa. Serve de guia aos cine-neófitos, que vêm pela primeira vez o filme.

Mas o fã tanto pode ser fetichista, como ativista. Como Henry Jenkins salienta, na entrevista que lhe fiz, podemos encontrar no campo do *fandom* actos de resistência e rebelião. Talvez seja mais adequado hoje falar-se de comunidades de consumidores, do que de fãs. Procuram influenciar o destino dos filmes, postando comentários nos sites, criando blogs de pressão, recorrendo à internet para criar ondas de protesto. Os fãs mais criativos escrevem ficções alternativas e realizam filmes apócrifos, inspirados nas suas séries favoritas. Alguns desses filmes rivalizam com os originais. Serão esses os Neo-Fãs?

O Neo-Fã passa o seu tempo frente ao ecrã do computador. Partilha as suas cenas favoritas no facebook, posta comentários, sugestões e reclamações nos sites oficiais dos filmes, participa nos fóruns de discussão, cria blogs dedicados aos filmes de culto... “Não tenhas vergonha, ser fã é uma forma de participar”, como que afirmam os fãs académicos. O Neo-Fã é adepto da comunicação permanente através redes sociais. Cria meta-textos e meta-filmes. Pesquisa bancos de imagens para mais tarde se apropriar delas e reclamar como suas, como parte integrante da sua identidade. Ser fã é condição imprescindível para usufruir de tudo o que o cinema tem a dar ao espectador? Que tipo de fãs existirão no futuro? Serão espectadores-criadores de pleno direito? Qual o tipo de espanto de um espectador que assumem ambos os papéis, o de criador e de receptáculo transformador?

## NOTA FINAL

Que há a concluir destes dois trabalhos *Tipologias do Espectador e Vírus da Filmitis*? Antes de mais, estes são filmes-trampolim para *Cinesapiens*. Por exemplo, o texto de Samantha Barbas sobre o funeral de Rudolfo Valentino<sup>172</sup>, citado em *O Vírus da Filmitis*, foi desenvolvido em *Cinesapiens* através de uma cena em que o funeral ocorria numa sala de cinema, comentada por um apresentador inspirado no cineasta-apresentador de filmes mudos na RTP, António Lopes Ribeiro. Augusto M. Seabra conta aliás na sua entrevista como esses programas foram importantes para a formação de cinéfilos no Portugal cinzento dos anos 60.

O que de facto fazia de Cinemateca era um programa que o António Lopes Ribeiro tinha na RTP, finais dos anos 60, chamado “Museu do Cinema”, que na altura era muito gozado, que terminava ritualmente com a frase dele a dizer para o pianista: “Diga boa noite, Maestro António Melo”. E foi aí que eu vi o *Intolerance* do Griffith. Esse foi um dos momentos chaves da minha vida porque eu, nesse momento, eu dava pulos! Quer dizer, e é um filme que tem de ser visto em sala. Eu dava pulos na cadeira! Eu não acreditava. Foi aí que eu descobri a montagem. Que existia a montagem! O cinema tinha essa capacidade de mudarmos de época histórica, de combinação... Mais uma vez, que o cinema era, por um lado, uma experiência

---

<sup>172</sup> Samantha Barbas. *Movie Crazy*. Hampshire: Palgrave, 2001, Pg. 170

imediate na medida em que nos afetava sensorialmente duma forma muito forte, mas que era uma experiência para além do imediato porque podíamos, com o Cinema, entrar num mundo que era um mundo onde os nossos tempos e espaços eram outros. E mesmo a nossa condição de humano era outra.

Como em vários casos ao longo da minha experiência cinematográfica as ideias partem muitas vezes da interacção entre colaboradores. A referência a António Lopes Ribeiro não foi concebida por mim, mas pelo Nuno Melo, o actor que interpretou essa personagem. Aceitei de imediato a sua proposta porque remetia duplamente para os fãs e para a cinefilia de outros tempos.

Este e outras citações de *Tipologias do Espectador* e *Vírus da Filmitis* foram recicladas e dramatizadas: os textos teóricos transformaram-se em monólogos ou diálogos de *Cinesapiens*, e, apesar de os seus “conteúdos” serem os mesmos, as suas qualidades e o tipo de espanto do espectador são de outra natureza.

# O ESPANTO E O ESPANTALHO

## **CINESAPIENS STILLNESS AMAZEMENT AND FEAR MOMENTOS DE ESPANTO**

### O ESPANTO

Para muitos pensadores, desde Platão e Aristóteles, o espanto está na origem da filosofia. Para Karl Jaspers através do espanto entramos em contacto com a nossa ignorância. “A **filosofia** é como um **despertar da vinculação às necessidades vitais**. Costuma-se sentir esse despertar quando se contemplam as coisas celestes e terrestres sem qualquer fim utilitário a formulando estas perguntas: “O que será e de onde provirá tudo isto?”. Interrogações cujas respostas não têm qualquer utilidade, mas que conferem em si uma satisfação (...). Satisfeito o espanto e a admiração pelo conhecimento do ser, logo surge a **dúvida**.”<sup>173</sup> Para o filósofo alemão Eugene Fink “o espanto torna o evidente em algo incompreensível, o vulgar extraordinário.”<sup>174</sup>

**O espanto impele ao conhecimento?** Para Manuel Rodrigues o espanto não é uma forma de conhecimento, mas de reflexão:

tudo o que me puser a pensar posso-o considerar ao nível do espanto, como despertado pelo espanto.” Rodrigues vê o espanto “como uma espécie de incredulidade:

Uma pessoa ‘nem acredita’ no que acontece, no mundo ou consigo... a questão da crença e do espanto tem um pouco a ver com isto... o “nem acredito”, “não dá para acreditar. É algo que parece bastante próximo da nossa carnal animalidade, da simplicidade do bicho, tudo o que ultrapassa a racionalidade, o que não somos capazes de encaixar em gavetinhas e categorias... o que salta das gavetas, é suscetível de nos espantar. Há dimensões do espanto que não são formas de oposição à crença, mas disposições, quase biológicas, em relação à realidade quando ela se apresenta de forma mais crua, mais simples, mais elementar. (...) A característica da maravilha, o “emaranhamento”, é prima dessa disposição a que chamamos espanto, já desde a Grécia Antiga. Quando se está perante o que nos maravilha sentimo-nos espantados... e, num filme, o que maravilha tanto pode ser o enredo, a representação... ou a maneira como a gramática do próprio cinema é tratada. Obviamente, tudo depende de ‘quem’ se espanta, ou não...”<sup>175</sup>

---

<sup>173</sup> Karl Jaspers, *Iniciação Filosófica*, Guimarães Ed., Lisboa, 1980, Pg. 20

<sup>174</sup> Citado por Carlos Fontes <http://afilosofia.no.sapo.pt/10atfil.html>

<sup>175</sup> Manuel Rodrigues, entrevista Cinemateca Portuguesa, 2014

**O espanto é memória.** Para Manuel Domingos “o espanto não se esquece. Quando ele é muito impregnado ou quando nós impregnamos o espanto seja do que for, e os filmes por exemplo, são algo que fica na memória. (..) O espanto causa emoções, causa memórias (..) faz-me também ativar comportamentos, atitudes. Acho que o espanto só pode ser visto do ponto de vista holístico. **Todo o corpo se espanta**, muito mais do que o encéfalo. Todo o corpo se espanta e nós temos as reações mais variadas em varias áreas do corpo quando nos espantamos com algo, desde o batimento cardíaco que acelera, alterações da respiração, alterações do pensamento, da motricidade. Toda uma série de alterações que me leva a pensar que é o eu que se espanta muito mais do que o corpo que se espanta. Não é apenas um cérebro que se espanta.”<sup>176</sup>

O espanto abstrato. Para Schopenhauer defendia que o grau de espanto dependia da inteligência (ou sensibilidade, diríamos):

quanto mais inferior é um homem em inteligência menos mistério encerra para existência dele. “Quanto mais inferior é um homem em inteligência menos **mistério** encerra para existência dele. (...) Isto resulta do seu intelecto se conservar fiel ao seu destino original e ser simplesmente o receptáculo dos motivos à disposição da sua vontade; **estritamente unido ao mundo e à natureza**, como parte integrante deles próprios, está longe de se **abstrair**.”<sup>177</sup>

**O Espanto da Inexistência.** O maravilhamento é a consequência do espanto face aos milagres, ou antes, perante a ignorância. Schopenhauer divide entre espanto filosófico – espanto perante o banal e o vulgar - e espanto científico – espanto perante o que é raro. Segundo Schopenhauer o espanto filosófico resulta de uma maior capacidade de abstração, mas não só:

é o conhecimento do fenómeno da **morte** e a consideração sobre a morte e a **injustiça da vida** que dão o mais forte impulso ao pensamento filosófico e à explicação filosófica do mundo. Se a nossa vida fosse infinita ou isenta de dor e injustiça, não aconteceria a ninguém perguntar-se porque existe mundo e porque há, precisamente, tal natureza particular; todas as coisas se compreenderiam por si mesmas.<sup>178</sup>

**Espanto Agressivo.** Gonçalo M. Tavares defendeu, a propósito do pensamento de George Steiner, que o espanto tem corresponder a uma acção, um espanto interpelativo, em movimento:

A “fonte do pensamento genuíno é o espanto, espanto por, e perante o ser. O seu desenvolvimento é essa cuidada tradução do espanto em acção que é o questionar”, escreve Steiner. Questionar é a “tradução do espanto em acção”. Não basta pois o

---

<sup>176</sup> Manuel Domingos entrevista Cinemateca Portuguesa, 2014

<sup>177</sup> Schopenhauer, *Da Necessidade Metafísica* citado por Carlos Fontes

<http://afilosofia.no.sapo.pt/10atfil.html>

<sup>178</sup> Ibidem

espanto imóvel, o espanto contemplativo, precisamos de um espanto agressivo, que ameace, que questione.<sup>179</sup>

Esse tipo de espanto agressivo foi um dos pontos de partida de *Cinesapiens*, que espanta, interpelando o espectador. Mas para além dessa fratura entre espanto contemplativo e agressivo outra clivagem é fundamental em *Cinesapiens*: a origem dúplice da palavra portuguesa espanto.

## THAUMA & EXPAVENTARE: AS DUAS FACES DA PALAVRA ESPANTO

A palavra portuguesa espanto tem um duplo sentido. O espanto, no seu sentido tradicional, tem origem na palavra grega *Thauma*, que significa deslumbramento, maravilhamento, perplexidade. Platão, e depois Aristóteles, via no *thauma* a origem do conhecimento e da filosofia, a “admiração pelo facto das coisas são como são. Foi a admiração que incitou os Homens a filosofar<sup>180</sup>

Depois há a noção de espanto oriunda do latim: **Expaventare** é espantar no sentido de provocar medo, assustar, assombrar e afastar as pessoas. De *expaventare* vem também a palavra espantalho, uma figura que espanta os animais. Em castelhano espantar traduz-se por horrorizar.

Apesar de não ser este o significado comum da palavra espanto, não podemos ignorar a duplicidade de sentidos desta palavra-chave. Assim sendo, espantar implica tanto um maravilhamento como um medo, a tentação do conhecimento e o pecado original, entre a descoberta e a maldição.

O Espectador Espantado vive entre admiração e a crença dela resultante. O maravilhamento inicial estimula a curiosidade e a atração é substituída por uma narrativa dramática, que assenta. Quando o espanto se manifesta na dimensão do medo, o conhecimento não provoca maravilhamento. O que começa por ser um fenómeno de admiração e entusiasmo transforma-se num fenómeno de possessão (momentânea). Cria-se no espectador um sentimento de empatia. Crer na personagem implica aceitar a angústia, quando o espectador é surpreendido por uma ameaça - como por exemplo, quando, durante o visionamento de um filme de suspense, ele vê uma arma nas mãos do inimigo enquanto protagonista permanece na ignorância total, e ao mesmo tempo que é afastado-assustado pela pistola, o espectador projeta-se no ecrã e coloca-se no papel do protagonista. Há um constante vai e vem (do espectador) entre a plateia e o ecrã, entre atração e repulsa.

Quando o homem saiu da gruta abandonou o reino das sombras e das representações e espantou-se com o mundo. Mas quando entrou na sala de

---

<sup>179</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, Lisboa, 2013. Pg.26

<sup>180</sup> Aristóteles citado por *Karl Jaspers, Iniciação Filosófica*, Guimarães Ed., Lisboa, 1980, Pg. 20

cinema pela primeira vez, espantou-se de novo desta vez com o mundo representado pelas imagens em (aparente) movimento. Ao espanto da realidade sucedeu-se o espanto da recriação da realidade.

O espectador espantou-se com o som síncrono, com as cores, com a montagem soviética, com os zooms violentos, com a câmara lenta e as sobreposições, com os *jump-cuts* de Godard, com o som *surround*, com os *blockbusters* de efeitos especiais, e mais recentemente com o 3D digital. Os espectadores 3D, sobretudo as crianças, são simultaneamente os mais crentes e os mais espantados. Todos os que estão familiarizados com as imagens de objetos que se deslocam virtualmente até ao nariz do espectador, sabem que existem momentos de maravilhamento, mas também momentos em que são ludibriados. As crianças estendem as mãos em direção às pipocas que se “aproximam” da plateia, num misto de crença, fantasia, e sobretudo uma vontade de brincar (*play*) e transformar a sala de cinema num *playground*. A sala transforma-se em salão. De jogos virtuais. A ilusão da interatividade.

### **O Espectador Espantado e o Espectador Crente**

Enquanto que no maravilhoso, o espectador pode perder-se nos seus próprios pensamentos, no domínio do horroroso, o espectador é subjugado à ordem do filme, desaparecendo o espanto pelo mecanismo do cinema. A atração negativa do horror e do medo, impede que o espectador se liberte da tirania narrativa de tendência linear. Claro que o espectador se pode maravilhar com o copo de leite iluminado do filme *Suspicion* (1941) de Hitchcock, apesar de ao mesmo tempo estar com medo, porque o leite pode estar envenenado... mas essa apreciação estética do espectador é sempre dominada pelo seu desejo de ser manipulado pela narrativa. Enquanto o Espectador Espantado sublima o medo através do maravilhamento pela luz que irradia do copo de leite, o Espectador Crente, vive no terror e na angústia da ameaça latente desse mesmo leite (envenenado?).

Há que realçar que estamos perante uma divisão ficcional, que permite estabelecer diferentes parâmetros de *spectatorship*. O Espectador Crente, que se deixa dominar pelas imagens, teme o pistoleiro que dispara na sua direção e desvia-se dos objetos atirados na sua direção (quer seja o espectador primitivo do 2D ou do 3D). O Espectador Espantado maravilha-se com a ilusão da proximidade da pistola, do pistoleiro 2D aos avatares de Cameron. Maravilha-se com a ilusão, quer ela venha dos filmes de Méliès ou de Lumière. O Espectador Crente nega que a ilusão, acredita na equivalência entre imagem e coisa.. Para ele trata-se duma questão de Fé, de crença nas ameaças virtuais, crença na autenticidade da imagem representada. De Crença ou de Não Descrença?

Estes dois espectadores representam os pólos extremos do ato de ver cinema, e serão raros os espectadores que se desviem de um tiro proveniente do ecrã, como serão raros os espectadores em contínuo transe de maravilhamento, imunes ao suspense e ao horror. O verdadeiro

Espectador Espantado abarca os dois significados da palavra espanto, alternando entre estes dois estados de espírito.

Sempre que é feita uma descoberta, quer ao nível tecnológico, quer ao nível da linguagem (como é difícil dividir essas fronteiras) o espectador atravessa uma nova fase de espanto. Na primeira sessão dos Irmãos Lumière a representação de algo muito ordinário, um comboio, provocava um sentimento extraordinário. Depois, quando o comboio começa a “aproximar-se” do espectador, o que era maravilhamento, torna-se, para os Espectadores Crentes, em medo - de que este comboio colida com o espectador. Portanto, sendo mito ou realidade, a fuga perante a imagem de um comboio, tem em si uma verdade simbólica que representa o sentimento de medo baseado na crença de que as imagens podem ameaçar o espectador. É o princípio da imersividade: é criada, dentro da mente do espectador, uma segunda ordem de realidade.

O sentimento de maravilhamento, que provoca curiosidade no espectador perante o modo como o espanto é produzido, é um outro nível de cine-consciência cinematográfica. O Espectador Espantado compreende tratar-se de um filme e tenta descobrir o modo como este foi feito e concebido, quer saber como funciona o kino-engenho. Este espectador espantado é um tipo de espectador no sentido grego da palavra “thauma”. Quando se vê o ecrã como uma tela em vez duma janela para a realidade, entra-se noutra dimensão: a dimensão de um eventual conhecimento transcendental acerca do cinema e também de toda a matéria relacionada com os filmes.

## FRACTURA EXPOSTA O CASO CINESAPIENS

*Cinesapiens* surge na sequência de uma série de ensaios cinéticos e cine-comunicações e foi o primeiro filme a ser realizado para esta tese. O que distingue *Cinesapiens* dos trabalhos prévios? Antes de mais, uma característica que rompe também com os trabalhos prévios é a opção por uma metodologia ficcional, uma cine-conferência submetida aos ditames de uma narrativa. Ao exibir essas situações ficcionais, *Cinesapiens* sai do território da cine-comunicação e entra num espaço emocional narrativo, que o distingue dos kino-ensaios. Há que distinguir as condições de receção do filme, dado que esta é uma tese sobre o ato de ver cinema: enquanto os trabalhos prévios foram apresentados dentro do circuito académico, *Cinesapiens* foi o primeiro filme da tese a ser objeto de exibição pública, em festivais e salas de cinema. A diversidade dos meios de difusão do filme garantiu desde logo um mais aprofundado estudo da relação entre o corpo do espectador e o corpo do filme, isto é do corpo do cinema, para retomar a expressão de Raymond Bellour<sup>181</sup>.

Há a assinalar que *Cinesapiens* é um filme incluído na longa-metragem antológica em *3X3D*, ao lado de duas curta-metragens assinadas por Peter Greenaway e Jean-Luc Godard. A popularidade junto do circuito cinéfilo destes dois autores fez com que *3X3D* fosse visto por um largo espectro de espectadores, o que permitiu fazer uma extensa análise do ponto de vista da receção, dados preciosos para o estudo do impacto de *Cinesapiens*. Desde a sua estreia no Festival de Cannes até hoje, estes filmes têm sido objeto de atenção de críticos, académicos e teóricos, o que permitiu estabelecer uma comparação entre os objetivos do filme e as diferentes impressões causadas, provando mais uma vez a máxima de Marguerite Duras de que cada espectador constrói o seu filme. *Cinesapiens* é, de todos os filmes que foram realizados para esta tese, aquele que fez um percurso mais longo junto do espectador.

Há ainda que distinguir as condições de produção. As cine-conferências foram produzidas de modo artesanal, inseridas dentro de uma lógica de comunicação e de investigação formal com uma forte componente ensaística e teórica. São, à falta de melhor termo, cinema experimental, enquanto que *Cinesapiens* é, a meu ver, cinema experiencial. *Cinesapiens* dispôs de um orçamento que permitiu levar muito mais longe a investigação desta tese, foi o primeiro passo no sentido de criar uma obra, em 3D, dedicada ao espanto cinematográfico e à condição de espectador.

*Cinesapiens* é uma **ficção de ideias, de formas e de vivências**. Tratando-se de uma reflexão ficcional sobre a evolução do espanto e do ato de ver cinema, não houve a pretensão de criar um corpo teórico linear, apesar de existir uma linearidade na análise da evolução do Cinema. O filme começa

---

<sup>181</sup> Raymond Bellour, *Le Corps du Cinéma – hypnoses, emotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009, Pg. 16

antes e depois da História do Cinema: começa nas cavernas e termina com as personagens a saírem e entrarem no ecrã, antecipando outras formas ed exibição cinematográfica. *Cinesapiens* permitiu colocar hipóteses fora da(s) caixa(s), hipóteses quer do ponto de vista teórico, quer do ponto de vista formal, quer do ponto de vista experiencial.

## CINE-BIBLIOGRAFIA

*Cinesapiens* não é uma colagem de citações de outros filmes (como em *Les Trois Desastres* segmento de Godard em de *3X3D* por exemplo), é um filme com cenas “originais” filmadas - baseadas em citações fílmicas transpostas para a sala de cinema do Teatro Jordão. Em vez do ecrã é na sala de cinema que habitam os filmes e as suas personagens, onde as narrativas fílmicas se cruzam com o olhar e a realidade dos espectadores.

**Cinema das Atrações.** Em primeiro lugar, do ponto de vista da pesquisa bibliográfica, as leituras dos textos de Tom Gunning<sup>182</sup> e André Gaudreault<sup>183</sup> sobre o cinema das atrações e o **cine-atraccionismo** foram fundamentais para a conceção do filme. O conceito de Tom Gunning de ***Astonished Spectator***<sup>184</sup> (**Espectador Atónito**), apesar de ter-me surgido de leituras posteriores à definição do título desta tese, este intimamente ligado ao de Espectador Espantado. O *Astonished Spectator*, longínquo espectador do cinema dos primeiros tempos, caracteriza-se por uma relação de *shock and awe* com o cinema. Os filmes dos primórdios não se preocupavam em concorrer com o teatro, os seus rivais eram outras atrações de feira como a Mulher Barbuda e As Fantasmagorias por exemplo. Os espectadores não procuravam seguir uma narrativa, esperavam sim ser surpreendidos pelos fenómenos apresentados sob a forma de filme. Gaudreault defende o termo *kine-attractography* em vez de cinema das atrações, porque, para este autor, nem Edison nem Lumière inventaram o cinema: “cinema is not the product of an invention”<sup>185</sup>. Segundo Gaudreault “cinema came into the world in the 1910s”<sup>186</sup> (sobre esse tema falarei no penúltimo capítulo). No entanto, apesar de compreender a posição de Gaudreault, penso que cinema é uma palavra suficientemente abrangente para que um termo tão *atraente* como “cinema das atrações” não fosse escolhido.

---

<sup>182</sup> Tom Gunning *The Cinema of Attraction: Early Film its Spectator and the Avant-Garde*, *Wide Angle*, vol.8 nos.3/4, Fall 1986 in *Early Cinema – Space Frame Narrative*, Edited by Thomas Elsaesser with Adam Barker, British Film Institute Publishing, Londres 1997, Pg.56-62

<sup>183</sup> André Gaudreault, *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*, translated by Timothy Barnard, University of Illinois Press, USA 2011

<sup>184</sup> Tom Gunning, *An Aesthetic of Astonishment: Early film and the (In) Credulous Spectator*, in *Art and Text* (Spring 1989)

<sup>185</sup> André Gaudreault, *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*, translated by Timothy Barnard, University of Illinois Press, USA 2011, Pg.7

<sup>186</sup> Ibidem

**Os super-poderes do cinema.** O cinema das atrações é exibicionista e interpela ao espectador, quebrando o tabu de que o espectador não existe. O cinema das atrações está na gênese do cinema auto-reflexivo. Do outro lado está o cinema linear narrativo, aprofundado por cineastas como Edwin S. Porter e David W. Griffith e prolongado até hoje pelo cinema de Hollywood, pelo cinema neo-realista e seus derivados. De um lado estarão os filmes dos Lumière e a crença do espectador na reprodução da realidade (o Espanto do Real filmado) e de outro lado, os filmes de Méliès como depositário do imaginário e do espantoso, o cinema como supra-realidade, como realidade imaginada, fantástica, ilusionista. Mas tanto os filmes de Lumière como os de Méliès são cinema das atrações, fenômenos mágicos, ilusionistas.

Elementos do cinema das atrações podem-se tanto encontrar nos filmes de vanguarda como nos momentos coreográficos de Bubsy Berkley ou ainda nas sequências de efeitos especiais de *X-Men*. Este tipo de momentos são atrações “domesticadas” pela narrativa de Hollywood. O Cinema das atrações é por essência livre do espartilho ficcional. O que não quer dizer que não recorra à narrativa, mas esta é dominada pela atração.

Esta referência ao cinema das atrações e ao cine-atraccionismo, quer do ponto de vista formal, quer na sua estratégia exibicionista de representação foi crucial para melhor compreender o meu trabalho assim como foi a forma mais adequada para pensar nos conceitos de *Cinesapiens*.

**Cine-Grafia.** *Cinesapiens* recorre a texto escrito sobre a imagem, proveniente de fontes diversas, como forma de contextualização teórica. Ao recortar as palavras de cada frase e depois agrupá-las individualmente num plano é possível criar diferentes níveis de profundidade, em que uma palavra parece mais próxima do espectador e outra aquém do ecrã, criando uma forma de espanto que ultrapassa o valor literário da frase. No entanto, nenhuma das citações, quer filmicas, quer teóricas, é identificada em *Cinesapiens*, pelo que o foco não está na autoria, mas na relação do texto com a imagem.

A primeira citação do filme é de *L'homme Ordinaire au Cinéma* de Jean-Louis Schefer<sup>187</sup>, igualmente citado em *Primeiras Pistas*. Mas, enquanto que neste filme-conferência, a citação era resultado de uma sobreposição do scan do livro a outra imagem, em *Cinesapiens* existe uma animação das palavras que compõe a frase, espalhadas pelo espaço tridimensional, neste caso no tapete da sala de cinema. As palavras aparecem individualmente acompanhadas de um som específico, reforçando a leitura do texto. Para Schafer, o espanto vem do inesperado: apesar de entrar numa sala de cinema para passar o tempo, para se “entreter”, o espectador entra num universo paralelo, que se encontra simultaneamente no ecrã e na sua mente.

**Fidelidade ao Primeiro Espanto.** Do livro de Raymond Bellour foi retirada uma citação de Serge Daney: “rester fidèle à la mémoire de ce qui nous a un

---

<sup>187</sup> Jean Louis Schefer. *L'Homme Ordinaire au Cinéma*, Éditions Gallimard, 1980, Pg. 9

jour transi”<sup>188</sup>, que remete para um regresso ao espanto da primeira vez que se vê um filme. Ao sobrepôr este texto a uns homens da caverna caricaturais, *Cinesapiens*, sem qualquer medo do ridículo, envereda pelo caminho ingénuo (modernista?) da originalidade e do eterno retorno.

**Irrealismo.** A relação do espectador com a realidade e do real com o cine-real, é um ponto fulcral de *Cinesapiens*. No filme cito Eliot Weinberger: “There is nothing more unreal than yesterday’s realism”<sup>189</sup>, sobreposto a uma imagem de um cowboy vilão que aponta a pistola ao espectador (inspirado no plano do pistoleiro de bigode de *The Great Train Robbery*, mas filmado em plano geral com uma grande angular). Todos os esforços do cinema para mostrar a realidade tal qual ela é acabam por se revelar impraticáveis. O estilo, resultado da metodologia utilizada para captar o profílmico, domina o tema tratado pelo filme: em última análise, não há forma de considerar uma abordagem mais “realista” do que outra (no próximo capítulo desenvolverei esta relação entre real e cine-real).

**Horror Cósmico e cine-adjetivos.** Outro autor extensamente citado nos filmes desta tese é Howard Philips Lovecraft. Lovecraft é um autor cuja sombra paira de forma simultaneamente explícita e subterrânea ao longo desta tese. Este escritor tem muito em comum com Fernando Pessoa: inúmeros pseudónimos (ou heterónimos), apenas escreveram para revistas (como se sabe Pessoa apenas viu um livro seu publicado em vida) e tinham um ponto de vista sobre a humanidade totalmente desencantado. Ambos têm uma legião de estudiosos espalhados pelo mundo. No entanto, Lovecraft é um escritor fantástico, de “horror cósmico”, que publicou em revistas de cordel, enquanto Pessoa foi um retro-vanguardista que publicou nas revistas literárias da sua época. Os textos de Lovecraft ajustam-se perfeitamente ao espírito Série B da minha cinefilia que *Cinesapiens* segue na segunda parte do filme. Esse texto sobre os limites da percepção humana, do conto *From Beyond*, usado anteriormente em *Cinema no Intervalo* como texto escrito no ecrã, é citado em *Cinesapiens*, desta vez sob a forma verbal, dito por um ator (Keith Esher Davis) que interpreta a personagem do Professor Krawford Lovekraft:

What do we know of the world and the universe about us? Our means of receiving impressions are absurdly few, and our notions of surrounding objects infinitely narrow. We see things only as we are constructed to see them, and can gain no idea of their absolute nature.

With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with wider, stronger, or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter,

---

<sup>188</sup> Serge Daney citado por Raymond Bellour, *Le Corps du Cinéma – hypnoses, emotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009 Pg. 18

<sup>189</sup> Eliot Weinberger, *The Camera People in Visualizing Theory*, organizado por Lucien Taylor Nova Iorque: Routledge, 1994, Pg. 13

energy, and life which lie close at hand yet can never be detected with the senses we have. <sup>190</sup>

Os textos de Lovecraft pressupõem um narrador-leitor assombrado, em estado de quase petrificação. Afirma o biógrafo e estudioso lovecraftiano S.T. Joshi: “he worked on, what I would call, an “**incantatory prose**”. It was a kind of incantation that he was trying to do.. He’s a master... almost like a weapon on getting readers hooked. In creating a whole Universe of horror in which the reader can plunge into.” <sup>191</sup> O indizível, o inominável e os adjetivos impressionistas de Lovecraft corresponderão ao infilmável, ao que está entre os planos? Cine-adjetivos? O espectador lovecraftiano viaja ininterruptamente entre espanto e crença sem se aperceber das suas fronteiras.

**Fronteiras e mistérios.** Jaques Rancière é outra referência de *Cinesapiens*, no entanto os seus textos são usados como trampolim para outras ideias, formadas em conjunto com as imagens. Para Rancière a distância entre espectador e espetáculo deve ser abolida:

... it is this reasoning distance that must itself be abolished. The spectator must be removed from the position of observer calmly examining the spectacle offered to her.

She must be dispossessed of this illusory mastery, drawn into the magic circle of theatrical action where she will exchange the privilege of rational observer for that of the being in possession of all her vital energies.

(...) Emancipation begins when we challenge the opposition between viewing and acting. (...)

**this is what emancipation means: the blurring of the boundary between those who act and those who look.** <sup>192</sup>

Para Laura Mulvey, igualmente citada em *Cinesapiens*, para abolir essa distância é necessário decifrar o ecrã. Mulvey propõe

an alternative spectator, who was driven, not by voyeurism, but by curiosity and the desire to decipher the screen <sup>193</sup>.

O criador tem de criar zonas de incerteza, mistérios por onde o espectador possa viajar. Para Mulvey isso traduz-se no cinema por

bring the element of curiosity into visual pleasure, so the excitement of curiosity, the excitement of seeing with mind’s eye...and it should be exciting and passionate to think as well as just to absord. <sup>194</sup>

**Auto-Reflexão e Meta-Cinema.** Com *Cinesapiens* pretendi criar uma obra auto-reflexiva performativa, em que não era necessário reconhecer as

---

<sup>190</sup> Howard Philips Lovecraft, *From Beyond*, 1920 in H.P:Lovecraft Omnibus 2: Dagon and other Macabre Tales, Grafton books 1987, Pg.90

<sup>191</sup> S.T. Joshi, Entrevista Skype 2016

<sup>192</sup> Jaques Rancière *The Emancipated Spectator*, Londres: Verso, 2009, Pg. 3, 13 e 19

<sup>193</sup> Laura Mulvey, *Death 24x A Second - Stillness and the Moving image*. Londres: Reaktion Books, 2007, Pg. 191

<sup>194</sup> Laura Mulvey Entrevista a Edgar Pêra, Skype, 2015

referências. Penso que esta atitude se aproxima da definição de meta-cinema dada por Bruce Issacs:

what is metacinema? Not necessarily cinema that simply reflects on itself. You know that sort of fashion of cinema that it's aware of itself as a construction... And I'm interested in that, but it's not really that. I'm always interested in "How do these films ask me to experience them?". And so, for me, metacinema really is, not asking me to spot the reference, right? I don't need to see this movie and think "Oh, ok, so, the filmmaker references that Kubrick scene... You know, it's not that at all. To appreciate metacinema in the way that I've thought about it all over the years, is precisely you don't have to know the references. But you have to understand the performative nature of this mode of cinema. So, you entering in an entire performative space.<sup>195</sup>

Isaacs resumiu-me o seu ponto de vista sobre o carácter performativo da condição do espectador e o seu envolvimento mental e físico no cinema estereoscópico, da seguinte forma:

Can I talk about the fact that a screen can pull me in quite literally? Pull my consciousness in and that I can pull the film out toward me? And I think what 3D can do is make that incredibly pronounced. And I think the big draw cards is it can make it a material process. I can actually have you just come out toward me. I remember thinking, when I first saw *Avatar* that one of the most striking moments in my own feelings about film or my own encounter with film... So, for the most part I thought *Avatar* in the end as a 3D experience quite disappointing, but I would say that early on in the film, there's a sequence where the main character is laying on a bed of some kind... And there's droplets of water in the air, above him. And the focus on the droplets of water as a kind of attraction in themselves... You know, that's a very cinema of attractions moment. Not interested in the story, just "I'm gonna show you what 3D can do". That was so early on in my experience of new 3D, that I was blowing away. In the cinema I couldn't believe... And it's been a long time I've tried to think about what I felt about that sequence. And in *Avatar* it cuts immediately to a so cryogenic chamber, and that's an extreme depth shot. And you got 3D bodies floating everywhere. And again! I was so taken back by that... And I think it's because what you're encountering is something so viscerally charged... It's so much about actual bodies... And, of course, look, I'm not gonna go crazy and say: "I can feel those bodies". But in a sense it's a kind of affective charge that exists between me and these bodies.<sup>196</sup>

---

<sup>195</sup> Bruce Issacs, entrevista skype 2016

<sup>196</sup> Bruce Issacs, entrevista skype 2016

**Esquizo-actuação.** Em *Cinesapiens* levei mais longe a ideia de multiplicação de estados de espírito do espectador, lançada no ensaio *Tipologias do Espectador*. Tanto Nuno Melo como Jorge Prendas (bem como outros atores secundários) interpretaram diferentes papéis. Duas figuras serviram de inspiração: o ator Lon Chaney, conhecido pela sua capacidade de disfarce, mas sobretudo Nyarlathotep, criatura mitológica concebida por Lovecraft, um mensageiro dos deuses, um transmorfo, capaz de assumir qualquer forma.<sup>197</sup> Esta prática camaleónica vem de anteriores filmes, como *Manual de Evasão LX94*, em que os atores envergavam diferentes guarda-roupas das mais variadas profissões, ou *A Janela (Maryalva Mix)*, em que sete atores compõem uma só personagem e uma atriz compõe sete mulheres diferentes. Penso que, ao libertar o espectador da ilusão da personagem, isso ajuda-o a focar-se no carácter performativo do cinema, e neste tipo de filmes a performance sobrepõe-se à narrativa, são momentos de atração.

**Crença e Maravilhamento.** Em *Cinesapiens* é estabelecida uma divisão na plateia entre dois tipos de espectadores, os crentes e os maravilhados. Sabemos que se trata de dois estados de espírito do espectador, mas o recurso à ficção permite criar essa divisão artificial. Essa fratura ficcional é definida pelo Cine-Conferencista camaleónico - mestre de cerimónias que se desdobra em múltiplas personalidades - que está no centro, entre os dois tipos de espectadores. O Cine-Conferencista refere o momento mítico da primeira sessão pública do cinematógrafo dos Irmão Lumière como o momento fraturante: face ao aparecimento de um comboio, que (aparentemente) se desloca em direção ao espectador, alguns espectadores fugiram com medo de serem abalroados pela máquina a vapor. Outros maravilharam-se por verem pela primeira vez uma imagem fotográfica em movimento projetada num ecrã - o seu fascínio nasce do (re)conhecimento de um mecanismo. À Fé opõe-se ao Saber, ou antes, está num outro nível lógico. Mas hoje por exemplo, filmes ditos realistas (ou neo-neo realistas) recorrem a efeitos especiais e filmes não-realistas servem-se apenas da realidade filmada, sem estratégias de manipulação da imagem, para criar cine-poesia. Não existe uma regra para estimular a imaginação do espectador.

Penso que a divisão ficcional estabelecida em *Cinesapiens*, entre os crentes na realidade das imagens projetadas (os prisioneiros da alegoria da Caverna de Platão) e aqueles que olham maravilhados para o mecanismo do cinema e da sua linguagem, permitiu especular sem espartilhos académicos. Para uns o ecrã é uma janela, para outros é uma tela, como é dito pelo Cine-Conferencista em *Cinesapiens*. Enquanto uns procuram ver a realidade retratada, outros preferem o trilho da imaginação e da cine-consciência. No

---

<sup>197</sup> Depois de terminar *Cinesapiens* deparei-me com uma figura histórica do mundo do espetáculo do princípio do século XX que era conhecido como o Homem dos Mil disfarces. Leopoldo Fregoli conseguia, transformar-se ao vivo noutra personagem, em matéria de segundos. Existe mesmo uma doença psiquiátrica denominada Ilusão de Fregoli, em que as pessoas estão convictas que são perseguidas na rua por pessoas com caras diferentes, mas que são na realidade uma só, disfarçada.

entanto essa fratura ficcional assume contornos reais (“não há fumo sem fogo”) e nunca foi totalmente curada. Ainda hoje podemos distinguir entre os espectadores que olham para o ecrã como uma janela sobre a realidade (por muito inverosímil que o seja) e outros vêem nas imagens em movimento, uma tela. Poder-se-ia afirmar que essas duas formas de ver cinema coincidem com duas práticas cinematográficas distintas iniciadas pelos Lumière e Méliès. De um lado a captação do real (ou do profílmico), sem alterar o seu conteúdo, do outro a criação de novas realidades. No entanto o espanto e o maravilhamento tanto pode vir do lado realista como do lado não realista do cinema. Mas enquanto o maravilhamento do “realista” assenta na fé e na credibilidade, o espanto do “irrealista” -se na incredibilidade do que se está a ver: com Georges Méliès, o incrível é materializado. Esse tipo de espectador espantado que procuro opera uma dupla suspensão da descrença, tem sempre consciência que se trata de um filme que está a ver e não de uma reprodução da realidade e o seu entusiasmo nasce desse conhecimento, transcendendo o real, aceitando as múltiplas possibilidades criadas pela linguagem cinematográfica. O que, a meu ver, não impede que o filme seja imersivo. Antes da estreia de *Cinesapiens*, em Cannes, o seu distribuidor internacional disse-me que achava o filme dadaísta. Compreendo que tenha escolhido esse termo por oposição à palavra surrealista. O surrealismo é atraccional, mas é sobretudo voyeurista. *Cinesapiens* é um filme exibicionista. Mas ao contrário de alguns Dadas, não procurei repelir o espectador. O elemento atraccional está sempre presente (o que não quer dizer que todos os espectadores se sintam atraídos pelo filme, como iremos ver de seguida)

Com a institucionalização da linguagem cinematográfica, os espectadores espantados transformam-se em crentes? A crença na narrativa vai aumentando o espanto pelo mecanismo desaparece? Talvez seja mais correto falarmos da coexistência entre espanto e crença desde o início. O célebre plano do homem que dispara na direção do espectador (em *The Great Train Robbery* de Edwin S. Porter) é um momento simultaneamente auto-reflexivo e imersivo, antecipando a dualidade da receção dos filmes 3D. Com a introdução desse grande plano ameaçador, o espectador corporizou o medo dentro de si. E o medo (da morte) é a base da crença. Como afirma a dado passo Laura Mulvey, os intelectuais deveriam questionar sempre as certezas:

religion demands belief and in that sense demands certainty and it always seems to me that uncertainty was a quality that intellectuals should cultivate.

Ter medo é acreditar nas imagens? Para Robert Spadoni o espanto do espectador dos primórdios, é visceral, e a ilusão consciente:

Take the famous story of the 1895 Lumière film of the train pulling into the station, where, the story goes, people got up and ran out of the theatre. The longstanding explanation was that they were naïve, they were so fooled by the illusion that they didn't know better, so they thought it was a real train. More recent thinking suggests they knew it was an illusion but it shook them up viscerally in a way the image would not have the power to do until maybe widescreen or IMAX or 3D, or sound. Initially,

just the silent cinema by itself could elicit powerful physiological responses. It was just viscerally more engaging, initially. It was a time when people could be find riveting aspects of the film experience—leaves shaken by a breeze in the background of a shot, for example—that would later become marginal.<sup>198</sup>

**Segunda Fratura Ficcional.** *Cinesapiens* rege-se por diferentes eixos, no entanto há uma divisão nítida entre a primeira e a segunda parte do filme. A primeira parte assenta na divisão abstrata/ficcional entre maravilhados e crentes, estabelecendo uma micro-história da evolução do ato de ver (e ouvir) cinema, refletindo de forma irónica sobre a evolução dos modos de ver cinema, do passado ao presente. Quando chegamos ao presente, é o futuro que encontramos: a partir do momento em que é introduzida a personagem do Professor Lovekraft, o filme muda de tom, inspirando-se nos filmes série Z de ficção científica, para questionar de forma satírica não apenas o cinema, mas a noção do real e da realidade.

Howard Philips Lovecraft transforma-se no Professor Crawford Lovekraft (Crawford Thilingast é o protagonista do conto *From Beyond*) e os fragmentos de *From Beyond* sofrem alterações de detalhe, mas bastante significativas. O texto de Lovecraft mostra até que ponto o nosso sistema perceptivo é deficiente e limitado e de como a realidade é muito mais complexa do que conseguiremos alguma vez imaginar. Lovecraft introduz uma premissa ficcional no seu conto: e se um homem conseguir ver frequências desta realidade que os humanos não conseguem captar? e se, criado esse dispositivo trans-dimensional, os seres que habitam essas dimensões, possam igualmente interagir connosco? Ao que acrescentei uma outra premissa: e se os seres que habitam o ecrã pudessem invadir as salas? Se o Cine-Real assomasse a plateia? E se os “excrementos de Hollywood”, como é dito pelo Cine-conferencista nos invadissem as casas? (Não se chama a isso televisão?). O Cine-conferencista refere uma raça de seres, os **Krypto-celulóides**<sup>199</sup>, que “absorvem realidade, e a expõem sob a forma de filme”. São esses os seres libertados pelo dispositivo trans-dimensional do professor Lovekraft. São inimigos do real, porque a partir do momento em que os espectadores são “filmados” pelos Krypto-celulóides estes desaparecem desta dimensão e vivem para sempre aprisionados no universo limbo do ecrã de cinema. Esta ideia de entradas para o ecrã e saídas para a plateia foi explorada desde muito cedo no cinema, como em *Sherlock Junior* de Buster Keaton, mas o exemplo mais conhecido é *A Rosa Púrpura do Cairo*, de Woody Allen. Em *Cinesapiens*, acresce o efeito 3D, assistimos a uma criatura que vem literalmente (se bem que virtualmente) do ecrã para a plateia. Essa criatura, uma bruxa voadora com a cara pintada de verde, é facilmente identificada como a bruxa de *Wizard of Oz*, uma das primeiras longas-metragens coloridas. Fazia todo o sentido que um dos primeiros filmes a cores as usasse de forma auto-reflexiva e o verde da cara da bruxa de

---

<sup>198</sup> Robert Spadoni entrevista skype 2016

<sup>199</sup> Os Krypto-celulóides foram concebidos no final dos anos oitenta para o jornal *O Independente*. e faziam parte de uma série de páginas de uma “banda gráfica” publicados na minha rubrica “Ficção & Realidade”. Depois passaram a projecto de filme nunca concretizado.

*Wizard of Oz* é ostensivamente exibicionista, logo, é, de certa forma, auto-reflexivo.

**Estética Disparatada.** *Cinesapiens* é uma condensação paródica da história de ver cinema, da alegoria da Caverna ao Holo-cinema, realizada de forma humorística e excêntrica. No entanto, são incluídas em *Cinesapiens* ideias referencias e citações que poderão ser levadas a sério, se ultrapassados os preconceitos contra esta atitude (ou se esses preconceitos forem inexistentes). Mas não terão de ter uma interpretação literal. Essas ideias só não cristalizam, nem se transformam em cartilha ideológica, se existir um movimento contrário, que assente numa dialética do humor. Esta pareceu a atitude mais correta: a seriedade só poderia surgir em *Cinesapiens*, destapando-se o manto da sátira. Será esse um dos caminhos para a “estupidez transcendente” de Teixeira de Pascoaes, a que Paulo Borges se refere ? O disparate como algo de absurdo, que provoca o pasmo do espectador?

o espanto pode ter alguma coisa a ver com a etimologia de estupidez, no sentido de aquilo que nos deixa atônitos/estúpidos, quando de algum modo as nossas faculdades ficam suspensas numa outra ordem de experiência que não é tocada pelo pensamento conceptual/discursivo.

**Edgar Pêra** - Pasmados.

**Paulo Borges** - Pasmados, pronto, exatamente, é esse pasmo fundamental. A esse respeito lembro-me de um poeta que também pensei/estudei, o Teixeira de Pascoaes, que valorizava muito a experiência da estupidez transcendente, alternativa à estupidez vulgar dos eruditos, dos sábios, que leram muitas coisas, mas que perdem a capacidade que tem a criança, ou o chamado louco ou ingénuo, de se pasmar perante o espetáculo do mundo. Penso que é um pouco isso que procuramos na arte e particularmente no cinema, que é regressarmos a essa experiência de nos sentirmos atônitos perante alguma coisa, sem palavras e sem a possibilidade de traduzirmos para palavras aquilo que estamos a sentir.<sup>200</sup>

**Paródia & Pastiche.** A paródia, como assinalou Linda Hutcheon, em “The Paradox of Parody”, pode ser “ameaçadora, mesmo anárquica, e põe em causa a legitimidade de outros textos.”<sup>201</sup> Hutcheon lembra que as sátiras gregas eram apresentadas depois de 3 tragédias, resumindo e ridicularizando-as. Até Zola fez versões cómicas dos seus dramas: há um impulso para ridicularizar o que já foi sério. Pôr em perspetiva. Ao rir colocamo-nos num ponto de vista privilegiado. Em *Cinesapiens* existem pastiches 3D de momentos fulcrais da História do Cinema. O *pastiche*, se o entendermos como uma crítica ao sistema vigente, dentro do próprio sistema, é um anti-corpo que revitalizam a linguagem do cinema. Por exemplo, antes de filmar *Cinesapiens* visionei os filmes da série *Dogville Comedies*, paródias a outros filmes populares, em que cães interpretavam cenas de filmes

---

<sup>200</sup> Thomas Doherty, *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audience of Early Sound Cinema in American Movie Audiences – From The Turn of The century to The Early Sound Era* Edited by Melvyn Stokes and Richard Maltby, BFI publishing, Londres, 1999, Pg. 158

<sup>201</sup> Linda Hutcheon, *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, University of Illinois, USA 2000, Pg. 75

célebres, como o clássico pacifista, *All Quiet in the Western Front*. Thomas Doherty escreveu a propósito desta série:

Since parody demands an intimate acquaintance with the tropes of the original, the satiric shots confirm the acquisition of shared motion picture background among the America public. The short relied not only on general knowledge of a popular genre, but a **detailed familiarity** with the specific source of inspiration. Again and again the parodic short subjects replay dialogue shorts exchanges and whole scenes with precise fidelity to the original. The **Dogville Comedies** **mocked** not just a genre, or a sequence, but **duplicated**, shot for shot, line for line, the filmic grammar of the bipedal source material.<sup>202</sup>

Claro que em *Cinesapiens* não há uma intenção de duplicação (triplicação) no formato 3D dos filmes citados, como houve por exemplo, em *Psycho* de Gus Van Sant, que replica plano a plano o original de Hitchcock. *Cinesapiens* não é um replicante, para retomar o termo com que Philip K. Dick descrevia os seres artificiais ou andróides, é talvez um Kino-Frankenstein, um corpo composto de peças de diversas origens, um ser alienígena que visita o Planeta Cinema.

*Cinesapiens* será um filme imprudente?

... imprudente no sentido em que, precisamente, a falta de prudência implica que a pessoa decida com rapidez. Mais suscetível se está pois de errar ou de acertar muito, isto é com grande intensidade; no entanto como escreveu Wittgenstein: **“Se as pessoas não fizessem coisas disparatadas, nada de inteligente alguma vez se faria.”** Carlos Drummond de Andrade fala também da necessidade de uma “ração diária de erro, distribuída em casa”, mas esta é a ração de erro positiva, de *um erro inventor*.<sup>203</sup>

---

<sup>202</sup> Thomas Doherty, *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audience of Early Sound Cinema in American Movie Audiences – From The Turn of The century to The Early Sound Era* Edited by Melvyn Stokes and Richard Maltby, BFI publishing, Londres, 1999, Pg. 158

<sup>203</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, 2013, Pg. 42

# O ESPECTADOR DE CINESAPIENS

When critics disagree the author is in accord with himself <sup>204</sup>

Com *Cinesapiens*, a atuação joga no território do excentricismo (e anteriormente em *SWK4*, *Mundo Desbotado* e *Manual de Evasão LX94* por exemplo). Muito do meu trabalho segue (às vezes inconscientemente) as regras da escola soviética do excentricismo, cujo exemplo podemos ver em filmes de Kuleshov como *As Aventuras de Mr. West no País dos Bolshéviques* ou em *A Greve* de Eisenstein. Esse tipo de atuação física-satírica que estabelece uma distanciamento irônica tem o potencial de dividir os espectadores entre aqueles que são centrifugados e os que são expelidos pelo formato excêntrico. Antecipando essa fratura, coloquei online uma auto-entrevista ficcionada<sup>205</sup> sobre *Cinesapiens*. Para escrever essa entrevista, criei uma persona de entrevistador neófito, um alter-ego mais jovem, espectador extremamente bem informado e atento à minha obra. Assim sendo, aquele que responde à entrevista não corresponde na íntegra à minha pessoa, é um persona que responde a outra persona. Essa auto-entrevista antecipou a divisão iminente dos espectadores, que se verificou logo na estreia de *Cinesapiens* no Festival de Cannes. Há que lembrar que *Cinesapiens* não foi exibido individualmente: como fez parte do filme-antologia *3X3D*, ao lado de Godard e Greenaway, *Cinesapiens* foi visto por espectadores de diferentes tendências - ao contrário de outros filmes meus, que foram visionados sobretudo por aqueles que se interessam pelo meu trabalho.

*3X3D* foi um objeto polêmico desde o início. Começou por haver quem vaticinasse<sup>206</sup> que esta antologia não viajasse para além de Cannes e Guimarães, mas o filme viajou por mais de 50 festivais e estreou comercialmente em 5 países. A comparação entre os 3 filmes era inevitável e houve críticas para todos os gostos e sensibilidades. *Cinesapiens* foi o mais controverso dos três filmes que compunham *3X3D*, havendo uma verdadeira clivagem dos espectadores-críticos (amadores e profissionais). Logo depois da sessão de encerramento da Semaine de La Critique em Cannes, era publicado um tweet que considerava o filme um “aborto”<sup>207</sup>, mas poucas horas uma crítica online afirmava que *Cinesapiens* era o único filme interessante da trilogia. Um arco-íris de respostas. Pareceu-me à partida que a divisão era nítida e a alguma da crítica mais institucional foi repelida pelo filme. Alguns dias mais tarde li que *Cinesapiens* “assaults the power of

---

<sup>204</sup> Oscar Wilde citado por JF Martel in *Reclaiming Art in the Age of Artifice*. Berkeley, United States, 2015, Pg.29

<sup>205</sup> <https://edgarpera.org/2015/10/03/cinesapiens-interview-part-1/>

<sup>206</sup> Peter Debruge, Variety, <http://variety.com/2013/film/markets-festivals/cannes-festival-review-3x3d-1200487536/>

<sup>207</sup> Outro tweet insurgia-se contra o filme e o seu autor terminava dizia “fuck you Pêra”. Salvaguardadas as devidas distâncias, a reação visceral de alguns espectadores lembra inevitavelmente a reação dos espectadores às escandalosas obras futuristas e modernistas do início do século XX.

movies rather than celebrating it. (...) pure visual chaos”<sup>208</sup>, o que por si só não pode ser considerado uma crítica negativa, mas sim uma experiência negativa. O facto de um filme agredir um (certo tipo de) espectador e o Cinema e ser (aparentemente) caótico pode ser extremamente fecundo e positivo. Também se pode (deve-se, a meu ver) celebrar o cinema, questionando-o.

O que retenho dessa disparidade de críticas é sobretudo uma só coisa: a capacidade espantosa que o mesmo filme tem de provocar opiniões e sensações tão antagónicas. As críticas acabam por revelar mais sobre os espectadores do que sobre os filmes. Ao longo do ano de 2013 acumularam-se avaliações adjetivantes, que disparavam em todos os sentidos. Só ao fim de alguns meses comecei a ler textos mais maturados, que nitidamente ultrapassavam a ironia e a sátira “desbragada” de *Cinesapiens* para desvendar as suas teorias subjacentes, contextualizando o filme com o de Godard, *Les Trois Désastres*. Por exemplo, Benjamim Milpartis afirmou a propósito de 3X3D, que “Godard nous dit que tout este n train de mourir, que tou se fune, et Pêra nous dit que tout va renitre avec une nouvelle peau”<sup>209</sup>. De notar que um cineasta ver-se associado a Godard, que é um elemento absorvente, é sempre difícil de assumir. Mas *Cinesapiens* contém uma citação deste cineasta e poder-se-á ver o filme como uma sátira retro-futurista primitivista “inspirada” nas *Histoires du Cinéma* de Godard e nas sátiras dos Monty Python (não houve no entanto qualquer intenção deliberada em seguir as pistas deixadas por Godard ou pelos Python).<sup>210</sup> Apesar de não ter sido essa a minha intenção, é apenas consequência da assimilação de diversos cine-universos.

Sendo *Cinesapiens* o filme mais polémico desta tese, é portanto aquele que segue mais à letra a política dos gestos fundadores das diferentes vanguardas artísticas, referidos em todas as Histórias de Arte. A reação intempestiva de parte da audiência é uma consequência natural de qualquer gesto fraturante. Pode-se então comparar os insultos às vanguardas do início do séc. XX com os insultos a *Cinesapiens*? Penso que apesar de intimamente relacionados, esses espectadores têm qualidades diferentes. Ao contrário do público do princípio do século XX, o público dos festivais de cinema início do século XXI tem (á partida) uma (in)formação mais sólida sobre o papel das vanguardas e não se deixa surpreender por estratégias já utilizadas em décadas anteriores. Esse público “calejado” é ao mesmo tempo

---

<sup>208</sup> Eric Kohn, *Indiewire* 25 Maio 2013 <http://www.indiewire.com/2013/05/forget-the-great-gatsby-the-best-3d-movie-at-cannes-is-directed-by-jean-luc-godard-38098/>

<sup>209</sup> *La Septième Obsession* n.1 2014, Pg. 17

<sup>210</sup> É difícil de confirmar esta tese, no entanto pode-se afirmar com toda a segurança que ambos os filmes são marcas com identidade muito distinta. Imagino que muito dificilmente Godard aprovaria *Cinesapiens* tanto como eu nunca seria capaz de visionar as suas Histórias do Cinema na sua integralidade. Já a receção demolidora às obras de Godard no seu início de carreira e as críticas negativas de *Cinesapiens* têm pontos divergentes e outros de contacto. Um dos pontos de contacto é a acusação de “amadorismo” a que Godard respondeu brilhantemente nos seus *Cahiers du Cinema*. Se tivesse que responder à acusação de que *Cinesapiens* é uma “amateurish history of cinema” diria que o adjetivo amador não me incomoda: Mercenário parece-me uma acusação mais grave.

um público semi-adormecido, anestesiado por milhares de visionamentos, ao contrário do espectador dos primeiros filmes surrealistas de Bunuel por exemplo. Pelo que a sua capacidade de acordar da letargia está condicionada pelo gosto dominante das elites (ou de parte delas) que compõe os críticos e programadores de festivais. Como detetar um gesto vanguardístico nesse mar de filmes que inundam os festivais? Como espantar esta nova vaga de espectadores cine-alfabetizados?

Hoje, o impacto de uma crítica negativa é simultaneamente maior e menor do que o era no passado. A proliferação de *blogs* e *sítes* de cinema, alguns deles revelando um conhecimento alargado da História desta arte, veio descentrar a atenção até agora estabelecida por uma relação de exclusividade entre leitores de jornais e revistas e os poucos críticos que para elas escreviam. Ao caírem do pedestal, os críticos são obrigados a conviver com todo o tipo de opiniões e são poucos os que conseguem destacar-se da massa de cinéfilos amadores que dedica às vezes mais tempo do que os críticos profissionais, à análise dos filmes. Dito isto, quando um filme recebe para além de críticas negativas críticas insultuosas, o nível da comunicação passa para o nível da agressão à distância. Esse despertar de agressividade verbal é revelador do impacto que o filme teve e é uma forma de discriminar tipos de espectadores. Nesse sentido *Cinesapiens*, é, de todos os filmes desta tese, o que teve mais sucesso do ponto de vista vanguardístico, ao fraturar de tal forma o público. Provoca os dois tipos de espanto, negativo e positivo, nos espectadores e réplica a divisão ficcional estabelecida no filme. A vida (dos espectadores) imita a Arte, neste caso.

Doutras vezes as reações eram entusiásticas e partilharam a ironia subjacente do filme. Quando *Cinesapiens* foi exibido no festival polaco New Horizons, em Wroclaw, houve uma espectadora que saiu da sala a gritar entusiasticamente uma das palavras de ordem (inspirada no final de *Videodrome* de David Cronenberg) do filme, de punho erguido: “Death to Realists!”. Houve também, em Busan, um coreano (que trabalhava na Samsung), que se voltou para mim e dissesse orgulhosamente: “I am Cinesapiens”, reclamando para si o estatuto de espectador mutante. A diversidade da receção de *Cinesapiens* vem reforçar a ideia do filme construído pela mente do espectador, ou pelo menos um certo tipo de filme: nem todo o tipo de filmes criarão no espectador uma grande diversidade de filmes mentais. Tudo dependerá do grau de liberdade que se proporciona ao espectador.

Para Olaf Möller não é necessário que um filme cumpra as regras do cânone, basta que sejam criadas novas regras, dentro de um novo universo de harmonia. Para Möller não restam dúvidas quanto à autenticidade de *Cinesapiens*, mas o espectador-criador que sou eu questiona sempre para além dos limites e *Cinesapiens* figura numa secção especial dos filmes que realizei para esta tese.

**O que é um Bom 3D?** Talvez o que mais me tenha espantado foi a disparidade de críticas relativas ao 3D propriamente dito, de cada uma das curtas-metragens de *3X3D*, um assunto que à partida se pudesse dizer mais

consensual. Mesmo nesse capítulo, aparentemente menos subjetivo, aquilo que é considerada a qualidade 3D de um filme foi avaliada de formas antagónicas: enquanto uns preferiam o filme A, afirmando que o filme B tinha um 3D “horível”, havia outros que tinham a posição antagónica. Isto quer dizer que, mesmo com questões que à partida são sobretudo do foro tecnológico, como a qualidade da (ilusão da) tridimensionalidade de um filme, são altamente subjetivas, obedecendo a critérios diametralmente opostos. Uma divisão possível desses critérios 3D é mais uma vez entre janela e tela.

De um lado estão cineastas como James Cameron que acreditam no 3D como uma janela superior à janela 2D.

Cameron vai ainda mais longe na sua ambição de retratar a realidade, ao filmar em 3D a velocidades mais altas:

The 3D shows you a window into reality; the higher frame rate takes the glass out of the window. In fact, it is just reality. It is really stunning.<sup>211</sup>

Para estes cineastas da invisibilidade, o *pop up* é um efeito a evitar, devido ao seu carácter exibicionista e interpelativo: o formato 3D não deve chamar a atenção do espectador, não colocando objetos demasiado perto da câmara (convergência negativa). Para Cameron o cinema 3D é imersivo, é um cinema de profundidade.

A 3-D film immerses you in the scene, with a greatly enhanced sense of physical presence and participation... When most people think of 3-D films, they think first of the gimmick shots -- objects or characters flying, floating or poking out into the audience. In fact, in a good stereo movie, these shots should be the exception rather than the rule. Watching a stereo movie is looking into an alternate reality through a window.<sup>212</sup>

Por outro lado, há quem use o cinema 3D de forma auto-refletiva, exibindo as características do formato e não ignorando um dos mecanismos de espanto mais potentes da linguagem tridimensional: a possibilidade de ilusão de que os seres ou objetos se encontram (virtualmente) na plateia e que se “aproximam” do espectador. São filmes considerados exibicionistas. O olhar para a câmara deixa o espectador a nú, frente a um exibicionista igualmente nú. Também no cinema 3D espectador não se pode esconder quando uma seta ou uma pipoca é atirada na sua direção. Trata-se de regressar à sensação original dos primeiros espectadores de cinema. *Cinesapiens*

---

<sup>211</sup>James Cameron, *James Cameron 'Fully Intends' to Make 'Avatar 2 and 3' at Higher Frame Rates*, by Carolyn Giardina, 3/30/2011 <http://www.hollywoodreporter.com/news/james-cameron-fully-intends-make-172916>

<sup>212</sup>James Cameron, *James Cameron's Inspirational Discussion on 3D and Avatar* by Alex Billington, April 11, 2008 <http://www.firstshowing.net/2008/james-camerons-inspirational-discussion-on-3d-and-avatar/>

coloca-se ao serviço de essa tese. O *pop up* não é mais do que uma das formas de dispor os elementos espaciais de um plano. Segundo Justin Brecese existe um preconceito e uma contradição inerente a esse pensamento anti-exibicionista:

there is often resistance or resentment towards certain technologies. What really fascinated me recently, after *Avatar* came out, was James Cameron's own conflicting commentary on the technology. He's a huge proponent of 3D and special effects in general. He got his start making models for science fiction films. He has always made big spectacular special-effect filled films. That's his thing. And yet in interviews, he is vehemently opposed to using the "protruding" style of 3D effects, and fails to acknowledge any other potential uses of the technology. Because to him, as with many others, 3D should only ever be used in a specific way, to service the narrative. He is miming what many critics say, that the only purpose special effects is to bolster a narrative. I find it perplexing and a bit annoying that even someone who is obsessed with pushing the envelope on cutting edge special effects, tries to denounce spectacle and claim that narrative is really the only important aspect of a film. Especially when it is arguable that the commonly used 3D effects he employs actually add anything to the narrative--I would argue that they do not. The insinuation here is that special effects are not enjoyable or worthwhile in their own right, and therefore must be subordinate to narrative, rather than creatively exploring what other potential the medium may have.<sup>213</sup>

---

A bibliografia sobre o cinema estereoscópico ainda é escassa. Em 2016 foi editado um livro sobre o cinema 3D, cujo último artigo, sobre o estado atual e o futuro do formato tridimensional, da autoria de Jan Distelmeyer que propunha uma divisão algo semelhante. De um lado está *Gravity* (Cuaron) e *Avatar* (Cameron), do outro a auto-reflexividade *Hugo* (Scorcese), *Catedrais da Cultura* (Wim Wenders, Robert Redford, Michael Glawogger, Karim Ainous, Margaret Olin, Michael Madsen) e *Cinesapiens*, o que parece confirmar até que ponto o cinema 3D pode ser usado em diferentes direções. Na introdução de *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie*, descreve as linhas mestras do capítulo final desse livro - *Über-und Einsichten. Fragen zum D3D dispositiv* de Jan Distelmeyer, M Spöher escreveu:

Departing from the question what cinema might want from D3D, the computer based stereoscopy, Distelmeyer firstly analyses two cinematic aesthetic and narrative strategies. On the one hand the focus is on films like *Hugo*, *Kathedralen der Kultur* and *Cinesapiens* in which cinema itself is dealt on a reflexive level On the other hand examples like *Avatar*, *Tron: Legacy* and *Gravity*, foreground a "politics of space". which allows to transport audiences (in)to places that go beyond the fu of being merely "background" for the narration"<sup>214</sup>.

Para além da satisfação pessoal (que às vezes é fundamental para um artista

---

<sup>213</sup> Justin Brecese, entrevista skype 2016

<sup>214</sup> M. Spöher, *The Aesthetic and Narrative Dimensions of 3D in Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie*, organização de M. Spöher Springer VS, 2015, Pg. 29

não desistir do percurso inicialmente decidido) de ver *Cinesapiens* incluído em nesta seleção, esta análise de Jan Distelmeyer, especialista em cinema 3D, permitiu também olhar para esse filme quase que postumamente, criando dentro de mim um Espectador do Futuro, distante do Espectador-Criador. Quando lhe inquirei sobre o motivo da escolha de *Cinesapiens*, na conversa-entrevista que posteriormente tivemos, Distelmeyer respondeu:

I was discussing two types of movies, trying to think about what actually is 3D adding to ways of making and experiencing films. One of these types of movies is telling stories about cinema like *Hugo* by Scorsese, using 3D technology to tell a story about cinema and its history. Other films, like yours, are trying to go to the edge of what actually could be done with 3D technology to not to so much to tell stories but to reflect on what actually is cinema and what is spectatorship. I liked very much that you pointed the 3D camera to the audience, to reverse the point of interest. That is so interesting because if you are interested in the dispositifs of film and cinema it doesn't stop at the screen but it includes the whole architecture of what actually is a cinema, what are we doing and how we are interacting with movies. In the 90's, when they talked so much about new media and trying to distinguish it from old media it was always about interactivity. They talked about the non-interactive movie viewer and the interactive participant of new media. Pointing a 3D camera to the audience means pointing it to the the interaction, that is going on. This is important, because the separated parts of cinema like the screen and the audience are always interchanging. There is no movie, if there is no experience. Pointing the 3D camera to that unfilmed space, the audience, is telling me, that we have to think in that direction. (...)

maybe we still don't know what a 3D movie is. It is to be discovered. I liked in *Cinesapiens* that for me it is all about the question: "What is actually happening when happening when we experience a movie?". So, to tell a story of movie history from a different perspective of this... what you called amazement or from this cinematic event that is happening and not created, but happening. That's different and I think if you see it that way... if you think about cinema as an event... as something that is happening between different parts of the world and not only spectators and moviemakers... but also between rules and architecture and traditions... It's all happening right now! If you think about cinema as an event of such dimensions, of course you annoy people that think they're sure that cinema is something and it's already finished when the end of the master is laid down. If you think about cinema as something that is actually created by different actors, it's always... I would say a very radical attack on traditions of thinking about cinema. There was one of the reasons why I liked *Cinesapiens* in *3x3D* because it was actually something new and it was funny too and not that sacral situation... Church is good but fairground is another thing, so if you don't have both you miss something.(...) I like *Cinesapiens* especially for another reason: because it's a kind of bodily cinema. It's very alive. (...) There are two movies shot in 3D that give me that experience of very physical bodily experience about what actually could be done with 3D. One movie was *Cinesapiens* and another one was *Jackass 3D*.<sup>215</sup>

Antes de Distelmeyer comparar o carácter performático e a fisicalidade de *Cinesapiens* com a de *Jackass 3D*, pediu-me desculpas para o caso de ofender com a comparação, mas não havia qualquer razão para isso. *Jackass 3D* é um filme que vi antes de *Cinesapiens* e, apesar de não me ter

---

<sup>215</sup> Jan Distelmeyer, entrevista skype 2016

inspirado diretamente nele, reconheço pontos de contacto na sucessão de “disparates filmados” que ambos contêm. Como é sabido, a estratégia dos autores de *Jackass* assenta na provocação constante de espantos negativos da audiência, provocando emoções viscerais (nojo, repulsa, incredulidade) que raros filmes de outras vanguardas - das surrealistas às abjeccionistas - conseguiram. *Cinesapiens* conjuga auto-reflexividade com a total negação da austeridade (académica e não só) e esse fator atraiu espectadores espantados como Distelmeyer...

Par terminar gostaria de dizer que Não acredito que a dissecação de *Cinesapiens* faça dele um filme menos disparatado, acredito porém que, ao lerem estas breves notas, haverá uma mais valia teórica.

## STILLNESS

Não sendo um filme sobre o espectador, *Stillness* prolonga os estudos desta tese, analisando o espectro negativo da palavra espanto, *expaventare*. *Stillness* é um foto-diário 3D, um cine-diaporama que alinha imagens fixas do campo de concentração de Auschwitz enquanto ouvimos o parágrafo inicial do conto de Howard Philips Lovecraft, *The Call Of Cthulhu*:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the light into the peace and safety of a new dark age.<sup>216</sup>

Este texto, de 1926, antecipa os holocaustos do séc. XX? Pode-se ler certos textos de H.P. Lovecraft, como antevistas de futuros pós-nucleares (*The Colour Out Space* por exemplo), mas especialistas lovecraftianos como Dejan Ognjanovic<sup>217</sup> são bastante mais cuidadosos e não acreditam no valor supostamente profético dos seus textos. ST Joshi crê que Lovecraft acreditava na ciência mas a sua tendência como escritor era para criar ambientes que desafiassem a ciência, sem que no entanto fossem inverosímeis do ponto de vista científico.

Parece-me, no entanto, que o ultra-citado primeiro parágrafo de *The Call Of Cthulhu* pode ser lido como um aviso explícitos sobre os possíveis efeitos nefastos da investigação científica sem limites. Este texto alerta para os perigos do conhecimento desenfreado, e em Auschwitz os inumanos homens

---

<sup>216</sup> Howard Philips Lovecraft, *The Call of Chthulu*, 1926 in *The Colour Out of Space* Ed. Jove/HBJ, N.Y, 1978 Pg.45

<sup>217</sup> Consultar anexo com entrevista Skype de Dejan Ognjanovic. 2016

da ciência do regime nazi testaram em cobaias humanas como se fossem ratos de laboratório, ignorando qualquer tipo de limites éticos. Esta anomalia da Humanidade em Lovecraft traduz-se em monstruosos seres (ou deuses) cósmicos indiferentes ao destino do ser humano (tal como os nazis) Para Gilles Deleuze essa anomalia lovecraftiana é o *Outsider*, o Outro, que não tem sentimentos nem uma só forma:

The anomalous is neither an individual nor a species; it has only affects, it has neither familiar or subjectified feelings, nor specific or significant characteristics. Human tenderness is as foreign to it as human classifications. Lovecraft applies the term 'Outsider' to this thing or entity, the Thing which arrives and passes at the edge, which is linear yet multiple, 'teeming, seething, swelling, foaming, spreading like an infectious disease, his nameless horror.<sup>218</sup>

Para Deleuze, a animalidade do ser humano nasce do fascínio pela matilha, pela multiplicidade e Lovecraft manifesta como nenhum outro escritor o horror pelo Outro, pela invasão do corpo pelo Múltiplo:

What we are saying is that every animal is fundamentally a band, a pack...It is at this point that the human being encounters the animal. We do not become animal without a fascination for the pack, for multiplicity. A fascination for the outside? Or is the multiplicity that fascinates us already related to a multiplicity dwelling within us? In one of his masterpieces, H.P. Lovecraft recounts the story of Randolph Carter, who feels his 'self' reel and who experiences a fear worse than that of annihilation: 'Carters of form both human and nonhuman, vertebrate and invertebrate ....<sup>219</sup>

Jorge Luís Borges (que escreveu um conto dedicado a Lovecraft) de alguma forma confirma esta tese, realçando que há um tema que atravessa a obra de Lovecraft: a troca de corpos.

En sus relatos hay seres de remotos planetas y de épocas antiguas o futuras que moran en cuerpos humanos para estudiar el universo o, inversamente, almas de nuestro tiempo que, durante el sueño, exploran mundos monstruosos, lejanos en el tiempo y en el espacio.<sup>220</sup>

*Stillness* não tem obrigatoriamente estas leituras, interessou-me criar um filme fantasmático, que potenciase a imaginação do espectador, sobre um espaço vazio, onde apenas as memórias podem trazer de volta o seu horrendo passado. A colagem das imagens do campo de concentração e da voz que lê o texto de Lovecraft não forma uma tese unívoca, é uma especulação sobre a relação da ciência com o extermínio da raça humana

---

<sup>218</sup> Gilles Deleuze and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus* University of Minnesota Press, Minnesota, Pg 244-5. A citação final de Lovecraft foi retirada de "The Haunter of the Dark," *The Best of H.P. Lovecraft: Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre*, New York: Ballantine, 1963, Pg. 220.

<sup>219</sup> Ibidem

<sup>220</sup> Jorge Luis Borges com Esther Zemborain, capítulo *Novela policial, "Science Fiction" y el lejano oeste* de *Introducción a la literatura norteamericana*. 1967, Alianza Editorial 1999

sobreposta a um foto-diário estereoscópico. Essa montagem em vez de oferecer uma unidade expõe uma clivagem.

## RECEPÇÃO

Por outro lado, se a utilização do texto de Lovecraft - um autor fóbico, que via na diferença do outro, uma ameaça – tem um potencial fraturante, o recurso ao 3D para retratar um dos maiores horrores do século XX, não teve qualquer intenção de provocar uma rutura, apenas se pretendia dar continuidade à captação de imagens daquele espaço concentracionário, acrescentando agora uma nova dimensão. As imagens foram captadas durante uma “visita turística” a Auschwitz e só muito mais tarde transformadas num filme. Durante o momento da captação, a ideia de fazer um filme, era mais um arquivo que deixaria como património para a posteridade. Não subjazia nenhum conceito excêntrico nem explorava o 3D de forma exibicionista. O 3D em *Cinesapiens* pode ser considerado ofensivo porque ameaça a quarta parede, quando, por exemplo os dedos do Professor Lovekraft se estendem em direção ao espectador para além do que é tolerável aos olhos humanos (aliás o espectador do futuro pode olhar para essas desconvergências com a mesma naturalidade que hoje se assiste a um plano “artístico” desfocado). No entanto não foi com *Cinesapiens* que a questão de utilizar o 3D como uma atração se tornou verdadeiramente polémica. Foi com *Stillness* que ocorreram reações de ultraje e escândalo, porque se estava a retratar em 3D um tema, ainda tábu da nossa sociedade. Um tema tão sério, que filmar coma tecnologia como o 3D é uma afronta. Na revista *Filmmaker* podia-se ler que *Stillness* era “astonishingly offensive (...) hopefully the first and last 3D Holocaust film ever made.”<sup>221</sup> *Stillness* é um filme fraturante, de forma involuntária? Filmar em 3D o campo de concentração remete inevitavelmente para a questão colocada por Adorno: “poderá a poesia (e o cinema) existir depois de Auschwitz?”. Filmar Auschwitz em 3D foi polémico, tal como filmar a II Guerra Mundial a cores teria sido no início dos anos 50? Estas observações e críticas revelam mais uma vez até que ponto um criador não é dono da interpretação da sua obra. No entanto, nunca tive a consciência de que filmar naquele formato pudesse ter tal reação do espectador, e só com estas críticas me apercebi dos preconceitos que ainda existem relativamente ao formato estereoscópico.

---

<sup>221</sup> James Hansen, *Old and New: The 60th Oberhausen International Short Film Festival* <http://filmmakermagazine.com/86250-old-and-new-the-60th-oberhausen-international-short-film-festival/#.WLGQkOlyfJ8>

# AMAZEMENT AND FEAR

## 2D VERSUS 3D

O filme-conferência *Amazement And Fear* distingue-se dos anteriores porque é a primeira vez que recorri a uma estratégia de alternância entre o formato 2D e o 3D.

**Influências 2D.** Os filmes 2D desta conferência são protagonizados por Terence McKenna, Robert Anton Wilson e Rudy Rucker e são provenientes de material extra do filme *Manual de Evasão LX94*, uma das referências subterrâneas de *Cinesapiens*. Desses pequenos filmes 2D há a destacar *Túneis de Realidade*, *Manifesto Trans-Realista* e o *Paradoxo de Zenão*, pela relação entre o real e o espectador, e entre o real e o cinema.

**Auto-reflexão 3D.** Esta é a única vez em que apareço frente à câmara (imagem em negativo) lendo (em inglês) excertos dos diários da tese e debruço-me sobre o tema do Espanto e do Espantalho. Os filmes 3D da conferência incluem, para além de excertos de entrevistas, imagens em bruto de *Cinesapiens*, incluindo longas *takes* de planos fixos, sem cortes, do público manifestando diferentes estados de espírito. O som desse material remete para a realidade da rodagem: ouvem-se as minhas indicações através de um megafone e ao mesmo tempo vemos as reações dos espectadores atores, alternando entre maravilhamento e medo, escárnio e prazer.

## *Momentos de Espanto*

*Momentos de Espanto* é uma Cine-Conferência que teve como ponto de partida um texto fragmentado: *Categorias do Espanto no Ato de Ver Cinema*. Vejo a fragmentação desta tese como uma forma de criar hipóteses que possam ser manipuladas por terceiros, “máquina de produzir inícios”, como define Gonçalo M. Tavares: “O fragmento é, pela sua natureza, *um ponto onde se inicia*; um fragmento nunca termina, mas é raro um fragmento não começar algo. Poderemos dizer que o fragmento é *uma máquina de produzir inícios*, é uma máquina da linguagem, que produz começos – pois tal é a sua natureza.”<sup>222</sup>

---

<sup>222</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, 2013, Pg.42

## **CATEGORIAS DO ESPANTO no ato de ver cinema: Fragmentos de uma especulação dinâmica.**

### **O ESPANTO DO REAL(ISMO)**

Pode-se afirmar que o facto de se filmar “as coisas tal qual elas são” provocou espanto no espectador? Pode-se. Em certos períodos da história do cinema o realismo constituiu-se como novidade e motivo de espanto: durante o seu nascimento (Lumière), quando se fez alternativa aos estúdios de Hollywood filmado filmando em cenários “naturais” (neo-realismo). Podemos encontrar motivos para espanto nos documentários de propaganda espectaculares (de Michael Moore por ex) que denunciam certas realidades.

### **ESPANTO & FORMA, FORMA & CONTEÚDO – ESPANTO & CRENÇA**

O Espanto faz do filme uma atração – estimula o entusiasmo a atenção aos pormenores e às clivagens, à linguagem... A crença/choque faz do espectador um dínamo de emoções, uma pilha que acumula sensações de pólos antagónicos. É a crença na realidade do filme que fornece ao espectador um leque de sentimentos (vicariantes?).

O Criador Formalista é o Ateu dos Espectador Crentes? O Criador Formalista acredita na força pura das formas e não aceita qualquer tipo de subordinação a uma corrente naturalista de representação da realidade. Quando as formas se libertam, a crença é posta em causa. O Espectador Crente não aceita um filme que questione o seu credo.

Sempre que surge uma inovação, mesmo que seja apenas de carácter tecnológico (ou sobretudo) a forma altera-se e chama atenção sobre si. A utopia do Vanguardismo Formalista é também essa: reclamar para si todos os momentos de transformação numa linguagem. Para um Kino-Vanguardista Formalista ultrapassar\* outro (\* ultrapassar não no sentido do corredor, mas no contexto académico ou científico, de alguém que levou uma hipótese mais longe) precisa de criar novas sistematizações de pensamento visual e sónico. Sobreposições, câmara lenta, *jumpcuts*, são algumas das formas exploradas pelo Kino-Vanguardista.

### **O ESPANTO EM HOLLYWOOD & NAS VANGUARDAS**

Os efeitos especiais de Hollywood espantam mas também reforçam a crença na realidade fabricada (uma explosão sideral por exemplo). Os efeitos especiais nas Vanguardas reforçam o espanto sem que o espectador caia na ilusão de estar a presenciar uma reprodução da realidade. Transformam um filme numa obra de arte, isto é, numa representação numa nova forma de realidade que deve ser admirada enquanto tal – nessa dimensão específica e não como um substrato do Real. Um filme Vanguardista (à falta de melhor termo) faz do ecrã uma superfície de luzes e sombras (com o 3D surge mesmo desafio: como usar esta tecnologia sem ficar refém dela? Como tornar o espectador consciente do artifício e continuar a deslumbrar-se? )

É um espanto da (renovação da) linguagem, o espectador acredita na existência do filme enquanto entidade autónoma do objeto filmado.

## **O ESPANTO NOS MUSICAIS**

O Espanto nos musicais surge naqueles momentos em que a intriga começa a esboroar-se e surge uma mudança (cenográfica/coreográfica/cromática/musical) que faz parar o tempo da história. O espectador, em vez de ter de seguir o caminho inexorável da narração, pode pousar o seu olhar nos pormenores e maravilhar-se com o espetáculo musical. O seu interesse e entusiasmo cresce, não porque se preocupa com o destino das personagens, mas devido ao pedido de atenção que esses momentos de interpelação e exibicionismo exigem. O Espectador Crente, por natureza *voyeurista*, lamenta esses momentos, considera-os pouco económicos em termos de narrativa. “São uns perdulários de ficção!” dizem, referindo-se aos criadores desses momentos suspensos que são os números musicais (aliás não se deveriam chamar “musicais” a estes filmes: são coreográficos/musicais).

## **O ESPANTO & O TEMPO**

O espanto suspende o tempo. A crença faz o tempo fluir. O espanto permite congelar um momento (como no *bullet time* popularizado em *Matrix*) e o espectador pode apreciar o fenómeno. A crença faz com que o tempo flua no espectador através duma sequência de notas emocionais. Uma sucessão de fotogramas que cria um tempo kino-biológico. O Espectador Crente reage a certas\* sequências de imagens projetadas (continuidade performática) como se estivesse a presenciar naquele momento a uma cena real (\*não serão todas as sequências que hipnotizam o espectador porque não existem filmes Realistas perfeitos - do ponto de vista da Cine-Fé). O Espectador Crente sabe que aquele é um mundo de ilusões, mas, contrariando o ideal platónico, não procura outra realidade superior, adere à crença na ilusão para poder usufruir do filme em “tempo real”.

## **O Espanto e o Inesperado**

Para Augusto M. Seabra o inesperado no cinema tem origem na sua linguagem, em particular na forma como a Escrita/realização/montagem organizam a relação entre os planos:

O que é que eu espero sempre de um filme? (E que infelizmente raras vezes sucede...). É não saber qual é o plano seguinte. Como nós infelizmente temos a noção, hoje em dia, em 90% dos casos, sabemos qual é o plano seguinte porque está tudo formatado e standartizado. Mas por outro lado o cinema têm-se expandido em formas de instalações, etc, tudo isso, há outras formas. E, apesar de tudo há os cineastas que ainda são capazes de nos deslumbrar. No Oliveira, grande parte das

vezes, nos momentos maiores, não adivinhas qual é o plano seguinte e ele pode mudar-te completamente o ponto de vista. Com o Alain Resnais não sabes o que é o plano seguinte, pelo menos nos seus momentos áureos. O David Lynch e o David Cronenberg, surpreendiam sempre no plano seguinte. Isso para mim é a coisa mais importante de todas: que cada plano seja uma descoberta e que seja o inesperado.<sup>223</sup>

**Espanto escatológico e Espectador Atónito.** A cinematografia de David Lynch e Cronenberg é repleta de momentos de espanto na ascensão dúplice do termo. Por exemplo, em *Videodrome* (Cronenberg, 1983) há um momento de total *astonishment* do espectador, quando James Woods enfia literalmente uma cassete no estômago.. Este é um momento de espanto no seu sentido mais lato, que envolve tanto o espanto-maravilhamento (*Thauma*) com o espanto do medo-repulsão (*expaventare*). No entanto depois o que fica desta cena é um maravilhamento pela ideia causada pela crença do espectador naquele acontecimento bizarro. Da repulsão pela imagem da mão a enfiar uma cassete no estômago, o que sobra é o espanto da possibilidade de um acontecimento fantástico daquele género poder ser concretizado. O objeto é sensacional e a emoção transforma-se em sensação? Desse momento podem-se retirar múltiplas interpretações, o que já por si algo de extraordinariamente produtivo quer a nível emocional quer a nível conceptual, mas o que me interessa mais nessa e noutras cenas de espanto escatológico (nos dois sentidos da palavra portuguesa escatologia: de *scato* - o estudo de excrementos - e *eschatos* - ciência do fim do mundo) de Lynch e Cronenberg é a capacidade que estes cineastas têm de exhibir o impossível através do sublime escatológico, dentro de uma lógica de economia de meios (económicos e narrativos). Li mais do que uma vez que *Cinesapiens* tinha laivos lynchianos; não foi propositado, não quis fazer qualquer homenagem, porém, é natural encontrar-se uma matriz comum a Lynch, e essa é Luís Bunuel - a sua capacidade de invadir o real – e as vanguardadas dadaístas e surrealistas do início do séc.XX.<sup>224</sup>

**Kino-Arco-íris.** Em *Cinesapiens* é feita uma distinção entre o espectador crente que vê no ecrã uma janela para a realidade e o espectador espantado, que admira as proezas do cinema e do mecanismo cinematográfico.

O espectador espantado é um espectador que se pode dividir em várias categorias:

1. eventualmente já foi um espectador crente, mas a partir do momento em que descobriu o artifício nunca mais se projectou num filme (o espectador espantado *hardcore*),
2. o espectador é alternadamente crente e espantado (o espectador espantado ciclotímico),
3. o espectador é crente durante o visionamento e espantado na memória ou na revisitação o de um filme onde anteriormente se projectou e regressa para admirar a forma como foi feito (espectador espantado retro-temporal).

---

<sup>223</sup> Augusto M. Seabra, entrevista Cinemateca Portuguesa, Lisboa 2014,

<sup>224</sup> Ou para sermos mais precisos, a matriz do alter-realismo dos meus filmes pode-se localizar na obra de Jeronimus Bosch, cuja visão do seu tríptico *As Tentações de Santo Antão*, aos 11 anos mudou para sempre a minha leitura de até onde pode ir imaginário.

Às vezes o Espectador Espantado é um espectador ex-crente, ou uma combinação de crente com espantado: revisita o filme para se poder maravilhar com a forma como foi feito, com a linguagem cinematográfica propriamente dita. É crente no primeiro visionamento e espantado no segundo por exemplo

Há um espectro de modos de ver e alguns espectadores são mais tipo arco-irís outros tendem para o monocromatismo, do espectador *light* e o espectador *hardcore*... Todos se projectam no ecrã à exceção do Espectador Espantado? Não me parece. O Espectador Espantado também é possuído e o conceito de possessão talvez seja a ponte entre crença e espanto... É na sala de cinema que nos projetamos em “tempo real”, (ao contrário de um dvd ou um livro - que pode ser manipulado), o espectador fica amarrado temporalmente não podendo evitar assistir até a cenas que lhe desagradam. O espectador amarrado à cadeira narrativa, à caverna cinematográfica...

## ADENDA: CINE-PATOLOGIAS

**Existirá um espectador normal e um espectador patológico?** *Momentos de Espanto* é uma cine-conferência que contém entrevistas a pensadores como Augusto M. Seabra, Paulo Borges, Olaf Möller e ao ator Miguel Pereira. Esta última entrevista não foi incluída no filme final *O Espectador Espantado*, mas parece-me demasiado interessante para deixar de fora deste livro. Este excerto da entrevista a Miguel Pereira centra-se em dois casos específicos de *spectatorship*, que poderíamos apelidar de patológicos, por se desviarem da normalidade vigente. Ambos os casos são de visionamentos de filmes numa televisão. Um dos casos caracteriza-se pela capacidade de manipulação dos leitores de dvds, que são autênticas máquinas de viajar no tempo. O outro é um caso patológico de imersão no universo do imaginário.

**O espectador emocional e a espectadora racional.** Segue-se um excerto da entrevista a Miguel Pereira.

**E.P:** Então e podes contar-nos umas histórias de uns espetadores curiosos, na tua vida? Como o caso do espectador dos tremeliques e da espectadora ansiosa...

**Miguel Pereira:** Isso é aquilo que eu pessoalmente chamo “o espectador emocional”, isto foi um colega de casa que eu tive que cada vez que estava... Não só a ver cinema mas também a ler livros, ele fica mesmo concentrado. É aquele tipo de pessoa que se tiver a ler um livro, chegas ao pé dele, falas com ele e ignora-te completamente e ao fim de dez minutos diz: “o quê, disseste alguma coisa?”. Quando nós estávamos a ver filmes, e atenção, não estou a falar de uma sala de cinema, estou a falar em casa numa televisão ou computador, e nem sequer são filmes de terror, estou a falar de filmes perfeitamente normais em que alguém está simplesmente a falar e de repente eleva assim um bocadinho a voz... Ele literalmente assustava-se. Assustava-se cada vez que alguém espirrava num filme.

Estar a ver um filme sentado num sofá ao lado dele... Parecia que tinha Alzheimer ou uma doença qualquer porque ele estava a ver o filme e volta meia... Sentíamos o sofá todo a tremer, mas isto com as coisas mais inacreditáveis. Eu lembro-me de estarmos a ver um filme do Roman Polanski, o *Frenético*, com o Harrison Ford e pronto, tudo bem que é um filme de ação e suspense, mas lembro-me de haver uma cena em que eles estão a ser perseguidos por um parque de estacionamento subterrâneo e vão a correr, o Harrison Ford abre assim uma porta com muita força e a porta bate na parede e faz “bum!”. Ele assustou-se só com esse barulho, cada vez que alguém está a falar e eleva um bocadinho a voz ou a música fica assim um bocadinho mais alta, ele assustava-se tal não era a concentração com que ele estava. Eu achava isso absolutamente extraordinário. Ao início achei engraçado, a uma altura tornou-se um bocado distração, até porque nós estávamos a ver os filmes com a namorada dele e quando ela dizia isso, ela virava-se para ele: “oh Rui que horror, é sempre a mesma coisa!”. E pronto, não basta ter ali aquele a saltar, ainda tenho outra ao lado dele a dar-lhe na cabeça. Meu deus do céu onde é que eu estou metido...

O que nos leva então ao outro tipo de espectador, que era esta a namorada dele, eu pessoalmente chamo a “espectadora racional”. Ela tinha que estar constantemente a racionalizar o filme, ou seja, o último filme que eu vi com eles por exemplo, foi o *The Dark Knight Rises*, o último filme do Batman do Christopher Nolan, que quando aparece o personagem do Bane, aquele vilão grandalhão que tem aquela máscara, assim que ele aparece ela imediatamente pergunta: “o que é aquilo que ele tem na cara?”. Eu tenho de me virar para ela: “oh Xana, perguntas dessas a esta hora não por favor”. E estava constantemente a fazer perguntas destas, porque? Porque ela tem de racionalizar aquilo na sua cabeça, se aparece um personagem novo ela perguntava logo: “quem é? Quem é esta personagem? O que é que ela vai fazer?”. Tinha de saber tudo, não aguentava aquele suspense de não saber como é que as coisas iam acabar. O que nos leva então a mais uma situação, para mim é perturbadora mas pronto, podemos debater isso. Eu até creio que foi este filme, o *The Dark Knight Rises*, nós estávamos a ver o filme, pronto, o namorado dela sentado ao lado com os seus tremelicos e ela a fazer as perguntas mais idiotas possíveis, e de repente tivemos de parar o filme para eu ir à casa de banho ou falar o telemóvel, não me recordo, e quando eu voltei dei com ela a ver o final do filme. Ela deu-se ao trabalho de enquanto está parado querer ver como é que isto vai acabar. Porque ela não aguentava... Eu adoro isso, eu adoro estar a ver um filme em que estou ali verdadeiramente a vibrar com aquilo: “epá, como é que será que isto vai acabar”. Mas eu gosto de desfrutar disso, eu gosto de desfrutar dessa tensão emocional que estou ali a sofrer, no fundo. Eu adoro isso e um filme que me faça sentir isso é um filme fantástico e disfruto dele até ao fim. Pronto, na altura eu achei que esta forma dela apreciar o cinema era um bocado... Eu até considerava que ela não sabia apreciar o cinema, mas agora talvez pensando isto de outra forma, lá está, talvez lhe permitisse ter outro tipo de abordagem, apreciar o filme de outra maneira colocando essas emoções de lado. Eu pessoalmente não acredito que isso seja uma boa forma de apreciar cinema, quando vemos um filme a primeira vez acho que não devemos saber como é que ele acaba. Mas há várias formas de apreciar um filme e talvez essa seja uma delas.”<sup>225</sup>

---

<sup>225</sup> Miguel Pereira, entrevista Cinemateca Portuguesa, Lisboa, 2014

# REAL VERSUS CINE-REAL

## 2D Versus 3D

**VISÕES 3D**  
**CINE-ARKITEKTURA 3D VOL.1**  
**MAR PORTUGUEZ**

É certo que os conhecimentos se acumulam, mas nada é seguro se não comprovado criticamente. As percepções dos sentidos condicionados pelos nossos órgãos sensoriais são ilusórias ou, pelo menos, não concordantes com o que as coisas são em si, independentemente da nossa percepção.<sup>226</sup>

There is nothing real outside our perception of reality.<sup>227</sup>

---

<sup>226</sup> Karl Jaspers, *Iniciação Filosófica*, Lisboa: Guimarães Ed. 1980, Pg. 20

<sup>227</sup> Professor Brian O'Blivion em *Videodrome* de David Cronenberg, 1983

## A QUESTÃO DO REAL

Antes de debatermos a relação do real com o cine-real, isto é entre o profílnico e o filmado, gostaria de questionar primeiro a noção de realidade e o primado da percepção humana. Paul Watzlawick divide entre “realidade de primeira e segunda ordem”<sup>228</sup>, dois aspectos muito diferentes daquilo a que chamamos realidade. O primeiro tem a ver com as propriedades puramente físicas e objectivamente discerníveis das coisas, e está intimamente ligado a uma percepção sensorial, senso comum ou verificação objectiva, repetível e científica. O segundo aspecto é a atribuição de **significado e valor** a essas coisas, e que se baseia na **comunicação**. Para Watzlawick “a comunicação cria aquilo a que chamamos realidade”<sup>229</sup>.

A percepção do Real é diferente de pessoa para pessoa e de espécie para espécie “Túnel de realidade” é uma definição de Timothy Leary, aprofundada por Robert Anton Wilson, em *Quantum Psychology*<sup>230</sup> e vertida para o cinema em *Who Is The Master Who Makes The Grass Green?*<sup>231</sup> – resultado de um diálogo entre os desenhos de João Queiroz e uma entrevista a Wilson que realizei durante as rodagens de *Manual de Evasão LX94*. Nesse filme Robert Anton Wilson define da seguinte forma o *umwelt*, ou Túnel de Realidade:

The brain receives billions of signals every minute Out of them we select a small portion and make a picture, which we project outside and consider Reality. That's a Reality tunnel.

Para Wilson a realidade não passa de um palpite, uma conjectura que o cérebro humano faz constantemente e a uma velocidade tão rápida que ele é incapaz de se dar conta de tal actividade, confundindo o real com o túnel de realidade:

---

<sup>228</sup> *How Real is Real?* Paul Watzlawick. New York: Vintage, 1977 Pg. 127

<sup>229</sup> *How Real is Real?* Paul Watzlawick. New York: Vintage, 1977 Pg. 128

<sup>230</sup> Robert Anton Wilson, *Quantum Psychology*, New Falcon Publications. Phoenix, Arizona USA, 1990

<sup>231</sup> *Who Is The Master Who Makes The Grass Green?*/Os Túneis de Realidade, filme de 1996.

The belief that the human umwelt reveals “Reality” or “deep Reality” seems, in this perspective, as naive as the notion that a yardstick shows more “Reality” than a voltemeter, or that “my religion “is” better than your religion”. Neurogenetic chauvinism has no more scientific justification than national or sexual chauvinisms.

232

O conceito de Túnel de Realidade fornece um modelo útil para compreensão da relação entre o observador e o Real, mas não só: podemos entender os filmes como túneis de cine-realidade, moldados de acordo com as intenções e as condicionantes do seu autor. Já para Baudriallard o real é aquilo que que não é verdadeiro nem falso: se pretendermos que os filmes sejam uma nova forma de realidade teremos de esquecer a dualidade verdadeiro/falso, autêntico genuíno? Ou como afirmou Pessoa "Uma coisa é a verdade, outra a realidade".<sup>233</sup> Para Philip K. Dick a definição do que é real é uma questão vital para a humanidade:

Mas o problema de definir o que é real é uma questão séria, se não mesmo vital. E algures no interior desse problema encontramos uma outra questão, a definição do autêntico humano. E isto porque o bombardeamento de pseudo-realidades rapidamente produz falsos humanos- tão falsos como a informação que os ataca de todas as direcções. As minhas duas questões, são, na verdade, apenas uma; elas convergem neste ponto: falsas realidades criam falsos humanos.<sup>234</sup>

Para J.F. Martel a Realidade é “o mundo percebido pelo corpo e pela mente”, enquanto que o Real é “a totalidade das realidades díspares”: “On the plane of the Real, the virtual and the actual coexist. We are outside time, in the infinite.”<sup>235</sup>

---

<sup>232</sup> Robert Anton Wilson, *Quantum Psychology*, New Falcon Publications. Phoenix, Arizona USA, 1990, Pg. 92

<sup>233</sup> Pessoa, no heterónimo António Moura in *"Eu sou uma antologia"* Pg.464

<sup>234</sup> “falsas imitações”, no original: “fake fakes” Philip K. Dick - *"O Andróide e o Humano"* Ed. Vega, Lisboa 2006 Pg. 125

<sup>235</sup> JF Martel, *Reclaiming Art in the Age of Artifice*. Berkeley: United States, 2015 Pg.102

Mais importante do que se chegar a um consenso sobre o que é *realmente* a realidade será o que se pode fazer com ela? Philip K. Dick defende que a realidade é obra humana:

Mas eu nunca tive em grande conta a chamada “realidade”. Para mim a realidade não é tanto algo que percebemos quanto algo que fazemos. Criamo-la mais rapidamente do que ela nos cria a nós.<sup>236</sup>

Para Dick “a realidade não é tanto algo que percebemos quanto algo que fazemos”. Nesse sentido aproxima-se da noção de espectador-criador, neuro-interactivo. Mais do que a percepção da (cine)realidade o seu enfoque vai para interacção.

## O CINE-REAL

O cine-real substitui-se ao túnel de realidade humano, podendo dar a ver ao espectador novas formas de conceber o real. O cinema é uma experiência imersiva e, à medida que a tecnologia vai-se aperfeiçoando (do 3D ao cinema virtual), provoca no espectador uma dupla ilusão. Cineastas como Kubrick ou Hitchcock aperceberam-se desde o início da importância da imersividade no cinema. Kubrick frisa o poder que o cinema tem de deslocar o espectador, projectado-o para dentro da situação filmada. A imersividade provoca a empatia do espectador:

...the events and situations that are most meaningful to people are those in which they are actually involved – and I’m convinced that this sense of personal involvement derives in large part from visual perception. I once saw a woman hit by a car, for example, or right after she had been hit and she was lying in the middle of the road. I knew that at that moment I would have risked my life if necessary to help her, whereas if I merely read about the accident or heard about it, it could not have meant too much. Of all the Creative media I think that film is most nearly able to convey this sense of meaningfulness; to create an emotional involvement and a feeling of participation in the person seeing it.<sup>237</sup>

---

<sup>236</sup> Philip K. Dick, *O Andróide e o Humano*. Lisboa: Vega, 2006 Pg. 67

<sup>237</sup> Stanley Kubrick - interview by Terry Southern New York:1962 Pg.343

Para Alfred Hitchcock é fundamental que o espectador se projecte no ecrã, e dessa forma que se projecte no interior das personagens:

Quero que o público se emocione. Para que isso aconteça tenho que os meter completamente dentro do filme, ganhá-los para a minha maneira de pensar. Frequentemente, quando uma personagem procede mal, o público quer na mesma que ele vença.<sup>238</sup>

Para Augusto M. Seabra confirma estas teses: quando vemos um filme entramos no ecrã:

Quando entramos numa sala de cinema, mesmo que seja durante o dia, é uma actividade nocturna e funâmbula e sonâmbula. Porque é no escuro que se desenrola. Eu gosto imenso de um filme do Woody Allen, *A Rosa Púrpura do Cairo*, em que a personagem principal do filme salta do ecrã, tal a paixão que por ele tem uma espectadora, a Cecilia. Mas eu acho que é ao contrário! Os filmes fazem-nos entrar dentro do ecrã.<sup>239</sup>

Para Bruce Isaacs “the driving myth” of cinema is toward the Real”.<sup>240</sup> Para André Bazin, o filme/crime perfeito deve ser perpetrado de luva calçada. Cinepegadas apagadas. Nada de rastos do criador: The fact that a human hand intervened cast a shadow of doubt over the image.<sup>241</sup> Segundo Isaacs, “The less reality involved, the more Real the cinematic mind makes of the image. But rather than address the ontology of film as a representative standard (that is, the Real as aestheticized reality), Bazin addresses the technological evolution toward the perfect realization of the Real.”<sup>242</sup> Bazin pretende que o cinema revele o Real através da “perfeita” realização da realidade. Não há nada para “acrescentar” à realidade, a mão humana não deve deixar as suas impressões sobre o “local do crime”, isto é o plateau de rodagem e a mesa de montagem, sob pena de que as imagens se tornem espectaculares.

---

<sup>238</sup> Hitchcock entrevistado por Peter Bogdanovich, *Nacos de Tempo – Crónicas de Cinema*, Livros Horizonte, Lisboa, 1986, Pg. 24

<sup>239</sup> Augusto M- Seabra, entrevista Cinemateca Portuguesa, 2014

<sup>240</sup> Bruce Isaacs. *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008 Pg.17

<sup>241</sup> Ibidem. Bazin citado por Bruce Isaacs, Pg. 17

<sup>242</sup> Bruce Isaacs. *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008 Pg.15

Este medo da espectacularização coincide com uma negação de todas as formas que transcendam o realismo?

Para Godard a ilusão suprema do cinema é crer que se altera a realidade pelo simples facto de a filmar:

Existe algo de muito perigoso no cinema que é o facto de ele registar a realidade. Nós reconhecemo-la e acreditamos que estamos a fazer alguma coisa por causa disso.<sup>243</sup>

A ambição de um filme tornar-se uma cine-realidade orgânica e autónoma relaciona-se com a questão do espanto. Como criar um filme que o espectador entenda como uma fonte de espanto renovado? Para J.F. Martel a arte destapa o véu dos sentidos, libertando o ser humano:

The power of art is opposed to illusion: it inheres in the revelation of realities that underlie the partial perceptions of our ordinary model of the world, that is why the philosopher Henri Bergson insisted that if we could see the world directly, there would be no need for art. We see through a veil in the day-to-day.<sup>244</sup>

A transformação da imagem não é apanágio daqueles que pretendem que o cinema tenha o estatuto de uma arte. André Gaudreault realça que os filmes dito realistas não deixam de recorrer a efeitos especiais, pelo que a divisão não deve ser feita entre filmes que usam truques e os que não os usam:

On peut catégoriser les films en deux catégories, les films qui mettent les effets spéciaux au premier plan et puis les autres, qu'essaient de ne montrer que le réel mais maintenant, comment le dire, avec le tournant numérique... le passage au numérique, on n'est pas en mesure de se rendre compte vraiment du fait que la plupart des films qui nous montre le réel, eux-aussi sont trafiqués... plein d'effets spéciaux, moins spectaculaires, moins artificiels.(...) En fait, s'il est vrai que dans les films que montrent le réel il y a beaucoup de trucages, d'effets spéciaux, qui sont

---

<sup>243</sup> Godard em entrevista a Patraquim e Azevedo, Pg. 81

<sup>244</sup> J.F. Martel *Reclaiming Art in the Age of Artifice*. Berkeley: United States, 2015 Pg.51

plus ou moins visibles ou plus ou moins invisibles, c'est que l'effet spécial n'est pas utilisé comme narration. Alors que dans beaucoup de films beaucoup plus artificiels servent en sorte que les segments, les séquences, soient mises en avant comme attraction. Et il y a une tendance, bien-sûr, dans le cinema de blockbuster, où dans le cinema hollywoodien le plus tape-à-l'oeil, le plus spectaculaire a produire des films que sont en faite une enfilade d'attractions, c'est évident...<sup>245</sup>

## VISÕES ESTEREOSCÓPICAS

A ilusão de profundidade, que é desde o filme do comboio dos Lumière, um efeito que assombra o espectador. Com o aparecimento da grande angular exponenciou-se essa ilusão: *Citizen Kane* é o exemplo pioneiro da exploração até aos limites da ilusão de profundidade de campo. A estratégia consistia em colocar as figuras em diferentes planos de profundidade, fazendo viajar a câmara entre o primeiro plano e o plano de fundo, colocando elementos pelo meio do percurso, que reforçavam essa ilusão.

### **O 3D não é o futuro: é uma opção do presente.**

A meu ver, a diferença substancial entre o 2D e o 3D de hoje estará na capacidade de atracção que o formato tridimensional ainda detém, sobretudo no nível de convergência negativo, que cria a ilusão de que as imagens saem do ecrã e nos podem tocar. Quando a imagem viaja até à plateia, ou além do ecrã, a percepção é alterada. É sobretudo esse efeito, aliás essa ilusão, que distingue o 3D do 2D. Mas o efeito de convergência positiva também tem o carácter de atracção: cria uma ilusão de grande distância entre o que está ao nível do ecrã e aquém e aquém do ecrã, remete para o passado da fotografia estereoscópica e para o teatro, sobretudo o teatro de figuras recortadas.

Durante quanto tempo esse espanto se prolongará? O cérebro habituar-se-á ao efeito 3D da mesma forma que hoje regista o 2D? O espectador 3D participa numa tripla ilusão, no cinema 3D existem 3 níveis: o ecrã, o além

---

<sup>245</sup> André Gaudreault entrevista skype, 14 Janeiro 2015.

ecrã e o aquém ecrã. Os momentos de viagem entre o além e o aquém do ecrã provocam outro tipo de espanto. Ao mesmo tempo o espectador tem maior consciência da ilusão, a imersividade também aumenta.

A criação (e representação) em 3D tem de ter em conta as coordenadas tridimensionais, não basta ao criador/actor considerar as escalas de cada plano e imaginar as suas acções dentro dentro do rectângulo do ecrã 2D. O actor 3D (e o criador) tem de imaginar um espaço virtual, o “ecrã 3D”, isto é, os seus movimentos estão inscritos dentro de um paralelepípedo transparente, dentro de um aquário sem água, que substitui o palco rectangular/bidimensional.

### **Um formato irrealista?**

Um dos obstáculos ao triunfo do 3D é a acusação constante de que não se adequa a temas realistas. A História repete-se: com a introdução da cor as reacções foram igualmente adversas e o argumento mais repetido era de que as cores não eram realistas e o preto e branco sim, o que é à partida uma contradição, assim como dizer que a visão monocular é mais realista do que a visão estereoscópica.

By the 1930s the original objection to color, that it would detract from the narrative, had given way to the extent that color was permissible in some films, and so therefore no longer totally incompatible with audience concentration on a story. (Of course such an objection as Fairbanks describes must always have been an extreme position since certain uses of color such as tinting became quite common very early on.) Yet it was still considered sufficiently unrealistic to be taboo for films with "realistic" subject matter "The colors we accept as real are a compromise between what we are accustomed to and what used to be. The need to make the audience believe in what is depicted on the screen permits, indeed demands, a distortion of what actually is, or was. Such a practice can, of course, be observed in other aspects of Hollywood filmmaking, though the practitioners are rarely so honest

about what they are doing. The authenticity of what the producers know to be false is guaranteed by the other "realities" of the film, principally the narrative.<sup>246</sup>

A narrativa domina sobre o formato de exibição, e enquanto o 2D fôr a forma dominante as regras de ver cinema obedecem à bidimensionalidade, e o 3D sera sempre algo de estranho. Talvez, como Thomas Elssasser afirmou, quando Woody Allen fizer um filme 3D ele será verdadeiramente popular?

**O 3D pode ser um meio para sabotar a narrativa?** Quando coloquei essa questão a Bruce Issacs ele começou por responder que Hollywood pratica exactamente o contrário: é uma força conservadora mascarada de uma nova forma de realismo:

So, in the wake of a movie like *Avatar*, the minute that film made much money, it was clear that 3D was going to be turned towards a kind of fairly obvious, fairly circumscribed special effects and spectacle filmmaking... And I think that's unfortunate because 3D is there for exist into this big budget, mainstream franchise context, and then you you've also got to avant garde 3D or alternative 3D, you know, in films such as yours. So, for me, I think 3D does something with space that is... or the kind of 3D that's on the studio films, that for me does nothing to enhance what I consider some of my favorite examples of the use of depths of field, for example. Or the use of deep focus. I don't bind to that methodology. It's someone like James Cameron talking about *Avatar* and saying "You're gonna see the world as you've never seen it before!"... I don't bind to that. I think it's an essentially fairly conservative perspective on the world. I think it enables a kind of conservative Hollywood methodology that goes through a lot of big 3D production. But I think the capacity it's to do also strange things with 3D. Also other great things, you know? With montage, with the use of, you know cutting in depth, for example, I think it would be really interesting. I could see someone like Busby Berkeley shooting 3D in the musicals. But what I think the mainstream Hollywood cinema did, from 2008 to the current, was to turn it into a narrative veicule. The same way Hollywood turns almost everything into a narrative veicule. And I think that's unfortunate, because what you've lost was that early possibility of saying what should 3D... This is sort of... You

---

<sup>246</sup> Edward Boscombe *Sound And Color* in *Jump Cut*, no. 17, April 1978, <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC17folder/SoundAndColor.html>

know, you mentioned Tom Gunning. This is a bit what Tom Gunning sees at the early cinema: what were the possibilities if cinema didn't become a narrative so quickly? What if they'd waited 15, 20 years? Would you have had parallel mainstream big movements, around, for example, documentary? Would documentary be less subterranean vehicle than maybe a really powerful mainstream cultural vehicle in contemporary society? I see 3D the same way. If it had not been popularized by the studios so quickly, and so much money put into it, could it have been nearer to your cinema of attractions? (...)

So, you remember more the information, but you say that your memories of 3D vanished and you have only 2D memories of a film. Do you think memories are in 2D?

Bruce Isaacs: That's what I'm right about and that's... And I'm happy you take that away from the 3D chapter. That's my strongest taken on 3D. Is that I can experience 3D, but my film memories are 2D. And, so, I can watch a 3D film, but, and in the end, I'm talking about mainstream 3D. I'm talking about the influx (??) of 3D over the period of 2005-2015. Whatever I saw, whether it was a big Spielberg movie or whether it was a kind of small dance film... Or whatever... My memories on so much of the narrative cinema that I saw on 3D remained 2D. And that's because those films cultivated by a studio that, essentially is quite conservative when it comes to narrative form, push the narrative so hard at you... And that's not a criticism. I think that's, you know, that's the great Hollywood tradition, that push narrative so transparently and so forcefully at you, that how can I honestly take away of this real experience? How can I hold into a visual experience or a new form of perspective, if what the cinema is encouraging me to do is to identify, in quite traditional ways, with the story that's in the screen?

The minute I start to think in 3D, it collapses the narrative. So, I either collapse the narrative or I collapse the 3D? And that has been my experience so far and I know it's not favourite, but a lot of other people, you know, would disagree with that. But that's been my experience. Just try to watch 3D, and I've gone to the movies... And it's not even forgetting after the film ends. Half way through the movie I forget that I'm watching 3D. I sort of normalize it in my head, in terms of a 2D History of cinema. I mean, that can also be because I'm, you know, in a sense, a sort of romantic about classical cinema, so I find it hard to think of 3D has being updated with that sort of thing.

Edgar: Yeah i like the idea 3D is some kind of sabotage of narrative cinema.

Bruce Isaacs: And **I think people who do 3D should be sabotaging narrative.**

Para **Justin Brecese** o 3D é o Grande Reprimido da História do Cinema. Quando o inquiri a propósito deste tema ele desenvolveu a partir do que já tinha escrito sobre a repressão e censura do formato tridimensional.

It seems to be kind of taboo almost to think about 3D as having critical value. It's not talked about as anything serious in cinema history, it's only ever discussed as a "gimmick" that pops up from time to time, with academics and critics kind of just brushing it off as something silly or unnecessary. But truthfully it has roots in the very origins of cinema, stereoscopy came out basically alongside photography, and there were a lot of stereoscopic cinematic experiments back in the early days of cinema, in the early 1900's. So it HAS been an intrinsic thing throughout cinema's history, but I feel like on an academic level narrative tends to trump everything else as perhaps more of a "high-brow" thing to focus on, while 3D is more intrinsically linked to "the cinema of attractions" and spectacle. In other words, it's essentially just a special effect, so it's often looked down on as being a kind of low-brow entertainment gimmick, used to draw crowds to see the spectacle, rather than to make people think. And I think that's largely why it gets ignored, and why through much of cinema's history it has largely been tethered to lower budget horror movies and genres of a more spectacular nature that are intentionally made to shock audiences. The problem is the insinuation that because of this, it is something that has less artistic and cognitive value, which is simply not true.

Quando lhe perguntei se o 3D podia ser visto como uma terapia imersiva para o espectador fragmentado dos dias de hoje, Brecese concordou de imediato:

Yes. I think it can be seen as a sort of therapy. That is the heart of my theorization for basically why our contemporary culture seems to be so attracted to and obsessed with 3D, and why we are seeing expressions of 3D and references to 3-dimensionality everywhere these days. Therapy for not just that lack of physical space in our contemporary relationships, but also our hyper-attentive nature. We

basically live through an array of flat screens nowadays. Most of our business is conducted through screens; most of our social lives are conducted through screens, our work and our play. A huge portion of our life is now lived through a 2-dimensional flat screen--whether it be a mobile phone, a tablet, a television or a computer monitor. So, with that there is this kind of unconscious sense of depthlessness developing in our culture. And with that, I argue that we are being “hyper-extended” through this media as well, which helps to exacerbate this feeling of depthlessness. This concept is in line with Marshall McLuhan’s notion of media as extensions of ourselves. Now that we have all of our business connections, our friendships, virtually everything going through a screen on our smartphones--we’re constantly been pulled in a bunch of different directions--being “spread too thin” as the saying goes. This is also in line with the problems of attention and distraction we see discussed a lot these days. The attention/distraction conversation is interesting in our modern world, because on the one hand there is this concept of “multitasking,” which is typically championed. The notion that being really good at multitasking is skill one should strive for. But on the other hand, is the idea of “multitasking” really just trying to put a nice spin on being distracted all the time? For example, you have a group of people seated together at a table, and everyone keeps looking at their phones every couple of seconds. Are these people distracted from the reality in front of them, or are they “multitasking” by handling work and other conversations on their phones while also in the presence of physical relationships? We always have these things pulling us in different directions now. So, the 3D movie experience today is something special--and possibly even more so when you up the spectacle another level with IMAX or something like that. It very much succeeds in pulling you into a singular experience.

3D today is always touted as an “immersive” experience, and the idea is that you are mentally being pulled in and immersed in an experience of depth for the duration of a film which is, by contemporary 3D film standards, roughly two hours long. And of course, the types of movies that usually get the IMAX 3D treatment are almost always visually spectacular with other special effects and/or a lot of action, aside from being 3D. Usually they involve superheroes, or they are fantasy or sci-fi films; the films themselves are always highly technological spectacles, generally with a lot of CGI.

So, to get to the point, these films effectively work to rivet the spectators’ attention to one thing for a couple of hours. Arguably that is what any film seen in a theatre does,

but on top of that, there is the 3D. And the simple fact of the way the 3D technology works, is that it kind of forcibly focuses your attention because of how the glasses function. In a way, you're kind of physically connected to the media...you are wearing part of the experience on your face. With that, you also have to look at the screen pretty straight on or there will be "ghosting" effects. If you don't properly focus through the glasses it might bother your eyes, and you won't see the image correctly, so basically because of the glasses and the way the effect works, there is a kind of gravity that draws the spectator to place complete and uninterrupted attention on the screen. So in doing so, it kind of gives us this forced experience of immersive attention for a couple of hours of time where we're not going to be looking at our phones, or at anything else, we're going to just be absorbed into the depth of the spectacle.

Quando questionei **Jan Distelmeyer** sobre o que o levou a escrever sobre a evolução do 3D ele respondeu que o 3D era um regresso à experiência original de ver cinema:

I think it was first this situation of experiencing the processuality of the film again. Not to have the chance to have it at home, ready at your hands. Experiencing film and cinema is something you cannot get hold of. You can't grab it. It's just happening and it's happening right there and then it's gone. I remember, that I came home from *Avatar* thinking that it is a little bit like in those times of Kracauer, when you had no chance to experience movies outside a movie theatre. Here I was coming home from a movie with no chance of seeing it again at home because of the 3D-technique, that was reserved for theaters at that time. I grew up with Television, VHS, DVD – with the opportunity of having movies something like ready-at-hand. So 3D technology was for me like a wake up call for thinking again about what cinema actually is, about the processuality and conditions of film and about the possibilities of this new technique. That was one of the reasons why I thought about 3D as something that is asking basic questions about cinema and film.

Como frisa Thomas Elssasser, o futuro do 3D está, a médio prazo nas consolas, óculos e tablets, ou seja fora da órbita da sala de cinema. Assim sendo os filmes 3D ainda têm como território privilegiado de exibição a sala

de cinema. São filmes que promovem o regresso às salas, como afirma Jan Distelmeyer.

Hoje, para a esmagadora maioria das pessoas os filmes em 3D digital são algo a que têm acesso apenas nas salas de cinema. Os filmes 3D raramente são vistos em televisores e muito menos em laptops, smartphones e tablets. Logo a capacidade de manipulação das imagens 3D, a sua possessão e fetichismo é menor. O filme 3D é exclusivamente cinematográfico por excelência, porque é o único formato confinado à sala de cinema.

O formato tridimensional obriga os espectadores sem ecrãs individuais 3D a deslocarem-se até à sala de cinema. Como frisa Justin Alan Brecese, os óculos fazem parte do jogo. Somos cúmplices quando colocamos os óculos 3d. No entanto se abolirem os óculos, através da auto-estereoscopia (e os preços dos ingressos forem iguais aos de um filme 2D) haverão ainda mais espectadores que passarão a ver o 3D, não como um artifício, mas como a forma natural de ver um filme. Apenas repararão no 3D como hoje se repara num jogo de cores artificiais num musical ou num filme de vanguarda.

Deixando de ser atracção passará a ser o modo vigente de ver cinema? Não sabemos se isso alguma vez acontecerá.

Natural ou artificial? Quando perguntei a Justin Brecese se o 3D tendia mais para o realismo ou o artificialismo ele respondeu:

On the surface it is a call for realism, but beneath it's really a call for artificialism I think. We have this interest, this impulse, to try to make what is artificial seem as realistic as possible...and this goes beyond films to video games as well (...) there has actually been a push with a resurgence of independent developers back towards stylistic and/or retro graphics, with less focus on realism and more emphasis on abstraction. That is not the mainstream, however, the mainstream still generally focuses on realism in graphics and physics. It's an interesting compulsion we have, to strive towards crafting artificial simulacra that is as "real" as technology allows, instead of embracing the abstract or attempting to play with the technology in interesting new ways. We're trying to make the technology basically in our own images. Even with Pixar and other modern "cartoon" films. Any of these CGI cartoon films...what I always marvel at is the realism in textures that you see in all of these

films. Even if the characters, the settings and everything in the movie look very artificial and “cartoony,” they still have an intense level of realism within them in the textures and surfaces throughout. Ultimately, however, all of this striving to make artifice look and seem real can be seen as a coping mechanism for our actual lives transitioning to a more digital reality. **As the real becomes more digital, we strive to make the digital seem more real**--conflating the two, and making the digital more comfortable in doing so.

### **O 3D como sistema perceptivo: Kino Darwin e o Cine-Arianismo - Eugenia 3D**

I saw *Avatar* twice and the first time was in 2D. People said: ‘you have to see it in 3D’. So I said: ‘ok’. So I saw it in 3D. There’s one scene when a bolt is blown off a hatch. Flies at the audience. In three hours that was the only 3D effect I got.<sup>247</sup>

Os espectadores sem visão estereoscópica, privados do cinema 3D são uma nova espécie de cegos? O 3D discrimina biologicamente: Pela minha experiência pessoal tenho encontrado um número razoável de pessoas que não consegue ver imagens tridimensionais ou tem grande dificuldade em aperceber-se da tridimensionalidade. O que é frustrante par ambas as partes: tanto sou privado de mostrar o filme como o concebi, como o espectador incapacitado para o 3D terá de ver apenas uma versão aproximada do filme, a 2 dimensões apenas. O 3D é um factor de discriminação para as pessoas com deficiências de visão estereoscópica, assim como o cinema sonoro afastou os surdos das salas. a evolução tecnológica implicará sempre uma maior discriminação do ponto de vista biológico?

Sabe-se que durante a passagem do mudo para o sonoro houve um período de ajuste técnico. A qualidade começou por ser altamente deficiente. Com o 3D, a evolução foi muito mais lenta e ainda se encontra num processo de aperfeiçoamento e ajustamento, que tem de passar inevitavelmente pela

---

<sup>247</sup> Robert Spadoni, entrevista skype 2016

abolição dos óculos 3D. Depois é a própria visão que se precisa de ajustar e nem todos os olhos são adequados ao 3D.

Conseguir ver bem em 3D é um privilégio adquirido e cultivado que exclui um número considerável de pessoas. Primeiro excluem aqueles que não possuem a visão estereoscópica, e não conseguem ajustar a imagem, como os estrábicos e depois excluem espectadores que são avessos à inovações tecnológicas, aqueles que se recusam a aceitar o formato 3D, como antigamente havia quem recusasse a aceitar o sistema do som. São pessoas que estão apenas atentas aos problemas técnicos, e não às perspectivas que se abrem com o 3D.

### **Mutação na condição de espectador**

Penso que, não só existem sistemas de visão deficientes para o 3D, como é necessário um processo de adequação e aprendizagem enquanto espectador. Quanto mais vejo em 3D (e já passei milhares de horas a visionar rodagens em 3D), mais apto estarei para ver um filme tridimensional.

**Peter Jackson** confessou numa entrevista que tinha ficado viciado nas imagens 3D a 48 frames por segundo, depois de centenas ou milhares de horas de visionamentos. O olho (isto é, a visão e o cérebro) habitua-se a um tipo de imagem e a um tipo de definição e depois tem dificuldade em regressar ao sistema padrão normalizado. Com massificação do 3D a 48 imagens por segundo (ou mais) O HD2D passará a ser um sistema estético e não um sistema de representação da realidade (como aconteceu com a película a preto e branco)?

O 3D como a Fénix renasce das cinzas, em diferentes eras. Com os filmes desta tese pretendi contribuir para a criação de um cinema de vanguarda tridimensionalista, uma pequena evolução no modo de fazer e ver cinema.

## REAL 3D

A celebração da estereoscopia do século XXI não é mais do que um regresso ao cinema das atracções, de uma época em que ir ao cinema era uma actividade extraordinária.

Por outro lado a ilusão de tridimensionalidade faz regressar o cinema ao teatro. Viagem em direcção ao futuro, mas também voltada para o passado.

Os xamãs induziam a tribo num transe, em que ilusão e participação se fundiam. O cinema caminha nesse sentido do Eterno Retorno ao Mundo da Imaginação. O Espanto (atração) e a Crença (imersividade) de mãos dadas na plateia. Maravilhados com os novos paradigmas de representação, imersos nas novas virtualidades. Quanto mais real parecer a imagem, maior será o espanto e a crença?

Mas o segredo estará sempre do lado do Espanto. Porque no mundo das artes, a Imaginação detém o papel primordial, enquanto que a (tentativa de) reprodução da realidade afasta o espectador da celebração do ritual de projectar imagens. O espectador é o projector e a tela. Nada existe sem a sua intervenção, logo é a ele que nos temos de dirigir. Não se deve ignorar o espectador, ele tem de ser espantado para que a comunicação surja. Esse ênfase no espanto, coloca o Autor numa situação especial. Se o autor tem de envolver o espectador numa trama com uma duração definida, como espantá-lo sem libertar do transe induzido pelo realismo e seus derivados?

A crença na realidade representada cumpre uma função, e sem ela dificilmente sobreviveríamos. São órgãos vitais do *modus operandi* cinematográfico. Poderemos afirmar que a crença é o coração do cinema e que o espanto a sua mente. (Mas as emoções encontram-se no cérebro, não no coração...) As emoções mais fortes são as que elevam o espectador a um novo estágio de representação. Em que lhe é permitido vislumbrar um novo modo de ver e de dar a ver.

# **CINE-DIÁRIOS ARKITEKTURA 3D VOL.1**

## **ORIGEM DOS CINE-DIÁRIOS:**

### **O Homem-Kâmara e o fascínio pelo real filmado**

L'éngouement inoui suscite par les tournées Lumière n'est pas seulement né de la découverte du monde inconnu mais de la vision du monde connu, pas seulement du pittoresque mais du quotidien.<sup>248</sup>

O Homem-Kâmara é uma personagem ficcional e é ao mesmo tempo um prolongamento da minha persona. Em 1985 comecei a filmar quotidianamente, sem me preocupar com o destino dos sons e das imagens captados. Essa obsessão com o registo de eventos do quotidiano foi aumentando com o tempo e atingiu o seu culminar com a criação da Akademya Luzo-Galaktika e com a rodagem de *A Janela (Maryalva Mix)* (1996-1997). Um batalhão vertoviano de Kadetes Luzoh-galaktikos filmou intensivamente durante um período de 4 anos. Uma das metodologias utilizadas mais frequentes era a captação de apenas 5 fotogramas de cada vez, uma característica de certas câmaras mini-dv digital – o que permitia efectuar a montagem dentro da câmara. Filmei até hoje em todos os formatos (à excepção de 70mm) mas desde 2011, que o Homem-Kâmara se converteu ao formato 3D, captando imagens estereoscópica do seu quotidiano, o que permitiu criar um gigantesco arquivos de imagens no formato tridimensional.

### **O Espanto do Cine-Real 3D**

---

<sup>248</sup> Edgar Morin, *Le cinema Ou L'Homme Imaginaire, Minuit, 1958* - citação retirada da revista Sciences Humaines Hors Série #18, Pg. 60

Uma forma de estudar o fenómeno 3D é através da realização desses pequenos filmes sobre o quotidiano, em que a componente de encenação estará apenas na forma como se enquadra e movimenta a câmara. O espanto nasce da mudança de formato. Ao invés do espectador de cinema que se vai habituando gradualmente a ver ficções 3D projectadas no grande ecrã, o espanto do espectador de imagens do quotidiano 3D é maior. devido à sua raridade.

Antes de filmar o quotidiano em 3D como forma de provocar espanto no espectador, rodei em formatos que de alguma forma acrescentaram um factor de espanto (positiva e às vezes negativo, devido aos preconceitos vigentes em cada época): vídeo VHS, Hi8 e Digital, e quando o vídeo se massificou, comecei a filmar regularmente em película super 8, que dava de imediato uma qualidade pictórica nostálgica. Para além dessa questão do formato, há obviamente a forma como se filma e sempre procurei subjectivizar, criar pontos de vista inusitados, expôr o mecanismo e alterar a linguagem cinematográfica.

O formato 3D raras vezes é aplicado à análise do quotidiano, o que faz dos cine-diários 3D uma raridade no mundo do Cinema. O primeiro volume dos cine-diários 3D foi apresentado no Festival de Cinema e Arquitectura e continha elementos díspares do meu quotidiano, apresentados sob a forma de cine-diários. Foram filmados em diferentes locais (Viena, Lisboa, Busan, Cannes, Moscavide, Guimarães, Porto, Varsóvia) e abordando diversidade de temas (viagens de comboio, exposições, museus, performances, concertos, projecções, espectáculos de stand up, etc)

A diversidade temática destes cine-diários remete de novo para a variedade dos filmes integrados nos programas do cinema das atracções, em que os projecionistas montavam filmes de diferentes naturezas (viagens, guerras, inaugurações etc), algumas vezes constituídos por um só plano, a seu bel-prazer, segundo a ordem que achavam mais conveniente.

# MAR PORTUGUEZ

ESPANTO SALGADO

## ***Mar Portuguese e o 3D.***

Dezoito anos depois de *Zombietown 23*, doze anos depois de *The Master Person Tapes* (ambos sob a sombra do Livro do Desassossego) e dois anos depois de *Lisbon Revisited*, eis que surgiu *Mar Portuguese*, retomando textos de Fernando Pessoa. Estes dois últimos filmes têm comum o recurso à tecnologia 3D como forma de provocar o espanto no espectador: do universo vegetal da cidade e da multiplicidade de heterónimos em *Lisbon Revisited* passamos para o universo marítimo e para o livro do ortónimo em *A Mensagem* em *Mar Portuguese*.

*Mar Portuguese* é mais uma incursão no universo 3D, procurando-se o espanto na relação do homem com o mar, dois níveis de realidade, do artifício e da natureza. Os múltiplos níveis de profundidade dessa relação permitem que as imagens tenham sempre interesse não só do ponto de vista do que é mostrado, mas da forma como é mostrado. Tomemos um exemplo: as gotas de água em primeiro plano, com um pescador a puxar as redes em terceiro plano, só no formato tridimensional adquirem a sua verdadeira dimensão, ou antes, a ilusão mais adequada à tecnologia tridimensional.

Ao fim de seis anos de investigação na área do 3D, não posso dizer que sei qual é a fórmula mágica para filmar neste formato. Não existem consensos sobre o que é o 3D perfeito, a divisão entre aqueles que evitam a todo o custo chamar atenção para as características exibicionistas do formato, (mas ao mesmo tempo, durante a mediatização desses filmes fazem tudo para promover o 3D como atracção) e os que lançam objectos em direcção ao

espectador, exibindo o mecanismo de maravilhamento. O espectador não pode ver o filme sem saber que está a ser visto, isto é, interpelado. O mecanismo exibicionista impede que o voyeurismo se instale no espectador. Ao espectador é negada a Ilusão total.

Entre a estratégia voyeurista e a exibicionista existem várias matrizes. Se podemos dizer com alguma facilidade que *Cinesapiens* é marcadamente exibicionista e *A Caverna* é essencialmente voyeurista, já será mais difícil definir o tipo de tridimensionalidade *Mar Portuguez* por exemplo. No entanto poderemos discriminar algumas qualidades específicas de *Mar Portuguez*, que é talvez, do ponto de vista da imagem, o meu primeiro documentário 3D no sentido mais tradicional do termo, visto que acompanha uma trajectória previamente definida pela rotina da pesca.

### DOCUMENTARISMO ÉPICO?

*Mar Portuguez* aborda a ligação de um país ao seu mar. Ou serão os portugueses que pertencerão ao Mar? Mar Português ou Português do Mar? Neste filme, os barcos partem de Peniche, mas o centro da acção passa-se numa zona sem limites, num mar que se espalha pelo planeta. O que antecede e o que precede essa acção são prólogos epílogos deste filme. Poder-se-ia dizer que um filme sobre o mar - com excertos de *A Mensagem* de Pessoa - que termina numa lata de conserva num restaurante gourmet é um exercício de ironia, e poderá realmente ser visto como tal. É um epílogo que distancia o homem do mar a que pertence? Talvez. Mas por outro lado também pode ser visto como uma metáfora da interminável luta do homem com a Natureza. Ou será contra?

As gotas, as redes, as gaivotas, o peixe aprisionado, o peixe que escapa das redes, o esforço dos homens e das mulheres, estes são alguns dos elementos visuais deste filme. Na banda sonora, somos introduzidos ao universo pessoano, na sua versão mística, mas também na expressão do sofrimento de um povo, que crê no Destino como se fosse um Deus. Se numa primeira leitura, *A Mensagem* pode ser lido como um poema de

(auto)encomenda - o mais institucional dos seus textos publicados, o único livro publicado em vida - é também fonte de interpretações menos convencionais, e é esse o ponto de partida da abordagem à obra pessoana. Só na singularidade da interpretação se poderá chegar à personalidade da obra pessoana. Tudo o resto é apropriação e roubo. Só uma obra que se distinga pela sua individualidade poderá aspirar a dialogar com o Poeta.

*Mar Portuguez* funciona como um épico do cine-real? Não se tratará de um épico no sentido mítico, mas talvez o seja no sentido materialista. E *Mar Portuguez* é um filme feito de matéria, aliás de matérias: orgânicas e inorgânicas, vivas e mortas, frescas e congeladas. Ou enlatadas, tal como a película de outrora.<sup>249</sup>

---

<sup>249</sup> Salientou Silvestre Pestana após uma projecção do filme (em contexto de cine-concerto da minha retrospectiva em Serralves com Cláudio Vasques, Tó Trips e João Doce) que *Mar Portuguez* era um dos raros filmes que tinha visto tanto do ponto de vista do trabalhador como do peixe.

## ESPECTADOR GLOBAL & CINE-COSMOPOLITISMO INVESTIGAÇÕES-MANIFESTO

I would like to see the cultivation of a middle ground between art and entertainment but I do not want my art as entertainment or my entertainment as art. I want something more complex, ambiguous, and vexing – something worth thought. Something that should exist in a democratic culture – a place where rules are recognized without being tyrannical, where the direction, temper, and conclusions of a conversation exist because of – rather than in spite of – those basic rules.<sup>250</sup>

Dou por mim várias vezes a pensar na forma como criar filmes com uma identidade forte que sejam ao mesmo tempo passíveis de ser apreciados pelos espectadores a nível global. Como concorrer com o cinema de matriz norte-americana? Não haverá um outro tipo de cinema capaz de cativar o público? Não haverá uma alternativa nas formas de pensar e mostrar um filme? Quais as estratégias que evitam que os filmes do Outro Mundo se transformem em mais do mesmo ao ponto de se confundirem com os filmes americanos? Como espantar o espectador global sem se perder identidade no processo? O que é um “filme de autor” “popular”? Para quê ser popular? São questões que perseguem o autor periférico. Neste capítulo procurarei esboçar respostas alternativas para estas questões, pois só assim poderemos enquadrar o cinema feito em Portugal e noutros países cine-excluídos, isto é: cerceados da possibilidade de exibição das suas cinematografias nas salas de exibição quotidiana dos outros países, o que o impossibilita de comunicar com o Espectador Global. É um cinema que vive num Cine-Limbo entre o *Mainstream Franchise* e o *Auteur Franchise*: Cinema do Outro Mundo ou Alter-Cinema, ou *Outer Limits* Cinema, ou Cinema periférico (ou ainda: *Cinema do Resto do Mundo*). Uma corrente estética pode nascer de um problema concreto e muitas das vezes a estratégia das

---

<sup>250</sup> Raymond Habersky Jr. *It's Only A Movie*, Films and Critics in American Culture. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2001 Pg.7

cinematografias é “se não tens cão caça com um gato”. Por exemplo, a manipulação e distorção das imagens e sons pode surgir como forma de colmatar a falta de meios técnicos e humanos.

Durante este período de investigação realizei uma série de Cine-Conferências sobre o cine-cosmopolitismo. O estilo destas conferências pendeu para o Manifesto, no entanto, os pontos de vista nele contidos parecem-me válidos enquanto hipóteses, do ponto de vista teórico, pela sua relação direta com a minha praxis cinematográfica. E com a busca subjacente a essa prática, de criar pontes entre a minha cine-identidade e a do espectador espantado. Teremos então de encarar estes cine-manifestos como hipóteses de trabalho, quer para o teórico quer para o cineasta, quer para o cinema, quer para a sociedade. O cine-cosmopolita procura provocar no espectador um espanto, que o atraia, sem que este perca a sua identidade e se transforme numa marioneta..É nesse sentido de busca do espanto que todos apresento esta síntese das variegadas cine-conferências que realizei, de Leiria a Busan.

**A minha pátria é o cinema americano?** A propósito do cinema do ponto de vista do espectador, lembro-me da célebre frase de **Fernando Pessoa** “a minha pátria é a língua portuguesa”<sup>251</sup>. Pessoa confessava que se emocionava mais com a literatura do que com a vida: “Não choro por nada que a vida traga ou leve. Há porém páginas de prosa me têm feito chorar”<sup>252</sup>. Há filmes que criam nos espectadores sentimentos mais fortes que aqueles que aqueles gerados pela sua experiência quotidiana. Eu, como tantos outros deste planeta global, cresci a ver filmes norte-americanos, em quaisquer outras cinematografias foram sempre vistas como desvios à norma e o seu interesse estava exatamente na capacidade de outras culturas produzirem

---

<sup>251</sup> Fernando Pessoa, texto publicado originalmente em *Descobrimento - Revista de Cultura* n.º 3, 1931, in *Livro do Desassossego Por Bernardo Soares*, recolha de Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha; organização e prefácio de Jacinto do Prado Coelho, Lisboa, Ática, 1982 vol. I, Pg. 17.

<sup>252</sup> *Ibidem*, Pg. 16

filmes tão diversificados. Mas o cinema americano e em particular o chamado cinema de Hollywood, determinou e determina ainda hoje o que é padrão e o que é exceção. Outros países apressaram-se a reproduzir a fórmula e o cinema de autor acantonou-se nos festivais e nas cada vez mais raras salas de cinemas de “arte e ensaio”. Como ultrapassar esta dicotomia paralisante? O conceito de cine-cosmopolitismo nasce nesta encruzilhada.

## COSMOPOLITISMO E SOLIDARIEDADE

O conceito de cosmopolitismo tem a vantagem de existir desde há muito. De poder ser interpretada de diferentes formas. O cosmopolitismo não é um (só) ismo. Ponto de partida sem fronteiras. O cosmopolita põe em causa a noção de identidade. Ao conceito de pertença a um grupo (que ao incluir determinados traços terá sempre de excluir outros) os cosmopolitas opõe o conceito de solidariedade: “a cosmopolitan considers moving away in order to serve.”<sup>253</sup> Para David Hollinger o cosmopolitismo não existe sem solidariedade: To share an identity with other people is to feel in solidarity with them. (...) Solidarity is an experience of willed affiliation.<sup>254</sup> O modelo de cosmopolitismo de Hollinger propõe uma “entrega voluntária”, encorajando os diferentes membros de uma sociedade a interagir. Foram as ideias de Hollinger que me levaram a inventar o conceito de cine-cosmopolitismo:

Hollinger's *Post-Ethnic America: Beyond Multiculturalism*, is a fundamental contribution in which he takes a bold stand against standard, garden-variety "multiculturalism", suggesting that the struggle for a more equal society cannot be waged through "identity politics" alone. A common ground must be found among all ethnic and racial groups, based on common citizenship and a common aspiration for justice, not just a tolerance for each group's particularities. Hollinger distinguishes two kinds of multiculturalism: a "pluralist" model, which treats groups as permanent

---

<sup>253</sup> Stanford Encyclopedia of Philosophy <https://plato.stanford.edu/entries/cosmopolitanism/>  
O emigrante Viaja por contingência mas não deixa de viajar para servir os Outros: os seus padrões - estrangeiros e a família. É um cosmopolita sem ideal?

<sup>254</sup> David Hollinger, From Identity to Solidarity *Daedalus* Vol. 135, No. 4, On Identity (Fall, 2006), Pg. 23

and enduring, and as the subject of group rights; and a "cosmopolitan" model, which accepts shifting group boundaries, multiple affiliations, and hybrid identities, and which is based on individual rights. As he puts it: Pluralism respects inherited boundaries and locates individuals within one or another of a series of ethno-racial groups to be protected or preserved. Cosmopolitanism is more wary of traditional enclosures and favors voluntary affiliations. It promotes multiple identities, emphasizes the dynamic and changing character of many groups, and is responsive to the potential for creating new cultural combinations.<sup>255</sup>

Do conceito de cosmopolitismo de Diógenes - "Sou um cidadão do mundo" por oposição a "sou um cidadão de uma cidade/nação" ao conceito de David Hollinger e Appiah vão muitos degraus, mas as escadas são as mesmas. Um cosmopolita tem de aceitar a diferença e tem de saber colocar-se no lugar do outro:

Encouraging cosmopolitan engagement, presupposes the acceptance of disagreement. Perhaps, this is why cosmopolitans endorse as a key aim, that we "learn about other people's situations and then use our imagination to walk in their Moccasins".<sup>256</sup>

Mais importante do que o conceito de pertença a um grupo é o ideal estoico do que posso fazer pelo outro – e ao mesmo tempo defender os "meus interesses", ou as ideias que julgo serem mais correctas. A verdadeira diversidade dependerá sempre da solidariedade para com o Outro:

Levinas believed that we gain our sense of self only through our face-to-face encounter with the other: our subjectivity is constituted through our response to somebody's difference from us. This response becomes responsibility, both as a kind of subjectivity-in-action (a reflexive state of self constitution) and as our obligation to the other. Such obligation, for Levinas, is not a matter of morality – of empathy or sympathy or reciprocity – but arises from our most primary, and unavoidable, implication in the other's potential death: the murderous impulse that frames self-

---

<sup>255</sup> *Comparative analysis: David A. Hollinger's Postethnic America: Beyond Multiculturalism and Emerson and Smith's Divided by Faith*

<sup>256</sup> "Cosmopolitanism: Ethics in a World of Strangers" by Kwame Anthony Appiah review by Oseloka Obaze, (retirado da net mas o link foi desactivado)

interest. To put this more simple: my existence necessarily compromises someone else's...(...) The individual's responsibility for the other's 'well being' – the ethical interconnection between people – is, then, the most important and most primary of principles.<sup>257</sup>

---

Um cinema cine-cosmopolita não defende uma identidade imutável: procura servir o Outro, disponibilizando-se. Solidário e autêntico, isto é com uma identidade própria ao serviço do Outro. Será este uma forma de Idealismo propícia a abusos do Outro? Com a permeabilidade cosmopolita corre-se o risco de dissolução da identidade. São necessárias identidades tão firmes e quão flexíveis. Com o cruzamento das identidades (de um povo ou de um cinema), fará mais sentido falar em multi-identidades. Proponho o cine-cosmopolitismo, não como uma terceira via, mas como um outro espaço de múltiplas identidades. É um espaço “para além” das convenções e dicotomias. O cine-cosmopolitismo busca a diversidade e a múltipla identidade. A elasticidade das fronteiras é fundamental para que uma comunidade trans-étnica (trans-géneros) possa evoluir. Logo: há que expandir as fronteiras (e interseccioná-las), ir além do cinema de Hollywood e do cinema de autor multiculturalista. Não existirão inúmeras alternativas a essa dicotomia?

Se cosmopolitismo é a adaptação/interacção “de forma voluntária” isto é solidária com o Outro – sem perca de certos traços identitários do seu passado, o conceito de cine-cosmopolitismo é importante porque o cinema feito em Portugal, que faz parte do grande Outro. O Outro que não é o cinema *mainstream* americano. Só lidando com o problema, rejeitando a assimilação, e ao mesmo tempo interagindo voluntariamente com o “sistema dominante”. Procura-se assim uma alternativa ao cine-multiculturalismo através do (embrionário) paradigma cine-cosmopolita.

Como alternativa ao pluralismo multicultural ter-se-á como ponto de partida os plurais conceitos de cosmopolitismo. No entanto, mesmo o

---

<sup>257</sup> Michele Aaron *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007, Pg.112

multiculturalismo pode ser visto como algo mais do que a exacerbação da identidade, como Ella Shohat e Robert Stam escreveram:

for us, the word *multiculturalism* above all points to a debate. (...) multiculturalism should not be a purely celebratory form of national/ethnic narcissism.<sup>258</sup>

Robert Stam cita Frantz Fanon a propósito da armadilha da identidade colectiva:

“Lumping all negros together under the designation of “Negro people” Fanon writes in *Toward the African Revolution* “is to deprive them of any possibility of individual expression”.<sup>259</sup> Para Fanon identificar coletivamente pode ser o equivalente a discriminar, porque se dá uma operação de subtração.

Do ponto de vista cosmopolita, mais importante do que formar Ilhas de Identidade, será estabelecer redes de solidariedade. Nesse sentido, um cinema que se preocupe com o Outro, o espectador global, com interesses específicos, mas igualmente exposto a uma linguagem e a códigos do cinema norte-americano. Isto é, a uma “cultura de acolhimento”.

O cine-cosmopolita não defende a assimilação dos diferentes cinemas nacionais, mas os limites da Identidade Nacional são cada vez mais difíceis de definir, e os cine-nacionalismos tendem para uma forma de totalitarismo. As fronteiras cada vez mais diluídas, a identidade persiste graças a estratégias de sobrevivência e de entreatura dentro das comunidades imigrantes, mas essa identidade só evolui se houver real interesse em contribuir para (qualquer) sociedade (ou cinema). Pede-se a participação de todos os espectadores-cidadãos (e espectadores-criadores), sem exceção: igualdade de oportunidades (de obter conhecimento e prazer) para todos. Para que um cinema nacional abandone o nacionalismo sem perder a sua identidade terá de ter espaço para a solidariedade, isto é, para que os

---

<sup>258</sup> Robert Shoat e Robert Stam *Multiculturalism; Postcoloniality, and Transnational Media* Rutgers University Press, New Jersey, USA, 2003, Pg.7

<sup>259</sup> Robert Stam *Multiculturalism; Postcoloniality, and Transnational Media* Rutgers University Press, New Jersey, USA, 2003, Pg.20

códigos sejam postos em causa e ao mesmo tempo estar ao serviço do Outro. De onde quer que ele seja. Penso que esta ideologia utópica, com raízes estoicas, não colide com a defesa dos interesses específicos de um determinado grupo.<sup>260</sup>

Este carácter utópico de entreatjada estóica não se confunde com o cristianismo, que abole a intervenção directa no mundo da *polis*, mas não rejeita à partida qualquer tendência que se proponha colocar ao serviço do Outro. Há muitas formas de ver o cosmopolitismo e cabe a cada um propor ideias dentro da sua área.

Procuro definir um filme Cine-Cosmopolita não por inclusão/exclusão, mas por aproximação e colocação de hipóteses experimentais. Como alternativa a uma certa rigidez do pluralismo multicultural da diferença, surgem estes frágeis e plurais conceitos de cine-cosmopolitismo. Mais importante do que formar ilhas opacas de identidade, será estabelecer redes transparentes de solidariedade. Entre Autor e Espectador.

A confusão conceptual entre identidade e igualdade mostra que muitas desavenças entre cosmopolitismo e multiculturalismo são apenas X gradações de óculos semelhantes. Um cine-cosmopolita procurará servir o Outro, o espectador desconhecido, de Outro Lugar e de Outro Tempo, e ao mesmo tempo o Espectador-Espelho em que se reconhece. Solidário e autêntico, isto é com uma identidade própria ao serviço do Outro. O ideal cosmopolita põe em causa a noção de identidade fixa. Ao conceito de pertença, que ao incluir exclui, os cine-cosmopolitas contrapõem o conceito de solidariedade entre o autor individual e o espectador global.

Como fazer então um filme erudito e popular? Cosmopolita e enraizado numa cultura? O Cine-cosmopolitismo não propõe fórmulas universalistas para o

---

<sup>260</sup> Tenho enorme dificuldade em catalogar-me. Faço parte de muitos grupos e de nenhum: falo português, leio inglês, gosto de cinema, de banda desenhada, de Pessoa, Lovecraft e ficção-científica, gosto de sardinhas, não detesto bacalhau, etc. etc.

Cinema. Um cineasta/espectador cosmopolita terá de ser capaz de engendrar soluções que respeitem a Tensão Dinâmica entre identidade e solidariedade. Serão filmes com **kino-vida**. Com essa tensão dinâmica entre a identidade do filme e a comunidade de espectadores. Com soluções particulares, de acordo com o meio onde interagem.

Um filme cine-cosmopolita emigra mentalmente. Identifica-se com o Outro sem abdicar dos seus traços cine-identitários.

O cinema pioneiro (mudo) cosmopolita afirmava-se pelo espaço de liberdade e de diversidade. O actual cine-cosmopolita procura ir ao encontro de espectador do espectador global (ou pelo menos, para começar, vai de encontro a um espectador ocidental, ou ocidentalizado). O objectivo será não discriminar tipos de espectadores e não procurar apenas os “seus” “fiéis”, i.e., os espectadores já convertidos a outras formas de fazer/ver filmes. O Cine-Cosmopolita não prescinde da sua identidade mas também não vive sozinho: está “casado” com a sua sociedade de acolhimento, isto é, com as salas de cinema multiplex, por exemplo. Porque o espectador global habituado a consumir cinema de Hollywood – uma comunidade cultural formatada – tem dificuldade em aceitar o cine-outro, cinema radicalmente diferente dos filmes a que está habituado.

Logo: para ser aceite por esta cine-comunidade o filme tem, de alguma forma, de estabelecer uma ponte comunicacional com o espectador global.

O problema do criador cine-cosmopolita consistirá em descobrir as regras adequadas ao cine-território de cada autor. Por exemplo: não será necessário optar entre a espectacularidade (e espectralidade?) do ritmo de vida/montagem "soviético-MTV" e a "autenticidade" de um plano-sequência. Entre ideias singulares e ideias generalistas (servis a causas mercantis ou cine-chauvinistas) há outro leque de opções: motivação de um cine-cosmopolita não será então o dinheiro, i.e. a bilheteira.

**Cine-multiculturalismo.** Mas como chegar ao espectador global é a grande questão do cosmopolitismo. O Cine-multiculturalismo não é a Via Única. O cinema feito em países como Portugal faz parte do grande Outro, a Face

Oculto do Cinema Mainstream. Como iluminar essa Face, e ao mesmo tempo interagindo voluntariamente com o “sistema dominante”? Não haverá um Outro tipo de cinema capaz de cativar os espectadores “não eruditos”? O Cine-Cosmopolitismo dispõe-se a usar os Óculos do Espectador. A colocar-se no lugar do Outro e a colocar o Outro no seu próprio lugar. Nas suas múltiplas manifestações, mais do que um (s)ismo, O Cine-Cosmopolitismo é um leque de lentes. São diferentes pares de óculos, que permitem observar, interpretar e interagir com a realidade.

Esse esforço comunicacional obriga-o a aproximar-se do filme sem preconceitos “cine-étnicos”. Logo: um contrato é firmado entre autor e espectador, onde cada um dos pontos faz um esforço solidário para com o outro. Desenvolve-se uma relação de igualdade entre ambos. Aliás, como dizia Robert Anton Wilson, “Accurate communication is only possible between equals”<sup>261</sup> Ou, dizendo de outra forma: “true communication needs equality”.

O “cinema de autor” é um género como outro, ou antes são muitos géneros, sob a tutela da autoria. A autoria tem determinado valor, conferido pela receção do filme: Auteurism, like many other features of cinema, is a matter of supply and demand.<sup>262</sup>

No entanto, ainda existem inúmeros preconceitos contra casamentos “inter-cine-étnicos”, i.e., inter-géneros, e sobretudo entre o “cinema de Hollywood” e o “cinema de autor”. Afinal, dividir os filmes (e não só) por géneros resulta sempre em Discriminação.

**Guerra das Cine-Capelas.** No Mundo do Cinema batalham-se dois olhares sobre o valor de um filme/cineasta: de um lado das barricadas a bilheteira do outro as críticas e os prémios nos Festivais. O Público Versus as Elites. O Cine-Cosmopolitismo vive sob o fogo cruzado destes dois “movimentos”, que

---

<sup>261</sup> Robert Anton Wilson (1980), *The Illuminati Papers*, Ronin Publishing, Inc, Berkeley, California, 1997, Pg. 122

<sup>262</sup> Catherine Grant, Auteurism: a definition.

<http://catherinegrantblog.blogspot.com/2008/04/auteurism-definition.html>, Abril 2008

por vezes se confundem e assumem características reacionárias. Um exemplo de discriminação levada a cabo pelo Cine-Fundamentalismo Corporativista é o da forma como o formato Vídeo foi encarado dentro do meio cinematográfico. Durante muito tempo o Vídeo foi denegrido por cineastas, júris, críticos, festivais, e público fundamentalista em geral, barrando a entrada da Cine-Turba no Reino do Cinema. O acesso da Vídeo-Plebe a esse mundo foi negado pelas Teses da Cine-Pureza...O Vídeo era considerado material impuro. Até que a película foi escasseando e a Cine-Nobreza foi obrigada a trabalhar com este material "espúrio". Hoje quase todos se exprimem através do vídeo digital, mas entretanto muitos ficaram para trás, por terem enveredado pelo vídeo enquanto material cinematográfico. Mais uma vez, a identificação de um género resulta em exclusão de tudo o que não se adequa a essa categorização. É uma oclusão de outras formas de pensar. Penso que opção não estará entre Cinema Sóbrio, feito para as "Elites" (críticos, júris – de Concursos & Festivais), e cinema "Adulterado" feito para o "Povo" (ditadura da bilheteira).

**Proto-Manifesto.** O Prazer, nas suas múltiplas manifestações, é o "Grande Reprimido" do cinema erudito. Ao estabelecerem-se regras para os outros, põe-se em causa o direito à diversidade. Vive-se ainda sob a Ditadura da "Sobriedade".

NEM UNIFORMIZAÇÃO NEM CINE-EUGENIZAÇÃO! ABAIXO O CINE-PURITANISMO! NÃO À DISCRIMINAÇÃO DOS GÉNEROS!

As fronteiras entre géneros de cinema são cada vez menos nítidas e exactamente como nas etnias, há cada vez mais essa miscigenação. O próprio cinema, quanto mais se misturar mais hipóteses tem de sobreviver.

As Edouard Glissant contends, creolization should describe not a static "category" of identity "halfway between 'pure' extremes," but "the unceasing process of

transformation" through which people create a collective sense of identity from multiple cultural sources.<sup>263</sup>

O Cinema Cosmopolita é Mestiço: inclui diferentes formas de prazer, habitualmente associadas ao espectáculo, ao serviço de ideias e ideais diversos. Não é um Movimento, nem uma forma generalista de fazer cinema. Não é uma terceira via. É elementarista: um Cinema Cosmopolita com um conjunto de soluções particularistas. Não discrimina géneros nem suportes. Não reclama a verdade dos factos, nem sequer a sua "autenticidade". Assume-se como interpretação e alteração da realidade, não se prestando a equívocos nem a fundamentalismos em nome da verdade. E alicerça-se nessa singularidade para refletir sobre os múltiplos significados da realidade. Sem alienar o Outro, visa proporcionar "prazer no conhecimento" ao Espectador. Não há uma "fórmula mágica". Os óculos cosmopolitas têm lentes frágeis e não revelam o túnel de realidade "correto".

**O *Trickster*: (modos de) Teorizar sem dogmas.** Se olharmos para as teorias dualistas (e para todas as teorias baseadas no antagonismo), como hipóteses (a realidade vista do ângulo X, a realidade vista do ângulo Y) não necessitamos de terceiras vias que combinem elementos das duas. Basta-nos usar os dois olhos simultaneamente. A meu ver não precisamos de mais teorias de síntese, entre cinema de autor e cinema de Hollywood, precisamos de teorias out of the box (office) "fora da caixa (registadora)". Segundo Lewis Hyde a solução está na entidade mitológica *Trickster*, que trabalha nas margens das convenções. Para Rachel O. Moore o *Trickster* vive emancipado da lógica e do pensamento linear (e da repressão sexual) e menciona os estudos de Paul Radin:

Radin wrote, "Trickster wills nothing consciously"; he "knows neither good nor evil", he "possesses no values, moral or social"; he is "at the mercy of his passions and

---

<sup>263</sup> Charles W Pollard, *Traveling with Joyce: Derek Walcott's Discrepant Cosmopolitan Modernism, Twentieth Century Literature*, Vol. 47, No. 2 (Summer, 2001), Pg. 199

appetites.” Although he is identified with certain animals, “Basically he possesses no well-defined and fixed form.”

Esta indefinição/multitude de formas, faz-me pensar em Nyarlathotep, o Mensageiro dos Deuses criado por Lovecraft e que serviu de inspiração às personagens interpretadas por um só ator em *Cinesapiens* (e antes disso em *A Janela (Maryalva Mix)*). A capacidade de transformação é um das características dos (cine-)seres que vivem nas fronteiras dos géneros e penso que o cine-cosmopolitismo é uma forma de tricksterismo, na sua recusa em cristalizar-se num movimento ou numa corrente estética. Para Lévi-Strauss o *Trickster* “offers a fictive solution to the conflict, by equalizing it within himself.”<sup>264</sup>

(the trickster) operates through inversion of laws and regulations (...)  
Sometimes drawing the line, sometimes crossing it, sometimes erasing or moving it,  
but always there<sup>265</sup>

Qual será então o tipo de narrativa cine-cosmopolita? Michael Chabon parte do conceito de Walter Benjamin de que existem dois tipos de contadores de histórias: os que viajam, com as suas histórias exóticas, e os que ficam, com a sua sabedoria, as suas memórias e as da comunidade. Mas para Chabon essa divisão de Benjamin não inclui escritores “experimentalistas”, *tricksterianos*. Segundo Chabon não se deve ignorar nem a componente artística nem a de entretenimento quando se concebe uma obra biunívoca, que pretenda estabelecer pontes entre os criadores e os receptores:

The best response to those who would cheapen and exploit it is not to disparage or repudiate but to reclaim entertainment as a Job fit for artists and for audiences, a two-way Exchange of attention, experience, and the universal hunger for connection.<sup>266</sup>

---

<sup>264</sup> Lévi-Strauss citado por Nitzan Ben Shaul in *Film: the key concepts*. Bloomsbury Academic, 2007 Pg. 49:

<sup>265</sup> Michael Chabon, *Trickster in a suit of lights: Thoughts on the modern short story in Maps and Legends*, McSwenweys's Books, San Francisco, USA, 2008, Pg. 24

<sup>266</sup> Ibidem, Pg.17

Para mim cineastas como Fellini são *tricksterianos* e cine-cosmopolitas, na sua transgressão dos limites, na não aceitação das fronteiras e de qualquer forma de repressão do prazer. Bunuel é um autor igualmente *tricksteriano*: para Alex Cox “The good thing about Bunuel was that he would not be categorized. No matter what film he was making, he would always put something into it that twisted it and surprised you.”<sup>267</sup> Os filmes *tricksterianos* e cine-cosmopolitas escapam à catalogação, inserem-se em diferentíssimos géneros; aos seus autores exige-se que sejam autênticos e solidários, sem seguirem uma lógica ideológica generalista.

## PRAXIS CINE-COSMOPOLITA

Vai uma grande distância entre o cosmopolitismo de Pessoa ao cosmopolitismo do séc. XXI? Entende-se este movimento cosmopolita de forma alargada, com múltiplas manifestações. A Vontade é a mesma: triunfar em território estranho. O predado quer vencer no território do predador (Hollywood). Uma estratégia identitária multiculturalista penetrará mais facilmente nos mercados festivais internacionais de cinema – mais atreita ao “world cinema”, a “chama das cine-terras”. O Festival é uma zona politizada: lutam interesses múltiplos, pela inclusão (no festival) e pela “supremacia” (os prémios). Penso que o cine-cosmopolitismo exprime-se através de filmes que ultrapassam barreiras internacionais, sem prescindirem de uma estética - como por exemplo a *Trilogia Americana* de Lars Von Trier. Trier entendeu a natureza dessa batalha, estabeleceu uma ponte entre o seu cinema e o Espectador Global, mas não aderiu a uma estética identitária “dinamarquesa”.

**A Trilogia será Americana?** Na *Trilogia Americana* Trier emigra mentalmente para os Estados Unidos: identifica-se com o Outro e, sem abdicar dos seus traços cine-identitários, filia-se voluntariamente num cenário a que não pertence. Mesmo não sendo um cineasta das massas, Lars Von

---

<sup>267</sup> Alex Cox, *Repo Man: Reclaiming the Spirit of Punk with Alex Cox*, entrevista de Xavier Mendik in *New Punk Cinema* Edited by Nicholas Rombes, Edinburgh University Press, Edimburgo, 2005, Pg. 202

Trier não prescinde de cativar o espectador, apesar da sua atitude iconoclasta e politicamente incorreta. Trier convida atores de Hollywood, mas rejeita as regras de invisibilidade do discurso hollywoodescas, que de certa forma impedem a audiência de se distanciar e refletir sobre o que está a ver e ouvir.

Lars von Trier primeiro envolve o espectador através da banda sonora – com uma voz hipnótica, que antecipa e “moraliza” a ação. Cria a moldura emocional necessária para que disrupções estilísticas não afetem o envolvimento do espectador, antes pelo contrário, a disrupção é uma arma de sedução. Shohini Chaudhuri escreve assim a propósito do conceito de realidade nos filmes *Dogma* de Lars Von Trier e Thomas Vinterberg:

Dogma films frequently make use of long takes with whip-pans (*teoria anti-blink?*) instead of cutting away for shot / reverse-shot. This creates the illusion that the film we see is in a raw state, before being transformed and manipulated in the editing. Instead of point-of-view shots, Dogma films tend to use over-the-shoulder shots – another attempt to appear more amateurish, less constructed. This raw immediacy is in keeping with a punk aesthetic. But rather than serving the manifesto’s realist claims, it actually highlights confusion as well as the limits to capturing ‘the truth’. It also offers alternative ways of making meaning to Hollywood’s ‘realism’, which depends on fixed codes of editing, lighting and mise-en-scene. Dogma 95 thereby further asserts its status as a new punk cinema that counters Hollywood’s rules and exposes the hegemonic practices in its system of representation.<sup>268</sup>

Os omnipresentes e insistentes picados divinos sobre os cenários minimalistas reafirmam a presença “daquele que tudo vê e tudo ouve”. Nesses cenários não existem paredes nem portas. Mas só o espectador tem consciência da nudez daquelas vidas, porque as personagens habitam aqueles espaços como se as paredes existissem e todos tivessem privacidade. Apenas o espectador tem uma visão Raios X: para ele as paredes das casas são transparentes.

---

<sup>268</sup> Shohini Chaudhuri, *Dogma Brothers: Lars von Trier and Thomas Vinterberg in New Punk Cinema* Edited by Nicholas Rombes, Edinburgh University Press, Edimburgo, 2005 Pg. 157

Poderíamos dizer que o olhar de Lars von Trier é influenciado pela sobriedade espartana dos cenários de Dreyer, mas em *Trilogia Americana* Trier exige do espectador um esforço de imaginação quanto à percepção do espaço. Se os movimentos de câmara no estilo Dogma põe em causa o estatuto da Testemunha (uma Testemunha Inquieta), a ausência de paredes dos cenários supõe que essa testemunha é sobre-humana. Essa visão Raios X torna as paredes invisíveis e as acções visíveis. O espectador tem à sua disposição um mecanismo visível que torna invisível o que nos separa.

Depois, Trier escolhe temas bíblicos, parábolas ou fábulas que não necessitam de explicações prévias, nem entendimentos especializados. A narração, entre o divino e o conto infantil, manipula as emoções do espectador. A voz magnética da *Trilogia* dirige-se ao espectador no início mas a partir daí dirige-se ao protagonista e o espectador entra no jogo. Tanto a personagem como espectador são mesmerizados pelo narrador.

O inglês será a língua cosmopolita? por uma questão de solidariedade falaremos todos a mesma língua em determinados territórios? <sup>269</sup> O bilinguismo é a solução adoptada pelos imigrantes. Mas no cinema raramente resulta ver um filme falado em várias línguas (o que *não será motivo para não tentar*): o multilinguismo distrai o espectador e o filme perde força. O triunfo de Trier não se deverá exclusivamente à utilização da língua franca, porque outros cineastas já o tentaram sem sucesso internacional. Também não se pode pôr a tónica exclusivamente na personalidade propagandística de Trier. Aliás, a sua estratégia cine-cosmopolita baseia-se também na propaganda. Os seus múltiplos manifestos lançados em importantes festivais de cinema

---

<sup>269</sup> Hoje o inglês, amanhã o chinês? Já em 1964, no filme *Bande À Part* (Godard, 1964) no minuto 30:25 ouve-se este diálogo da personagem Odile: “Não. Já não vai ao curso de inglês. Ele diz que a Inglaterra está perdida (*est finie*) e que os chineses é que vão ganhar. Então foi aprender chinês”.

enquadram, defendem e promovem os seus trabalhos. Usou a agit-prop nesses textos como uma estética de aproximação ao espectador.

Há uma estratégia particularista que deve ser analisada se estivermos interessados em conceber alternativas cine-cosmopolitas ao cinema vigente. Sem alienar o espectador que não tem acesso a uma grelha de leitura, a uma “chave”. Há nessa abordagem cine-cosmopolita, uma forma de lidar com o real que não prescinde de apostar no Outro.

Penso que *Trilogia Americana* é um exemplo de cine-cosmopolitismo na sua entrega aos problemas dos *fellow humans* americanos. A sua crítica feroz à sociedade americanizada é estoica, porque não abdica da solidariedade. Trier é solidário apesar da sua misantropia. O seu cine-narcisismo impede-o de se tornar elitista, logo modernista. A sua denúncia fatalista é a sua verdade e o seu maior trunfo: os cenários nus da Trilogia são os óculos escuros de *They Live*, que revelam e despem a sociedade. É uma forma simples e engenhosa de mostrar o que se esconde no dia a dia.

O cineasta/espectador cine-cosmopolita tem a possibilidade de criar outra realidade. Cabe ao autor (entidade que abarca equipa + indústria – ou seja os fazedores de filmes) apresentar alternativas. Ao crítico dar a ver mais do que é “dito”. E apontar falhas eventuais no sistema proposto. Ao espectador a possibilidade de retirar/extrair o máximo de informação/prazer/consciência.

A system that is corrupt is by definition already dead. Corruption comes not before but after death has occurred. (...) Hollywood! How far hast thou fallen, down to Dogville and beyond. The revolution has begun, O Hollywood, and the rule of Mediocracy is over! (...) In the meantime, let's go to the movies.<sup>270</sup>

## ADENDA:

---

<sup>270</sup> Jack Horsley, *Dogville VS Hollywood The war between independent film and mainstream movies*, Marion Boyars Publishers, 2005, Pg. 24-25

**Excerto de entrevista a Toby Miller  
sobre cosmopolitismo e o cinema de Hollywood.**

EP - "cosmopolitan films"... maybe they should, not speak in their own language, but in a language that everyone understands - and that means not only in terms of being in english but also visually, and with the sounds too... And at the same time not losing its own identity. What do you think about the importance of the *cosmopolitan* ideas today in cinema?

TOBY MILLER - There is a real risk at the moment because of the domination of certain languages, above all english but a number of European languages are now, perhaps in the future, put on one. That this will flatten out the variety of cultural interpretation and dynamism that we would get.

Now, on one level you say that's *cosmopolitan* because it forces people to move beyond their own language, beyond their own space and country and to think differently. And at other level you can see this as a troubling flattening out, and a lack of cultural specificity.

So, I think that one's *cosmopolitanism* can be other's imperialism in this case. That said, it seems to me that many of the systems of support, for instance from the States, governmental and non-governmental, made a strange mixture of *cosmopolitanism* and *nationalism*. So, the *cosmopolitanism* is the idea of being able to speak on the way you are, in order to contribute to the national and international global discussion of Cinema. But in other hand there's also this idea of sustaining a local film industry, of giving people work, giving people skills, and of telling stories to ourselves. I think of this supported by Herman Melville, the author of *Moby Dick*, that wrote novels in the middle of 1850's when he talked about the fact that was also rude to many U.S authors at that time that some dominant traditions of drama and fiction in the United States were english. And they felt that they weren't able really to tell their own stories. Melvin talked about holding up the glass, how's in portuguese, Mirror? Holding up a mirror to yourselves. Drama in particular, but fiction in general, is a mirror in which a nation could look at itself and think differently about itself. Because the mirror was not only a reflection, but it was also a refraction so it would give strange angles and strange ideas. Inevitably, people would think about what they saw in the mirror and the context of other possibilities, other places that the mirror would show if they were cast in another territory.

So, this was both cosmopolitan and national right? It was nationalistic in that he felt the United States was an immature country that had defined itself through self criticism. And it was cosmopolitan and international because he was saying this had to happen in a context of an appreciation of the Other. So I think there's a very interesting dynamic to be had between, for instance Cinema as a Global Art and on the other hand Cinema often as something that is supported through state or national apparatus.

EP - And do you think films like the *American Trilogy* by Lars von Trier (*Dogville* and *Manderlay*) they are in some kind of way *cine-cosmopolitan*?

TOBY MILLER - Well, one of the things about **Cinema is: it has been international since 1896** because the Lumière Brothers and others were all over the world. You know by the time the technology was going it was available in India, and Singapore, and New York and Lisbon. And that's an extraordinary thing, traveling so incredibly quickly.

So, it always had an international component, and in different times depending on geo-politics. It has had dominant forces, you know, until the 1st World War most film technology, most films, were **imported** to the U.S., not exported. They were imported from France, from Germany which were the main manufactures of film technology and also the dominant film nations. Their film industries were almost wiped out by the 1st World War, similar things happened after the 2nd World War.

So, you get moments when there are dominant international forces and then they are interrupted. You get it with the french, with the germans, with the italians, with the japoneses, with the soviets. Geo-politics intervenes but still there is a heritage, a tradition that travels internationally. One that we have all for the last 80 years is Hollywood. So you don't have Nouvelle Vague without Hollywood, you probably don't have "Cinema Novo" in the lusophone world without Hollywood.

It may not be what everybody loves and wants to see but it is always there as an implicit point of departure, a place for dialog. I think about Godard and I believe that that influence would be on going at the same time because the geo-politics shifts will see others cinemas rising. So popular chinese cinema, popular indian cinema would become more significant. So, yes, we will always have commentaries we are making on the other, particularly the American Other. It is unavoidable in our lifetimes! And

that will be both cosmopolitan and national, it will be both open-minded and petty, it will be both adoring and critical.

EP - So the old notion of being cosmopolitan like you go to another country to serve or offer your services... like some kind of... some generosity, you have... when you... I was telling you that about Lars von Trier films in English... Well, you can see it as him selling out, in a way, because he doesn't speak his own language - but at the same time it's... he is giving something...

TOBY MILLER - He is giving something, absolutely! Look, think about **Alfred Hitchcock**... Hitchcock, when asked, as he repeatedly was, by english people: 'How can you deal with all those fucking Americans, they're so awful, it must be dreadful for you in Hollywood with all these Yankees'. He said: '**I don't know any American people in Hollywood**, I don't meet them. Hollywood is filled with people from Denmark, from India, from Thailand, you name it. I don't meet any americans'. Obviously Hitchcock was playing a **joke**. But it is extraordinary when you look at the number of people from different countries that go and make movies there. And if you think about some of the ways in which, for example, lots of filmmakers applied their trade, sometimes they take the money in order to be able to do something they believe in. You can say that about **Martin Scorsese** with *Cape Fear*, just as you can say it about **Lars Von Trier**. Buying an audience sometimes is worth having and that means that you can go back and make the films that have more signature or essay pictures, or are true to your national roots, or whatever it may be.

And remember, when people go and decide to shoot in **english** and try to get the big audience, and maybe the big money for themselves, they're not necessarily giving up on entirely honorable and cosmopolitan national traditions. Many criticisms were made, for example, of traditional latin american cinema that's obsessed with rural life meant that they didn't really deal adequately with the realities of urban existence. That they didn't addressed it to the 'totality' of the population in whose name it was made. So sometimes the idea that you are selling out when you shoot in english or you make this film for a cosmopolitan trade may actually be a **misplaced critique**. It may be that there is a **stultifying chauvinistic** quality to the national discourses about Cinema.

# A CÂMARA ESPANTADA

## **LISBON REVISITED LISBOA REVISITADA**

The old folk have gone away and foreigners do not like to live there (...)  
It is not because of anything that can be seen or heard or handled,  
but because of something that is **imagined**.<sup>271</sup>

The Camera eye is not the human eye, it does not have memory, it does not have nostalgic sensations, it does not have sentiments, it does not intervene with feelings.<sup>272</sup>

Le cinéma, ce n'est pas une reproduction de la réalité, c'est un oubli de la réalité.  
Mais si on enregistre cet oubli, on peut alors se souvenir et peut-être parvenir au réel.<sup>273</sup>

Describe not the things, but the effect it produces.<sup>274</sup>

## O ARTISTA IMAGINATIVO

**A Imagem Espantosa.** A imaginação é espoletada pelo espanto do espectador. Neste capítulo pretendo analisar a imaginação enquadrada dentro do processo criativo. Para isso começarei por recuar alguns séculos e viajar pelas ideias de outros artistas.

Charles Baudelaire defendia que existiam duas formas de representar o mundo através da arte. Ao criador “realista”/positivista Baudelaire opõe o artista imaginativo:

---

<sup>271</sup> HP Lovecraft. *The Colour Out of Space*, 1927, in *The Annotated HP Lovecraft* Edited by S.T. Joshi, Dell Publishing, New York, 1997, Pg.59

<sup>272</sup> Frederico Fellini, entrevista de Irving R. Levine, *Film comment* Fall 1966 in *Frederico Fellini Interviews*. Edited by Bert Cardullo. Jackson University Press of Mississippi, 2006 Pg. 65

<sup>273</sup> Jean-Luc Godard. *Introduction à une véritable Histoire du Cinema*. Paris: Éditions Albatros, 1981

<sup>274</sup> Máxima simbolista de Mallarmé, citado por Sandy Flitterman-Lewis, *The Image and the Spark: Dulac and Artaud Reviewed in Dada and Surrealist Films*. Edited by Rudolf Kuenzli, pg. ELondon/Cambridge: The MIT Press, 1996

l'immense classe des artistes, c'est-à-dire des hommes qui se sont voués à l'expression de l'art, peut se diviser en deux camps bien distincts: celui-ci, qui s'appelle lui-même réaliste, mot à double entente et dont le sens n'est pas bien déterminé, et que nous appellerons, pour mieux caractériser son erreur, un positiviste, dit "Je veux représenter les choses telles qu'elles sont, ou bien qu'elles seraient, en supposant que je n'existe pas." L'univers sans l'homme. Et celui-là, imaginaire, dit: "Je veux illuminer les choses avec mon esprit et en projeter le reflet sur les autres esprits."<sup>275</sup>

Segundo Gonçalo M. Tavares "na imaginação estamos, como diz Bachelard no reino da "primeira vez". Diríamos: no reino de um *olhar primeiro*, que não quer transformar-se num segundo olhar a não ser que este segundo olhar veja algo de diferente.<sup>276</sup> O cientista "pega na lupa para domesticar o novo" através da repetição, que acalma o investigador, enquanto que o **imaginador** "pega na lupa para descobrir o novo, e quando o descobre parte para outro sítio. (...) E aqui não se procura a calma, mas o **sobressalto**."<sup>277</sup> Esse sobressalto é fundamental em determinados momentos do ato criativo. Para mim o cinema imaginativo está sempre a regressar ao seu ponto de partida – o espanto - mas em patamares, ou níveis lógicos, diferentes.

John Keats opunha ao artista positivista, um artista "negativista". Este poeta definia a capacidade criativa do artista uma "aptidão negativa", isto é, saber lidar com mistérios, sem recorrer a uma lógica (aristotélica) de causas e consequências:

I had not a dispute but a disquisition with Dilke, on various subjects; several things dovetailed in my mind, & at once it struck me, what quality went to form a Man of Achievement especially in literature & which Shakespeare possessed so enormously

---

<sup>275</sup> Charles Baudelaire. *Salon de 1859 Lettres à M. le directeur de la "Revue Française"* in *Baudelaire: Oeuvres Complètes*, Éditions Robert Laffont, Paris 1980, Pg. 755

<sup>276</sup> Ibidem, Pg. 372

<sup>277</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, Lisboa, 2013. Pg.373

- I mean Negative Capability, that is when man is capable of being in uncertainties, Mysteries, doubts without any irritable reaching after fact & reason.<sup>278</sup>

Esses mistérios e incertezas foram ameaçados com o aparecimento da *camera obscura* e posteriormente da fotografia. De súbito, as imagens já não eram uma interpretação do real: pretendiam ser uma reprodução do real. A *camera obscura* veio trazer ordem aos caos do mundo através de uma perspectiva fixa. Mas para David Hockney essa ordem já não existe para o espectador contemporâneo e teremos de criar um outro tipo de ordem, resultante do caos perceptivo hodierno:

The perspective that gave order to them will not give order to us. We have to make another order. The idea that perspective is, in Gombrich's unfortunate phrase, "a conquered reality", is like the ideas of the physicists of the early twentieth century who thought they had conquered reality. That was the phrase in use in the late nineteenth century. They've learned the lesson – there's far more to discover than we think. We have not conquered reality at all. The idea that the photograph is representing it has to be attacked. (...) You then realize perspective must be altered.<sup>279</sup>

Com o século vinte a visão ocidental do mundo foi abalada pelas vanguardas artísticas e científicas. O princípio da incerteza instalou-se não só na ciência como no quotidiano e na arte. O cinema tinha-se finalmente libertado as artes da sua função "reprodutora" da realidade? As vanguardas dos séc. XX procuraram estar em sincronia com os avanços da física. A relatividade era o filão a explorar. Mas também será de notar que essa batalha está longe do seu fim, o realismo é ainda a bitola, mesmo que seja a do realismo fantasioso de Hollywood. O espectador quer ver no ecrã um espelho do seu túnel de realidade. É só defronte do seu próprio rosto que muitos homens tomam consciência da operação mágica que os despoja em benefício do artista. Recordo as palavras de André Malraux nas suas *Vozes do Silêncio*:

---

<sup>278</sup> John Keats, letter to his brother dated Sunday, 21 December 1817 in *The Complete Poetical Works and Letters of John Keats*. Cambridge Edition. Houghton, Mifflin and Company, 1899. Pg. 277 in *Wikipedia*.

<sup>279</sup> David Hockney. *Hockney on Art Conversations with Paul Joyce*, Little Brown London, 2008, Pg.104

Ouvi um dos grandes pintores dos nossos dias dizer a Modigliani:  
Tu fazes uma natureza morta como queres e o apreciador rejubila; uma paisagem, e ele ainda rejubila; um nu, e ele começa a torcer o nariz; a sua mulher...isso depende das ocasiões; mas se te pões a fazer o seu retrato e tens o azar de modificar-lhe as feições, então, meu caro, atirar-se-á a ti! <sup>280</sup>

O retrato é porventura a maior armadilha para um artista. Rudolf Arnheim defendia que o cinema se devia proteger de si próprio - isto é, das suas capacidades miméticas - se desejava ser considerado uma arte:

The film producer himself is influenced by the strong resemblance of his photographic material to reality. As distinguished from the tools of the sculptor and the painter, which by themselves produce nothing resembling nature, the camera starts to turn and a likeness of the real world results mechanically. There is serious danger that the film maker will rest content with such shapeless reproduction. In order that the film artist may create a work of art it is important that he consciously stress the peculiarities of the medium. <sup>281</sup>

Para Frederico Fellini, a palavra realidade causava-lhe um grande desconforto e admitiu que não sabia o que queria dizer essa palavra, referindo-se com certeza às tendências “Realistas” do Cinema. Este cineasta defendia o Artificialismo (na imagem e sobretudo no som) como melhor forma de recriar realidade: “I can make this scene much better, can shoot it better, observe the details better, and transmit its essence better, when I control and recreate every single element.”<sup>282</sup>

## O CINEMA IMAGINATIVO

Vejo os filmes de Georges Méliès como um dos exemplos pioneiros de cinema imaginativo, uma extensão da magia, filmes que ainda hoje encarada

---

<sup>280</sup> André Malraux. *Voices do Silêncio*. Lisboa: Livros do Brasil, 1988 Pg. 115-116

<sup>281</sup> Rudolf Arnheim, *Film as Art*, Berkley, University of California Press, 1957, pg.35 citado por Malcolm Turvey, *Doubting Vision – Film and the Revelacionist Tradition* Oxford University Press, 2008 Pg. 9

<sup>282</sup> Frederico Fellini. Interviews. Edited by Bert Cardullo. Jackson: University Press of Mississippi, 2006. Pg. 195

espantam o espectador. Ao estilo documental naturalista nos Lumière (o que não quer dizer que esse real filmado não fosse espantoso), Méliès contrapôs um cinema sobre-natural, teatral e ilusionista. Seguiram-se as vanguardas modernistas, futuristas, dadaístas e surrealistas que, através de diferentes tonalidades, revelavam ao espectador mundos que apenas a arte cinematográfica poderia revelar. Um dos múltiplos exemplos possíveis desse tipo de cinema imaginativo de vanguarda é *Ghosts Before Breakfast* (Hans Richter, 1928) que, através de técnicas de animação primitivistas, fazia voar chapéus, entre outros feitos sobre-humanos. Outro filme imaginativo, bem mais célebre, é *Le Chien Andalou* de Salvador Dalí e Luis Buñuel. Assombroso e escandaloso *Le Chien Andalou* é sem dúvida o ponto alto da clivagem entre cinema positivista e imaginativo. Sobre essa obra super-citada citar escreveu Dalí:

I had thought up a film that I had expected to revolt, provoke, upset the ways of thinking and seeing, the sense of bourgeois entertainment of the intellectuals and snobs of the french capital. A film that would carry each member of the audience back to the secret depths of adolescence, to the sources of dreams.(...) <sup>283</sup>

Buñuel aliás atacava os espectadores de *Le Chien Andalou* “who, recuperating the film as “beautiful” and “poetic”, overlooked its true intention as a desperate appeal to murder” <sup>284</sup> Esse apelo ao assassinato que Buñuel se refere não é mais do que o assassinio do real consensual, a transmutação da realidade através de um processo mágico e intuitivo. Estes filmes imaginativos revelam até que ponto a manipulação das imagens cinematográficas pode contribuir para criar uma nova cine-realidade. Como lembra Sandy Flitterman-Lewis, a propósito do surrealismo (mas poderia estar a falar do cinema imaginativo em geral, de Méliès a Lynch):

“Surrealist cinema aimed at liberating the unconscious of its spectator, evoking the marvellous through the creation, of the unexpected, the incongruous, and the enigmatic in works of “convulsive” poetry.” <sup>285</sup>

---

<sup>283</sup> Salvador Dalí & André Parinand, Maniac Eyeball – *The Unspeakable Confessions of Salvador Dalí*, Creation Books, 2008, U.K, Pg 79-80

<sup>284</sup> Philip Drummond, introdução a *Un Chien Andalou* argumento do filme de Luis Buñuel e Salvador Dalí, Faber and Faber, Londres, 1994, Pg. ix

<sup>285</sup> Sandy Flitterman-Lewis, *The Image and the Spark: Dulac and Artaud Reviewed in Dada and Surrealist Films*. Edited by Rudolf Kuenzli, London/Cambridge: The MIT Press, 1996, Pg.115

Alan Resnais, outro gênero de cineasta imaginativo, era contra um realismo comportamentalista: “o realismo não consiste em filmar apenas, por exemplo, as nossas conversas, mas também em mostrar as imagens que perpassam no nosso espírito e no das pessoas com quem nos encontramos.”<sup>286</sup> O cinema imaginativo é telepático? Para Jack Stevenson “Kenneth Anger likened the film medium to a "crystal ball... that could create visions... manipulate time and space and transcend realism".<sup>287</sup> Esta citação refere-se ao cinema de Anger, mas poderia estar a descrever qualquer tipo de cinema imaginativo. Mas a transcendência do realismo vai muito além do ilusionismo de Hollywood e seus derivados. Em 1958 Luis Buñuel lamentava assim a ausência de mistério da esmagadora maioria da produção cinematográfica:

... film can captive him like no other form of human expression. But it can also dull him like no other. Unfortunately, that seems to be the sole mission on the majority of films today: (...) A moderately cultured individual would reject with scorn a book with one of the plots recounted in the biggest films. Yet, seated comfortably in a dark movie theater, dazzled by the light and movement that exert an almost hypnotic power over him, fascinated by the faces of people and instantaneous scene changes, this same nearly cultured individual placidly accepts the most disparaged clichés.

Thanks to this sort hypnotic inhibition, the filmgoer loses a significant percentage of his intellectual faculties. (...) The element of mystery, essential to all works of art, is generally lacking in films. Authors, directors, and producers take great pains not to trouble our peace of mind by closing the marvelous window of the screen to the liberating world of poetry. (...) Anyone who hopes to see good films will rarely be satisfied by the big-budget productions or by those that come with the approval of the critics and popular acclaim. Authors, directors, and producers take great pains not to trouble our peace of mind by closing the marvelous window of the screen to the liberating world of poetry.<sup>288</sup>

A situação descrita por Buñuel não mudou muito quase sessenta anos depois. O cinema vigente, do hollywoodesco ao cinema de autor

---

<sup>286</sup> Alan Resnais, *Cinéfilo* #30 27 Abril 74, Pg. 7

<sup>287</sup> Jack Stevenson *Attraction on Reason*, in *Schock – The Essential Guide to Exploitation Cinema*, edited by Stefan Jaworzyn, Londres, Titan Books, 1996, Pg. 69

<sup>288</sup> Luis Buñuel, *An Unspeakable Betrayal – Selected Writings of Luis Buñuel*, Translated by Garret White, University of California Press, Berkeley, 2000, Pg. 137-138.

institucionalizado, de inspiração neorealista (ou neo-neorealista), assenta geralmente numa narrativa folhetinesca. por isso mesmo, a opção, para Buñuel não estaria entre neorealismo e hollywoodismo. Para este cineasta o neorealismo era mais uma ferramenta:

Neorealism has introduced elements into cinematic expression that have enriched its vocabulary, but nothing more. Neorealist reality is incomplete, conventional, and above all rational; poetry, mystery, everything that completes and enlarges tangibles reality is entirely missing from its works. (...)

Luis Buñuel acrescenta que a recusa do racionalismo positivista do neorealismo não implicava, antes pelo contrario a escolha de uma via escapista e fantasista:

Nevertheless, do not think by what I have just said that I favor a cinema exclusively devoted to the expression of the fantastic and the mysterious, an escapist cinema that spurns everyday reality and aspires only to plunge us into the unconscious world of dreams. I have indicated, albeit briefly, the great importance I attach to the film that addresses the fundamental problems of modern man, not considered in isolation, as an individual case, but in relation to others. <sup>289</sup>

Para Buñuel o cinema deve colocar-se ao serviço do Outro, aproximando-se de uma posição cine-cosmopolita (ou para sermos mais precisos: o cine-cosmopolitismo aproxima-se da posição de Buñuel). Para o cineasta o Cinema deve ser um Instrumento da Poesia: “In the hands of a free spirit, the cinema is a magnificent and dangerous weapon. It is the best instrument through which to express the world of dreams, of emotions, of instinct.” <sup>290</sup>

**Transrealismo e Cinema Imaginativo.** Rudy Rucker propôs, nos anos oitenta do século XX, uma forma de abordar a realidade através da ficção fantástica, o transrealismo:

*The Transrealist writes about immediate perceptions in a fantastic way. Any literature which is not about actual reality is weak and enervated. But the genre of straight realism is all burnt out. Who needs more straight novels? The tools of fantasy and SF offer a means to thicken and intensify realistic fiction. By using fantastic devices it is*

---

<sup>289</sup> Luis Buñuel, *An Unspeakable Betrayal – Selected Writings of Luis Buñuel*, Translated by Garret White, University of California Press, Berkeley, 2000, Pg. 140-141

<sup>290</sup> Ibidem, Pg. 138

actually possible to manipulate subtext. The familiar tools of SF — time travel, antigravity, alternate worlds, telepathy, etc. — are in fact symbolic of archetypal modes of perception. Time travel is memory, flight is enlightenment, alternate worlds symbolize the great variety of individual world-views, and telepathy stands for the ability to communicate fully. This is the “Trans” aspect. The “realism” aspect has to do with the fact that a valid work of art should deal with the world the way it actually is. Transrealism tries to treat not only immediate reality, but also the higher reality in which life is embedded.<sup>291</sup>

Tanto o artista imaginativo de Baudelaire como o autor transrealista de Rucker, como o cine-poeta Buñueliano, propõe a criação de novos túneis de realidade: procuram provocar o espanto da multi-realidade, impossível de atingir sem um esforço por parte do criador e do espectador. Mais uma vez vou citar uma frase sobre o surrealismo que se poderia aplicar ao cinema imaginativo em geral:

Surrealist films share a range of common interest which are partly to do with reality to which they refer, and partly with their vision of the cinema itself. They prefer to locate the real beyond the surface of immediate visibility, in hidden or repressed dimensions of society and the psyche.

Esta noção de realidade escondida, esta intenção de mostrar ao mundo os mistérios, de esse espanto está localizado em zonas de incerteza - aqueles pontos de onde se pode ver a realidade de outra perspectiva, túneis de realidade alternativos, que adensam o mistério, em vez de o clarificar: quanto mais se sabe sobre algo, maior o território por explorar. O cine-cosmopolita imaginativo procura espantar o espectador global, através das múltiplas teorias poéticas ao seu dispor. Com *Lisbon Revisited* procurei dar um passo em frente na pesquisa do espanto.

---

<sup>291</sup> Rudy Rucker, *A Transrealist Manifesto*, originalmente publicado em *The Bulletin of Science Fiction Writers of America*, #82, Winter 1983, in Rudy Rucker, *Transreal!*, WCS books, Colorado USA, 1991, Pg.435

# ***LISBON REVISITED***

## **IMERSIVIDADE E VOYEURISMO**

**A imagem do Espanto.** Na antestreia de *Cinesapiens* houve quem classificasse o filme de dadaísta, dada a sua insolência nos conteúdos e nas formas. Nesse sentido, *Cinesapiens* é um filme exibicionista e atraccionista enquanto que *Lisbon Revisited* é um filme voyeurista e imersivo. *Lisbon Revisited* é um projecto de investigação plástica e poética sobre as diferentes manifestações do espanto (do maravilhamento ao assombro) na Natureza. O espectador projeta-se no filme, que é desprovido de imagens de seres humanos (se excetuarmos as estátuas). Em *Lisbon Revisited* o espectador desaparece de cena para dar lugar ao espanto em estado puro. Desaparece o efeito de espelho de *Cinesapiens*, em *Lisbon Revisited* o espectador é uma cobaia sensorial. O importante são as sensações que o espectador vai ter ao visionar e ouvir cenas que lhe proporcionam tanto espanto positivo como negativo, de acordo com o conceito de Eduardo Lourenço. O espanto e espantinho habitam este filme.

Do ponto de vista da imagem, o espanto em *Lisbon Revisited* reside em dois elementos visuais:

1 - Os efeitos de tridimensionalidade – exemplo: a mudança de níveis de convergência do positivo para o negativo obtida através do jogo de luzes no dragoeiro. Os galhos (que mais parecem raízes) do dragoeiro são elementos de convergência negativos que aparecem de súbito, graças a à iluminação de

uma zona de primeiro plano que anteriormente estava envolta na escuridão, parecendo estar muito mais perto do espectador do que todas as outras imagens dessa sequência.

2 – A alteração da matriz original das cores das imagens captadas. Durante a pós-produção procedeu-se à inversão da paleta cromática de todas as imagens diurnas. Essas cores invertidas (inversão RGB) - às vezes próximas do negativo, doutras vezes como se tratasse de uma visão diurna trans-humana - contrastam com os planos foto-realistas noturnas, em que as cores não sofreram qualquer alteração. Nos planos noturnos é a luz e a tridimensionalidade que dominam sobre a cor. O espanto que esta transformação das cores “originais” implica não é necessariamente tridimensional. *Lisbon Revisited* também foi projetado em 2D e o impacto dessa alteração cromática manteve-se. As imagens de Lisboa remetem para um universo paralelo fantasma. Como se fosse um ser que apenas vê realisticamente de noite (link ficção mutante!), durante o dia a luz dos raios solares é interpretada de uma forma que não corresponde de todo à visão humana. Os raios de sol provocam uma reação neuro-cognitiva (o sufixo Neuro é sempre redundante, mas serve para frisar a importância em distinguir entre realidade e túneis de realidade)

Enquanto que em *Cinesapiens* o próprio espectador é o objeto de estudo do filme e há um efeito de espelho entre espectador e objeto filmado, em *Lisbon Revisited* aquilo que interessa é estudar o efeito no espectador, e as suas imagens e sons foram concebidas para que o filme funcionasse como um ecrã sensorial e emocional. Em *Lisbon Revisited* substitui-se o exibicionismo de *Cinesapiens* pelo *voyeurismo*. No entanto é um voyeurismo de diferente natureza: dada ausência de seres humanos em *Lisbon Revisited*. o espectador não se pode identificar com as plantas e nas árvores do filme. O espectador é um recetáculo de sensações sem mediação humana, exceto no som, que é composto de vozes.

Antes de se analisar filmicamente o espanto do ponto de vista teórico, convém que o espectador passe pela experiência do espanto, em todas as

suas vertentes. Penso que é fundamental visionar *Lisbon Revisited* antes de *o Espectador Espantado*, porque aí a tónica não é no espectador, mas no espanto que uma imagem pode provocar no espectador.

**O Espanto da Natureza 3D e o Fantasma de Pessoa.** A origem das imagens de *Lisbon Revisited* está para além das divisões entre tipos de espanto. Começa por ser uma investigação sobre a capacidade que o formato tridimensional tem de criar novas imagens da Natureza. O filme decorre de um levantamento visual dos espaços verdes de Lisboa, no formato tridimensional, feito entre 2011 e 2014. Mal comecei a filmar (e a fotografar) em 3D, apercebi-me que era o formato ideal para mostrar a natureza e as suas irregularidades, pelas múltiplas perspetivas e níveis de profundidade que proporcionam. Foi a partir desses foto-diários e cine-diários estereoscópicos que comecei a imaginar um filme, centrado no universo vegetal lisboeta, sem (imagens de) pessoas.

**Livre associação.** Durante essas primeiras rodagens comecei por imaginar uma cidade apocalíptica, sem pessoas, ocupada pelo universo vegetal. Depois surgiu a ideia das vozes-fantasma. Só mais tarde, numa segunda fase de rodagem, essas vozes se tornaram compreensíveis e surgiu a ideia de habitar esse mundo fantasmático pelo mais carismático poeta-fantasma de Lisboa, Fernando Pessoa. Os seus múltiplos heterónimos garantem a multiplicidade das vozes fantasmas. *Lisbon Revisited* transformou-se desse modo numa cidade polifónica e poliglota povoada pelas múltiplas vozes e línguas de Fernando Pessoa.

Alguns paralelos se foram estabelecendo entre os textos de Pessoa e o tipo de cenários: o epitáfio de Alexander Search e o cemitério dos Prazeres, as odes de Ricardo Reis e as rosas do jardim botânico da ajuda, o misterioso dragueiro da Estrela e o *Livro do Desassossego*, as atormentadas estátuas do Jardim Tropical e as comunicações mediúnicas entre Pessoa e espíritos do além, as suas recriminações e frustrações sexuais, o mundo dos felinos e “Regra de Vida”...E também os textos cinematográficos e divinatórios escritos

em francês pelo poeta e a fantasmagoria da tragédia simbolizada pelas estátuas de grávidas e crianças do Cemitério dos Prazeres, a relação impossível entre Ofélia e Pessoa, e os cenários espinhosos do jardim de catos do Jardim das Necessidades...

**O Espanto pessoano (Sensacionismo via Caeiro)** “Pensar é estar doente dos olhos”<sup>292</sup>, escreveu Alberto Caeiro, a persona mais “metafísica sem metafísica” de Pessoa. *Lisbon Revisited* vive através dessa doença dos olhos: um esforço por pensar apenas com imagens (e sons), uma experiência imersiva e uma percepção transmutada da realidade.

Em *Lisbon Revisited* as cores alteradas correspondem a um sistema perceptivo trans-humano, O filme parte sempre do real, o processo de transformação dá-se durante a pós-produção, e aí o material plástico é manipulado de um ponto de vista trans-realista (a estética foto-realista apenas irrompe à noite). São formas alternativas de representar o mundo, dando ao espectador uma oportunidade de olhar de outra maneira para a presença do universo vegetal na cidade de Lisboa.

**O espanto sónico.** Não houve uma preocupação de ilustração das palavras de Pessoa ou vice-versa. A complementaridade palavra/imagem/som foi feita de sincronicidades propositadamente acidentais durante a montagem. Só houve a preocupação de criar harmonia entre texto, imagem e banda sonora. Os fantasmas não narram o que vêm, exibem as suas obsessões e criam emoções diferentes e variadas na audiência, contribuindo para a diversidade de tipos de Espanto no espectador. Daí também a grande liberdade da escolha dos textos.

A banda sonora é o resultado de um trabalho de colaboração com sonoplastas, misturadores e músicos. Em *Lisbon Revisited*, dividimos as sonoridades de acordo com as origens da palavra Espanto.

---

<sup>292</sup> Fernando Pessoa, *O Guardador de Rebanhos - Poema II*. 8-3-1914, in *Poemas de Alberto Caeiro*. (Nota explicativa e notas de João Gaspar Simões e Luiz de Montalvor.) Lisboa: Ática, 1993, Pg. 24.

Maravilhamento: *chimes*, órgão celestial, pássaros, gaivotas,  
Terror: Mellotron, vento sideral, gritos, urros orgiásticos, guinchos, sons metálicos estridentes....

Foi criado um tapete sonoro dinâmico para acompanhamento das vozes humanas. O espanto no som cede o lugar à harmonia, ao ritmo e ao entusiasmo pelas ideias veiculadas. É o conteúdo (intelectual ou sensível) das frases que pode provocar o espanto do espectador ouvinte.

**Experimental versus experiencial.** Também tenho dificuldade em aceitar o termo “cinema experimental”, que é tendencialmente uma forma de rotular tudo o que não se adapta nem à lógica de Hollywood nem à lógica do “cinema de autor” sancionado pelos grandes festivais internacionais, o que faz com que esse de cinema permaneça longe de quase todo o tipo de salas. Faço muitas experiências antes de filmar e nesse sentido aproximo-me da metodologia de Hollywood, que faz inúmeros testes antes da rodagem. No meu caso, os testes podem prolongar-se até à montagem. Mas o filme não é um exercício de laboratório. No final todas as peças têm de estar inter-relacionadas de forma orgânica, No entanto, se substituíssemos experimental por experiencial, a classificação deixa de ser descabida. O objetivo é conseguir fazer filmes que contenham algo de indizível, que não se conta por palavras, nem ditas, nem escritas. É preciso experienciá-los através da imagem e do som, numa relação emocional e intelectual intensa.

## RECEPÇÃO

**A ante-ante-estreia.** Dado que as *previews* são um fenómeno cada vez mais raro, sobretudo no cinema não hollywoodesco, os festivais funcionam como a única forma de testar a reacção dos espectadores. Geralmente, depois de estrear um filme num festival, altera a sua montagem; às vezes de forma significativa. Essas versões pré-finais são cópias zero, versões beta, que para além da remontagem podem implicar novas rodagens.

Estas sessões não servem para alterar o filme de acordo com as opiniões dos espectadores, mas sim de sentir o filme pela primeira vez, junto de espectadores conhecidos e desconhecidos. Mesmo sem ouvir uma única opinião desses espectadores, a sensação de ver aquele filme acompanhado de estranhos, é radicalmente diferente de todas as outras vezes em que estive frente a um ecrã a visionar o filme. Vejo portanto pela primeira vez o filme que acabei de montar. Revivo o espanto da primeira vez.

Depois da estreia no Festival de Locarno, ainda filmámos algumas cenas novas, de dois tipos. O primeiro género de filmagens, não sendo novo, aprofunda a relação entre diferentes planos de profundidade, iluminando apenas porções diferentes do plano, aquém e além ecrã. O segundo género de rodagens foi de carácter totalmente inédito, e assenta numa forma de espanto de uma natureza diferente: o espanto do voo. Recorrendo a um drone, pudemos filmar (os pinheiros da serra de Monsanto neste caso), sob perspetivas tridimensionais até aí não exploradas. Ao levantar voo pela primeira vez, a câmara consegue espantar mais uma vez o espectador, cumprindo assim um dos principais objetivos do filme.

***Lisbon Revisited* revisitado pelos espectadores.** *Lisbon Revisited*, é um filme, que apesar do seu “radicalismo” e singularidade, teve uma receção entusiástica<sup>293</sup> (apesar da sua modesta distribuição), ao contrário do “fraturante” *Cinesapiens*. Isso não faz de *Lisbon Revisited* um filme unânime. Por exemplo durante o primeiro debate, em Locarno, houve um espectador que protestou contra o facto de, no filme não termos acesso a imagens

---

<sup>293</sup> **Os proto-espectadores.** Ainda durante a fase de montagem as primeiras impressões que recolhi junto de espectadores virgens, foram entusiásticas. Dois espectadores dessa maquete foram muito importantes para a finalização do filme num estado de “espírito positivo”: o crítico programador Olaf Moller e Carlo Chatriani, director artístico do Festival de Locarno, Chatriani afirmou sobre *Lisbon Revisited*: “What an experience! Without any doubt is one of the 3D's strongest use I have ever seen.” (email) Para Moller o filme é “definitely one of the finest brainfucks I got in the recent times. It's definitely something I've never seen being done in 3D”.(entrevista Oberhausen) Não sendo estas avaliações uma garantia de que o filme terá uma boa receção crítica futura, aumenta igualmente o entusiasmo pelo filme que está ser montado, o que é crucial para o seu término. Sem haver uma nova sensação de espanto, quando autor vê o seu filme terminado, não há garante de que o filme possa espantar outros espectadores.

realistas de Lisboa. A ausência de um referente realista, impedia-o de usufruir o filme. Para este tipo de espectadores que não conhecem Lisboa apenas têm acesso à cidade uma forma trans-real: são espectadores virgens para quem o Real e o Cine-Real se confundem. Essa confusão não agradava a esse espectador realista, o que é um ponto de vista válido, mas se mostrasse simultaneamente o real do ponto de vista humano e o real transformado pelas máquinas, *Lisbon Revisited* seria um filme de efeitos. O título do filme implica uma revisitação: as imagens de Lisboa são sempre mostrados de um ponto de vista alterado.

**Psicadélico ou Alterado?** À falta de melhor termo *Lisbon Revisited* foi classificado de “psicadélico” por alguns espectadores. Não me parece que seja os termos mais adequado, embora entenda as comparações que alguns fizeram. Por exemplo, durante uma sessão para estudantes do 12º ano, para um dos alunos (que começou por declarar que nunca tinha tomado uma droga) ver o filme era era o equivalente a tomar uma droga psicadélica. Respondi-lhe que ver *Lisbon Revisited* poderia corresponder a um estado alterado de consciência, mas não necessariamente ao consumo de drogas psicadélicas. O que me interessava no filme era fornecer ao espectador outra forma de ver o mundo e para isso bastaria, por exemplo, filmarmos do ponto de vista (da visão térmica) de uma serpente para obtermos uma qualidade diferente de captação de imagens da realidade. É evidente que, se um humano percecionar a realidade como uma serpente, isso será devido a algum tipo de alteração química no seu cérebro, ou graças a uma intervenção tecnológica no seu sistema perceptivo, tal como nos filmes de John McTiernan, *Predador* (1987) e *Predador 2* (1990), em que o alienígena predador é um super-ser capaz de perscrutar a realidade de forma sobre-humana, é um pequeno Deus Tecnológico: tem um visor que altera as frequências, podendo passar da visão térmica aos infravermelhos e aos ultravioletas. Lembro-me que quando vi estes filmes, encarei-os como uma forma de transrealismo, e poucos anos depois filmei com uma câmara térmica (durante as rodagens *Manual de Evasão LX94*), utilizando essas imagens para descrever um túnel de realidade em *Who Is The Master Who Makes The Grass Green?*. Um dos objetivos de *Lisbon Revisited* foi alterar o

túnel de realidade do espectador, e criar nele um estado de espírito suscetível de empatia com outro modo de ver o mundo. Nesse sentido, o filme é um prolongamento das teorias citadas na introdução deste capítulo, de Baudelaire a Rucker. No entanto, *Lisbon Revisited* não foi feito a pensar em teorias, é, de todos os filmes desta tese, aquele que foi criado num ambiente de maior liberdade. Procurei abordar a Natureza da forma mais “natural” possível, e isto, a mais natural para a tecnologia a que estava a recorrer para captar imagens. Foi através da imersão no efeito estereoscópico, que a escolha dos enquadramentos e dos movimentos de câmara, foi feita. A Câmara Espantada comandava as rodagens, e a natureza tridimensional do filme procurava o seu equivalente na natureza filmada. Dois anos depois da estreia do filme, quando perguntei a Jan Distelmeyer o que mais o tinha impressionado em *Lisbon Revisited* este respondeu:

In *Lisbon Revisited* one moment is for me like a key moment: when you talk about the interpreter of language and the question, if there's a language of nature. Then it says, that there's any language at all and I immediately thought that's true for cinema as well. There is no language to be learned and pronounced probably but it's always an ongoing search for it. I saw *Lisbon Revisited* both as a search for Lisbon and, of course, nature, because city itself is nature too. I think you were kind of exploring a kind of nature, that is not really clear. It is hard to know, what it consists of and how it could be understood.<sup>294</sup>

Jan Distelmeyer refere-se a uma zona de incerteza. Penso que essa incerteza, aqui gerada pela ausência de um referente realista, é uma característica de todo o cinema imaginativo - capaz de levar o espectador a zonas do real ainda não exploradas pelo ser humano. Mas tudo isto são comentários à posteriori, para mim *Lisbon Revisited* foi sobretudo uma forma de me descontaminar de *Cinesapiens* e poder preparar *O Espectador Espantado*, livre de qualquer tipo de racionalismos positivistas. Com *Lisbon Revisited* senti que me aproximei-me do mistério (do cinema).

---

<sup>294</sup> Entrevista Jan Distelmeyer, Skype, 13-06-2016

# **LISBOA REVISITADA**

**Exposição & Espanto.** *Lisboa Revisitada* é uma exposição composta por fotografias 3D anaglíficas e uma instalação 3D digital, composta de imagens inéditas e fotogramas retiradas de *Lisbon Revisited*. A exposição é composta de visões estereoscópica dos espaços verdes da cidade, momentos congelados, esculturas temporais, uma viagem foto-onírica, legendada pelas palavras de Pessoa. As imagens da exposição são, na sua esmagadora maioria, provenientes do filme *Lisbon Revisited*.

Existem três tipos de espanto em *Lisboa Revisitada*:

**1. Espanto plástico.** O espanto nasce do impacto estético dos enquadramentos, dos temas e das cores. Antes de colocar os óculos anaglíficos as fotos assumem o seu valor plástico bidimensional. Mas, estas imagens de cores invertidas (surreais pop?) distinguem-se das fotografias normais 2D porque, porque sobrepõem duas imagens quase idênticas com contornos azuis e vermelhos. Daí a sensação de irrealidade acrescida destas imagens.

**2. Espanto tridimensionalista.** Depois, quando o espectador coloca os óculos anaglíficos dá-se uma operação de natureza mágica e as imagens adquirem relevo, ou antes, é criada a ilusão da tridimensionalidade no espectador. Ao contrário das cine-conferências e dos cine-concertos em que houve uma alternância de diferentes imagens 2D e 3D, aqui é a mesma imagem que sofre a operação de transformação. É o acréscimo dessa dimensão através da colocação dos óculos que provoca o efeito de espanto. O primeiro espanto é de natureza estética, já o segundo é natureza perceptiva,

não deixando de ser estética. É através do olhar do espectador que se humanizam imagens despovoadas de seres humanos.

Imagens de lugares que através da sua apresentação fotográfica podem agora ser re-povoados, re-habitados pelo olhar. Primeiro procurar-se-á ultrapassar o choque estético imediato — do que se dá ‘desfocado’ mas estranhamente atrativo, com qualidade plástica suficiente e autónoma; depois chegar-se-á a outro, proporcionado pelo visor anaglífico, na evidente ilusão (ajustável) de uma profundidade que apenas sublinha o carácter estatuário da vida, o seu aspeto perpétuo. Parte da nostalgia que emana destas imagens quase objeto advém daí...por isso, também um certo sentimento de déjà vu. E, ainda por isso, imagens que surgem *quase estáticas* no seu constante requisito de duplicidade entre o olho nu e a mediação das cores — óculos que permitem sentir diferentemente.<sup>295</sup>

**Espanto do (Espectador em) Movimento.** Quando o espectador da exposição se movimenta na sala para observar um quadro, a imagem vai mudando de perspetiva. Isto deve-se ao facto de que cada imagem 3D ser composta por duas imagens 2D, pelo que o nosso sistema perceptivo, preenche o espaço entre as duas imagens, criando a ilusão de que estamos a circundar o objeto fotografado. Quanto maior a distância (inter-ocular) das duas imagens, maior o efeito de espanto 3D.

**Instalação.** A exposição incluía também um filme digital 3D com 3 excertos de *Lisbon Revisited*. Não sei se 3D digital foi a opção correta. Por um lado permitia ao espectador entrar de outra forma no universo da estereoscopia. O 3D digital provoca maior impacto no espectador, aumentando a ilusão da tridimensionalidade. Por outro lado essa disrupção provoca uma diminuição do efeito do 3D anaglífico da exposição. No futuro a projeção também será no formato anaglífico, unificando o campo perceptivo do espectador da exposição.

## CONCLUSÃO?

---

<sup>295</sup> Manuel Rodrigues, texto para o catálogo da exposição *Lisboa Revisitada*. Lisboa, 2016

Penso que estes trabalhos permitiram avançar neste caminho em direção ao cinema imaginativo de diferentes formas. Por um lado permitiram explorar, de forma sistemática, um território que foi raramente desbravado, isto é, um olhar sobre o real que dispensa a visão humana. É entre a máquina e o extraterrestre que o ponto de vista deste filme se situa. Por outro lado, sobretudo com *Lisbon Revisited*, aprofundei a dicotomia entre espanto negativo e espanto positivo, entre *Thauma* e *Expaventare*. Nesse sentido, não consigo imaginar *O Espectador Espantado* sem *Lisbon Revisited*, nem do ponto de vista fílmico nem sequer do ponto de vista teórico. Com este filme fui a cobaia e o cientista, como em muitos, outros, mas desta vez fui uma cobaia não humana e essa mudança de paradigma perceptivo operou sobre mim, enquanto, criador e espectador, uma mudança de praxis e um aprofundamento das teorias. Do ponto de vista do espectador espera-se que o seu leque de túneis de realidade tenha sido ampliado. Estou convicto de que, pelo menos, o meu leque de túneis de cine-realidade foi ampliado com *Lisbon Revisited* e pude assim preparar o filme-tese *O Espectador Espantado* equipado com novas ferramentas.

# O OUVIDO ESPANTADO

## A SERPENTE DO CINEMA: DO MUDO AO SONORO.

**Espectáculo híbrido cine-cosmopolita.** O cinema dos primórdios era mudo mas não era silencioso. A música imperava. O cinema começou por ser cine-concerto, um espectáculo que conjugava uma arte “morta” com uma arte viva. Prova da importância dada às músicas dos filmes são os textos dedicados à música e às orquestras das salas de cinema, como por exemplo a crítica *Música e Cinema* publicada na revista Cinéfilo e assinada por José da Natividade Gaspar. Gaspar começa por frisar a diferença entre o contexto nacional e internacional: em “o New York Theatre, de Nova Iorque, tem uma orquestra de 110 músicos, 100 coristas e um órgão grandioso.”<sup>296</sup> Esse texto de 1928 mostra até que ponto a qualidade da banda sonora dependia dos maestros e músicos. Por exemplo enquanto o cinema São Luís tinha a maior orquestra, mas não os melhores músicos, enquanto o Odeon tinha apenas um sexteto de músicos, mas dirigido por um violinista exímio). Para Gaspar “ No Tivoli, Nicolino Milano foi o primeiro que acompanhou filmes de forma adequada. Foi igualmente ele que pela primeira vez apresentou uma partitura composta expressamente para o Cinema”<sup>297</sup>

O cinema começou por ser uma atracção acessível a todos, quer no preço quer no formato, depressa se tornou na arte popular do século XX. E a música, a forma suprema de arte abstracta/emocional, promoveu a universalidade do cinema mudo. Os filmes eram cine-cosmopolitas, viajavam

---

<sup>296</sup> José da Natividade Gaspar, Cinéfilo #4, 14 de Julho de 1928, Pg. 14

<sup>297</sup> Ibidem

e eram entendidos em qualquer país sem grande dificuldade. Os intertítulos, mesmo deficientemente traduzidos, não impediam que todos os espectadores de qualquer ponto (alfabetizado) do globo compreendessem a fita. E quando os espectadores não sabiam ler (ou falavam outra língua, o que no caso dos Estados Unidos era mais do que frequente) às vezes certas pessoas, espalhadas na plateia, traduziam os intertítulos, provocando uma onda de cacofonia linguística na sala. No entanto, a universalidade do filme não era posta em causa pelos espectadores e a tendência do cinema mudo era para eliminar intertítulos irrelevantes, culminando essa arte em filmes como *O Último Homem* de Murnau, que prescinde da palavra escrita para comunicar (à exceção dos momentos em que uma carta ou jornal aparece em cena).

No entanto nem sempre era apenas música e as vozes dos espectadores que se ouviam durante uma sessão de cinema mudo. Como relembra Rick Altman e Richard Abel em *The Sounds Of Early Cinema* o cinema tinha pouco de silencioso, e às vezes as salas tinham actores, que interpretavam diversas personagens escondidos atrás do ecrã, e sonoplastas criando sons para acompanhar as acções. *A Kinematograph and Lantern Weekly* de 24 de Outubro de 1907 descrevia deste modo uma sessão de cinema em Londres:

wonderfully realistic effects are introduced. In fact, two men are behind the screen doing nothing else but produce noises corresponding with events happening on the curtain. These effects absolutely synchronise with the movements, so that I tis difficult to believe that actual events are not occurring.<sup>298</sup>

Este texto revela até que ponto o Espectador Crente pode confundir o som de um filme com o seu equivalente real<sup>299</sup> A utilização de ruídos ao vivo no cinema mudo fez deste um espectáculo de teatro sonoro invisível.

---

<sup>298</sup> Richard Abel and Rick Altman Introduction to *The Sounds Of Early Cinema*, Indiana University Press, 2001, Pg.11

<sup>299</sup> James Lastra divide as teorias do som em duas: aquelas para quem o valor abstracto do som é mais importante do que o ponto de vista com que esse som é captado e reproduzido, enquanto outros acreditam na supremacia do ponto de vista de captação e reprodução, o que faz de cada som seja diferente, mesmo com um referente igual para todos, James Lastra, *Perception, Responsibility, Modernity: Sound Technology and the American Cinema* Columbia University Press, USA, 2000, Pg.125-126

## CINEMA PALRADOR: KINO-BABEL

A agonia do cinema actual não precisa de falatório à cabeceira.  
A côr! O filme falado! Que degenerescência!<sup>300</sup>

1º Não acredito no advento do cinema falado, que aniquilaria todo o esforço artístico no Cinema.

2º Com o filme falado. o cinema internacional deixaria de existir.<sup>301</sup>

**Cinema acompanhado de uma gravação sonora.** Convém esclarecer que, mesmo antes do cinematógrafo já existiam filmes sonoros. Em 1894 (ou no início de 1895) foi filmado o *The Dickson Experimental Sound Film*, de William Dickson, pensado para ser visto e ouvido num *Kinetofone*, a versão sonora do Kinetoscópio. Em 1908 já se publicitava o *Cronomegaphone* da Gaumont, um sistema sonoro criado para grandes salas de cinema<sup>302</sup>. E, antes do cinema ser falado já era cantado: na segunda década do século XX, viam-se e ouviam-se cine-canções, entre exhibições de orquestras e filmes mudos. Mas a moda não vingou. Seria preciso esperar por uma longa-metragem, também musical, *The Jazz Singer* (Alan Crosland, Gordon Hollingshead, 1927) para que o som gravado iniciasse a sua cine-marcha invencível<sup>303</sup>. Mesmo assim *The Jazz Singer* é um filme híbrido, alternando entre sequências mudas e sonoras. De acordo com Thomas Doherty, foi o confronto entre estes dois tipos de sequências que acordaram os ouvidos do espectador. A ausência de som fazia com que o espectador finalmente realizasse a “deficiência” do cinema mudo:

---

<sup>300</sup> Abel Gance, in *A questão do filme falado - o que respondem alguns cineastas a um inquérito* in *Cinéfilo* #4, 14 de Julho de 1928, Pg. 6

<sup>301</sup> Pierre Weill in *A questão do filme falado - o que respondem alguns cineastas a um inquérito*, *Cinéfilo* #4, 14 de Julho de 1928, Pg. 6

<sup>302</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Sound\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_film)

<sup>303</sup> Curiosamente, o som, que trazia mais “verdade” aos filmes afirmou-se através de uma “falsidade”, visto que o protagonista de *The Jazz Singer* era um ator branco pintado de preto.

Contrary to popular belief, it was not Al Jolson's prophetic ad lib ('You ain't heard nothing' yet!) that tolled the death knell for the silent screen, nor the isolated musical sequences and spoken utterances. It was the stark juxtaposition of the sound world against the silent world, the placement of alternative diegetic universes side by side, that forever smothered the old art. In *The Jazz Singer*, Broadway star Jack Robin (Jolson) pauses to coo a few affectionate lines to his mother before resuming 'Blue Skies' at the piano. Robin's disapproving father barges in and shouts 'STOP!' Extinguishing the magic of sound, the world plunges the diegesis back to silence, linking the old-world patriarch with the now outmoded medium. For the first time, spectators experiment silent film as the absence of synchronous sound and what was once self-sufficient would henceforth be lacking.<sup>304</sup>

Com o som gravado, Babel renasceu para dividir uma arte que se pretendia universal e sem fronteiras. Para uns, o cinema falado não passava de "teatro enlatado". Para outros, uma oportunidade de revelar o "real". Ou de melhor iludir o espectador.

Durante o roufenho início do "cinema sonoro", os exibidores de filmes mudos ainda procuraram cativar os espectadores publicitando o som cristalino da música ao vivo. Havia exibidores que publicitavam a beleza sonora dos filmes mudos apelando a uma noite de "smoothing recreation"<sup>305</sup> em que o espectador pudesse "descansar os seus nervos". Referindo-se às deficiências técnicas da tecnologia sonora que despontava, anunciavam desta forma as suas sessões de cinema mudo: "No squawking! No vibrations! – just the 'perfect music' of a live piano and xylophone."<sup>306</sup> Mas era tarde demais: o som gravado, e em particular o som directo, apareceu como uma Serpente e um Vírus, pervertendo e contaminando o cinema para sempre.

Filmes pioneiros como *M* (1931), de Fritz Lang, que fazem do som o protagonista do filme, jogando com o que se ouve e não se vê e recorrendo a uma música (assobiada) como elemento fundamental da narrativa, são uma

---

<sup>304</sup> Thomas Doherty, *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audiences of early Sound Cinema in American Movies Audiences – From the Turn of the Century to the Early Sound Era*. Edited by Melvyn Stokes and Richard Maltby. Londres: British Film Institute, 1999, Pg 159

<sup>305</sup> Thomas Doherty, *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audiences of early Sound Cinema in American Movies Audiences – From the Turn of the Century to the Early Sound Era*. Edited by Melvyn Stokes and Richard Maltby. Londres: British Film Institute, 1999, Pg. 160,

<sup>306</sup> Ibidem

excepção. Hoje, a língua franca domina a produção vigente e outros países perderam a capacidade de galgar fronteiras. Não só a língua inglesa (aliás *americana*) triunfou, como prevaleceu a sua linguagem (cinematográfica). A introdução da voz fez recuar a linguagem visual do cinema: as rodagens regressaram aos palcos-estúdios, e mesmo quando eram acompanhadas de movimentos de câmara, as acções eram dominadas pelo texto, ao contrário do cinema mudo. A palavra tomou o poder, o cinema falado substituiu o cine-concerto do cinema mudo. A componente humana do espectáculo desapareceu cedendo o lugar ao mundo mecânico e químico da projecção de imagens e sons. Hoje, apesar de certos espectáculos musicais serem acompanhados de imagens em movimento, a interação entre imagem e música ao vivo é um objeto *club-festival-museológico*. A universalidade diversa do cinema perdeu-se para sempre. A Maçã do Som gravado corrompeu definitivamente a Harmonia Litúrgica do cinema primordial. A organista do Cine-Templo partiu e o cinema mudo passou a ser considerado uma relíquia do passado.

## ESPANTO E ESTRANHEZA

Synchronized sound could initially make a viewer more aware of the artificial aspects of cinema.<sup>307</sup>

Sempre que surge uma inovação (tecnológica ou de linguagem) o espectador espanta-se. Mas também estranha. O aparecimento do som é o exemplo mais significativo da cisão entre o Espanto e a Estranheza, desde que apareceu pela primeira vez o cinematógrafo e provavelmente a única alteração significativa desde então. O entusiasmo pelas potencialidades de um novo meio por um lado, a nostalgia do cinema “puro” por outro estabeleceram nova clivagem: a kino-mestiçagem versus a pureza da cine-

---

<sup>307</sup> Robert Spadoni, entrevista skype, 13-04-2016

raça, isto é, enquanto para uns o som era algo de inovador e revolucionário, para outros, o som era uma traição à arte da imagem em movimento. Havia mesmo espectadores para quem a voz que saía dos altifalantes da sala de cinema o som impedia de ver as imagens sem distração. A atenção do espectador era dividida pelos dois sentidos, quando uma personagem falava. Em *Cinesapiens* citei um artigo da revista *Cinemagazine* de 1929 em que se lia que o som gravado distraía o público da imagem, quebrando o elo sagrado entre a imagem em movimento e o espectador.

Il y a des spectateurs qui n'aiment pas entendre parler au cinéma. Ils prétendent que les paroles les distraient et les "empêchent de voir. Lorsqu'on lit un livre intéressant, on aime pas entendre parler autor de soi. On prétend que "le bruit empêche de lire".<sup>308</sup>

Para René Clair algo se perdera com o desaparecimento do cinema mudo: o mundo das vozes tinha substituído o mundo dos sonhos:

I have observed people leaving the cinema after seeing a talking film. They might have been leaving a music hall, for they showed no sign of the delightful numbness which used to overcome us after a passage through the silent land of pure images. They talked and laughed, and hummed the tunes they had heard. They had not lost their sense of Reality.<sup>309</sup>

Para Thomas Doherty a união do espectador primordial com o filme mudo é de natureza quase mística (o que nos aproxima do conceito de Espectador Crente, descrito em *Cinesapiens*):

Attending to silent cinema, the modern spectator feels an absence; the original spectator felt only wholeness. In memories and interviews, silent film movie-goers

---

<sup>308</sup> *Le Film Sonore et Parlant – Petites Réflexions Irréfléchies*, *Cinemagazine* # 25 21 Juin 1929, Pg. 508

<sup>309</sup> René Clair, *The Art of Sound* translated by Vera Trail, *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985 Pg.95

recollect a rapture of almost religious dimensions before the motion picture screen. Being 'spellbound in darkness' meant a mystical union of image and spectator.<sup>310</sup>

Todas as definições de cinema são mutantes. De acordo com autores atracionistas como André Gaudreault, a instituição cinema teve o seu início apenas nos anos 10 do século XX (disso falaremos no capítulo 10). Mas penso que a normalização do formato cinematográfico só se fixou com a passagem para o sonoro.

Um exemplo da mudança de percepção do cinema mudo pelos espectadores do início dos anos 30 do século XX, é o caso dos filmes mudos, que ainda eram projectados nas salas como forma de colmatar a escassez inicial de filmes sonoros. A esses filmes eram acrescentadas vozes off de narradores cómicos, que introduziam comentários jocosos, troçando da representação e de outras idiossincrasias do cinema mudo.

Para Eisenstein a introdução do som gravado foi uma mudança muito mais radical para a História do Cinema, do que a introdução das cores ou do 3D. Para este cineasta-teórico fazia mais sentido a implantação do cinema tridimensional do que do cinema falado: a distância entre o efeito 2D e o 3D, ou entre preto e branco e cor era, para ele, menor do que a distância entre cinema mudo e sonoro: "Unlike sound, the application of color and stereoscopy to film will affect no radical departure: they involve no radical changes".<sup>311</sup>

A propósito da palavra falada no cinema escreveu Siegfried Kracauer:

What caused Eisenstein gloom when he anticipated that the arrival of sound would generate a flood of "High cultured dramas"? No doubt he feared lest the spoken word might be used as a carrier of all significant statements and thus become the major

---

<sup>310</sup> Thomas Doherty, *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audiences of early Sound Cinema in American Movies Audiences – From the Turn of the Century to the Early Sound Era*. Edited by Melvyn Stokes and Richard Maltby. Londres: British Film Institute, 1999, Pg.158

<sup>311</sup> Eisenstein citado em *Light & Shadows: a history of motion pictures* de Thomas W. Born, Richard L. Stromgren, Daniel H. Johnson, Alfred Pub. Co, 1978 Pg. 428

means of propelling the action. His fears were all too well-founded. At the beginning of sound the screen went “speech-mad”, with many filmmakers starting from “the absurd assumption that in order to make a sound film it is only necessary to photograph a play. And this was more than a passing vogue. The bulk of existing talkies continues to center on dialogue.”<sup>312</sup>

A palavra reinava, até no cinema de terror que despontava para a Voz. Como frisa Robert Spadoni, em *Uncanny Bodies*, tanto *Frankenstein* como *Drácula*, dois filmes paradigmáticos da entrada no cinema sonoro, têm bandas sonoras despojadas de música: “In *Dracula* and *Frankenstein* we hear no “movie music”, and this registered to me not as an absence but rather as a scratchy presence that suffused everything in the films with a tangible and delicious weirdness.”<sup>313</sup> Como terá reagido o público a esta ausência de música, habituado aos pianistas e às orquestras? Que tipo de estranheza terá provocado? Spadoni fala também de outra estranheza, da estranheza da voz humana, que não parecia colar-se à imagem. Era um corpo estranho que invadia as salas de cinema:

Yuri Tsivian writes about this moment in early cinema reception, when, he says, viewers were sensitive to aspects of the medium that would not be so noticeable once the novelty of moving pictures died down. In my research, I found that when sound was added to moving pictures, something similar happened. On the one hand, films with sound are more realistic, and some types of film immediately latch on to this—for example, gangster films and newsreels. But I also found that some films seemed to dramatize or reflect a renewed awareness of things that, again, were always absent from the moving image. Like the flatness of the screen. Also, close-up faces could seem, I found, disturbingly gigantic again. And now, also, voices could be uncomfortably, suddenly, startlingly booming. Or thin and allow. I found some reviewers of early sound films calling the figures in the films ghostly. The figures could seem more and less real, or more and less alive, at the same time. I thought about Sigmund Freud and his notion of the uncanny, which he describes as a feeling that can come upon you when something you think is alive turns out to be dead, or vice versa. For example: it’s only an automaton or it’s a corpse—no, it’s a sleeping

---

<sup>312</sup> Siegfried Kracauer, *Dialogue and Sound*, in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg. 128

<sup>313</sup> Robert Spadoni, *Uncanny Bodies, the coming of sound film and the origins of the horror genre*. London: University of California Press, 2007 Pg.1

person. You suddenly get this feeling of what he called the uncanny. I thought it could be a way to describe this brief moment at the beginning of the history of sound cinema. Once the novelty of the sound wore off, it became just 'the movies' again."<sup>314</sup>

Com o desaparecimento da novidade desaparece a estranheza. O som entretanto evolui, o espanto desloca-se para outras áreas. Com a evolução da qualidade de captação e de misturas, o som gravado passou a constituir uma oportunidade para os cineastas de criar de múltiplas formas novas linguagens cine-sónicas, sem que a banda sonora seja uma muleta para a imagem. Ou vice-versa. Percorre-se um outro caminho, sem a nostalgia dos trilhos eventuais, das rotas do mudo. Desde que se aceite a Kino-Babel. Por exemplo, uma das grandes conquistas (se bem que raramente utilizadas) do cinema sonoro foi a introdução do silêncio. Como afirma Alberto Calvancanti a propósito do filme de Walter Ruttmann, *Melody of The World* (1929):

He built up a big climax of guns in a war sequence, worked it up to a close-up of a woman emitting a piercing shriek, and cut at once to rows of white crosses-in silence. In the hands of an artist of Ruttmann's caliber silence can be the loudest of noises, just as black, in a brilliant design, can be the brightest of colors. <sup>315</sup>

Mas (hipótese ucrónica) e se ainda hoje o cinema fosse mudo? Se, por exemplo os gravadores de som conseguissem gravar todas as frequências à exceção da voz humana, como seria um cinema com som, mas sem voz? Muitos dos meus filmes, como por exemplo, *Reprodução Interdita*, *Matadouro*, *A Cidade Cassiano*, *Impending Doom* e – no caso desta tese - *A Caverna*, procuraram responder (às vezes parcialmente de outras vezes na íntegra) a essa questão.

---

<sup>314</sup> Robert Spadoni, entrevista skype, 13-04-2016

<sup>315</sup> Alberto Calvancati, *Sound in Films* <https://web.archive.org/web/20120406054050/http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/sound-in-films.htm>

## O OUVINTE IMAGINADO

With *Jaws* people started to talk back to screen and applaud shadows. On a screen that couldn't hear them." (...) Zanuck and I could walk by a theater and know what reel was playing by the sounds that came out.<sup>316</sup>

Todo o filme imagina um espectador, cada plano impõe o seu ponto de vista sobre a audiência. O espectador não é visto mas é imaginado, antecipado pelo criador do filme. E é imaginado no duplo sentido, isto é, através dos dois sentidos implicados: a visão e audição. Tanto o visionador como o ouvinte são imaginados pelo criador, mas são invisíveis durante o momento da criação. O filme não pode ignorar o espectador, mas o espectador pode ignorar o autor durante um visionamento. O Autor invisível pressupõe um Espectador/Ouvinte invisível?

A preocupação com esse Ouvinte Invisível remonta aos primórdios do cinema sonoro, como acentua James Lastra, em *Perception, Responsibility, Modernity: Sound Technology and the American Cinema*,<sup>317</sup> a propósito das condições ideais de gravação e audição de um filme. Para Lastra o "invisible auditor" parte de uma teoria realista da banda sonora: desde 1924 que os engenheiros de som buscam uma forma de reprodução imersiva que simule a sensação de ouvir como se o espectador estivesse, não na sala de cinema, mas no próprio cenário do filme. O som tem evoluído nesse sentido da ilusão total de reprodução da percepção auditiva, através por exemplo, da colocação de colunas espalhadas pela sala de cinema, do *Sensarround* aos altifalantes colocados no teto, da tecnologia *Dolby Atmos*. O som viaja por

---

<sup>316</sup> David Brown citado por Tom Shone, *Blockbuster*. Londres: Simon and Schuster, 2004 Pg. 36

<sup>317</sup> James Lastra cita uma teoria de 1926 que já se refere ao "ouvinte imaginário" em *Perception, Responsibility, Modernity: Sound Technology and the American Cinema* Columbia University Press, USA, 2000, Pg. 159

toda a sala, mas imagem apenas consegue criar a sensação de que algo se aproxima do espectador, vindo do ecrã, através da tecnologia 3D digital. A imagem a sala de cinema não é envolvente (como no cinema virtual): o espectador poderá desviar os olhos do ecrã, num filme de terror por exemplo, mas muito raramente irá tapar os ouvidos (apesar de que o som maximizado de muitas das produções de Hollywood incomoda os espectadores mais sensíveis) E como afirmou Mirjan Schaub de forma poética: “The Ear is the organ of fear”.<sup>318</sup>

A autoria dilui-se na multiplicação de colaboradores, e se a banda sonora estiver ao serviço do realismo espetacular hollywoodiano (ou do naturalismo sónico de algum do cinema de autor) não se retira o manto da invisibilidade ao espectador.

Mas o aparecimento dos sistemas de som de múltiplas fontes sonoras, tipo *Sensarround* ou *Atmos* (bem como do 3D digital), não impedem que o autor se manifeste através destas novas tecnologias. O som omnipresente pode interpelar o espectador e torná-lo consciente do filme. Estas bandas sonoras auto-reflexivas são no entanto uma minoria e mesmo alguns filmes com forte marca autoral ou vanguardística, não utilizam o som como um elemento verdadeiramente autónomo e interpelativo. O conceito de invisibilidade do ouvinte não é apanágio de Hollywood.

No entanto existem diferenças significativas. Um interessantíssimo trabalho de Walter Murch de reconstituição da banda sonora de *Touch of Evil*, mostra até que ponto diferem os pontos de vista dos estúdios e o dos autores. A versão final (de Hollywood) do plano sequência inicial, tem música de Henry Mancini, - que ficou para sempre associada ao longuíssimo (para os standards de Hollywood) *travelling* dessa primeira cena do filme. A versão de Welles não tinha música, os movimentos de câmara eram pontuados por sons diversos, que Murch procurou reconstruir, a partir das notas do cineasta, muitos anos mais tarde. Qual a melhor versão? A de Hollywood ou de

---

<sup>318</sup> Mirjam Schaub citado em *Film Theory, an introduction trough the senses* de Thomas Elsaesser e Malte Hagener. Pg. 131

Welles? Quem é o autor do filme afinal? Para Murch, a versão de Welles sem música é mais fiel ao espírito do resto do filme: "It's better now because the opening reel is more like the rest of the film"<sup>319</sup>. Embora entenda perfeitamente o ponto de vista de Welles e de Murch (e se me acontecesse algo de semelhante de certeza que me insurgiria contra o produtor, mas muitas vezes os cineastas estão amarrados por contratos e quanto mais dinheiro tiver o filme menos liberdade tem o realizador) não me parece, que, pelo facto de o filme ser um híbrido, este seja pior: a dissolução do ego do cineasta não é necessariamente má. Hollywood procura fazer uma ponte com o público (bilheteira), Welles procura criar uma obra de arte. Penso que não existe superioridade de nenhuma das duas versões, são diferentes estados de espírito, ambos os pontos de vista têm a sua razão de existir. E, como afirma Olaf Möller<sup>320</sup> basta existir uma harmonia própria dentro do filme, para ele se tornar interessante. Com a versão de Murch/Welles, ao salvaguardar-se a coerência do filme perde-se em envolvimento emocional do espectador através da música de Henry Mancini E aqui há a realçar o facto de que, apesar de se tratar duma intervenção dos produtores e distribuidores, há também o contributo de outro artista, Mancini, pelo que não se trata apenas de subtrair, mas de adicionar.

Num estudo realizado recentemente<sup>321</sup> trocaram as bandas sonoras de um filme por outro e os diferentes estados de recepção mudaram substancialmente, mostrando até que ponto o som é importante na percepção cinematográfica. Anteriormente, cineastas como Chris Marker já tinham utilizado a mesma estratégia em *Letter From Siberia* (1957), repetindo seqüências de planos iguais com sons e comentários diferentes. Para David Bordwell e Krirstin Thompson<sup>322</sup> esta repetição da mesma imagem com sons

---

<sup>319</sup> Walter Murch citado por Jonathan Rosenbaun, *Touch of Evil Retouched*, in *The Best American Movie Writing 1999* Edited by Peter Bogdanovich, St Martins Griffin, New York, 1999, Pg. 136

<sup>320</sup> *Entrevista Olaf Möller*, Oberhausen, Maio de 2014.

<sup>321</sup> Estudo comparativo acessível em [https://www.fandor.com/keyframe/video-melodramatic-minimalism-a-dutt-bresson-mashup?utm\\_source=KeyframeDaily&utm\\_campaign=530abe35e1-KEYFRAME\\_DAILY\\_RSS\\_EMAIL&utm\\_medium=email&utm\\_term=0\\_c12d6b12e4-530abe35e1-70101669](https://www.fandor.com/keyframe/video-melodramatic-minimalism-a-dutt-bresson-mashup?utm_source=KeyframeDaily&utm_campaign=530abe35e1-KEYFRAME_DAILY_RSS_EMAIL&utm_medium=email&utm_term=0_c12d6b12e4-530abe35e1-70101669) Junho de 2016:

<sup>322</sup> David Bordwell e Krirstin Thompson in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Pres, New York, 1985, Pg. 181

diferentes mostra até que ponto o som tem de capacidade dirigir o olhar do espectador para determinada zona do ecrã, dando-lhe diferentes sentidos consoante o ponto de atenção da imagem.

Em todos os meus filmes procurei demonstrar que, através da banda som, o espectador pode ser conduzido a estados de espírito que a banda imagem não sugere. Nalguns desses filmes, como *A Caverna*, criei diferentes versões em que a alteração da banda sonora proporcionava diferentes leituras do filme: interpretações sonâmbulas e hipnóticas, com um ritmo de suspensão que percorria todo o filme e outras interpretações mais próximas do filme de terror, com disrupções sónicas agressivas, que viajavam pelas colunas da sala, afectando a percepção auditiva do espectador e criando uma zona de desconforto.

## O ASSINCRONISMO

What is for the eye must not duplicate what is for the ear.<sup>323</sup>

Eissenstein, Pudovkin e Alexandrov foram dos primeiros a reagir á introdução do som gravado no cinema e em 1928 assinaram um manifesto, publicado numa revista de Leninegrado, em que atacavam o uso naturalista do som, que iria destruir a cultura da montagem. Par estes cineastas soviéticos só através da não sincronização se poderia criar an ORCHESTRAL COUNTERPOINT of visual and aural images”<sup>324</sup>

Ao defenderem a não sincronização, Eissenstein, Pudovkin e Alexandrov mantinham uma postura internacionalista e cine-cosmopolita:

---

<sup>323</sup> Robert Bresson *Notes On Sound in Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg.149

<sup>324</sup> V.I.Pudovkin, S.M. Eisenstein, G.M. Alexandrov, *A Statement, in Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg.84

The Contrapuntal Method of constructing the sound film will not weaken the International Cinema but will bring its significance to unprecedented power and cultural height.<sup>325</sup>

Um ano depois do manifesto Vsevolod Pudovkin publicou um texto que reforçava esta posição, mas com algumas variantes significativas:

The role which sound is to play in film is much more significant than a slavish imitation of naturalism (...); the first function of sound is to augment the potential expressiveness of the film's content.<sup>326</sup>

Pudovkin acentua o facto de que através do som, podemos, no mesmo período de tempo, atingir mais profundamente o espectador. O som e a imagem “must not be tied to one another by naturalistic imitation but connected as the result of the interplay of action”. Para Pudovkin “ (...) the principal elements in sound film are the asynchronous not the synchronous, moreover the synchronous use is in actual fact only excepcionalmente correspondente to natural perception.”<sup>327</sup> Pudovkin apela a um neuro-realismo, (assim como Resnais) em que o som e a imagem alternam papéis, às vezes a imagem exprime a interioridade de uma cena, doutras vezes o som, procurando formar um todo perceptivo, um túnel de realidade cinematográfico. O ritmo da banda-imagem e banda-som também pode alternar entre um tempo exterior e um tempo psicológico (um relógio bate sempre mais rapidamente quando estamos atrasados e mais lentamente quando estamos à espera). Para Pudovkin, quando um cineasta monta uma cena de diálogo de acordo com as falas de cada um, filmando apenas as personagens enquanto estão a falar, é um desperdício do potencial do som assíncrono, e a sua montagem não passa de um relatório visual de uma conversa, “a cold verbatim report”<sup>328</sup>. René Clair defendia um uso discreto e

---

<sup>325</sup> *ibidem*, Pg.85

<sup>326</sup> V.I: Pudovkin, *Asynchronism as a principle in Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg.86

<sup>327</sup> V.I: Pudovkin, *Asynchronism as a principle in Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985 Pg. 86.

<sup>328</sup> *Ibidem*, Pg. 86

não imitativo do som, apesar de achar que essa não seria a tendência dominante do cinema do futuro:

We do not need to *hear* the sound of clapping if we can *see* the clapping hands. (...) the more gifted filmmakers will apply to sound what Chaplin taught in silent films, when for example, as he suggested the arrival of a train by the shadows of the carriages passing across a face. (But will the public, and above all, the filmmakers, be satisfied with such a discreet use of sound? Will they not prefer an imitation of *all* the noises to an intelligent selection of a few useful ones?).<sup>329</sup>

Para Sergei Eisenstein<sup>330</sup>, a correspondência naturalista entre som e imagem não é necessária, tudo depende da intenção do autor. Até o som directo pode ser não realista. Eisenstein dá como exemplo, um grande plano de um actor a falar pode ter o volume de som muito mais baixo do que o actor filmado de longe, em plano geral, enfatizando a discrepância entre os sons, de forma a que essa diferença de volumes não seja vista (isto é, ouvida) como arbitrária. Usar o som directo, não significa portanto uma recusa do naturalismo. E, quando se trata de criar paisagens sonoras, a utilização de sons naturalistas também não implica necessariamente uma banda sonora realista. Por exemplo, será que Robert Bresson, com os seus sons realistas em *L'Argent* (1983), mais do que ilustrar as imagens não estará a compor música concreta e a criar ritmo ao filme?

Há uma questão fundamental quando se fala do nível de atenção de um espectador e da sua relação com o ritmo do filme. Será necessária uma montagem sincopada soviético-americana para que se consiga prender a atenção do espectador? Como prolongar a duração de um plano sem sacrificar o prazer do espectador? Uma das respostas é a manipulação sonora – criando um ritmo e uma diversidade no som que impeça que o

---

<sup>329</sup> René Clair, *The Art of Sound*, translated by Vera Traill in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg. 94

<sup>330</sup> Sergei Eisenstein, *Conversation with Eisenstein on Sound Cinema*, 1929, in *Eisenstein Writings, 1922-1934: Selected Works: v. 1* Edited by Richard Taylor, I.B: Tauris, London/New York 2010. Pg. 133

espectador questione a duração do plano/sequência. Como relacionar emocionalmente o espectador com esses sons, como criar um impacto que vá além das sensações plásticas/formais? Penso que reacções emocionais dos espectadores aos sons não terão de depender de uma lógica narrativa. A visceralidade dessas reacções implica um processo não consciente do corpo do espectador e o autor das bandas sonoras tem de ter isso em conta.

**Regiões sonoras.** Não sei se poderemos falar de planos sonoros, como uma entidade autónoma e indivisível, da mesma forma que existem planos de imagens. Talvez seja mais apropriado falarmos de regiões sonoras, tendo em conta a complexidade de uma banda sonora contemporânea (por exemplo Walter Murch usou 160 pistas na banda sonora de *Apocalypse Now*<sup>331</sup>) - com múltiplas pistas que se cruzam entre elas sem sabermos muitas vezes onde começam e acabam os sons. Pelo menos é assim que concebo e faço as bandas sonoras dos meus filmes, desde que comecei a trabalhar com computadores na montagem. Até aos meados dos anos noventa, a complexidade das bandas sonoras era muito menor, o que não quer dizer que eu não desse desde o início primazia ao som, mas utilizava um número menor de elementos. A banda sonora é manifestamente uma componente fundamental dos meus filmes, e os que realizei para esta tese não escapam a essa regra. Irei de seguida descrever algumas das metodologias que presidiram à feitura de alguns dos trabalhos da minha filmografia, de forma a contextualizar as bandas sonoras dos filmes-tese.

---

<sup>331</sup> Walter Murch, *Sound Mixing And Apocalypse Now – An Interview with Walter Murch* in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg. 354

## PRAXIS SÓNICA

**Cinerock.** Os meus primeiros trabalhos, produzidos para o formato televisivo, foram protagonizados por bandas pop-rock e a primazia era toda dada à música. No entanto, apesar de a banda imagem ter um carácter burlesco, com laivos surreais e expressionistas, todo o resto da banda sonora era marcadamente realista, raramente rompendo com a dependência da imagem.

**Cinema Mudo Sonorizado.** No início da década de 90 do século XX, terminada essa primeira fase cine-musical, a primeira curta-metragem exibida numa sala de cinema<sup>332</sup>, *Reproduzida Interditamente*, fruto da minha aprendizagem durante a pós-produção de som de spots publicitários televisivos. Descobri nessa altura, que era possível criar uma banda sonora de raiz, totalmente concebida e executada em estúdio. O resultado, a meu ver, tinha um impacto maior que se os filmes tivessem som direto, dado que todos os sons eram tratados separadamente, em vez de se usar um som ambiente de um jardim, por exemplo, recorria-se aos sons isolados de um pardal, um pombo e de um pavão, o vento a bater nas folhas, etc... Essa atomização do som é fundamental: reduzir ao elemento mais pequeno, para depois criar os órgãos e depois o corpo sonoro do filme. Um tecido orgânico. Esse processo de isolamento e reorganização dos elementos sonoros de um dado ambiente não é exclusivo das vanguardas, apesar dos objectivos serem bem diferentes. Segundo James Lastra, Hollywood passou do conceito de fidelidade para o conceito de narratividade: dos sons fiéis aos sons narrativos, do “fidelity value” ao “story value”<sup>333</sup>. Se substituirmos o story value por “artistic value” ou até mesmo “emotional value” estaremos então mais perto das práticas sonoras de algumas vanguardas.

---

<sup>332</sup> *Reproduzida Interditamente* estreou no Fantasporto, em 1990, e nos anos seguintes apresentei regularmente filmes que prolongaram a estética sonora deste filme.

<sup>333</sup> James Lastra, *Perception, Responsibility, Modernity: Sound Technology and the American Cinema*. Columbia University Press, 2000, Pg. 207

Através do som a imagem ganha contornos das mais variadas formas: metafóricos, abstractos, contraditórios, ilustrativos, caricaturais, disruptivos, etc... A metodologia da atomização (ou elementarização) sónica leva o criador a escolher os sons em função da dramaturgia plástica que mais convier ao filme. Pode-se ouvir um trovão num dia de sol para acompanhar a fúria de uma personagem por exemplo. As bandas sonoras daí resultantes têm uma autonomia que as bandas sonoras realistas não têm, e são concebidas para poderem ser ouvidas separadamente, como um disco. O critério de pós-produção daí decorrente rompe com a escravização do som à imagem, apesar de haver uma relação, direta ou indireta, entre ambos. O objectivo é criar uma banda-imagem e uma banda-som autónomas e complementares, cuja união resulte num casamento de respeito mútuo.

**Trilho Sonoro.** É com metodologia do cinema mudo que começo a fazer os meus primeiros filmes. São filmes mudos sonorizados, que recuperam a tradição musical desse tipo de cinema e ao mesmo tempo rompem com o carácter de ilustração emocional que caracterizava as músicas tocadas durante as sessões de cinema da época. As bandas sonoras dos meus primeiros filmes são cine-cosmopolitas, na sua capacidade de serem entendidos por um espectador global. Raramente são naturalisticamente síncronas (realistas), e quando o são funcionam como elemento disruptivo da banda sonora, tal a sua raridade: em *Reproduta Interdita*, por exemplo, quando ouvimos o som da armadilha metálica a fechar-se, trata-se de uma disrupção hiper-realista num filme onde raramente há qualquer tipo de sincronismo entre imagem e som.

**Kino-Dança.** Enquanto que *Reproduta Interdita* é um filme mudo com uma moldura escrita (intertítulos no princípio e no fim do filme), ***A Cidade de Cassiano*** é um filme mudo com uma moldura falada, i.e. um prólogo e um epílogo com uma voz *off* (sobre a vida e obra do arquiteto Cassiano Branco). A banda sonora do filme procura criar diferentes estados de espírito do espectador, de acordo com o tipo de edifícios filmados. Em *A Cidade de Cassiano* alguns sons (imaginados) induziram os movimentos de câmara, como os planos das escadarias do Éden, em que me inspirei no som das

ondas do mar para filmar como se houvesse uma ondulação constante. Por outro lado o inverso também aconteceu: certos movimentos de câmara em conjugação com elementos geométricos da arquitectura de Cassiano Branco originaram uma banda sonora complementar, reforçando a interação entre “conteúdo” e “forma”, como foi o caso do som de uma locomotiva a acompanhar movimentos verticais de vai e vem, logo na primeira sequência do filme. Houve também uma inversão de papéis, uma sonorização em contratempo com a imagem, substituindo o som síncrono por um som paralelo, como por exemplo, quando se vê uma imagem de um cão e ouve-se um gato.

Em ***Matadouro*** repete-se a estratégia de *Reproduta*: sons cirúrgicos irrompem para pontuar com elementos do real (as serras que cortam os pedaços de carne abatida por exemplo), numa banda sonora a tender para a abstração. Convém realçar que a escassez de elementos não é apenas resultado de uma opção estética, decorre também da escassez de meios e saberes.

**Hibridismo sónico.** Já em ***Guerra ou Paz?*** Surge ocasionalmente uma voz, fazendo do filme um híbrido a meio caminho dos filmes futuros. Porém, é uma voz sintetizada, criada por um computador, o que faz desse som um elemento totalmente integrado no resto da banda sonora. Os sons síncronos realistas escasseiam mais uma vez.

***O Trabalho Liberta?*** é um filme em que pela primeira vez a voz humana é síncrona com a imagem. Trata-se de uma investigação sobre a natureza do trabalho e a banda sonora reflecte esse tema, sobretudo através de um universo sonoro em que a fábrica é o elemento preponderante. Ruídos maquinais e loops *samplados* de música industrial marcam a banda sonora de *O Trabalho Liberta?* Mas neste caso, apesar de continuar a haver autonomia entre banda-som e banda-imagem, os sons do filme estão ao serviço do conteúdo das entrevistas utilizadas, jogando quer como tapete sonoro quer como contraponto.

**Dramaturgia Sonoplástica.** Em *SWK4*, pela primeira vez trabalho com actores, o que me permite ir mais longe. No entanto raramente recorro ao som directo e os actores regra geral, só falam para a câmara, prolongando a estética exibicionista e interpelativa do cinema das atracções. Todas as outras cenas com os actores foram sonorizadas dentro duma estética próxima do cinema mudo, em que o piano “martelado” se torna preponderante nas cenas mais caricatas.

Sons de electricidade aparecem regularmente quer em *SWK4* quer em *Manual de Evasão LX94*. Neste filme, as vozes dos actores ação usadas como loops-refrões musicais e há uma alternância entre o som síncrono dos actores e as vozes off, cujo conteúdo é pervertido pela imagem. Alguns sons obsessivos caracterizam a banda sonora: diferentes tipos de relógios e alarmes acentuam a escravização do homem ao tempo burocrático, normalizado.

**Minimalismo e Transe.** A banda sonora de *O Mundo Desbotado* apoia-se numa linha de baixo pulsante (quase “carpenteriano” diria, na criação de um suspense constante através de um número reduzido de notas), que sustenta a voz da narradora. Por sua vez essa voz é transformada através de filtros distorsores, o que acentua o carácter fantasmagórico da protagonista.

Em *Who Is The Master Who makes The Garss Green?/Tunéis de Realidade* (de acordo com Robert Anton Wilson), a voz humana é a fonte de significado e a imagem a sua ilustração conceptual. O título do filme tem um mantra-refrão, que se repete. A voz de Robert Anton Wilson foi samplada de forma a que cada palavra de *Who Is The Master Who makes The Garss Green?* é isolada, correspondendo a uma nota diferente. A música, entendida no seu sentido convencional (tal como em *O Mundo Desbotado* trata-se de um baixo eléctrico) só aparece apenas no genérico final, o que não quer dizer que toda a banda sonora seja musical (como se trata de uma estrutura aberta e pausada a banda sonora funciona igualmente em diálogo com outras

músicas, como pude comprovar quando exibi o filme acompanhado ao vivo pela música de um dj<sup>334</sup>).

**Elementarismo e Gaguez.** Desde a rodagem até à exibição de *A Janela (Maryalva Mix)* assinei muitos outros filmes, mas é através de *A Janela* que é efectuada a síntese do meu pensamento sobre o som até ao final do século XX. A banda sonora de *A Janela (Maryalva Mix)* é composta de diverso conceitos, que depois não são executados literalmente. Um deles é o elementarismo, conceito esboçado por Manuel Rodrigues em 1996 e que aplicou conjuntamente comigo na escrita dos intertítulos e no processo criativo do filme. Apesar de ser um conceito fluido, uma das características do elementarismo (hardcore) é a proibição de repetição dos elementos, as obras elementaristas são peças compostas apenas de singularidades. Em *A Janela (Maryalva Mix)* existe uma repetição frequente de alguns sons, no entanto, encaro o filme como uma obra elementarista, entre outras coisas, dado que a sua banda sonora é de uma complexidade tal, que mesmo apesar das repetições, existe um número tão elevado de átomos sonoros que o filme se aproxima de *Ode Celeste*<sup>335</sup>, obra poética elementarista de Manuel Rodrigues. A esse elementarismo oponho um “bébé-ismo”, que pode ser encontrado nas repetições (tão características da infância) dos poemas de Alberto Pimenta, que por sua vez é abertamente uma das influências do elementarismo. Essa gaguez, fundamental para o pensamento, a que Deleuze refere em *Crítica e Clínica*<sup>336</sup>, é um elemento utilizado em *A Janela (Maryalva Mix)*. Por exemplo, existem algumas cenas que começam com a repetição de uma palavra até que a personagem começa a falar e a frase termina com a palavra que anteriormente ouvimos repetida, o que funciona como efeito abstracto e cómico.

Para além disso, há mais uma vez a substituição do som realista por um que acentue o carácter paródico de *A Janela*, como por exemplo, quando o António de Mirita (cada amante imagina um António diferente) desce a rampa do ascensor da Bica, num movimento vertical (que, filmado com uma

---

<sup>334</sup> No *Captain Kirk*, Dj LP, Lisboa 1996

<sup>335</sup> Manuel Rodrigues, *Ode Celeste, &etc.*, 2003

<sup>336</sup> Gilles Deleuze. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997. Cap. XIII

teleobjectiva dá sensação de queda livre da personagem) e os sons que acompanham essa descida são de cordas de um navio a rangerem.

A partir do momento em que comecei a trabalhar o som num computador, autonomizei-me e passei a colaborar com músicos e sonoplastas numa relação de igualdade com *A Janela (Maryalva Mix)* criei um conjunto de personas, sendo que uma delas, Artur Cyaneto assinará muitas das bandas sonoras dos próximos filmes, inclusive de trabalhos alheios. Cyaneto tem uma metodologia idiossincrática, que assenta em premissas elementares. Primeiro, há a noção de que uma banda sonora tem de ter vida própria e pode ser ouvida sem a muleta da imagem. Depois, há a ideia de que um som não tem de corresponder ao seu referente visual, mas a essa imagem será sempre associado um som, de carácter metafórico por exemplo. Há igualmente o gosto pela transformação dos sons originais de forma a que tudo contribua para a musicalidade da banda sonora. Todos os sons fazem parte de um todo, de uma partitura. Essas transformações são de várias ordens: reverberação, *reverse* (inversão do sentido do som), *eco*, *flanger*, mudanças de *pitch*, indo do mais grave ao mais agudo, etc. A reverberação corresponde a uma espacialização dos sons e Cyaneto entende o espaço sonoro cinematográfico como virtualmente infinito. A reverberação permite-lhe levar a viajar os sons por esse espaço sónico, quase sideral. A suspensão de uma reverberação no final de um frase sonora do filme, faz com este viaje apenas pela força da inércia. Já a inversão do sentido original do som, reproduzindo-o de trás para a frente, cria uma sensação simultânea de novidade e estranheza. No caso específico de *A Janela (Maryalva Mix)*, as mudanças de *pitch* das vozes das personagens femininas (mais graves ou mais agudas) consoante o carácter e personalidade das mesmas, contribuem para diferenciá-las, dado que eram todas interpretadas por uma só atriz.

**Agit-pop.** O filme *25 de Abril Uma Aventura para a Democracia* é feito partir de arquivos de imagem e som. Podemos definir a banda sonora de *25 de Abril* como *agit-pop*, combinando loops de vozes com música de dança. Repete-se também a estratégia sónica irónica, usada em *A Janela*, de repetição de uma palavra, seguida da frase respectiva, neste caso é a

palavra Portugal dita com sotaque inglês por um português, dirigente do regime fascista.

**Movimentos emocionais.** Em *O Homem Teatro* volta-se a recorrer ao *sampling* de vozes, quer dos actores quer dos entrevistados. É acrescentada música com uma dimensão mais emocional que todos os filmes anteriores, prolongando um breve momento de *A Janela* em que se ouve um violino e uma voz fadística numa imagem desfocada de uma tasca. Este filme corresponde a uma mudança de direcção emocional na estratégia sonora, que seria retomada em *Movimentos Perpétuos* e *Rio Turvo*.

A banda sonora de *És A Nossa Fé* combina o *pastiche* com o arquivismo, alternando novas versões de sucessos pop com sons de arquivo que remetem tanto para as memórias da revolução como do fascismo. Os elementos sonoros revolucionários servem também para criar suspense e os elementos litúrgicos (Fátima) são contrapontos às imagens de devoção dos adeptos de futebol. O humor nasce do conflito de sentidos entre imagem e som.

Como *Movimentos Perpétuos–Cine-Tributo a Carlos Paredes* é um filme-homenagem dedicado ao expoente máximo da guitarra portuguesa, a sua banda sonora é essencialmente composta de música da sua autoria, para além das entrevistas. À música composta e tocada por Paredes foram acrescentados sons que se relacionam directamente com a imagem. Por sua vez a imagem Super 8 é uma interpretação plástica da música, estabelecendo um vai e vem entre som e imagem, prolongando o pendor simultaneamente nostálgico e revolucionário da guitarra de Carlos Paredes.

*Rio Turvo* é uma longa-metragem romântica com laivos surrealistas e combina música acústica de vanguarda com de música de pendor sentimental (fado, bossa nova), levando ainda mais longe o neo-romantismo de *O Homem Teatro* e de *Movimentos Perpétuos*. Os ruídos da natureza realçam o efeito de estranheza, outras vezes são imagens da natureza associadas a sons artificiais (sons de aviões a descolar para imagens de

abelhas a sair de um buraco na terra, por exemplo) o que por lhes dá um tom humorístico e surreal.

**Real Sonoro e Vanguardismo Sónico.** Em *Crime Azul* e *Avant La Corrida*, dois filmes sobre Amarante e Amadeo de Souza-Cardozo, os sons do quotidiano são transformados e processados (através de uma reverberação irrealista), cruzando-se com os sons da procissão. Em *Avant La Corrida* pela primeira vez recorro a som directo (o discurso do padre antes de arrancar a procissão) como ambiente. Em *Crime Azul* o nível de abstracção é maior. Ambos recusam leituras sonoras românticas da obra do pintor, propondo alternativas a uma interpretação institucional dos seus trabalhos.

**Infra-Realismo Neuro-Gótico.** A banda sonora de *O Barão* é a mais complexa desde *A Janela* (Maryalva Mix). Reflecte mais uma vez a tendência não realista de organização do tecido sonoro, mas com uma diferença substancial: quase todos os ruídos do filme são provenientes de vozes, que depois são processadas. As vozes acabam por não ser identificadas como tal e transformam-se em trovões por exemplo. Houve também um depuramento do som do filme, na sua fase final, quando foi misturado: às vezes, de uma região sonora com dezenas de pistas, sobrava apenas uma (como por exemplo os passos ecoantes de Idalina), o que criava um contraste muito grande em comparação com outras regiões em que se cruzavam múltiplos sons. As músicas também são apenas compostas de vozes (à exceção da cena do “Tum-Tum”, com tambores), com uma paleta diversificada, que vai do épico sorumbático à música abstracta, e da comédia ao melodrama.

## A BANDA SONORA DOS FILMES-TESE

Os filmes desta tese têm uma sonoridade que vai evoluindo, aumentando gradualmente as referências a trabalhos anteriores. Em ***Cinesapiens***, tratando-se de uma história abreviada e irônica da evolução do cinema e do espectador, optou-se pela estética do pastiche. Assim sendo, as músicas de piano do cinema mudo, de *The Jazz Singer*, *Singing in The Rain*, *The Wizard of Oz*, *Psycho*, *Jaws*, *Saturday Night Fever*, *The Rocky Horror Show*, foram fonte de inspiração para a banda sonora de *Cinesapiens*, para além de outros filmes que serviram de inspiração para a recriação de ambientes de *spectatorship* de décadas diferentes. Sem no entanto haver qualquer tipo de plágio, o que interessava aqui era evocar a memória desses filmes, sem perder como referência o contexto contemporâneo, e a distanciamento irônica. Outros elementos do mundo do cinema fazem parte do som de *Cinesapiens*, como, por exemplo, os gongs das salas, que anunciavam o início da sessão, e os slogans dos indivíduos contratados para se colocarem à porta das salas a promover a recente invenção cinematógrafo, incitando os espectadores a entrarem. Para além disso, como a segunda parte de *Cinesapiens* tem um tom de ficção científica série Z, introduzimos sons de efeitos espaciais, com sonoridades dos anos 50 (o apogeu do filme nuclear), como os sons laser analógicos por exemplo. Outro elemento que separava (e unia) as cenas eram disrupções de sintonia radiofónica, que preparavam o espectador para um novo momento de espanto.

***Lisbon Revisited*** é um filme fantasmático do ponto de vista sonoro. Os cenários urbanos ocupados pela vegetação apontam para um ambiente apocalíptico em que os seres humanos desapareceram. Mas as pessoas desapareceram apenas da banda-imagem, porque a banda-som é povoada de vozes, que ecoam nesses cenários desertificados. São vozes guturais e articuladas, sons-fantasma - resquícios de uma civilização invisível - vindas do passado, um pouco como no conto *The Sound Sweep* de *J.G. Ballard* em que os ruídos se foram acumulando ao longo do tempo no mesmo espaço e só através de profissionais da limpeza sónica se consegue silenciar as casas,

aspirando os resquícios sonoros acumulados. Em *Lisbon Revisited* passa-se o inverso: as vozes fantasma só são reveladas através da banda sonora a-pós-sincrona.

*Lisbon Revisited* tem apenas duas personagens sonoras: Fernando Pessoa e Ophélia Queiroz. Claro que dizer que Fernando Pessoa é apenas uma personagem é extremamente redutor, dadas as múltiplas personas literárias que este autor assumiu. Esse desdobramento pessoano traduz-se neste filme em diferentes vozes de diferentes actores, cada um interpretando um ou mais heterónimos, que por sua vez se exprimem em línguas diferentes: português, inglês e francês. Essa polifonia humana e linguística é uma das principais características das pistas de vozes do filme. Para além disso mais de quatro dezenas de pistas compõe a banda sonora de *Lisbon Revisited* com trajetos de múltiplas geometrias: paralelas, tangentes, secantes...

Essas pistas sonoras dividem-se em grupos: ruídos sexuais, , rugidos de animais, vento, espanta-espíritos, sons disruptivos de mudança, etc... A música, para além de alguns excertos de sinfonias de Mahler, é elementarista ou antes atómica, composta por elementos isolados, notas singulares de **mellotron**. O mellotron é um teclado com um sistema analógico de samplings, cada slot de samplings correspondendo a uma sonoridade específica; sopros, vozes, violinos, etc. As primeiras vezes que ouvi um mellotron em músicas de rock progressivo ou sinfónico (King Crimson, Genesis, etc) associei de imediato a um lamento, como se o próprio instrumento chorasse, e pela primeira vez utilizei exaustivamente o mellotron numa banda sonora. Em *Lisbon Revisited* regressamos à dupla natureza da palavra portuguesa espanto, oscilando o filme entre maravilhamento e o assombramento, e entre a novidade e a estranheza o que se reflecte na estrutura da banda sonora. estão presentes. Ao tornar mais lentas as notas-samplers do mellotron acentuou-se essa sensação de estranheza: a maioria das notas originais de mellotron foram prolongadas, ficando duas e 5 vezes mais lentas do que o som original. A lentidão dessas notas amplia a dimensão nostálgica, quase fadística do instrumento. Essa é uma das potencialidades do som lento. Jean Epstein, em *Slow Motion Sound* defende

que a velocidade lenta aumenta os detalhes, é como um grande plano do som, “a glass to magnify sound in time”. A lentidão e os grandes planos são para Epstein a grande fonte de fascínio do cinema, e é através desses elementos que se realizará o espanto do espectador:

The essence of the cinematographic mystery, the secret of the hypnosis-machine: a new knowledge, a new love, a new possession of the world (...) The effect of this slow motion sound, of this stretching of acoustical vibrations in time, is double. On the one hand, with the lowering of the frequency of vibrations, the tone drops an octave each time the ratio is increased by one unit. Thus the sound can be recorded in diferente registers.<sup>337</sup>

***Stillness*** é de certa forma uma adenda e um prólogo de *Lisbon Revisited*. São dois filmes sem pessoas na banda imagem, apenas surgem na banda do som. Em vez de Pessoa é a obra literária de Howard Philips Lovecraft que serve de mote ao filme. *Stillness* partilha com *Lisbon Revisited* a música interpretada pelo mellotron. É no entanto, um filme cuja banda sonora regressa à simplicidade dos meus primeiros filmes, com um reduzido número de elemento sónicos. A banda sonora de *Stillness*, para além dessa composição elementarista é composta pela leitura do famoso primeiro parágrafo de *The Call Of Cthulhu*, de Howard Phillips Lovekraft, pelo mesmo actor que desempenhava o papel de Professor Lovekraft em *Cinesapiens*. O parágrafo é repetido três vezes em *off*, e na língua inglesa, acentuando o contraste com as imagens do campo de concentração de Auschwitz, na Polónia.

A aridez da imagem desembocou numa austeridade sonora. Na sua simplicidade estará a sua força, e *Stillness* foi um processo de desintoxicação do movimento visual, que permitiu criar uma nova plataforma para os trabalhos futuros da tese.

---

<sup>337</sup> Jean Epstein. *Slow Motion Sound* translated by Robert Lamberton, in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985, Pg.143-144

**A Caverna** é um filme que se desenrola numa sala de cinema e os seus protagonistas são espectadores. Sendo um filme mudo sobre a condição do espectador (neste caso são espectadores excepcionais, dado que vivem numa sala de cinema), o som de *A Caverna* é maioritariamente composto de bandas sonoras de filmes anteriores. É uma revisitação de universos sónicos de *Cinesapiens*, *Lisbon Revisited* e *Stadium* (um trabalho anterior à tese, mas também dedicado a um espaço para espectadores, neste caso de um estádio de futebol). As diferentes versões oscilam entre uma banda sonora sonâmbula, pairante, quase intemporal, e uma banda sonora ameaçadora, com ambiências de filme apocalíptico de terror. O ouvinte imaginado pela *Caverna* é um hiper-espectador já familiarizado com os filmes anteriores, e que consegue reconhecer as citações, sem no entanto ficar apegado a elas.

**O Espectador Espantado** prossegue a estratégia de *A Caverna* e sobre essa banda sonora falarei no capítulo final. Posso adiantar que em *O Espectador Espantado* a palavra síncrona tem uma importância extrema, o que não quer dizer que seja um filme realista, quer do ponto de vista visual, quer sonoro. Em *O Espectador Espantado* procurei por criar um ambiente sonoro que tanto levasse o espectador a pensar (sobretudo através das entrevistas, mas também através de certas acções filmadas com actores em que a voz dos entrevistados em *off* é predominante e escraviza a imagem), como o levasse a sentir (sobretudo através das acções filmadas em complemento com diferentes fontes sonoras). Neste filme-tese não procurei provocar um corte com os trabalhos anteriores, mas ao mesmo tempo é algo que até então não tinha feito.

**Delírio em Las Vedras** é o filme mais e menos realista de todos os que realizei para esta tese. Por um lado a banda sonora tem uma predominância de o som directo, o que que, conjugado com a fotografia crua, fez com que apelidassem *Delírio em Las Vedras*, como o meu “primeiro filme neo-

realista”<sup>338</sup> Por outro lado, quase toda música do filme é original. Isto porque decidi substituir as canções brasileiras que acompanham o “Carnaval mais português de Portugal” por músicas originais concebidas por Jorge Prendas que também já tinha composto as músicas-pastiche de *Cinesapiens*. Muitos dos ruídos são caricaturais e obedecem a uma lógica artificial, que amplifica, altera ou distorce elementos da imagem.

A alternância entre som artificial e som natural (que por sua vez é porta voz de um estado alterado de representação carnavalesca) faz de *Delírio em Las Vedras* um híbrido, e, de certa forma, um recuo. Depois da exploração sónica dos filmes anteriores, *Delírio* um intervalo entre estilos passados e futuros, um apagar do ego, que prepara já o caminho para a pós-tese.

---

<sup>338</sup> António Preto, 19 de Dezembro de 2017  
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100014091646369&fref=ts>

# ESTRANHAS FORMAS DE ESPANTO

*NOSTRA FIDES*

*RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO!*

*SUB-MUNDO*

*CINEKOMIX*

*CINE-DIÁRIOS EM DIRECTO*

## TRANS-MEDIA

Ao longo desta pesquisa realizei trabalhos que vivem nas fronteiras do cinema: instalações, cine-concertos, cine-espectáculos, exposições, bandas gráficas e exposições fotográficas, todas no formato tridimensional. Gostaria de referi-los detalhadamente neste capítulo, porque se trata de cine-investigações em que o espectador desempenha papéis diferentes e em que o espanto se desloca para territórios paralelos.

## CINEMA AO VIVO

O cinema ao vivo, ou em directo, apareceu com a *camera obscura*. Os espectadores assistiam em directo à captação de imagens. Com a introdução do cinema sonoro, os filmes deixaram de ser musicados ao vivo. Os cine-concertos são um formato de cinema que remonta aos primórdios, desde que os exibidores decidiram abafar o ruído dos projectores com o som de um instrumento musical tocado ao vivo. Só com a projeção de imagens em concertos rock (sobretudo psicadélico) é que esta forma de cinema regressou. Hoje o cinema ao vivo manifesta-se nos cine-concertos. No entanto, teremos de proceder a uma distinção entre filmes musicados ao vivo e cine-concertos. Se quisermos entender o cine-concerto como uma categoria inter-ativa do cinema expandido, teremos de considerar outros

elementos que se afiguram fundamentais para a caracterização de um verdadeiro evento cinematográfico ao vivo. Enquanto que num filme musicado ao vivo não existe qualquer tipo de intervenção sobre a imagem, num cine-concerto as imagens são manipuladas ao vivo.

Desde 1990 que faço cine-concertos<sup>339</sup>. Começaram por ser combinações aleatórias de imagens espalhadas por diferentes televisores com música ao vivo e só mais tarde<sup>340</sup> comecei a filmar em directo, misturando essas imagens com remontagens de filmes anteriores. Depois de estrear um filme, não gosto de o voltar a ver (só por uma questão eventual cortesia o revejo) porque fico frustrado por não poder fazer mais modificações. Os meus cine-concertos nascem dessa frustração, porque permitem remontar filmes antigos, dando-lhes sentidos inesperados através da combinação com outras imagens e músicas. Por outro lado, permitem participar ao vivo num espectáculo, quer seja através da manipulação das imagens quer seja através da rotação em directo.

**A manipulação das imagens em tempo real.** Para que um cine-concerto seja um evento único e irrepetível (aproximando-se quer da pintura, quer do teatro) é necessário que as imagens do filme apresentado sejam também resultantes de uma série de condicionantes singulares. Assim sendo, só através da transformação, ao vivo, das imagens pré-montadas (cor alterada, strobe, negativo, solarização, divisão do ecrã, etc) e da sobreposição dos elementos filmados em directo, que o cine-concerto assume as qualidades de uma singularidade no espectro cinematográfico.

**A captação de imagens ao vivo, quer dos músicos, quer dos espectadores.** Os músicos, relegados para segundo plano nos cine-

---

<sup>339</sup> O meu primeiro cine-concerto *Cinerock - O Movimento da Pedra* compunha-se de uma série de 21 televisores e foi uma extensão de uma exposição vídeo fotográfica e de uma instalação no Cento Cultural Emmerico Nunes, com música de Tiago Lopes, e a colaboração de Laurent Simões, 1990. Seguiram-se *Kino-Utilmatum Futurista* com música ao vivo de Nuno Rebelo e *Cine-Fado*, com imagens de *O Trabalho Liberta?* e música ao vivo de Manuel João Vieira, Encontros LAB, Malaposta, Loures, 1993.

<sup>340</sup> *Visões Equações Radações! a partir de imagens de O Mundo Desbotado com música ao vivo de Nuno Rebelo e Jean-Marc Montera, Acarte*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1995. Seguiram-se diferentes versões deste cine-concerto com músicos e actores.

concertos dos primórdios, sobem literalmente de estatuto, ascendendo do palco para o ecrã, com as filmagens em directo. Com os espectadores acontece um fenómeno de maior complexidade, e que é aparentemente impossível de reproduzir numa sessão “normal” de cinema: o efeito de espelho. Com as filmagens dos espectadores em directo o ecrã funciona como um espelho. O efeito-espelho nas salas de cinema convencional, é (por enquanto) impossível, mas sempre foi uma utopia que persegui: ter um ecrã que reflita as imagens do filme e dos espectadores simultânea e alternadamente. O espectador (re) vê-se no ecrã, como se a tela fosse um espelho. É finalmente cumprida uma das utopias do cinema: espelhar a realidade. E a única realidade de que podemos falar quando vemos o filme é a realidade dos espectadores presentes na sala. Tudo o resto é ilusão, aceite pelo espectador.

**O Real, O Musical e o Filmado.** Um dos melhores exemplos de cine-concertos são os que fiz na Galeria ZDB, em que houve maior interação entre o real, o musical e o filmado. O espaço de concertos da ZDB tem paredes envidraçadas, que dão para uma movimentada rua do Bairro Alto, Eram muitos os espectadores, que apenas viam o concerto, espreitando através do vidro, o que permitia por sua vez que eu os filmasse e que eles se vissem projectados no ecrã, o que fazia desses espectadores automáticos actores. Quando filmava em directo os espectadores-transeuntes, provocava o espanto e a gargalhada dos espectadores do cine-concerto.

O cine-concerto que mais formatos teve foi a Saga *Sudwestern*, que culminaram no World Wide Video Festival.<sup>341</sup> *Para descrever* essa série de cine-concertos vou socorrer-me das palavras de Marina Turco em *The Sudwestern Saga: Live Media and Modular Narratives - Between Commedia dell'Arte and Digital Hypertexts*:

The Saga represents a ‘parallel universe’, a place where authenticity and primitive feelings survive. The ‘Sudwestern’ is Portugal, the last frontier where cowboys came in the XIX century and lived the same kind of life as fado singers, joining the scum of society, telling stories of misfortune (‘bad fado’ means ‘bad fate’, ‘bad karma’). Resistance (against modernisation without culture?), travel as a philosophy of life and nostalgia for a lost authenticity<sup>3</sup> are the leitmotifs of their adventures.

---

<sup>341</sup> O cine-concerto fazia parte de uma retrospectiva minha que o *World Wide Video Festival* realizou em Amsterdão, 2004.

(...)Like the Carnival, the Saga crosses the borders between real life and theatre. The myth lives also 'off-stage', when the actors wear their 'masks' (a hat, a jacket, a guitar) and 'perform' on the streets of the places they visit. (...) The Sudwestern Saga is built on a modular structure similar to that of the *commedia dell'arte*. The meta-narrative is the 'Western-fado saga', where the heroes fight for love and survival and die tragically at the end. The different versions (remixes) of the video and the total corpus of 'episodes' are the *canovaccio* (each remix edits a choice of the many episodes realised) and the *zibaldone* where the video artist selects the clips he mixes during the performance and the actors find the stories on which they improvise. The 'play' can be performed by two characters (at the Video Village festival, in Milan, there were only two artists performing a 'duel between camera and guitar'), by more than two or by the complete troupe of ten elements. (...) In this perspective, the Sudwestern Saga can be defined as 'live media', but also as 'participative' narrative, 'modular' narrative, 'popular theatre', 'cine-concert', etc. Pêra's work certainly belongs to the field of 'live media art', because it is produced and presented in the art context and because it fosters the experimental use of digital media within a performative situation.

Nevertheless, the assonance between the Saga and the *commedia dell'arte* underlines the importance of the theatrical tradition (as narratives and techniques) and of theatre as hypermedium in the definition of this mediatized cultural form. Theatre incorporates cinema and video and adapts these media to serve a narrative structure and participative patterns that are theatrical and televisual rather than cinematographic. We can say thus that in the case of the Sudwestern Saga the convergence of theatre and digital media generated a cultural form which is at the same time modular, performative, and participative.<sup>342</sup>

## **NOSTRA FIDES**

*Nostra Fides* foi um dos cine-concertos que realizei dentro do âmbito desta tese, em conjunto com os músicos Vítor Rua e Chris Cutler<sup>343</sup> É um cine-concerto 2D-3D, isto é, um concerto em que existe alternância entre o formato bidimensional e o tridimensional. De tempos a tempos, é pedido aos espectadores, através de um intertítulo, que coloquem ou retirem os óculos 3D anaglíficos, que lhes foram entregues à entrada da sala de cinema. Os elementos de espanto em *Nostra Fides* podem dividir-se dividem-se assim em dois tipos:

**O Espanto da ultrapassagem da barreira dimensional: do 2D para o 3D (e vice-versa).**

---

<sup>342</sup> Marina Turco, *The Sudwestern Saga: Live Media and Modular Narratives - Between Commedia dell'Arte and Digital Hypertexts* <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/Turco.pdf>

<sup>343</sup> *Festival Internacional de Curtas de Vila do Conde*, 2014.

Projectaram-se neste cine-concerto imagens em 2-D e 3-D, promovendo implicitamente no espectador um estudo comparativo das formas de ver e das linguagens implicadas em cada um dos formatos. Convém lembrar que um dos enfoques desta tese, não é apenas provocar uma mudança no seu autor, mas também dos espectadores dos seus filmes. Durante o cine-concerto *Nostra Fides* houve um espanto originado pela alternância entre a dimensão bidimensional e tridimensional. Essa mudança do 2D para o 3D e do 3D para o 2D é assinalada por instruções dadas aos espectadores, inscritas no ecrã através de um intertítulo, para os espectadores colocarem ou tirarem os óculos anaglíficos. Estes intertítulos alertam o espectador para a mudança de paradigma dimensional, tomando estas consciência em tempo real da diferença entre os dois formatos. Mais uma vez se procura atingir um dos objectivos desta tese, a auto-reflexividade.<sup>344</sup> Por outro lado, ao expor a fractura dimensional, é revelado o mecanismo cinematográfico transformando o filme numa atracção, o que prolonga o estudo do proto-cinema desenvolvido por Tom Gunning e André Gaudreault. No entanto, esse regresso ao cinema das atracções é temporário, porque o espectador regressando ao efeito de imersão, quando vê o cine-concerto com os óculos 3D: a tendência para olhar para o lado. ou até mesmo para o palco, diminui. Com os óculos anaglíficos esse efeito imersivo é intensificado: ao contrário dos óculos polarizadores 3D passivos, que reduzem a intensidade da luz do espaço envolvente do cine-concerto, os óculos anaglíficos azuis e vermelhos fornecem ao cérebro duas informações díspares, que apenas são fundidas no ecrã. Se o espectador olhar para o palco por exemplo, vê os músicos através de uma mancha de cores (o que não é um defeito per se, mas é um efeito perturbador e desconfortável)

Ao invés dos filmes 3D convencionais, neste cine-concerto apelava-se à intervenção dos espectadores de acordo com as especificidades da cena projetada. O espectador participava no jogo e de cada vez que a imagem bidimensional se transformava em tridimensional o elemento espanto era ativado. Mesmo para aqueles que estão habituados a ver filmes 3D, esta

---

<sup>344</sup> Que no fundo é um prolongamento dos meus trabalhos anteriores, sobretudo desde *A Cidade de Cassiano*, 1991.

alternância entre o 2D e o 3D provoca no espectador um estado de maior atenção à qualidade tridimensional das imagens. É como se lhe dessem um poder com um tempo limitado. Esse “super-poder” imersivo tridimensional, é espoletado no espectador, mas quase simultaneamente, ele apercebe-se que se trata de um mecanismo, relegando de imediato este cine-concerto para a categoria auto-reflexiva.

O 3D, quando reaparece depois de uma sequência em 2D tem mais impacto, de alguma forma, faz regressar o espectador à sua primeira sessão no formato tridimensional. Acresce o facto de que o cine-concerto é rodado no formato 3D analógico (2 câmaras mini-dv acopladas a um *rig*), o que nos remete para as sessões de cinema 3D anaglíficos do século XX.

**O Espanto do Efeito-Espelho 3D.** Quando o espectador se vê projectado no ecrã a três dimensões, dois tipos de espanto são acionados: o espanto do espelho propriamente dito e o espanto de se verem pela primeira vez em 3D num ecrã gigante. Se, por um lado, uma boa dose de narcisismo é ativada por esse efeito espelho, o facto de a imagem ser tridimensional desloca a atenção do espectador do conteúdo narcísico da imagem, para a forma em que é apresentado, pelo que o espanto provocado tem duas raízes simultâneas que convergem num só momento. Esse espanto dúplice pode ser interpretado de diferentes formas, mas dada a raridade destes cine-concertos 3D, é muito difícil analisar o efeito continuado deste tipo de cinema no espectador.

Quando assisti a um cine-concerto 3D dos Kraftwerk (e dos seus colaboradores áudio-visuais anónimos), como os espectadores usaram óculos 3D passivos havia uma continuidade entre os músicos no palco e o ecrã atrás deles. O efeito de convergência positiva é acentuado e os músicos fazem parte da imagem, estão além do ecrã, enquanto a imagem projetada aparece, longínqua, aquém do ecrã. Os elementos da banda surgem numa zona de convergência negativa. Essa inter-ação músico, espetáculo e filmes 3D é extremamente interessante e pretendo aliás realizar já depois do final

desta tese um cine-concerto 3D digital com imagens de *Delírio em Las Vedras*. Por outro lado, como vi (e ouvi) o cine-concerto no camarote, as imagens de convergência negativa surgiam por cima da plateia (que estava de pé), o que aumentava o espanto e o efeito atraccional. No entanto, no cine-concerto dos Kraftwerk não havia captação de imagens em directo, pelo que o ecrã e os músicos são entidades distintas, apesar de harmónicas. Acredito que a transformação do real, em directo (quer através da forma de filmar, quer através de pós-produção, alterando as cores, os ritmos etc), dos espectadores e dos músicos em imagens projectadas dilui as fronteiras entre os diferentes media e os diferentes modos de ver cinema.

É fundamental num cine-concerto relação entre o filme montado com imagens de espectadores (de jogos de futebol) e as rodagens em directo dos espectadores (do cine-concerto), da banda e do jogo de matraquilhos colocado no palco. Ao serem filmados em directo, os espectadores do cine-concerto são simultaneamente espectadores e actores, o espanto nasce desse efeito-espelho, acrescido do espanto que o formato 3D (ainda) provoca. E um outro tipo de espanto nasce da interacção entre imagens previamente montadas dos espectadores-adeptos de futebol e as imagens em directo, causado pela fusão entre os dois tipos de imagens. Esta ausência de fronteiras é um dos objectivos dos filmes-tese.

A questão do directo é fundamental para a concepção dos meus cine-concertos (hoje atualizo o conceito de directo nos filmes que publico online - no Facebook). A colagem e sobreposição de imagens pré-montadas com imagens em directo fazem do ecrã um local de confluência entre o filme, o palco e os espectadores. Fundem-se numa só entidade. Cine-comunhão.

### **As imagens 2D: *És a Nossa Fé***

As imagens 2D deste filme, são provenientes de um filme anterior a esta tese *És a Nossa Fé*, que se debruça sobre espectadores, (aliás em 2005-2006

prossegui esse trabalho sobre os espectadores em *Visões de Madredeus*, desta vez sobre espectadores sónicos, espectadores de concertos).

Quando filmei os adeptos de futebol em *És a Nossa Fé* apercebi-me da riqueza e do potencial visual e antropológico dos espectadores e nesse sentido antecipa também o estudo do entusiasmo do espanto e da crença no espectador de cinema.

*Nostra Fides*, enquanto cine-concerto inclui uma parte de **Vjaming**, isto é manipulação ao vivo de imagens pré-montadas ao som da música. Há uma diferença entre o Vjaming e a mistura de imagens pré-montadas em directo do cine-concerto. Enquanto um DJ raramente transforma a música em função da imagem, num cine-concerto os músicos entram em interação com as imagens projectadas.

O Vjaming é geralmente realizado em cenários de dança colectiva e de todas as vezes que manipulei imagens ao vivo ao som de música de um Dj numa pista de dança, a atenção às imagens do espectador-dançarino é extremamente flutuante pelo que não se pode construir uma narrativa linear, sem que a informação se perca.

Marina Turco afirma em *O Espectador Espantado* como seria interessante projectar cenas musicais de filmes de filmes como *Pulp Fiction* em discotecas e clubes, para que os espectadores possam dançar. Isso implicaria uma transformação do espectador dançarino, que alternaria, na própria pista de dança, momentos em que estaria altamente focado tanto no som como na imagem. Esse sincronismo do corpo com o filme é extremamente raro, pelo que pude observar, pelo que os cine-concertos implicam geralmente um público sentado, o que acaba por se transformar numa contradição dado que a intenção dos músicos é muitas das vezes a de pôr os espectadores a dançar.

Mas, o que é se torna interessante no Vjaming em salas da dança, é a capacidade de poder reagir ao movimento dos corpos dos espectadores-

dançantes e tentar espantá-los em tempo real. Quando alguém para de dançar para ver uma imagem, mesmo que brevemente, mostra até que ponto o seu foco de atenção passou da música para o filme. E ao mesmo tempo, como frisa Marina Turco, o criador transforma-se em espectador, nos momentos em que observa os espectadores-dançarinos e reage aos seus movimentos, misturando novas imagens em directo. Para Turco é isto que caracteriza o que ela chama de “feedback loop”<sup>345</sup>: existe uma reação em cadeia, o Vj alterna entre o estado de observação e o de criação, num circuito fechado em permanente evolução.

### CINE-DANÇA

One day, we shall stand up and our backsides will remain  
attached to our seats.<sup>346</sup>

Gostaria de acrescentar um depoimento que reforça a ideia de que um filme pode arrancar das cadeiras o Espectador (platónico) Amarrado, e espoletar a movimentação do espectador, desde que estejam criadas as condições para tal, como se passou durante uma projecção de *25 de Abril Uma Aventura para a Democracya* (2000). Penso que, além da montagem de material de arquivo sobre o fascismo e a revolução, a banda sonora do filme *25 de Abril Uma Aventura para a Democracya* contribuiu para o estado de entusiasmo dos espectadores, levando-os a dançar no final da sessão, durante o genérico final, em que música de dança alterna com *loops* de frases do 25 de Abril. Relata a professora Paula Sequeiros, que exibiu o filme numa sala de aulas:

Eram duas turmas, fundamentalmente constituídas por pessoas adultas, tinham uma percentagem significativa de mulheres e homens de etnia cigana...No momento em que comecei a passar o filme a atmosfera dentro da sala de aula modificou-se. Aí vim sentar-me ao lado deles e o filme foi contagiante. Eles tiveram reacções que foram ao mesmo tempo extraordinariamente emocionais - era fácil ler-lhes nos rostos a maneira como estavam a apreciar aquilo que estavam a ver e reacções de

---

<sup>345</sup> Entrevista Marina Turco por Edgar Pêra, 19-03-2015.

<sup>346</sup> Jean Baudrillard, *Cool*, citado por Mark Zlomislíć. *Stand*, CTHEORY 1 – 12- 2016  
[http://ctheory.net/ctheory\\_wp/stand/](http://ctheory.net/ctheory_wp/stand/)

compreensão profunda. Eu achei que eles também estavam a sentir-se de alguma forma aí retratados. E sempre que havia alguma situação em que um agente da autoridade, da ordem, ou um polícia ou um denunciante - que eles associavam ao Poder do Estado Fascista - sempre que alguma dessas pessoas aparecia *a perder*, rejubilavam, não é? Ficavam todos contentes e faziam imensos comentários a partir dos lugares deles na sala. Sempre que aparecia um representante da autoridade que era afrontado pela população, eles rejubilavam, batiam palmas e faziam uma grande festa... a partir da sala de aula... que de repente já era uma audiência. Aquilo era uma sala de cinema transformada e foi extraordinariamente emocionante, mesmo para mim...

E aquilo foi em crescendo! Acho que o filme tem essa capacidade de agarrar as pessoas e de não as deixar sair daquele ambiente, pesado e logo a seguir de luta. Transmite, penso, de uma forma muito emocional a alegria, a festa que foi o 25 de Abril. Mas não só, também tem informação, explica o que se passava, como era a vida antes e como as pessoas foram reagindo, quem viveu o próprio momento, quem fez o próprio momento, quem fez o 25 de Abril. Naquele momento as pessoas estavam era preocupadas em refazer um país: estávamos a fazer um país de novo, não é? E isso deu-nos uma alegria e um entusiasmo, nós saímos para fora de nós, não é? Nós tornamo-nos outras pessoas, tornamo-nos pessoas maiores... E acho que o filme também conseguiu transmitir isso a pessoas mais novas, a pessoas que eram então muito crianças... Alguns alunos diziam-me: 'eu era tão criança, eu não me lembro, eu fiquei em casa'... Mas rejubilaram realmente com o filme, e portanto eu fiquei com essa recordação também! Foram as melhores aulas da minha vida. Nunca dei aulas em que as pessoas se sentissem tão satisfeitas, em que eu achasse que tinha valido tanto a pena!

Aquilo foi em crescendo e acabaram essa aula, depois de ver o filme, a dançar! Lembro-me que houve um homem que começa a dançar no chão, de repente salta para cima de uma mesa da sala de aula, e quando dou por ela, está toda a turma a dançar e a cantar, entusiasmadíssimos, e a gritar as palavras de ordem do 25 de Abril, uns em cima das mesas, os outros espalhados pela sala... Foi extraordinariamente emocionante. Foi uma festa! E de alguma forma também se recriou dentro daquela sala o que foi o 25 de Abril, que era a alegria por ver uma série de desigualdades e de opressões que parecia que tinham desaparecido dum País, e aquelas pessoas também estavam a celebrar. Foi uma espécie de prolongamento da própria celebração e grande festa que tinha sido o 25 de Abril. Foi um reviver do tempo! Eu acho que eles, pelos comentários que iam fazendo, eu

notava que eles estavam a sentir que aquilo lhes dizia respeito. Não se estava a falar do passado. Estava-se a falar de qualquer coisa que tinha ainda muito a ver com eles. E portanto deu-me um prazer enorme... Acho que foram as sessões, as aulas que eu dei que mais prazer me deram, foi um momento que me marcou muito.<sup>347</sup>

### ***SUB-MUNDO (As Almas ardem debaixo de água?)***

*Sub-Mundo* é uma instalação 3D anaglífica, isto é, é um filme que pode ser visto num ecrã de cinema ou de televisão vulgar, apenas são necessários os óculos azuis e vermelhos anaglíficos, que foram popularizados nos anos 50 do século XX. Desde então o formato dos óculos não mudou, tratando-se de uma tecnologia bastante mais enraizada do que a dos óculos digitais, que ainda não têm um único formato *standard*.

São diversos os elementos que compõe o filme desta instalação, mas convém realçar antes de mais que a escolha do formato 3D analógico e não pelo formato 3D digital corresponde a uma opção relacionada directamente com o espectador. Ao contrário dos filmes digitais, os filmes anaglíficos podem ser vistos sem óculos, sem que haja um desfoque da imagem como acontece no 3D digital. A imagem anaglífica, vista sem óculos, assume um carácter fantasmagórico acentuado pelos contornos azuis (cyan) e vermelhos das figuras cenários ou objetos retratados. Este carácter alucinatório da imagem é por si só um elemento de espanto, isto é de novidade e de estranheza. Novidade, porque são raros os filmes anaglíficos projectados que em salas quer em galerias, estranheza porque a imagem não corresponde à imagem 2D convencional. O espanto acontece quando se colocam os óculos anaglíficos azuis e vermelhos. Esse espanto reside na capacidade que a imagem anaglífica tem de mudar de dimensões, de atravessar a barreira dimensional 2D-3D, de forma fluida. O espectador observa a instalação sem

---

<sup>347</sup> Entrevista Paula Sequeiros por Edgar Pêra, Lisboa, 2015.

óculos e quando os coloca, espanta-se com a tridimensionalidade das imagens.

A opção pelo preto e branco está sobretudo relacionada com 2 factores, um de ordem estética e tecnológica, relacionados com a índole cromática característica do 3D analógico. Como os óculos 3D anaglíficos absorvem as cores azuis e vermelhas para construir no cérebro a ilusão de tridimensionalidade, quaisquer figuras ou objetos que contenham essas duas cores, vão automaticamente perder a sua paleta cromática (sobretudo o vermelho). Esse será um dos motivos porque o 3D anaglífico nunca se tornou uma prática dominante. Mesmo a nova vaga de filmes 3D dos anos 80 do século XX era toda ela de grande pobreza cromática. Aliás um problema similar acontece ainda hoje com o 3D digital, quando os projetores das salas já não têm a potência necessária para exibir em 3D e a imagem começa a ficar escura e deslavada. O 3D ainda requer uma grande luminosidade e é por isso mesmo ainda um território de grande precaridade. Michel Benoit<sup>348</sup> acredita que com a introdução dos projetores a laser esse problema desaparecerá.

O filme anaglífico a preto e branco aumenta o factor de espanto 3D, evitando que o espectador se distraia com as deficiências de cromatismo que associamos aos filmes anaglíficos. Em *Submundo* todas as imagens são a preto e branco e dividem-se em 4 elementos:

Um rancho, todos com óculos anaglíficos, frente à fachada do cinema Batalha no Porto. Música do povo: escolha de Reportório do cancionero popular relacionado com a Visão. Óculos anaglíficos, associados ao cinema 3D do passado, combinados com música tradicional, ainda mais longínqua no tempo. Retrofuturismo.

Cine-diários do concerto de *The Legendary Tiger Man*, na festa de lançamento do filme *3X3D* no festival de Cannes. Música eléctrica urbana.

---

<sup>348</sup> Entrevista Skype Michel Benoit por Edgar Pêra, 2015.

3. Elemento água: Peixes, medusas, etc num oceanário. Sobreposição do universo marinho ao universo terrestre.

4. Elemento Fogo: grande plano de fogueira

*Submundo* centra-se na qualidade nostálgica dos antigos óculos de papel com lentes azuis e vermelhas, que ainda hoje são usados para visionar os filmes 3D anaglíficos. Esses óculos, ao contrário dos óculos passivos ou ativos do 3D digital, são multi-funcionais: tanto podem ser usados para ver filmes como para ver livros ou sites com fotografias anaglíficas.

Essa multi-funcionalidade dos óculos anaglíficos foi um dos motores de inspiração do filme. O espanto nasce da introdução os óculos numa situação já de si anómala. Mas como toda a tese roda à volta do espanto, haveria que conjugar a utilização desses óculos com uma ação que por si já fosse extraordinária.

Ao pesquisar a relação entre cinema e cultura popular ficou a ideia de levar um rancho de música popular para uma sala de cinema, mas acabámos por optar por filmar esse rancho frente à monumental fachada do edifício.

Uma pesquisa sobre o cinema 3D como cultura popular.

A sobreposição (no modo compósito) das anémonas, raias, tubarões e outros peixes, às imagens do rancho, faz com que pareça ao espectador que os peixes sobrevoam aquele cenário, porque não se trata de uma simples sobreposição. Ao contrário da sobreposição normal, em que a totalidade das imagens de 2 planos se conjugam numa só, a sobreposição no modo compósito faz aparecer apenas alguns elementos das imagens de um desses planos, neste caso os planos do oceanário ou do concerto do Legendary Tiger Man no Festival de Cannes <sup>349</sup>.

---

<sup>349</sup> Muito antes de Eisenstein e do Proletkult.

## **RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO!**

Os cine-espectáculos teatrais têm uma história que remonta aos primórdios do cinema. Na Rússia, a introdução de projecção de filmes em espectáculos teatrais remonta aos primórdios<sup>350</sup>. Rashit M. Yangirov<sup>351</sup> refere as peças de de Vasily Goncharov, que incluíam filmes projectados. Na farsa *City Council Session*, de 1906, um diabo aparecia projectado, depois a imagem parava e um actor surgia em palco representando esse diabo.

A inclusão de filmes 3D em espectáculos, apesar de rara, é de extremo interesse para esta tese, dado que há um confronto entre os actores ao vivo e as imagens tridimensionais dos mesmos. **RESSURREIÇÃO!**

**RESSURREIÇÃO! RESSURREIÇÃO!** é um filme 3D concebido para ser exibido durante um cine-espectáculo teatral baseado na peça de Maiakovsky, *O Percevejo*, dirigido por Marina Albuquerque. De novo os espectadores são o tema deste filme neste caso os espectadores votantes. O filme, apesar de rodado no formato digita. foi apresentado no formato anaglífico. Eram os próprios actores, que a meio da peça, entregavam os óculos anaglíficos aos espectadores, integrando a intervenção tridimensional no espectáculo de forma orgânica.

---

<sup>350</sup> Concerto de *Legendary Tigerman*. Festa de Lançamento do filme *3X3D*, Festival e Cannes 2013

<sup>351</sup> Rashit M. Yangirov, *Talking Movie or Silent Theater?* in *The Sounds Of Early Cinema* edited by Richard Abel and Rick Altman, Indiana University Press, 2001, Pg. 111

## CINE-KOMIX

**A relação entre som e imagem na BD e no cinema.** Durante a investigação publiquei trabalhos sob a forma impressa e online. Para além de entrevistas e textos teóricos, concebi páginas em que preponderava a componente visual, tais como banda desenhadas, bandas gráficas e fotonovelas. Como se sabe tanto o cinema como a banda desenhada apareceram no final do século XIX. Na BD existe um som interior, no cinema um som exterior. Na BD uma imagem estática, que na relação com outras imagens cria ilusão de movimento, uma sessão descontínua de imagens - o movimento é imaginado. No cinema, apesar de todas as imagens serem estáticas, cria-se a ilusão de movimento sem ser preciso exercitar a imaginação. As imagens desenhadas ou pintadas fixam uma imagem e manipulam a interpretação do leitor. Mas a relação entre os quadros de uma BD é, apesar de indicada pelo autor, induzida pelo leitor. Podemos dizer o mesmo de certos aspectos da montagem de um filme. Uma pistola dispara seguida de um homem imóvel no chão. O espectador imagina que um tiro foi disparado e a vítima foi atingida pela bala.

## CINE-DIÁRIOS EM DIRECTO

The value of the image depends upon its ability to inspire belief in its real provenance<sup>352</sup>

The “truth” of their own observation guaranteed in some way because we, the audience, could observe them apparently in the act of observing.<sup>353</sup>

Digital cinema has the potential to throw open the process of filmmaking, to make the act more universally available, to demythologize it, to show us aspects of the world we’ve not seen before. In that sense, it will be the “eyes” of the extended nervous system we’ve been extruding as a species for the past century.<sup>354</sup>

---

<sup>352</sup> Michael Renov *The Documentary Film as Scientific Inscription in Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov. New York: Routledge, 1993 Pg. 8

<sup>353</sup> Brian Winston. *The Documentary Film as Scientific Inscription in Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov. New York: Routledge, 1993 Pg. 50

<sup>354</sup> William Gibson, *Filmless Festival. A long, flickering weekend with the ghosts of cinema’s future.*, Wired, USA, Outubro 1999, Pg. 229

Durante a fase final das investigações realizadas para este projecto, emiti regularmente em directo cine-diários através das redes sociais<sup>355</sup>. O que muda quando se filma em directo para qualquer ponto do mundo? Por um lado recupera-se o estatuto do espectador (e do criador) como Testemunha. Aquele que, no momento preciso em que está a acontecer um evento (neste caso um registo pessoal do quotidiano), acredita que esse evento está realmente a acontecer, sem qualquer tipo de descrença. A descrença é totalmente suspense e o que é visto é testemunhado com Fé. E realmente ninguém duvida de um suicídio ou assassinato em directo (o que já aconteceu). Mas deveriam sempre duvidar, até testemunhas oculares e outras provas judiciais corroborarem esse acontecimento. No entanto, o facto de alguém usar uma rede social para amplificar o impacto de um gesto de violência, cria um espanto colectivo (nos dois sentidos, o positivo e o negativo da palavra espanto). Perante aquelas imagens, o espectador testemunha em tempo real e espanta-se porque é de imediato transportado para o local onde isso está a acontecer. E que tipo de directos teremos em breve? Multi-diretos, em que participaremos em mosaicos de imagens e sons interpenetrantes, em que 300 pessoas começam a gritar em uníssono um slogan por exemplo? Ciber-Manifestação em directo apenas visível em ecrãs nómadas? (Já existem manifestações holográficas) Que tipo de espanto poderemos proporcionar ao ciber-espectador, um espanto em que a (in)credibilidade do que está a acontecer possa ser questionada e ao mesmo tempo crível?

Uma das características de todos os filmes em directo que até agora fiz é a de não revelar as caras dos desconhecidos que vão aparecendo frente à câmara. A opção de apenas mostrar as caras de pessoas conhecidas ou que participem em eventos públicos, decorre sobretudo do facto de filmar em directo. Se estivesse a registar um cine-diário para arquivar, a pensar em eventual exibição futura, não me coibiria de filmar completos estranhos em via pública. No entanto, com o directo, nasce também um sentido de responsabilidade acrescido: e se aquela pessoa não quiser que se saiba que naquele preciso momento estava em determinado local? O carácter

---

<sup>355</sup> *Os Cine-Diários do Homem-Kâmara*, Facebook 2016-2017

testemunhal destes filmes é acentuado, e eventualmente aparecerão em tribunal filmes registados em directo quer como prova de defesa quer como prova de acusação. Para Francesco Casetti hoje não somos só Testemunhas, somos cúmplices.<sup>356</sup> Como por exemplo, quando assistimos mortes em tempo real no Facebook, como foi o caso de um homem assassinado pela polícia<sup>357</sup>.

As emissões em directo são também um regresso (temporário) ao formato 2D neste filme. Outra alteração significativa quando se filma com um smartphone, é a possibilidade de um enquadramento vertical. No caso do directo no FB a ecrã é um quadrado.

Eis um exemplo de um Cine-Diários publicado em directo: **Caderno Vermelho** é um filme de 2 minutos que percorre as minhas notas e desenhos num caderno vermelho. Os momentos de espanto correm duas vezes: uma, quando é revelado o espaço onde está o caderno e o outro momento, quando, depois de vermos uma ilustração de um avião no caderno, ouvimos um avião a câmara sobe e filma o avião. O filme transitando do imaginado para real, e é evidente, que o espectador atento, testemunhará em directo este momento de sincronicidade, O seu espanto é tanto maior quanto seu grau de atenção, tendo em conta que entre a imagem do avião pintado no caderno e a última imagem do avião contra o céu azul de Lisboa existem outras imagens.

Para terminar, gostaria de frisar a tendência para a miniaturização, a duração dos vídeos difundidos na internet é cada vez mais curta. De acordo com Justin Brecese,

Everything online is distilled down into tiny chunks. Things like “microblogs” and “Vines,” most online videos are really short. And I get caught up in it too, I often find myself clicking on something interesting and sometimes if it’s a video that’s more

---

<sup>356</sup> Francesco Casetti. *Eye of the Century – Film, Experience, Modernity*. USA: Columba University Press, 2008, Pg. 188-89

<sup>357</sup> *Graphic Facebook Live Video Shows Black Man Shot & Killed By Police In Minnesota!* Publicado a 06/07/2016 [https://www.youtube.com/watch?v=fqROP\\_T5jyM](https://www.youtube.com/watch?v=fqROP_T5jyM)

than say four minutes, I'll likely say: "it's too long" or I'll put it off to watch it later but then never get around to it because there is just so much content out there. It's kind of terrible but it's also fascinating. You have things like "Vines," which are super short videos that are like seven seconds long. It's basically a video equivalent of a "Tweet," and they're wildly popular. But I do think feature-length movies and the cinema will always have a place, because it serves as a kind of escape from the chaos and distraction of contemporary life. It's a place where you have to pay attention to something for a couple of hours, and it works like a mental relief of sorts.<sup>358</sup>

---

<sup>358</sup> Justin Brecese, Entrevista Skype 2016

# TESE SÍNTESE ANTÍTESE

## A CAVERNA O ESPECTADOR ESPANTADO DELÍRIO EM LAS VEDRAS

### INTRODUÇÃO

- Which is more 'cinema? *Citizen Kane* on a mobile phone or a football match projected on a screen?

– That's a tricky, perverse, unfair question!<sup>359</sup>

A citação em epígrafe atribuída ao produtor Michael Loew talvez fosse mais precisa, se fosse “We don't sell movies, we rent seats.” Mais do que uma venda, a actividade de exploração cinematográfica, é um contrato de aluguer. As pipocas vendem-se, mas os lugares alugam-se, por tempo limitado. Para onde irão todas essas memórias? Escreve Margarida Acciaiuoli, em *Cinemas de Lisboa*, que não há salas vazias, as emoções dos espectadores “entranham-se nas salas povoando-as como fantasmas.”<sup>360</sup> Tanto *Cinesapiens*, como *A Caverna*, como *O Espectador Espantado* são filmes localizados num espaço arquitectónico – a sala de cinema - com um tema – o espectador. São retratos psico-sociais, diferentes registos das diferentes formas de habitar o cinema. O espectador espantado cada vez mais se

---

<sup>359</sup> Robert Spadoni, entrevista skype 13 Abril 2016

<sup>360</sup> Margarida Acciaiuoli, *Os Cinemas de Lisboa*. Lisboa: Bizâncio, 2012

aproxima do estado de espectador fantasma, de uma forma de ver cinema em vias de rarefacção?

O cinema nasceu no século XIX mas crê-se imortal. Pensa-se que preservando os filmes, se preserva o cinema. No entanto os filmes foram “consumidos” de diferentes formas consoante as épocas. Esquece-se que o cinema é uma arte do espectáculo e como tal depende das contingências da sua exibição. Tom Shone dá este entre múltiplos exemplos:

When *Gone With the Wind* was released, a full 46 percent of the American population went to the movies every week, as a matter of course – not to see this movie or that movie, but simply to go to the movies, to see what was paying – but this habit had been slowly eroded by television and the population exodus away from the big city centres toward the suburbs. (...) “Today people go to see a movie; they no longer go to the movies”, observed one distraught movie executive in 1967.<sup>361</sup>

**As mortes do cinema.** Muito se tem escrito sobre a morte do cinema. As salas de cinema são cada vez em menor número mas nem os filmes nem espectadores desapareceram: mudaram de lugar. Numa grande capital tanto se pode ver um filme numa cinemateca, no silêncio e recato do cinéfilo, como num cacofónico cine-teatro de centenas de pessoas. Tanto se pode visionar um filme num telemóvel como numa montra holográfica das Galerias Lafayette, como numa consola de jogos.

O cinema morrerá mas os espectadores esse morrem, e. com eles vão-se as memórias dos filmes, perdem-se os momentos em que os filmes viram a luz do projector. Arquivados na escuridão e nas nuvens (de informação), os filmes voltarão a existir como espectáculo colectivo e massificado? Que tipo de espectador surgirá? Essas são algumas das questões que me preocupam e que foram transversais aos trabalhos fílmicos efectuados para esta tese. Talvez a questão mais significativa desta pesquisa sobre a natureza do cinema seja:

---

<sup>361</sup> Tom Shone *Blockbuster*. Great Britain: Simon & Schuster, 2004 Pg.30

“O que é mais cinema? Ver *Citizen Kane* num telemóvel ou assistir a um jogo de futebol projectado numa sala de cinema?”

Coloquei esta questão a alguns dos entrevistados e todos concordaram que se tratava de um paradoxo, apesar de defenderem posições diferentes, Os dois pontos de vista serão válidos? *Citizen Kane* é uma obra-prima do cinema, no entanto, quando o filme abandona a sala e é visionado num pequeno ecrã, dá-se uma transformação radical: perder-se-á a “essência” do cinema? Penso que precisamos antes de mais de entender o cinema no seu sentido mais lato, isto é, como qualquer forma de exibição de imagens (e sons) em movimento. Nesse sentido é preciso definir primeiro o ponto de origem do cinema: Edison ou Lumière? Como se sabe, de acordo com Louis Lumière o cinema não tinha futuro. Para Jean-Luc Godard o cinematógrafo para os Lumière era a arte do presente, daí não ter futuro: “the camera was first of all the art of the present.” Talvez o cinema não tivesse futuro porque ainda nem sequer existia: de acordo com as teorias atraccionistas de André Gaudreault até à segunda década do séc XX o cinema ainda não existia enquanto instituição. De acordo com este autor a pré-história do cinema terá durado até ao princípio dos anos 10 do século XX. Mas que tipo de instituição estamos a falar? Do ponto de vista narrativo há certamente uma inflexão (e um afunilamento) no início do século XX quando Porter e Griffith puseram em marcha a máquina ficcional matriz da esmagadora maioria dos filmes produzidos globalmente. Podemos considerar essa época como ponto de partida do cinema como hoje o entendemos, uma história (documental ou ficcional) projetada num espaço coletivo.

No entanto se localizarmos o início do cinema, não com o cinematógrafo dos Lumière, mas com o kinetoscópio de Edison, a questão da exibição toma outros contornos e deixamos de pôr o enfoque na experiência colectiva. A exibição de imagens fotográficas em movimento começou por ser de consumo individual, num processo algo semelhante aos óculos de realidade virtual que se podem aplicar aos telemóveis e consolas.

O cinema é uma instituição que nunca se chega a fixar, tudo varia: o tipo de salas, de visionamentos, o número de filmes por sessão, as condições higiénicas e de segurança, com e sem horários, com e sem lugares marcados, multiplex, pipocas ou não... Existem muitas variáveis. Ver um filme dos anos 1920 não é o mesmo que ver um filme dos anos 1980 e ver um filme nos anos 1960 não é o mesmo que ver no início do século XXI. Há uma evolução da instituição. A nível estético, por exemplo determinados já existiram diferentíssimos padrões para definir o que é um plano belo, ou bem enquadrado (e isto dentro de múltiplas estéticas: Hollywood, cinema de autor, trash, camp. série b, etc...) Também evoluiu o conceito do que é e não cinema, o que não é e o que é um filme.

**Cinema Mutante.** O cinema, é uma instituição em mutação constante. Não tem um verdadeiro princípio, pelo que nunca terá um verdadeiro fim. Enquanto a visão predominar sobre os outros sentidos, existirá sempre algo a comunicar através de imagens, quer sejam holográficas ou animadas por uma lanterna mágica ou uma tocha. Isso não quer dizer que a linguagem das imagens em movimento tenha atingido o grau de complexidade que a escrita atingiu (as por outro lado a leitura também se pulverizou e já não podemos dizer que a cultura escrita actual é superior em complexidade à cultura cinematográfica).

A sobrevivência do cinema dependerá da forma como for exibido? No entanto, é através da sua institucionalização, que o cinema se definiu e se distinguiu de outras formas de exibição de imagens em movimento. Nesse sentido a sala de cinema continua a ser o palco desta instituição. É no ecrã, frente aos espectadores sentados que se assiste ao cinema. Este só existe enquanto fenómeno num espaço colectivo. Mas os ecrãs estão disseminados por todo o lado, dos aviões às casas de banho. A sala de cinema continua a ser o epicentro das diferentes manifestações cinematográficas, mas esse referente cada vez mais remoto. Hoje, tudo pode ser cinema. A exibição na sala de cinema transformou-se numa peça de uma cadeia de eventos (dvd internet jogos bd etc) envolvendo outras formas de arte e de difusão. O filme projectado é um pretexto. Como afirmou Federico Fellini:

The screening, the release of the film, the event. the happening, actually have lost their value. I think we have reached the point where what counts is not the event but the information about the event. The interpretation of the event. The event itself could not take place.<sup>362</sup>

Isto não quer dizer que a sala de cinema não seja a forma “natural” de se ver um filme. Como Olaf Moller frisou vezes sem conta, a batalha trava-se no ecrã da sala de cinema. A sobrevivência do cinema dificilmente prescindirá das salas, ou as imagens e sons que compõem os filmes mudarão radicalmente de natureza.

## TIPOLOGIA DE CINEMAS - UM ESBOÇO

E, se, em vez do termo cinema utilizarmos os **cinemas**, de acordo com as condições de exibição dos filmes? Esses tipos de cinema dependem da forma como os filmes são recebidos, da experiência do espectador perante os filmes. Colocando o enfoque na experiência do espectador em vez dos meios de difusão dos filmes, vou alinhar uma tipologia dinâmica de cinemas, cujas fronteiras são elásticas bem entendido.

Começemos por dividir em categorias genéricas como cinema colectivo, cinema doméstico e cinema individual.

Dentro do **cinema colectivo** teremos:

**O cinema teatral** surgiu com o cinematógrafo dos Lumière e estendeu-se até aos nossos dias. Subdivide-se em:

**Cinema de feira.** No final do século XIX, o cinema era uma atracção entre as muitas que pululavam nas feiras. Mas, já em 1900, um milhão e meio de pessoas deslocaram-se à Exposição Universal de Paris para assistir a 150

---

<sup>362</sup> Frederico Fellini. Frederico Fellini interview by Toni Maraini EDITORA 1991 Pg.196

filmes de meia hora, projectados num “ecrã de 400 metros quadrados”<sup>363</sup>. Hoje não assistimos a esse tipo de movimentação mas, sempre que surge uma nova forma de exibição de imagens em movimento, esta é exibida nas feiras mundiais. O mecanismo cinematográfico, através das suas múltiplas manifestações tecnológicas, continua a ser um pólo de atração das Feiras. Inicialmente a montagem dos filmes era concebida pelo projecionista, de forma incipiente: este limitava-se a agrupar filmes de planos únicos. Mais tarde, os filmes começaram a ser estruturados de acordo com a linguagem cinematográfica, isto é, começaram a ser montados pelos seus autores (quer se tratasse do director, do produtor ou do montador - ou de uma combinação dos esforços de cada um deles). É a montagem que define a linguagem das imagens em movimento e com a montagem o cinema autonomizou-se e institucionalizou-se do ponto de vista da narrativa e da exibição. As salas de cinema concomitantemente com este fenómeno de autonomização da arte cinematográfica.

**Cinema Cerimonial**, ciclópico, gigantesco, das grandes salas. Cine-templos, de adoração cinéfila, mas também centros de sociabilidade burguesa. As pessoas vestiam-se para ir ao cinema como quem vai para a ópera, dando ao cinema o estatuto de uma cerimónia.

**Cinema multiplex**, em que se come e bebe enquanto se vê o filme. É um cinema gastronómico e de atenção flutuante, aproximando-se do home cinema de uma família gigante, sobretudo durante a projecção de filmes infantis. As suas salas situam-se em centros comerciais, o que faz deste tipo de cinema, um novo tipo de cinema de feira.

**Cinema de Arte e Ensaio**. Ambiente cinéfilo, austero, solene.

**O CINEMA CASEIRO** divide-se em:

**cinema televisivo em tempo real**, da autoria do programador de cada canal.

---

<sup>363</sup> Emmanuelle Toulet, *Cinématographe – Invention du Siècle*, Gallimard, Paris, 1988

**Cinema à la carte** (o espectador cozinheiro) – dvds, vídeo on demand e a tv cabo que dê acesso por exemplo aos últimos 7 dias da programação de todos os canais. O **zapping** é uma forma de cinema caseiro intermédia, combinando um método surrealista de associação de imagens e sons, com a busca desesperada de um caçador de formas e temas.

**O cinema individual** nasceu com o kinetoscópio de Edison e prolongou-se até hoje com os telemóveis, tablets e sobretudo através dos capacetes de realidade virtual (um dos protótipos foi o *view-master*). Mas, se olharmos para o futuro, podemos supor que todas estas divisões serão irrelevantes quando surgir um tipo de cinema que prescindia de um ecrã. Teremos então uma nova divisão entre Cinema como uma entidade exterior ao espectador e Cinema dentro do próprio espectador, entre cinema externo e cinema interno.

**O cinema externo** agrupa todas as formas de cinema já referidas, os modos de exibição díspares, que vão da *camera obscura* ao holo-cinema,

**O cinema virtual interno** – O 3D aparece primeiro no cinema colectivo, mas só se institucionaliza com o cinema virtual. Com os filmes e jogos 360 VR 3D, o espectador-manipulador é absorvido pela imagem. Como frisa Michel Benoit na sua entrevista <sup>364</sup>, através dos óculos de realidade virtual, o espectador consegue ver um ecrã de 20 metros. Um ano depois dessa entrevista podia-se ler na revista editada por Michel, *Stereoscopic News*, <sup>365</sup> que existe um programa de realidade virtual *Altair Fulldome Cinema* <sup>366</sup> em que podemos ver o ecrã de um planetário, tendo a possibilidade de escolher a cadeira, alterando o ponto de vista do espectador.

---

<sup>364</sup> Entrevista Michel Benoit por Edgar Pêra.18-11-2015

<sup>365</sup> <http://www.stereoscopynews.com/hotnews/3d-technology/vr-ar/4504-altair360-launches-the-first-vr-planetarium-shows-viewer>

<sup>366</sup> <http://fulldomevr.com>

## OS FUTUROS DO CINEMA E O CINEMAS DO FUTURO

**Neuro-cinema.** O cinema neuronal sempre existiu: os sonhos são filmes, para todo o efeito. Porém podemos imaginar um futuro em que será possível conectar os cérebros a computadores ou injetar moléculas narrativas, ou até mesmo captar filmes telepáticos, ou qualquer outra forma de introduzir uma sequência de imagens sons (e cheiros e outras formas de perceber a realidade). Este neuro-cinema é composto de sonhos induzidos por criadores-programadores, (retomando o conceito primordial de cinema enquanto sonho induzido ou como estado hipnagógico). O espanto é de outra qualidade, mas não deixa de ser um espanto de um espectador passivo.

O neuro-cinema terá com certeza regras e linguagens diferentes. Alguns desses filmes neuronais adaptar-se-ão à lógica do sonho, outros à lógica dos jogos de computador, sobretudo os jogos na primeira pessoa, que fazem do espectador o protagonista. Como afirmou Codognet nesses jogos o caminho é mais importante do que o mapa (citado na introdução). Podemos então imaginar, para além do cinema neuronal, os **jogos mentais**, em que será possível combinar o input sensorial do neuro-jogo com os pensamentos do espectador-jogador – dando assim a hipótese de este manipular em tempo real. Um espectador neuro-interativo. Mundos virtuais onde todos interagem, como nas novelas ciberpunks de William Gibson.

Mas mesmo essa distinção entre cinema interior e cinema exterior poderá deixar de fazer sentido. Poderemos estar de regresso ao caminho da exterioridade e da socialização. Já existem impressoras 3D de comida por exemplo: quando os seres humanos forem capazes de moldar toda a matéria com uma máquina - ou mesmo só através dos seus pensamentos. Como afirmam alguns cientistas.<sup>367</sup>

---

<sup>367</sup> Investigadores da Tomsk State University, na Rússia, e da New Bulgarian University, na Bulgária, afirmam que os pensamentos humanos são capazes de materializar um objeto. <http://zap.aeiou.pt/nossa-mente-materializa-objetos-que-existem-em-pensamento-90779>

Poderemos, como em *Legends at the End of Time*<sup>368</sup> de Michael Moorcock, imaginar um futuro concebido por artistas com o poder de manipular a realidade, infinitos universos paralelos perceptivos. **Cinema quântico?**

O Holo-cinema ainda é uma incógnita, mas já se começaram a delinear novas estratégias de criação de imagens e de disposição dos espectadores (salas circulares por exemplo). Esse cinema aproximará ainda mais o cinema do espectáculo teatral. Em certos casos poderá acontecer uma emissão holográfica em directo duma representação. Noutros casos tratar-se-á de pura imagem de síntese artificial: actores substituídos por avatares. Esse tipo de holo-cinema irá abrir um novo potencial artístico, proporcionando espectáculos de pintura em movimento pela sala. Toda a sala será um ecrã, uma holo-tela que trespassa os espectadores.

**Espectáculos neuronais.** Num futuro longínquo poderemos imaginar uma perfeita simbiose entre a visão do artista e o seu público. Quando a (ciber) telepatia for uma realidade os artistas irão para o palco irradiar pensamentos e transmitir as suas visões. Cada espectador viverá uma experiência interior, que imagina ser idêntica à do espectador ao seu lado. O ecrã desloca-se para a mente e a percepção da realidade é substituída pela imaginação do artista neuro-transmissor.

A telepatia não é apenas uma leitura de pensamentos verbais. É uma visualização de pensamentos de todo o tipo, ou antes, um conjunto de sensações perceptivas. O telepata é um espectador de Cinema total dentro da cabeça de alguém. Imaginemos telepatas que se especializaram em imaginar histórias virtuais de fio a pavio. Imaginemos um telepata no palco a transmitir um filme que vai imaginando. Ou um humano a dormir e uma plateia de telepatas a “lerem” os seus sonhos. Ou uma cadeia de canais de telepatas online que podemos sintonizar e depois receber os seus pensamentos-filmes-objetos artísticos neuronais. Alguns destes telepatas são

---

<sup>368</sup> Michael Moorcock, *Legends at the End of Time* (1976), Starbooks UK, 1979

vedetas, exímios “narradores-imaginadores”. Telepatas ligados a projetores numa sala de cinema. As reacções colectivas (uma gargalhada em unísono por exemplo) estimulam as respostas dos telepatas, alterando a narrativa em directo. Outros telepatas farão neuro-filmes *on demand*, “à medida do freguês”, em que o cliente transforma-se no protagonista das suas aventuras favoritas. Outros telepatas, para clientes com menos posses, observam a plateia atentamente, captando imagens de todos os espectadores e orquestram um neuro-filme em que todos participam como personagens (um artista-telepata com o estilo de Robert Altman, cruzando o destino de dezenas de personagens).

O objectivo do Criador de Espantos é o regresso ao Espanto primordial da primeira sessão de cinema. Das grutas ao neuro-cinema, é sempre através da imaginação que o espanto sobrevive. É impossível hoje ignorar aquilo que só os mais jovens consideram natural: as imagens estão em todo o lado, e serão incorporadas no universo perceptivo dos seres humanos. Os ciborgues do próximo futuro serão perfeitos Seres-Cinema, espectadores e ecrãs numa só entidade?

# A CAVERNA

A sensação sem o tédio da comunicação<sup>369</sup>

A *Caverna* prossegue a investigação do acto de ver cinema. É um filme composto de cine-diários ficcionados, que retratam a vida de um grupo de habitantes de um cinema com duas salas contíguas. Espectadores aprisionados, encurralados, refugiados? O seu quotidiano vai-se alterando, até culminar em rituais animistas e no culto da imagem-espelho, para depois regressar ao estado natural de espectadores. Ondas de calor e de frio invadem as salas, completando o cenário mágico-xamânico apocalíptico do filme.

A *Caverna* deste filme é obviamente uma sala de cinema, mas uma sala muito especial. Ao contrário de *Cinesapiens* onde acontecia uma sessão de gala na sala de cinema holo-dimensional – apontando para um futuro trans-dimensional do cinema, em *A Caverna* trata-se de uma sala em vias de extinção– apontando para a iminência da morte do cinema.

Depois de uma pesquisa por salas de cinema desativadas, encontrámos o Cinema Trindade, na cidade do Porto, cujas características eram perfeitas para os objectivos visuais do filme, sobretudo pela possibilidade de filmar dois ecrãs de duas salas simultaneamente, mostrando espectadores em ambas as salas, transitando de sala em sala. Em resumo, fazer daquelas salas um espaço vivo, habitado. Esta *Caverna* é uma sala abandonada com vida própria.

Esse ponto privilegiado do filme de onde se podem ver os dois ecrãs e as duas salas tem, a meu ver, uma ressonância utópica, quase divina, porque é

---

<sup>369</sup> Franci Bacon, citado por Luigi Ficacci, *Bacon*, Taschen, Colónia, 2010, Pg.31

o ponto de vista onde se pode ver tudo Philip Codognet descreve desta forma sobre os pontos de vista privilegiados e simultâneos:

Nevertheless, if a moving viewpoint might be richer than a classical one-point perspective viewpoint, we should not forget the importance of simultaneous viewpoints or privileged viewpoints. For Leibniz, if there are multiple ways of perceiving reality « as the multiple perspective views of a city », corresponding to different “truths”, there is always a particular point of view which is better to understand the whole thing. For instance in geometry, the apex of the cone, from which all the conic curves are intelligible.

(...) But what is important here again is the presence of a precise point where everything is in order and takes sense. This point where the illusion is perfect might be the one where one understands the lure of representation and maybe the fragility of reality.

The core meaning of the artwork is thus an emergent behavior between the spectators. The artist has to create a playground and some adequate set of evolution rules in order to have this interaction to emerge.<sup>370</sup>

Parece-me óbvio que é impossível fazer um filme copiando uma teoria, há sempre uma tradução a fazer para a linguagem especificamente cinematográfica. Por exemplo, cada uma das salas do cinema Trindade assumia um valor positivo ou negativo de espanto, do lado esquerdo eram projectadas imagens assombrosas e assombrados, do lado direito imagens maravilhosas. No entanto o filme foi construído de forma orgânica, pelo que essas regras foram alteradas em função de cada situação concreta. A teoria foi dominada pela situação cinematográfica.

Esse ponto de vista privilegiado de *A Caverna* é o ponto perfeito para criar diferentes níveis de profundidade e convergência 3D, e tornou-se um elemento magnético estereoscópico- que atraía as personagens até à lente grande angular da câmara que filmava as duas salas simultaneamente. Desse ponto de vista o 3D aqui ainda funciona como elemento de atracção, mas quando a câmara vai para as salas a postura é documental, os movimentos à mão reforçam a tónica da subjetividade e fazem do espectador testemunha.

---

<sup>370</sup> Philippe Codognet, *Artificial Nature and Natural Artifice*,  
<http://pauillac.inria.fr/~codognet/VR.html>

**Cine-canibalização.** Outra das características deste filme é a canibalização de filmes anteriores (“canibalização” é o termo utilizado por Raymond Chandler para descrever o processo de “roubar” os seus próprios contos para construir um romance). As imagens de *Cinesapiens* e *Guerra Ou Paz?*, através da projecção das suas imagens na plateia e nos dois ecrãs. Esse processo de canibalização continuou a ser utilizado: outro objectivo de *A Caverna* foi o de criar imagens que pudessem ser mais tarde usadas no filme-síntese. Nesse sentido, *A Caverna*, apesar de ser um filme autónomo, deixa-se voluntariamente “ser devorado pelo filme *O Espectador Espantado*.”

## FILME ANTÍTESE

Essa subserviência de *A Caverna* a *O Espectador Espantado* não retira qualidades ao filme, porque, ao contrário de todos os outros trabalhos desta tese, *A Caverna* é um filme mudo em que o verbo desapareceu, antítese de *Cinesapiens*. As personagens gesticulam, gritam, riem, mas essas imagens de gargalhadas e de gritos, não tem uma correspondência sonora. Poder-se-iam descrever pormenorizadamente as imagens e sons do filme, mas *A Caverna* foi concebido para resistir ao verbo. Contar o filme a outro espectador é tarefa assaz difícil e será essa a mais valia de *A Caverna*: retratar o indizível.

Francis Bacon defendia o primado da sensação sobre o tédio da comunicação. Em *A Caverna* poderíamos acrescentar: “a sensação sem o tédio da narração” ou “a sensação sem o tédio da ilustração” Esse é outro dos objectivos do filme: *A Caverna* é um filme sem palavras que pretende evitar o tédio da comunicação, prosseguindo a via sensacionista das imagens de *Lisbon Revisited*, mas sem o vírus verbal pessoano. Talvez seja por isso que a sinopse que circulou nos festivais é deliberadamente curta: “um grupo de espectadores encurralado numa sala de cinema.” Ficamos sem saber se vivem naquela sala aprisionados, de livre vontade, ou refugiados de uma ameaça exterior. Optou-se por criar uma situação excepcional para retratar algo em perigo de extinção como a sala de cinema. E não será coincidência,

que o final seja um melodrama... Essa sincronicidade entre essa emoção, esse estado de espírito e o estado (das salas) do cinema, não surge de forma deliberada, o inconsciente fílmico é libertado pela montagem, e a o fenómeno de racionalização do criador só é feito à posteriori, depois do filme terminado e exibido. Acredito na irracionalidade de filmes como *A Caverna*, com a sua abordagem espontânea, com algumas ideias já pensadas, outras que surgem durante a rodagem ou montagem, e ainda outras ideias que só surgem depois do filme ser exibido publicamente.

## IMPROVISAÇÃO

If one is sincere and honest and one is driven into a corner over doing something, the result will necessary be sincere and honest. The thing is, one never does exactly what one intendend. Sometimes one even does the opposite.<sup>371</sup>

o pensamento imaginativo é aquele que avança, não como na marcha mas como na dança: com saltos, piruetas e outros movimentos imprevisíveis.<sup>372</sup>

Penso que a necessidade de não fixação de uma narrativa, não cristalização de uma ideia, está na base da improvisação imaginativa. Quase todos os meus filmes têm um certo grau de improvisação, resultado de uma intensa investigação sobre o tema tratado. De acordo com Jean Luc Godard existem duas formas de improvisação: uma em que o cineasta se encurrala e toma as decisões no último minuto (o método godardiano) e outra em que os actores têm a liberdade de criar no próprio momento, a partir das direcções dadas pelo realizador (método Actor's Studio). Utilizei uma combinação destas metodologias em diferentes filmes, mas por exemplo em *Cinesapiens* e *O Barão*, não improvisei com o texto, apenas com as acções. Em *A Caverna* não existe texto e comecei por dividir os actores em 5 grupos, cada um liderado por actor "sénior" (Miguel Borges, Diana Sá, Adelaide Teixeira,

---

<sup>371</sup> Jean-Luc Godard, Interview with Jean-Luc Godard, *Cahiers du Cinéma*, 1961 in *Godard on Godard*, Translation and commentary by Tom Milne. Ed secker and walburg, Londres 1972, Pg. 174-175

<sup>372</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, 2013 Pg. 518

Valdemar do Amaral, Jorge Prendas). Cada grupo tinha uma tendência teórica, que serviu como pretexto para desencadear as primeiras acções, mas a partir daí, a ideia foi explorar ao máximo a vivência naquela sala de cinema e deixar que essas acções se contaminassem umas às outras, procurando ao mesmo tempo retratar diferentes formas de ver e habitar o cinema. Em *A Caverna* não há diferença entre filme e espectador, dado que sabíamos que aquelas imagens dos espectadores na sala eram também as imagens de um filme que seria mais tarde projectado numa outra sala.

Rudy Rucker define o transrealismo como a arte da imprevisibilidade:

The Transrealist artist cannot predict the finished form of his or her work. The Transrealist novel grows organically, like life itself. The author can only choose characters and setting, introduce this or that particular fantastic element, and aim for certain key scenes. Ideally, a Transrealist novel is written in obscurity, and without an outline. If the author knows precisely how his or her book will develop, then the reader will divine this. A predictable book is of no interest. Nevertheless, the book must be coherent.<sup>373</sup>

A imprevisibilidade garante o carácter orgânico da surpresa numa obra: “se não sabemos como um livro acaba, também não sabe o leitor”, afirma Rucker. Em (quase) todos os filmes desta tese não sabia qual o seu final e muitas das vezes nem sequer sabia qual era o princípio. Apesar de ter uma ideia do caminho que desejava percorrer, não tinha acesso a um mapa. O imprevisto não decorre apenas na rodagem, acontece igualmente durante a montagem.

A improvisação também pode ser uma metodologia de escrita de um guião. Mike Leigh, por exemplo, vai improvisando incessantemente com os actores, a partir das personagens e das situações, até fixar um texto. Serve-se dos improvisos para depois criar algo de cristalizado, mas com uma mais-valia muito grande, que é o facto de que tudo o que está ali foi originalmente algo improvisado, algo de espontâneo – como pode ser a abordagem de Lars Von Trier e do movimento Dogma 95, que faz com que a câmara seja surpreendida pelos actores, não indicando aos actores posições de câmara, deixando os actores movimentarem-se livremente dentro de um espaço,

---

<sup>373</sup> Rudy Rucker, *A Transrealist Manifesto*  
<http://www.rudyrucker.com/pdf/transrealistmanifesto.pdf>

recusando a cristalização dos enquadramentos. O operador de câmara sabe menos do que os actores. Pode filmar através de um “mau enquadramento”, porque está ainda à procura do enquadramento “correto” para captar aquela ação, enquanto esta está a decorrer. Simula-se uma estratégia documental, com movimentos tábuteantes, sem noção prévia dos limites do cenário onde vai decorrer a cena, lutando para contra tendência para procurar o “enquadramento perfeito”.

Guy Maddin descreve desta forma a sua forma de lidar com a imprevisibilidade, apelidando de “acidentes felizes” os momentos em que algo de inesperado acontece”.

GUY MADDIN: I saw a pinhole video last night which looked really cool and then I was just thinking because there's a certain really organic unpredictability about pinhole photography. But pinhole 3D might be really interesting.

EP: What do you think about unpredictability in your movies?

GUY MADDIN: I need it. I don't have a very good imagination to just think of something and then deliver that something and expect it to be good. I need a certain amount of unpredictability on the set to create. Happy accidents have been my most loyal collaborators for years. And I just take them, I expect it to show up. I need it to enrich my output, which would be otherwise pretty grim. I worried when I switched to digital photography that would be no happy accidents but I figured a way to do it.<sup>374</sup>

Harmony Korine usa uma estratégia com um ponto de partida semelhante, apesar de o resultado final ser substantivamente diferente. A metodologia de rodagem Maddin é baseada nos “acidentes felizes”, já Korine define a sua estética como “erro-ista”:

With *Gummo*, I wanted to invent a new film. I know that there isn't any true invention that hasn't been done before, but I feel that this hasn't been seen in a real commercial context. We tried really hard to have images come from all directions. If I

---

<sup>374</sup> Guy Maddin Entrevista skype, 20-09-2015

had to give this style a name, I'd call it a "mistake - ist" art form -- like science projects, things blowing up in my face, what comes of that.<sup>375</sup>

No entanto, Robert Bresson defende que a improvisação durante as rodagens depende da clareza das ideias com que se trabalha: “Para se modificar uma coisa, é preciso que, à partida, seja muito clara (*nette*) e muito forte”<sup>376</sup> Para Fellini, o argumento é uma espécie de chupeta para aqueles que têm medo de lidar com a liberdade:

I arrive on the set with a script in hand – though it doesn't mean that much, except as a pacifier for actors who fear improvisation, and for producers who crave reassurance that the structure for a film story has been created.<sup>377</sup>

Para a Godard a improvisação, apesar de extenuante, traz recompensas inesperadas:

But improvisation is tiring. I have always told myself: this is the last time, I can't do it again. It is too exhausting going to bed in the evening and wondering, what am I going to do tomorrow? It's like writing an article in a café at twenty to twelve when the deadline is midday. The curious thing is that you always do manage to write it, but working like that for months on end is killing. At the same time it is to a certain extent deliberate. One feels that if one is sincere and honest and one is driven into a corner over doing something, the result will necessarily be sincere and honest.<sup>378</sup>

O poeta rimbaudiano, segundo Cortázar<sup>379</sup>, vive para esperar o inesperado. O espectador espantado também. Treinar o inesperado através do método rimbaudiano, o criador provoca o espanto não só no espectador como em si próprio.

Ao longo da minha vida trabalhei quase sempre ao sabor das ondas do acaso, como um surfista, um *ping-ponguista* ou um judoka que utiliza a energia adversária para triunfar. E procurei direcionar esses acasos sempre baseado na ideia de evolução. Ir sabendo cada vez mais - sobre diferentes

---

<sup>375</sup> Harmony Korine entrevista de Mike Kelley

<http://www.angelfire.com/ab/harmonykorine/mikekelley.html>

<sup>376</sup> Entrevista de Robert Bresson a Godard e Delahaye, *Cahiers du Cinéma* #178, Pg.28

<sup>377</sup> Frederico Fellini, em entrevista à *Playboy* 13 n.2 Fevereiro 1966 in *Frederico Fellini Interviews*. Edited by Bert Cardullo., Jackson University Press of Mississippi, 2006, Pg 47

<sup>378</sup> Jean-Luc Godard, Interview with Jean-Luc Godard, *Cahiers du Cinéma*, 1961 in *Godard on Godard*, Translation and commentary by Tom Milne. Ed secker and walburg, Londres 1972, Pg 174

<sup>379</sup> Julio Cortázar *La Vuelta al dia en ochenta mundos* (1967), Siglo XXI Editores, Madrid, 1998, Pg 71-72

facetas da mesma realidade, e sobre coisas diferentes que se vão entrelaçando até se tornarem num único grande tema.

Alguns dos filmes que realizei, como por exemplo em *A Janela (Maryalva Mix)*, *Manual de Evasão Lx94* e *Delírio em Las Vedras*, recorri a uma metodologia de rodagem improvisacional – filmando em "directo" essas improvisações. Claro para fazer este tipo de cinema improvisado não se podem repetir muitas *takes* do mesmo plano, sob pena do efeito de espontaneidade da improvisação desaparecer.

Mas às vezes, depois de filmar, sinto que não estou a ultrapassar os meus limites: faltam-me ideias fortes, cine-armas... Nessas ocasiões não vou suficientemente armado para as rodagens: preciso de novas ideias para velhos problemas, ângulos novos... Questionar o primeiro impulso, ou pelo menos tentar descobrir as ideias que estão por trás da espontaneidade e dos impulsos. Mas, mais importante do que um guião definitivo, será um guia um mapa de ideias para planos. Se fornecer aos actores ideias e conceitos em vez de lhes entregar um guião isso depois fará com que cada um interprete à sua maneira e criem momentos imprevistos a partir da improvisação. Durante essa improvisação acontecerão eventos inesperadas que fazem com que aquele improviso se transforme em algo ainda mais orgânico, em que ocorrem acções não pensadas. Não são necessariamente irracionais mas são imprevistas, não planificadas. E estarão, portanto. Mais perto daquilo que poderá ser um momento original. Esta utopia da busca da originalidade é o que move a o trabalho com o improviso e a busca do imprevisto. E do erro.

Para Gonçalo M. Tavares,

Errar, ou seja, circular de modo hesitante, só é útil e profundamente humano quando é feito em redor do que não tem resposta, do que ainda não está decidido, do que ainda nos espanta, do que ainda nos confronta, daquilo sobre o qual ainda se discute, argumenta, luta.

Clarifica George Steiner: "O homem, na sua dignidade, regressa a casa para o sem-resposta."<sup>380</sup>

---

<sup>380</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*. Editorial Caminho, 2013. Pg. 27-28

Da imprevisibilidade nasce a cine-vida. Regressamos a um dos pilares do trans-realismo, a imprevisibilidade. Se o criador não se espantar durante a rodagem e a montagem, o espectador poderá muito mais facilmente antecipar o desenrolar da narrativa, e por consequência e os momentos de espanto ao longo do filme desaparecerão.

Quando se inclui o inesperado, houve algo que aconteceu e que foi mais além, foi mais importante do que a imaginação do “criador”. O cineasta coloca-se no centro do furacão das rodagens a tentar compreender aquilo que o ultrapassa. Essa sensação de transcende, de ir mais longe em relação àquilo que foi pensado, ou relaciona-se intimamente com o território do imaginário. E a imaginação pode conviver com o imprevisto.<sup>381</sup>

Acredito que esse convívio do inesperado com o imaginário produz ideias novas. O caos aproxima-se da vida. Não existem duas folhas iguais, não existem dois momentos iguais, como afirma Robert Anton Wilson, criticando a categorização platónica do universo.<sup>382</sup> No entanto há uma estrutura que se repete no Caos e quanto mais nos aproximamos de algo realizamos que existe uma repetição.<sup>383</sup>

---

<sup>381</sup> Ou seja, por exemplo, quando estava a filmar “*O Barão*” nós tínhamos dois cenários separados, que era o quarto do Barão e a mata. E eu cheguei depois de almoço e olhei para aquele cenário e disse: “E se pegarem numa empilhadora e puserem o cenário mais alto, para que depois eu possa pôr a personagem na empilhadora e descer até outra zona do estúdio, onde está o cenário do exterior da mata?” E aquela ligação totalmente imprevista – eu estava a fazer as ligações toda apenas por blackouts e jogo de luzes, às vezes dentro do mesmo cenário, coisas que apareciam que estavam escuras, depois se tornavam iluminadas e apareciam noutros cenários, como o castelo ou o que fosse - foi a única vez em que houve um movimento físico, quase de teleporte de um cenário para outro. É evidente que isso podia estar previsto, eu podia ter pensado nisso antes, mas muito dificilmente chegaria lá sem ser confrontado com o material cenográfico. Há essa necessidade do confronto com o material que vai ser filmado, o pro-fílmico, que faz com que surjam novas ideias, e isso é fundamental.

<sup>382</sup> Robert Anton Wilson no filme *Who Is the Master Who Makes The Grass Green?/Túneis de Realidade*, (Edgar Pèra, 1996)

<sup>383</sup> Um dia, algures em 1994, durante as rodagens de *Manual de Evasão LX94*, Terence Mckenna disse-me que, em cada discussão de um casal, quando está em ruptura, e a entrar em fase de decadência está também lá plasmada a estrutura da queda do império romano.

Há uma componente estrutural fixa, há aquilo que é aparentemente esse território de liberdade e de inesperado, que é sempre utópico porque sabemos exatamente que as coisas podem ter tendência para não serem assim tão interessantes como poderiam ser, só pelo facto de serem improvisadas. John Cage, referindo-se aos improvisadores com quem trabalhava, dizia que muitas vezes, quando se dá liberdade, as pessoas perdem a dignidade.

O que é a evolução no cinema? O que são cine-mutações? A meu ver correspondem a dois tipos de momentos de imprevisto: os momentos que surpreendem o criador e os momentos que surpreendem o espectador.

## RECEPÇÃO

Ao contrário de filmes como *Cinesapiens*, que teve apenas duas versões, e *O Espectador Espantado*, uma única versão, *A Caverna* sofreu múltiplas mutações ao longo da sua vida pública.

Primeiramente, o filme teve duas versões, que foram apresentadas em sessões únicas. Se por um lado essas sessões funcionaram como *previews* até o filme estrear num festival internacional por outro tratam-se filmes-acontecimento de pleno direito. A primeira versão apresentada (61 minutos), e tinha um carácter mais experiencial do que as outras versões, em que o tempo foi estendido permitindo que todas as personagens habitassem aquele espaço.

Enquanto que a versão estendida era mais experiencial, documentando a vida naquele cinema, a versão seguinte (15 minutos) era ultra-condensada, de forma quase absurda: um filme retro-futurista fragmentado, impressões de uma era sem tempo definido, flashes de outras vivências, levando o espectador a viajar em tempo *record* por outros mundos paralelos.

O filme foi projectado numa única sessão, seguida de debate, o que permitiu regressar à mesa de montagem com outro feedback dos espectadores.

A versão que estreou mais tarde (21 minutos), e que circulou em 2015 pelos festivais, procurou recuperar parte do carácter experiencial da versão longa, deixando que o ritmo das acções dos protagonistas se adequasse a um tempo mais vivido, mas ao mesmo tempo, não houve uma preocupação em seguir a vida de todas as personagens.

### **A serpente morde a sua própria cauda.**

Seguiu-se uma versão mais curta (15 minutos) que triturou algumas cenas, quer através de cortes, quer através de acelerações, mantendo no entanto a dimensão experiencial. A alteração mais substancial prende-se no entanto, com a utilização de imagens, com os mesmos actores, que só seriam captadas mais tarde, durante a rodagem de *O Espectador Espantado*. Durante o debate que se seguiu a um dos visionamentos desta versão num festival de terror<sup>384</sup>, houve quem se deixasse atrair pelo efeito-espelho, enquanto outros espectadores foram repelidos. Esses espectadores, apesar de reconhecerem que atravessaram diferentes estados emocionais durante a projecção, acusaram o filme de criar uma certa “frieza”, e distância entre eles e o filme, o que lhes impedia de entrarem no ecrã e de identificarem com as personagens. Certamente por se tratarem de espectadores de filmes de horror, as suas expectativas não se centravam na linguagem cinematográfica, esperavam assistir a uma ficção convencional assustadora. No entanto, foram certos na sua análise, quando fizeram notar que o filme funcionava como um espelho do espectador. O que para uns era uma fonte de atracção era para outros fonte de repulsa, no entanto a análise era semelhante em ambos os casos. Penso que, quando os espectadores de *A Caverna* assistem ao plano geral frontal (do ponto de vista do ecrã) dos espectadores-personagens é o momento em que o efeito-espelho melhor

---

<sup>384</sup> Festival MOTEL/X Setembro 2016

funciona. É o momento em que os espectadores se projectam noutros espectadores, regressando de novo às suas cadeiras: primeiro projecta-se no ecrã, mas os espectadores-personagens levam-no a sentar de novo nas suas próprias cadeiras. Uma projecção em formato de espelho, em constante retroalimentação.

Seguir-se-á uma derradeira (?) versão de *A Caverna*, ligeiramente mais longa. recuperando algum do sonambulismo da versão anterior. *A Caverna* funciona como vórtice-espelho numa espiral de versões, em que o criador se espanta tanto como o espectador.

# O ESPECTADOR ESPANTADO

## ACÇÕES & INTERROGAÇÕES

Cinema, Truffaut said, is spectacle ~Méliès – and research –Lumière. If I analyse myself today, I see that I have always wanted basically to do research in the form of spectacle..<sup>385</sup>

**Pesquisa e Espectáculo.** *O Espectador Espantado* é um filme de pesquisa com uma componente espectacular, integrando acções encenadas com entrevistas projectadas e refilmadas. O seu tema de investigação é o *spectatorship*, (a condição do espectador e o acto de ver cinema) e a sua evolução, ao longo do tempo e do espaço, uma viagem por diferentes eras e diferentes modos de ver filmes: de fenómeno de feira a cine-templo, do multiplex das pipocas 3D ao cinema virtual.

A tradição de filmes sobre cinema remonta ao *Homem da Câmara de Filmar* de Dziga Vertov, gesto fundador do “documentarismo de autor”. Mas são raros os documentários sobre o espectador. A História Visual do espectador ainda está por sistematizar. Com este filme pretendeu-se criar, através de imagens e sons, uma memória futura do estado da “nação cinematográfica”. Porque se trata de filmar salas de cinema e espectadores. E ao gerar esse património contribuir para a criação de para um “*museu virtual*” do Cinema e do seu Espectador.

---

<sup>385</sup> Jean-Luc Godard, entrevista, *Cahiers du Cinéma*, 1961 in *Godard on Godard*, Translation and commentary by Tom Milne. Ed Secker and Walburg, Londres 1972. Pg. 181

*O Espectador Espantado* é uma cine-conversa entre diferentes tipos de espectador. É também um filme que convida o espectador a sentar-se numa sala e ver num espelho em diferido o acto de ver cinema, uma cine-meditação sobre o espectador contemporâneo e o futuro do cinema. “Estar espantado é interrogar, questionar.”, como afirmou Eduardo Lourenço neste filme.

Do meu ponto de vista, importa cada vez mais compreender o espectador para que se possa estabelecer uma ponte comunicacional entre este e o criador. Com este filme pretendi criar, através de imagens e sons, uma memória futura do estado da “nação cinematográfica”. alternando entre encenações e questões. O que é o Cinema da Incerteza? Quantos tipos de espanto existem? O Medo e a Crença procedem do Espanto? Quais são os direitos e os deveres de um Espectador? É o Filme Ensaio um manifesto contra o voyeurismo? Devem os espectadores ser pagos? O que espanta o espectador hoje? O que é (e o que não é) cinema?

- Which is more ‘cinema? *Citizen Kane* on a mobile phone or a football match projected on a screen?

- That’s a tricky, perverse, unfair question!<sup>386</sup>

**Filme-cebola.** *O Espectador Espantado* é um filme com várias camadas, um cruzamento de ideias e de acções, um filme de imagens e sons entrelaçados. Filme psico-arquitectónico, de diálogo entre cenografias vivas e fantasmáticas, uma cine-reflexão sobre o passado e o futuro do cinema, sobre as impressões e memórias dos espectadores.

**Hiper-filme.** *O Espectador Espantado* funciona como um hiper-filme, um comentário ao cinema e ao acto de ver e ouvir filmes. Tem também um carácter **cine-literário**, de escrita no ecrã - textos escritos filmados em interacção com as imagens dos espectadores. Foram filmadas cine-citações

---

<sup>386</sup> Robert Spadoni, entrevista para *O Espectador Espantado* 13 Abril 2016

(recortes de publicações digitalizadas) e, sob a forma de texto escrito no ecrã fez-se uma revisão do pensamento sobre o acto de ver cinema, com uma articulação teórica própria.

**Filme-vampiro.** Tal como *A Caverna*, mas de forma exponenciada, outra das características de *O Espectador Espantado* é a canibalização de filmes anteriores realizados durante a sua pesquisa desta tese. Foram projectadas imagens de filmes (como *Cinesapiens*, *A Caverna* ou *Lisbon Revisited*) na plateia e nos ecrãs. Esses filmes ofereceram o seu cine-pescoço ao filme-vampiro, isto é, foram projectados e depois refilmados com os mesmos protagonistas, anos depois (é também uma viagem no tempo dos corpos dos atores).

Retomando a kino-mitologia narrativa de *Cinesapiens*, *O Espectador Espantado* é um filme Krypto-celuloide mas, que, em vez de sugar a realidade para a expelir sob a forma de filme, vampiriza a cine-realidade (os filmes anteriores por mim realizados), para a expelir também sob a forma de filme. Assim sendo, *A Caverna* e *Cinesapiens* são filmes-degraus, que o *Espectador Espantado* subiu e desceu.

Ao slogan leninista de um passo dois passos atrás para dar um passo à frente Gonçalo M. Tavares complementa desta forma: “A prudência nas frases eis como deve ser resumida: três passos à frente, dois atrás.”<sup>387</sup> Será isso que fiz com *Cinesapiens*, *Lisbon Revisited* e *A Caverna*, três passos em frente, para recuar dois com *O Espectador Espantado*? Não me parece que seja um filme prudente, apesar de aparentemente ser menos radical que os seus antecessores.

No entanto não é simples, não é fácil; tropeçamos constantemente em frases que dão um passo ao lado. Mas este é o caminho: eliminar o que não nos faz avançar<sup>388</sup>

---

<sup>387</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, Lisboa, 2013 Pg.44

<sup>388</sup> Gonçalo M. Tavares, *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Editorial Caminho, Lisboa, 2013 Pg. 44

A projecção e sobreposição de imagens de *Lisbon Revisited* em *O Espectador Espantado* faz deste filme uma continuação dos conceitos visuais de espanto positivo (Thauma) e negativo (Expaventare). Mais do que vampirizadas, as imagens de *Lisbon Revisited* surgem como a demonstração visceral das ideias da tese projectadas nas plateias e nos ecrãs de *O Espectador Espantado*. *Lisbon Revisited* apresenta-se como um cine-eco: o espectador que tiver visto o filme antes de *O Espectador Espantado*, olhará terá uma diferente chave de leitura. Desde o princípio que os espectadores-actores de *O Espectador Espantado*, reagem ás imagens e sons de *Lisbon Revisited*, quer seja através da projecção (sobre os actores e os ecrãs), quer seja através da sobreposição (sobre os actores ou os entrevistados). Existe em *EE* uma condensação de imagens de *Lisbon Revisited* que remete para a memória de porções submersas desse filme. A parte representa o todo. Daí a importância de visionar *Lisbon Revisited* antes de *O Espectador Espantado*. Os filmes não tem de ser vistos necessariamente por essa a ordem, mas quando o são vistos, existe uma continuidade óbvia.

**Metodologia de Rodagem.** A captação de imagens em *O Espectador Espantado* obedece a uma estratégia de confrontação das imagens do real com imagens de imagens do cine-real, contrapondo as entrevistas e outros materiais visuais ao real filmado, isto é, dispositivos móveis e imóveis de recepção e exibição de imagens e sons (portáteis, telemóveis, l-pads, etc) em cenários naturais. Isto é, visualização de imagens em dispositivos móveis e imóveis.

Um regresso das imagens sons ao domínio do real, que por sua vez é filmado, recuperando o seu estatuto de “filme” (entendemos filme como qualquer tipo de imagens em movimento). Com este vaivém entre o real filmado e o real re-filmado pretende-se exhibir – revelar – as relações complexas que hoje predominam no acto de ver imagens em movimento.

**Espanto Estereoscópico.** O primeiro filme 3D que realizei para esta tese foi *Horror no Bairro Vermelho (Prólogo Documental)*<sup>389</sup> cujo texto foi depois utilizado em *Stillness*. Todos os filmes realizados para esta tese, à exceção de *Cinesapiens*, foram rodados com câmaras digitais “caseiras”: Sony TR10000, Sony Bloggie 3D (MHS-FS3), a Panasonic Lumix DMC 3D1, JVC GY-HMZ1E 3D e ainda a Fuji FinePix REAL 3D W3. Cada câmara destas tem particularidades distintas, texturas diferentes, *mixed media* no formato estereoscópico.

Com a tecnologia 3D de alta resolução há uma evolução e uma regressão. *Cinesapiens* filmámos com câmaras-sensores que gravavam a imagem em alta resolução. O sistema não tinha a mobilidade das outras câmaras 3D, o que atrasava, e muito, as rodagens, e dificultava os movimentos de câmara. Essa morosidade influenciou a estética do filme, que se apoiou sobretudo nos planos fixos como forma de estabelecer um espaço teatral dentro da sala de cinema do Teatro Jordão. Quando as imagens de *Cinesapiens* são colocadas ao lado de outras em *O Espectador Espantado*, há um realçar do efeito do espanto 3D devido à maior resolução da imagem. Isto não quer dizer que existe uma hierarquia tecnológica que faça com que as imagens de alta resolução sejam superiores às imagens HD captadas pelas câmaras “amadoras”. Há uma diferença nas características formais dos materiais, assim como há entre o lápis e o óleo, ou entre a película Super 8 e a 35mm. Um filme de David Lynch em mini-dv não será inferior a um filme de um qualquer tarefeiro de Hollywood em 70mm, a 48 imagens por segundo (um quadro a lápis de Picasso não será com certeza inferior a uma pintura a óleo da filha do dono do café que ele frequentava). É apenas uma questão de escolha de texturas. A vantagem de recorrer mais tarde aos planos de alta resolução de *Cinesapiens* em *EE* é que estes planos tornam mais visíveis as texturas da imagem de outras câmaras, eliminando as tendências realistas do formato 3D. Por outro lado, quando surgem as imagens de alta resolução, o espectador espanta-se com a definição cristalina da imagem, entrando numa dimensão de qualidade diferente. Já as câmaras de pequeno formato

---

<sup>389</sup> *Horror no Bairro Vermelho* - Prólogo Documental de um projecto de longa-metragem que adaptava *Horror in Red Hook* (1925) de HP Lovecraft.

permitem uma prática quotidiana. A sua mobilidade é uma vantagem quando se trata de captar imagens espontâneas, e as suas variadas texturas permitem trabalhar os materiais de forma orgânica.

**Filme-Síntese.** Não sendo um filme dadaísta, *Cinesapiens* tem algo de dadaísta na sua insolência perante o real e o artístico. Já *Lisbon Revisited* pode ser visto como um filme surrealista, devido ao carácter onírico das suas imagens e sons. Se olharmos para *Cinesapiens* como um filme Dada e *Lisbon Revisited* como um filme surrealista, teremos de ver em *O Espectador Espantado* a síntese destas duas atitudes. Essa síntese o implica, antes de mais, uma maior dose de disciplina estética e teórica. Como escreveu Hans Richter a propósito da relação entre dadaísmo para o surrealismo:

Surrealism gave Dada signifiacnce and sense, Dada gave surrealism life. (...) But it was inevitable that Dada's indiscipline would eventually give way to a theory and a discipline which would sum up all it had discovered, just as it is inevitable that theory and discipline, developed their conclusion, would lead to academicism.  
(...)<sup>390</sup>

*O Espectador Espantado* será um filme académico? penso que sim, num sentido lato da palavra Academia, no sentido da partilha de conhecimento. O que não quer dizer que essa partilha, essa ponte entre o Eu-Criador e o Outro-Espectador não se estabeleça e se construa através de estéticas que rompem com a noção clássica de tese, quer com a noção clássica de cinema. Acredito que seria impossível fazer de *O Espectador Espantado* um objecto simultaneamente académico e artístico, sem estes pressupostos.

## RECEPÇÃO & INTERPRETAÇÃO

**Consensos & Fracturas.** A reacção ao filme não teve o carácter fraturante de *Cinesapiens*, que dividiu por completo a crítica internacional<sup>391</sup>. Participei em debates interessantíssimos sobre a actual condição do espectador de cinema e quando um cineasta me disse que *O Espectador Espantado* deveria

---

<sup>390</sup> Hans Richter. *Dada - Art and Anti- Art*, Thames and Hudson, London, 1970 Pg. 195

<sup>391</sup> Em menos de dois meses, o filme tinha sido exibido na Coreia do Sul, Suíça, Holanda, Suíça e Polónia. Para além disso ocorreu o facto raro de *O Espectador Espantado* vir a ter estreia comercial na Polónia, país que tem acolhido com entusiasmo alguns dos meus filmes.

fazer parte do currículo das escolas de cinema, não poderia ter ouvido melhor comentário, do ponto de vista académico.

No entanto, logo na sua estreia no Festival de Roterdão, aconteceu algo de extremamente revelador., mostrando até que ponto, *O Espectador Espantado*, criou uma fractura semelhante à divisão ficcional da plateia de *Cinesapiens*, entre Espectadores Crentes e Espectadores Espantados. De todos os filmes exibidos no festival foram escolhidos quatro para serem projectados no cine-museu EYE em Amsterdão. O critério de selecção dos filmes baseava-se nos votos dos espectadores do festival de Roterdão: não se tratava de escolher os filmes mais populares, mas sim aqueles que maior potencial de fractura, isto é, os filmes “extremistas”, aqueles que não deixaram o público indiferente e que tinham obtido o maior número de votos máximos e mínimos. Tratava-se de um prémio anti-populista do público: a clivagem era premiada em vez da unanimidade, provavelmente porque a unanimidade raras vezes promove o pensamento crítico. Lembrei-me da frase de Oscar Wilde, quando soube que *O Espectador Espantado* fazia parte desses 4 filmes mais amados e odiados: “When the critics disagree the author is in accord with himself”.

**Caos e Neuro-Ordem.** É sempre bom duvidar dos consensos, o que não me parece que irá acontecer com este filme: apesar de ter uma leitura simples para o criador, habituado a conviver com aquelas imagens e sons durante anos, para alguns espectadores é de difícil assimilação. Por exemplo, uma crítica suíça, entusiasta do filme, ao moderar a sessão de perguntas e respostas no festival de Basileia, confessou que se sentia incomodada por não conseguir absorver todas as imagens e sons ao mesmo tempo, sentindo-se frustrada por não compreender tudo. Há quem considere que o ritmo da montagem de filmes como *O Espectador Espantado* perturbe o entendimento daquilo que é dito. De acordo com este ponto de vista, o ritmo demasiado frenético, e não dá tempo para refletir.

Não alinho nesse ponto de vista (que na sua facção extrema é defensor do tal “cinema puro” de longa duração) antes pelo contrário, estou sempre a

encontrar nos meus filmes momentos em que não sou surpreendido e cuja função é acessória, isto é planos passíveis de ser cortados ou encurtados, Os meus *director's cut* são (ao contrário da tradição) sempre mais curtos que a versão original. E não acredito que, se *O Espectador Espantado* tivesse mais 20 minutos, seria mais entendível, dado a tendência da (Cine)Natureza para ocupar todo o espaço vazio: um filme orgânico é, para mim, o resultado de um fenómeno de condensação. Procuro a fluidez e a organicidade em movimento. Penso que um filme tem de deixar a vontade de lá regressarmos e ao não conseguirmos absorver tudo, sermos recompensados por uma segunda e terceira leitura. *O Espectador Espantado* é feito com a intenção de resistir a múltiplas revisitações e de recompensar o espectador que revise o filme.

Por exemplo, uma crítica suíça, entusiasta do filme, ao moderar a sessão de perguntas e respostas no festival de Basel, confessou que se sentia incomodada por não conseguir absorver as imagens e o que era dito ao mesmo tempo, sentindo-se frustrada por não compreender tudo, ao que eu lhe respondi, que um filme tem de deixar a vontade de lá regressarmos e ao não conseguirmos absorver tudo, se nos interessarmos pelo filme (o que era o caso) seremos recompensados por uma segunda e terceira leitura do filme, que é feito com a intenção de resistir a múltiplas revisitações. O mesmo se passa com um país, uma cidade, ou até mesmo uma pessoa, sempre parcialmente indecifrável num primeiro contacto.

## O ESPANTO DA RE-VISÃO

**Cinema Complexo.** A frase de Almada Negreiros “Todos os meus livros devem ser lidos pelo menos duas vezes para os muito inteligentes e daqui para baixo é sempre a dobrar”<sup>392</sup> quer dizer apenas que uma obra de arte não se deve esgotar numa primeira leitura. Assim sendo é possível ser espantado numa segunda (e terceira, etc.) visão (e audição) de um filme. É o que chamo de cinema complexo, impossível de absorver numa só recepção. São filmes que pedem e ao espectador um regresso e dizem-lhe: “Não me vejas uma só vez, faz-me companhia, vais ver que não te arrependes e que surpreenderei com novidades inesperadas, sob a superfície.” Para entendermos um filme complexo teremos de o visionar repetidas vezes, o que não quer dizer que não se possa fruir logo num primeiro visionamento: tal como alguém com simpatizamos num primeiro encontro e que nos provoca a curiosidade de saber mais sobre essa pessoa. Pela minha parte, não sinto necessidade de compreender e assimilar um filme na sua integralidade num primeiro visionamento, e penso que os melhores filmes são aqueles que resistem à interpretação imediata de todos os seus elementos. Formas orgânicas, que encerram mistérios.

E é essa a vontade expressa de toda a minha filmografia: a de provocar no espectador por um lado espanto, por outro, e uma nostalgia, uma nostalgia instantânea, que lhe crie a vontade de regressar a esse espanto, com uma nova consciência do filme. Nesse regresso, o espanto do espectador estará nos detalhes e nos significados e associações de sentidos (som, texto e imagem) que lhe passaram despercebidos.

Talvez o ritmo da montagem de filmes como *O Espectador Espantado* perturbe o entendimento daquilo que é dito nesse filme. Há quem considere esse ritmo demasiado frenético, que não dá tempo para refletir. Não concordo com esse ponto de vista, antes pelo contrário, estou sempre a encontrar momentos em que não sou surpreendido e cuja função é

---

<sup>392</sup> Almada Negreiros, introdução ao Manifesto Anti-Dantas, 1915. Utilizei esta frase, dita por Almada no genérico inicial de *SWK4* (1993).

acessória, isto é planos passíveis de ser cortados ou encurtados, os meus *director's cut* são (ao contrário da tradição) sempre mais curtos que a versão original. E não acredito que, se *O Espectador Espantado* tivesse mais 20 minutos seria mais entendível, dado a tendência da Natureza para ocupar todo o espaço vazio: um filme orgânico é para mim. o resultado de um fenómeno de condensação. A (aparente) incomunicabilidade ou distorção da comunicação é apenas um dos pontos de vista possíveis do espectador, apenas procuro a fluidez e a organicidade. Em movimento.

**Filmes-pensamentos.** *O Espectador Espantado* “obedece” também a uma estética neuro-realista. São imagens mentais que procuram uma correspondência fílmica. Por exemplo, quando cozinhamos, somos capazes de executar as tarefas culinárias, pensar nos ingredientes que precisamos, anotar mentalmente que precisamos de comprar determinado produto em falta, pensar depois em dinheiro e numa conta por pagar, e ao mesmo tempo refletir sobre um texto que estamos a escrever (como este).

**Montagem Percepção & Pensamento.** É verdade que muitos dos meus filmes exigem uma ginástica mental, é preciso estar em “boa forma” psíquica, o que provoca uma fractura entre diferentes estados de recepção do espectador, sendo que existem espectadores incapazes de lidar com um certo ritmo de montagem, sobretudo em filmes que envolvem pensamentos teóricos.

Isso não quer dizer que eu seja contra os planos-sequência (que podem conter no seu interior todos os elementos da montagem) ou contra os planos que não terminam quando uma personagem sai de campo (tudo depende do som que surgir depois dessa saída de campo). O que eu acho (o que a minha sensibilidade dita) é que o prolongar de um plano não aumenta necessariamente o seu entendimento ou fruição. Isso não quer dizer que uma pessoa precise de fazer sete planos para apertar os atacadores de um sapato, como dizia o João César Monteiro sobre certos filmes que emulavam a estética da publicidade (que por sua vez é uma distorção da estética soviética de montagem).

**Espanto & Mutação.** Não há uma via única, é certo. Mas basta olhar para um filme do passado para entendermos que a percepção do ritmo evolui com o tempo. A brevidade e a velocidade são hoje elementos essenciais, que no futuro serão cada mais predominantes. Um filme feito com a consciência dessa mutação na capacidade de ver imagens em movimento só pode obedecer a essa lógica. Os jovens espectadores de hoje são mutantes, cujo sistema cine-perceptivo é radicalmente diferente dos espectadores dos filmes dos Lumière e Méliès. No cinema (assim como na vida) é cada vez mais difícil regressar ao Estado de Espanto Original, mas é nessa espiral que a viagem deverá ocorrer (um sobe-e-desce, um vai-e-vem entre Espanto e Conhecimento, entre Espectáculo e Pesquisa: criando níveis cada vez mais complexos de espanto, sem esquecer que nada funciona sem a entrega ao outro (filme/espectador) e que isso implica uma transformação do Eu. Nada se cria, nada se vê, nada se ouve, sem transformação.

## **ESTEREOSCOPIA E AUTO-REFLEXIVIDADE**

### **Da importância de apontar a câmara (3D) ao Espectador-Actor**

*(de Cinesapiens ao O Espectador Espantado)*

(...) Cinema is an art of illusion, and sometimes the illusion must show its tail. <sup>393</sup>

Frederico Fellini defendia a auto-reflexividade do seu cinema, para este cineasta um filme deve às vezes mostrar as pegadas do criador. Mostrar a cauda do Diabrete, do *Trickster*, é uma forma de transformar a percepção do espectador, uma forma de o acordar da letargia da hipnose colectiva. O autor mostra-se e o espectador vê--se espelhado no acto de ver cinema. Com o cinema imaginativo o espectador viaja para outros universos, consciente do mecanismo cinematográfico.

---

<sup>393</sup> Frederico Fellini, em entrevista de 1971 por Charles Thomas Samuels, incluída no livro *Encountering Directors, in Federico Fellini Interviews*. Edited by Bert Cardullo. Jackson University Press of Mississippi, 2006. Pg.96

Tanto *Cinesapiens* como *O Espectador Espantado* são filmes auto-reflexivos, que se debruçam sobre o cinema através da tecnologia estereoscópica. Para terminar esta reflexão sobre o 3D e a recepção de *O Espectador Espantado* deixo aqui uma citação extensa da entrevista com Jan Distelmeyer:

What is 3D? Is a special effect or something else? There are some positions in discourse saying it is trying to enrich cinema with the special effect gesture of 3D – things coming at you and all this stuff. What is at work here is the old and problematic juxtaposition of narration and spectacle. I think it's wrong from the beginning, because it is repeating the problem of the content/form-distinction. How do you know, which "spectacle" is not contributing to and forming what you call afterwards the narration? How could 3D be just a special effect, when it is technically and physically one of the basic conditions of the evolving cinematic experience? I liked that in your movie 'The Amazed Spectator': cinema in itself is an amazement. It asks the question, how could you distinguish between something like a story and the amazement of watching, experiencing, hearing it. I think 3D could help us to understand, that we have to deal with cinema and film as a whole dispositif with so many things being interrelated by this heterogeneous elements of the respective dispositif. Traditions, forms of watching and making movies, rules, technologies, architectures – all this stuff and of course also the idea of what actually is a movie, why to see it, why to hear it, is forming certain dispositifs. 3D is asking us what we actually are expecting from movies, from cinema and what could do 3D to it.

(...)

Films like yours, are trying to go to the edge of what actually could be done with 3D technology to not to tell stories about anything but to reflect on what actually is cinema, what is spectatorship. I liked very much that you post the 3D cameras to the audience, to reverse the point of interest and that is for me so interesting because if I'm interested as I am in the whole dispositive of films and cinema it doesn't stop at the screen but it includes the all architecture of what actually is a cinema, what are we doing, what's our interaction with movies. In the 90's, when they talked so much about new media and trying to distinguish it to old media it was always about interactivity. They talked about the non interactive movie viewer and the interactive participant of new media. Pointing a 3D camera to the audience you can see the interaction that is going on. It's also important to realize that we should think more

carefully what actually is going on between directly separated parts of cinema as the screen and the audience because it's always interchanging, it's always happening. There's no movie if there's no experience. Pointing to 3D camera to that unfiled space like the audience is telling me we have to think in that direction. <sup>394</sup>

### **Atracção e imersividade segundo Rachel Moore:**

The imersion or the attraction/ absortion distinction is an extremely handy one. I think the reason of it become so popular is that it does away with the distinctions of narrative and non narrative or fantastical and documentary. Because, you know, often times the most attractive things are for example things like back projection which are completely documentary. You know so always its a very becoming useful distinction but its not you know, it's a distinction I think Maya Deren also makes, makes a similar distinction when she talks about the vertical and the horizontal. simpler, and simpler. And basically what she's saying is: "Vertical moments are poetic moments where you go deep." Deep into association's history etc... And Hamlet for example: the story is going to go on no matter what, he turns out and starts to say "To be or not to be..." And he could have just said "I can't decide". But instead he does this all thing, this vertical moment. Which isn't needed by the plot, really, but it has a depth which attraction in Tom's Gunning as Eisenstein's terms doesn't necessarily require. <sup>395</sup>

---

<sup>394</sup> Jan Distelmeyer, Entrevista Skype, 2015

<sup>395</sup> Entrevista Rachel Moore, Skype, 5-04-2016

# ***DELÍRIO EM LAS VEDRAS***

## ***Aventuras no Carnaval de Torres***

The situation is hopeless, but not serious.<sup>396</sup>

Rimo-nos do que nos espanta.<sup>397</sup>

### **Laughter is a reaction against rigidity**

We were known, to laymen and experts alike, more by our roars of laughter than by things we were really doing. Raised far above the bourgeois world by the power of our inner and outer vision... we laughed and laughed.

We destroyed, we insulted, we despised – and we laughed. (...) We took our laughter seriously; laughter was the only guarantee of the seriousness with which, on our voyage of self discovery, we practiced anti-art.

But laughter was only the expression of our new discoveries, not their essence or purpose. Pandemonium, destruction, anarchy, anti-everything, why should we old in check? How could Dada have been but destructive, aggressive, insolent, on principle and gusto?<sup>398</sup>

Em 2014, na Cinemateca de Seoul, no fim de uma sessão da minha retrospectiva, um espectador disse-me que nunca tinha visto filmes de vanguarda com tanto “conteúdo”, tantas ideias e verbos. Sempre achei que a vanguarda não tinha de refletir unicamente sobre os limites da sua própria arte, mas também sobre os limites do real. Depois, um cinéfilo americano questionou-me: “os teus filmes têm um lado muito carnavalesco não têm?” Apesar de nunca ter pensado nesse adjetivo como forma de definir a minha obra, acabei por dar razão. O excentricionismo da representação em alguns dos meus filmes é carnavalesco, na medida em que é um factor de excesso.

Apesar de já ter filmado o Carnaval de Ovar em 1999 e 2000, sob o formato documental, nunca dei a devida atenção a este fenómeno. *Delírio em Las Vedras*, sendo o último filme desta tese, fecha o ciclo de “fiscalidade 3D” iniciado em *Cinesapiens* (de acordo com a análise de Jan Distelmeyer). Os corpos dos actores-participantes no Carnaval de Torres Vedras são

---

<sup>396</sup> Título do livro de Paul Watzlawick: *The situation is hopeless, but not serious (The Pursuit of Unhappiness)*, Norton, 1983. *Situation hopeless... But not serious* é também o título do filme de Gottfried Reinhardt, 1965

<sup>397</sup> Eduardo Lourenço, entrevista por Edgar Pêra, Fundação Calouste Gulbenkian, 2015

<sup>398</sup> Hans Richter, *Dada - Art and Anti-Art*, Thames and Hudson, London, 1970 Pg.64-65

revelados em *Delírio em Las Vedras* sob a forma estereoscópica. O 3D aqui é encarado como uma forma de pesquisa e não como uma forma de espectáculo. É um filme que já olha para a estereoscopia como algo que ultrapassa o estatuto de atracção. O efeito 3D de convergência negativa, por exemplo, só acontece ocasionalmente.

**A surrealidade nos rituais carnavalescos.** O espanto em *Delírio em Las Vedras* surge do cruzamento do real surreal encenado (o Carnaval de Torres Vedras) e o real ficcional espontâneo (os atores em interação com os participantes do Carnaval). O Carnaval é um estado alterado da realidade quotidiana (que coexiste com um estado alterado da consciência dos seus participantes, quer seja através de substâncias, quer seja através da música constante, quer seja pelo simples facto de estarem todos mascarados – o que é uma licença social para se comportarem de uma maneira radicalmente diferente da do seu quotidiano).

O Carnaval assenta na inversão de papéis. A sua tradição remonta à Babilónia, quando um condenado à morte vivia os seus últimos dias como um rei. Ou noutros casos um era rei desprovido de todos os seus poderes, obrigado a viver como um escravo, como forma de aceitar a superioridade divina, ou no caso inverso, Depois surgiram as festas dionisíacas gregas e as saturnálias romanas, as Festas Loucas de Paris e os bailes de máscaras Veneza. O Carnaval é a celebração da fertilidade, mas também um "adeus à carne" (*carnis levale*), uma despedida do mundo terreno, o início de um processo de jejum e espiritualização.

O Carnaval de Torres Vedras distingue-se de outros pela sua proporção épica, que faz diluir fronteiras entre participantes e espectadores do Carnaval. Todos se mascaram, pelo que os espectadores dos cortejos carnavalescos fazem também parte do espectáculo. Para o forasteiro que nunca assistiu ao Carnaval de Torres, o espanto nasce dessa ausência de fronteiras delimitadas, do grau de surrealidade e transgressão que a realidade carnavalesca tem.

Ao contrário de *Lisbon Revisited*, em que o espanto (do trans-real) é fabricado artificialmente no laboratório de pós-produção – através da manipulação das cores e das luzes, em *Delírio em Las Vedras* a câmara assume o papel de testemunha de uma realidade extraordinária e transgressora.

Comédia surreal de costumes, *Delírio em Las Vedras* é um filme ancorado no humor e tradições populares portuguesas, fazendo a ponte entre o mais arrojado e o mais enraizado na nossa cultura, entre o transgressivo e o tradicional. O ponto de partida de *Delírio em Las Vedras* é simples: durante sete dias (seis dias de Carnaval + a noite do seu enterro), um grupo de repórteres inspirados nos diferentes estilos dos canais televisivos, dos canais pimba aos culturalistas, dos radicais aos musicais, dos radiais aos canais 3D, invade o Carnaval de Torres Vedras.

Neste mundo paralelo, o Carnaval de Torres Vedras é um dos eventos nacionais mais procurados pelos canais televisivos (apesar de que na realidade existem várias associações internacionais media a cobrir o evento carnavalesco). Poder-se-ia dizer que *Delírio em Las Vedras* é um *mockumentary*, mas neste filme, tudo é simultaneamente encenado e espontâneo. Neste filme as intervenções dos actores fizeram parte das festividades, em interação com os delirantes participantes do Carnaval de Torres Vedras. *Delírio em Las Vedras* é uma ficção que invadiu o real. Um exemplo dessa invasão é uma reportagem, publicada na net, sobre o Enterro do Carnaval de Torres Vedras 2015: aí podemos ver que as personagens de *Delírio em Las Vedras* também fizeram parte ativa da cerimónia, contribuindo igualmente para o espectáculo colectivo. Os habitantes disfarçados de carpideiras choravam a morte do Rei, enquanto que os actores acompanhavam-nos no choro: todos representavam a mesma emoção.

---

Essa é uma das características do Carnaval de Torres Vedras: a diluição entre actores e espectadores. " Quando actores e habitantes se mascaram, quem é

personagem, quem é real? O Carnaval é um mundo performativo de inversão de papéis. Em *Delírio em Las Vedras* as imagens e sons também se transformam, estabelecendo uma ponte entre a realidade surreal do Carnaval e a surrealidade das personagens. E, por muitas transgressões que possam ser feitas, "é Carnaval ninguém leva à mal."

*Delírio em Las Vedras* é um filme marcadamente autoral, mas, não sendo formalmente um filme "comercial", aposta num casting multifacetado, e dada a popularidade dos actores aumentou também o entrosamento das personagens com os participantes do carnaval, entre ficção e real.

Para Vladimir autores como Vladimir Nabokov, enquanto a sátira é uma lição, a paródia é um jogo. *Delírio em Las Vedras* é uma paródia e uma sátira. Paródia porque joga com um novo tipo de linguagem, através da ironia e da distanciação do modelo original. A paródia é uma nova obra de arte que parte de uma forma antiga, mas não a destrói, muda-lhe apenas a função e *Delírio em Las Vedras* é uma paródia, um comentário irónico ao formato televisivo, mas também é uma sátira ao conteúdo desses canais e à forma como lutam pela popularidade.

*Delírio em Las Vedras* atravessa os dois territórios, jogando com questões centrais à nossa sociedade mediatizada. Que lição reter desta sátira? Dizem que os portugueses têm medo do ridículo. O Carnaval de Torres Vedras é a exceção que inverte a regra. O Carnaval é um dos patrimónios imateriais da humanidade e foi esta a maneira escolhida para preservar a sua memória: transformando-a de forma carnavalesca. É um gesto de criação e de preservação, de intervenção e de património. Para mim *Delírio em Las Vedras* é uma manifestação espontânea da arte de viver e de representar num só gesto.

## Em defesa da comédia.

Parody de-doxifies, to use a favorite term of Hutcheon's; it unsettles all doxa, all accepted beliefs and ideologies.<sup>399</sup>

A obra-prima será aquela que conjuga os elementos estéticos com outros de natureza diferente, mas nem todos os filmes que fazem o espectador reflectir são obras primas. Acontece frequentemente sobrevalorizar-se a componente estética quando se avalia um filme, um livro ou um quadro. Com essa atitude, desprezam-se outras sensações e sentimentos despertados por essas obras. Em *Delírio e Las Vedras* a componente estética foi engolida pela vertigem dos acontecimentos do Carnaval de Torres Vedras.

Não adianta querermos sobrevalorizar a componente estética de uma comédia por exemplo. Isto não quer dizer que as comédias têm de ser objetos feios. Nesse sentido, o melodrama apela muito mais à apreciação dos elementos estetizantes. Chorar é um acto estético e rir é um acto ético? Trocadilhos à parte, há que considerar as diferenças de atitude que implica o acto de rir e chorar.

Quando se pede ao espectador para chorar apela-se à empatia com o sofrimento do outro. Quando se pede para rir, geralmente pede-se para ver de fora, de relativizar, de dizer: “Não passa de uma personagem de uma história. Eis o que poderia acontecer de mal e esta é a forma de te rires de ti próprio”. A comédia apresenta alternativas ao sofrimento – A distância favorece a capacidade de sentirmos de outra forma o infortúnio.

A comédia estará sempre mais perto do cinema das atracções, enquanto que o melodrama é o cinema institucional no seu esplendor manipulatório. Nos (bons) filmes melodramáticos, as emoções nos espectadores são moldadas pela narrativa e pelo ambiente de tensão constante. O espectador sofre na

---

<sup>399</sup> Dino Felluga, *Introductory Guide to Critical Theory*  
<https://www.cla.purdue.edu/english/theory/>

plateia. É um espectáculo triste em que o espectador sublima, sofrendo pelos outros. O espectador chora, e ao chorar representa. Nem as emoções dos espectadores são verdadeiras?

Nas comédias os espectadores saem da sala com um estado de espírito radicalmente diferente daquele com que entraram. Se gostaram do filme, compõe uma massa ruidosa e bem disposta, entusiasmada. Depois de se assistir a um melodrama o silêncio impera à saída da sala. Depois de visto um filme cómico surge a vontade de comunicar com o outro, relembrar as piadas e os momentos mais divertidos, fazer um exercício de memória a curto prazo. Os espectadores que saem de um filme cómico têm maior apetência para socializar.

Segundo Rudnitsky, nos melodramas é impossível desviarmo-nos do texto original sem destruir a lógica narrativa, mas na comédia esse desvio é possível, e pode até fazer parte da norma, como é o caso da Commedia dell'Arte:

It is impossible to deviate from the 'fixed text' in melodrama, drama or least of all tragedy without running the risk of confusing and destroying the whole storyline. In serious genres too much depends on the construction of the dialogue as set in advance. In farce or buffoonery, however, fairly free manipulation of speech is possible, as the actors of Commedia dell'Arte proved in their day.<sup>400</sup>

É possível improvisar em melodrama, mas a comédia (ou a farsa) é território muito mais fértil para a improvisação. Penso que através dessa espontaneidade podem-se estabelecer relações imprevistas entre as personagens e os cenários, construindo-se um texto fílmico de forma mais orgânica.

Em *Delírio em Las Vedras* há uma relação direta entre o Real e o Humor, pelo que a captação da realidade é já por si só um gesto humorístico. Isso quer dizer que se deve olhar para este filme como um documentário, mas

---

<sup>400</sup> Konstantin Rudnitsky, *Russian & Soviet Theatre: Tradition & the Avant-Garde*. Londres: Thames and Hudson Ltd, 1988 Pg.57

como um objecto artístico. Por outro lado, a comédia nunca deve ser vista como um sub-género artístico. Luis Buñuel, ao mesmo tempo que lamentava a opção de Chaplin pelo melodrama, escreveu a propósito do cómico no cinema, que este a cine-comédia é uma nova forma de poesia com contornos surrealistas, e nunca deveria ser menosprezado pelos intelectuais:

People are so stupid, and have so many prejudices, that they think Faust, Potemkin, and the like are superior to these buffoneries, which are not that at all, and which I would call the new poetry. The equivalent of surrealismo in cinema can be found only in those filmes, far more surrealist than those of Man Ray.<sup>401</sup>

A propósito das comédias Malcolm Turvey cita Murray Smith:

We can and we should, take popular films seriously – but as works of art, rather than as works of philosophy. After all, in the larger scheme of things, comic artistry is probably as important to human flourishing as philosophy.<sup>402</sup>

Ao que Turvey acrescenta:

Taking film as an art seriously involves clarifying what sort of knowledge *it* gives us, what sort of “truths about reality” *it* can reveal, rather than assimilating those truths, to borrow Smith’s felicitous phrase, are just as important to human flourishing as those scientific discoveries about natural phenomena that we are incapable of seeing unaided.<sup>403</sup>

O tipo de revelacionismo a que Malcolm Turvey apela não é uma extensão da visão humana (como a objetiva macro por exemplo que amplifica imagens que o olho humano é incapaz de detetar), é uma forma de aprofundar o conhecimento, que não passa necessariamente pela filosofia, ou pela ciência ou pela tecnologia. Revelar mais (realidade) equivale a fornecer outros túneis de realidade ao espectador. No caso da comédia tratam-se de túneis de realidade que desembocam preferencialmente num mar de gargalhadas, que por sua vez alteram por completo o estado emocional e físico do espectador.

---

<sup>401</sup> Luis Buñuel, *The Comic in Cinema* Gaceta Literaria, n.56, 15 Abril 1929 in *An Unspeakable Betrayal – Selected Writings of Luis Buñuel*, Translated by Garret White, University of California Press, Berkeley, 2000, Pg. 124

<sup>402</sup> Murray Smith, *Film Art, Argument, and Ambiguity* in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64, n.1, Winter 2006, Pg. 46 in *Doubting Vision – Film and the Revelacionist Tradition*, Oxford University Press, 2008, Pg. 130

<sup>403</sup> Malcolm Turvey *Doubting Vision – Film and the Revelacionist Tradition*, Oxford University Press, 2008, Pg. 130

## Recepção

Ainda não possuo elementos suficientes de análise para falar da recepção a *Delírio em Las Vedras*. Mas pude avaliar algumas dessas reações nas antestreias, dado que se trata de uma comédia e as gargalhadas são uma manifestação física detectável pela audição: não preciso de ver os espectadores para saber que se estão a rir. Houve vezes em que toda a sala ria em uníssona, de outras vezes a gargalhada tinha um efeito dominó em que uma cena começava com uma gargalhada que se ia gradualmente alastrando pela sala, até ao ponto de não se poder ouvir o *punchline* do diálogo.

Durante as sessões de *Delírio em Las Vedras* no Festival de Roterdão houve quem não se apercebesse que o filme tinha atores, à exceção do seu protagonista Nuno Melo (cujo protagonismo em *O Barão*, seis anos antes não tinha passado despercebido nesse festival). Essa confusão era esperada e desejada, mostrando até que ponto o real surreal invadiu a película e para o espectador este é acima de tudo um documentário.

As primeiras impressões refletem diferentes pontos de vista, e não me espantou absolutamente nada a fractura na recepção ao filme, que viajou entre a bola preta e as 4 estrelas na imprensa nacional. Mas algumas das interpretações foram inesperadas e obrigaram-me a olhar de outra fôrma para o filme. Por exemplo quando António Preto refere que em *Delírio* manifestam-se “saudades da revolução”<sup>404</sup>, algo de novo é acrescentado às declarações dos carnavalescos de que “o Carnaval devia ser todos os dias” e às declarações sensacionalistas da Gosma TV, o canal punk que reclama para si o regime de caos e anarquia. Quem ler aquela referência às “saudades da revolução” antes de ver o filme, irá ter uma atitude diferente, ou pelo menos irá ver o filme sob um prisma que lhe é subterrâneo. Nesses casos, em que a interpretação escava em profundidade sem se perder nas grutas do

---

<sup>404</sup> <http://www.serralves.pt/pt/actividades/edgar-pera-uma-retrospectiva-18-dez/>

inconsciente colectivo, dirigindo-se ao âmago do filme, o autor é surpreendido, espanta-se como se estivesse numa sessão de terapia (não necessariamente psicanalítica), num processo de descoberta de sentidos que, quando são enunciados, parecem óbvios – como se tivessem efetivamente pensados conscientemente. Esse corpo irracional do filme, que é revelado pelos espectadores mais atentos através de palpites e hipóteses, é dado a ver ao Criador Espantado. Nesse sentido esse é o verdadeiro Espectador Espantado: aquele que, depois de criar algo, é espantado pela forma como os outros espectadores interpretam a sua obra.

**post scriptum.** Transcender o realismo: não se trata apenas de fazer fluir o inconsciente, seguindo a metodologia surrealista, mas de criar novas formas de representação da realidade, que ainda não foram imaginadas. Apenas com a alteração do túnel de realidade se pode criar uma nova realidade. Caberá ao espectador/criador criar um túnel de realidade que desemboque fora dele próprio, um túnel que tenha um final mais luminoso e com mais pontos de contacto com os túneis dos outros e do seu imaginário. É nessa área de contacto fora dos túneis que se poderá procurar alternativas às teorias vigentes. O Espectador Espantado de que tenho vindo a falar tem a consciência do projector e do ecrã. Quer ser seduzido pelas formas e pelos ritmos, pelas cores e pelos sons. Não precisa de uma ilusão de realidade espacial nem de continuidade temporal para aderir ao filme. É adepto mas não é Fanático: tanto pode traduzir a visão dos filmes em música como em pintura. Não é Fanático do Modelo Vigente de Cinema Narrativo, de Hollywood ao “Cinema de Autor”.

---

Convém mais uma vez referir que, com estes textos, que por vezes ganham o estatuto cine-manifestos, não se pretende generalizar. São convicções temporariamente pessoais. Num mundo paradoxal é cada vez mais difícil ter certezas. “A cada um, só aproveita a experiência dos outros depois da experiência própria. Nos caminhos feitos o homem está um homem parado. Eis outra coisa que não serve para nada: um homem parado”, como escreveu

um dia Branquinho da Fonseca em *Rio Turvo*<sup>405</sup>. Termino este capítulo com uma citação de Bunuel porque penso que resume de forma exemplar o que tenho vindo a dizer sobre a relação entre o cinema do espanto e o cinema do real:

The most admirable thing about the fantastic," André Breton has said, "is that the fantastic doesn't exist; everything is real." Speaking with Zavattini some time ago, I expressed to him my dissatisfaction with neorealism. We were having lunch together, and the first illustration that came to mind was the wineglass I was drinking from. For a neo-realist, I said, a glass is a glass and nothing more. We see it being taken from the sideboard, filled with a drink, carried to the kitchen, where the maid will wash it and perhaps break it, which may or may not cause her to be fired, and so on. But this same glass, observed by different human beings, can be a thousand different things, because each person pours a dose of subjective feeling into what he sees, and no one sees it as it really is but as his desires and his state of mind make him see it. I advocate the kind of cinema that will make see those kinds of glasses, for that cinema will give a whole view of reality, expand my knowledge of things and people, and open the marvelous world of the unknown, of all that I can't find in the daily press or come across the street.<sup>406</sup>

---

<sup>405</sup> Branquinho da Fonseca, *Rio Turvo e Outros Contos*, Editorial Inquérito, Lisboa, 1945 Pg 30.

<sup>406</sup> Luis Buñuel, *An Unspeakable Betrayal – Selected Writings of Luis Buñuel*, Translated by Garret White, University of California Press, Berkeley, 2000, Pg. 140

# PERDER TEORIAS

## *FORA DE ÓRBITA*

### *CAMINHOS MAGNÉTICOS*

Ce n'est qu'a posteriori que l'on peut définir l'ideal que l'on recherche, en mesurant le chemin parcouru.<sup>407</sup>

A origem é a meta.<sup>408</sup>

---

<sup>407</sup> Toni Negri, *Philosophie* #28 Avril 2009, Pg. 41

<sup>408</sup> Karl Krauss, citado por Robert Calasso, *Os quarenta e nove degraus*. Tradução de Maria Jorge Vilar de Figueiredo, Edições Cotovia, Lisboa 1998, Pg. 36

Esta tese, e os seus filmes, permitiu-me encontrar diversos tipos de espectadores espantados. É esse o caminho que desejei percorrer, a ponte que decidi construir: entre a câmara espantada e o espectador espantado. Escreveu o renascentista Leon Battista Alberti: “Uma obra está completa quando nada pode ser acrescentado, retirado ou alterado, a não ser para pior.” Nesse sentido, *O Espectador Espantado* nunca estará terminado, haveram sempre peças por encaixar neste puzzle elástico. No entanto, é possível analisar retrospectivamente o caminho percorrido e procurar as teorias a ele subjacentes. Esta tese faz parte de um esforço de melhor compreensão do espectador-receptor, e também do espectador-criador, através da minha obra e da sua contextualização na história do cinema e nas suas teorias. Isto é, nas ferramentas teóricas e históricas que permitiram demonstrar e remontar as peças dessa obra e que melhor se adequam aos meus filmes.

Este livro-tese parte de leituras e visionamentos para depois se dedicar a analisar a criação e recepção dos filmes. E, dando a volta completa ao círculo, regressa às teorias alheias para melhor compreender todo o processo. *O Espectador Espantado* não é um filme-testamento (que resume um percurso), é um filme-nascimento, que mostra como vejo o cinema através das visões do Outro, de outros espectadores.

A segunda fase de entrevistas, já foi realizada depois da estreia de *O Espectador Espantado*. Os entrevistados tiveram oportunidade de comentar o filme, pelo que algumas das questões e respostas estão directamente relacionadas com *O Espectador Espantado* e os seus conceitos e práticas.

Numa dessas entrevistas Jan Distelmeyer resume o seu interesse pelo 3D de forma esclarecedora (pelo emisso no que me diz respeito), relacionando com a linguagem auto-reflexiva de *Cinesapiens* e *O Espectador Espantado*:

What is 3D? Is a special effect or something else? There are some positions in discourse saying it is trying to enrich cinema with the special effect gesture of 3D – things coming at you and all this stuff. What is at work here is the old and problematic juxtaposition of narration and spectacle. I think it's wrong from the beginning, because it is repeating the problem of the content/form-distinction. How

do you know, which “spectacle” is not contributing to and forming what you call afterwards the narration? How could 3D be just a special effect, when it is technically and physically one of the basic conditions of the evolving cinematic experience? I liked that in your movie *The Amazed Spectator*: cinema in itself is an amazement. It asks the question, how could you distinguish between something like a story and the amazement of watching, experiencing, hearing it. I think 3D could help us to understand, that we have to deal with cinema and film as a whole dispositif with so many things being interrelated by this heterogeneous elements of the respective dispositif. Traditions, forms of watching and making movies, rules, technologies, architectures – all this stuff and of course also the idea of what actually is a movie, why to see it, why to hear it, is forming certain dispositifs. 3D is asking us what we actually are expecting from movies, from cinema and what could do 3D to it.<sup>409</sup>

As conclusões deste estudo inevitavelmente só poderão assentar em novas questões e a declaração de interesse em aprofundar certos temas. Como afirmou Adorno

Trata-se apenas de isto: do meu teorema, segundo o qual não há um *primum* filosófico, também deriva que não se pode criar uma estrutura argumentativa segundo a habitual progressão gradual; pelo contrário, deve-se formar o conjunto a partir de uma série de complexos parciais, mais ou menos do mesmo peso e ordenados concêntricamente, ao mesmo nível; porque o que dá a ideia não é a sucessão é a constelação.<sup>410</sup>

Olhando para esta tese como um todo e não uma sucessão de capítulos e filmes, que constelação se apresentará em *O Espectador Espantado* ao espectador-leitor desta tese?

---

<sup>409</sup> Entrevista Jan Distelmeyer por Edgar Pêra, 13-06-2016.

<sup>410</sup> Adorno, citado por Robert Calasso *Os quarenta e nove degraus*. Tradução de Maria Jorge Vilar de Figueiredo, Edições Cotovia, Lisboa 1998, Pg. 22

## NOVAS PALAVRAS

Aos poetas a invenção das palavras do seu tempo<sup>411</sup>

Freud, por exemplo, nunca foi o leviano e o cretino que a muitos interessava que fosse, nem pretendeu negar a ciência, como poderiam julgar alguns. Ele combateu sim um espírito estreito dentro dele, deu-lhe novos horizontes até aí considerados sem importância, ou mal observados, ou puramente negados (...) Trouxe Freud até este local para designar uma atitude e uma conquista científica que levou precisamente a Ciência junto à porta-guilhotina onde começa o conhecimento-acção dum Universo que só uma Metaciência poderá apontar, melhor dizendo: que só o Poeta, fora dos processos de investigação científica, descobre e enriquece.<sup>412</sup>

Uma das questões-respostas possíveis desta investigação tem a ver com a descoberta de **novas palavras**, ou a utilização de palavras antigas em contextos novos, ou ainda a combinação de conceitos-palavras. Neste livro são propostas algumas palavras novas, ou novos conjuntos de palavras. Eis alguns exemplos:

**cine-imprinting** - o fenómeno de cine-impressão, a influência do primeiro filme na cinefilia futura de um espectador.

**neuro-cineasta** - para definir o perfil de espectadores como Pauline Kael Olaf Moller ou João Bénard da Costa, por exemplo, que criam filmes mentais com a sua escrita.

**cine-cosmopolitismo** – Conceito de cosmopolitismo aplicado ao cinema. Criação de pontes entre os filmes e os espectadores.

---

<sup>411</sup> António Maria Lisboa, *Carta Aberta a Snr Dr Adolfo Casais Monteiro*, in *Poesia*, Edições Biblioteca Editores Independentes, Assírio& Alvim 2008, Pg. 137

<sup>412</sup> António Maria Lisboa, *Carta Aberta a Snr Dr Adolfo Casais Monteiro*, in *Poesia*, Edições Biblioteca Editores Independentes, Assírio& Alvim 2008, Pg. 137

**Cine-adjetivos** - elos (inquebáveis) mentais entre planos de diferentes naturezas, provocando no espectador pensamentos sem relação directa com o referente desses planos.

**Cinema Imaginativo** – No fundo todo o cinema é imaginativo, porque nunca existirá uma coincidência perfeita entre o real e o filmado. No entanto, o tipo de cinema imaginativo a que me refiro parte de uma clivagem entre realismo e imaginitivismo defindido por Baudelaire.

**Kino-consciência e o Espectador Cine-alfabetizado.** Para Francesco Casetti vivemos na era do Cinema 2.0, o cinema deslocado da sala. André Gaudreault avança, em *O Espectador Espantado*, com o conceito de “video-cinema” para definir as práticas actuais de difusão de imagens em movimento, iniciadas com a introdução da televisão nos lares dos espectadores. Não haverá um novo termo enquanto não aparecer uma nova forma dominante. Mas enquanto se usar o termo cinema, significa que ainda não temos um media integralmente novo dentro do domínio das artes cinéticas.

O estudo do cinema faz-se cada vez mais fora da órbita da sala-matriz. Há também a realçar o facto de que a maioria dos espectadores entrevistados raramente se desloca à sala de cinema para assistir a um filme. As duas excepções notórias são Olaf Möller e Augusto M-Seabra, que evitam a todo o custo o visionamento de filmes no pequeno ecrã e se mantêm actualizados sobre a evolução recente do cinema. Muitos desses teóricos acompanham de forma esporádica o cinema contemporâneo, e como confessa Laura Mulvey, abandonaram o estudo do cinema popular hollywoodiano, que começou por ser a força motriz das *nouvelles vagues* e *new waves*.

**Neo-espectadores.** urante a fase final deste projecto, o território de investigação das práticas audio-visuais foi expandido significativamente, deslocando-se da sala de cinema para o mundo exterior. Da atracção univoca para a multitude de atracções circulando em órbitas de colisão iminente. André Gaudreault e Germain Lacasse definiram como um neo-

espectador o espectador cine-analfabeto do cinema primitivo, que ainda não se familiarizou com a existência de imagens em movimento. É o espectador para quem as atracções são em si o motivo para se deslocar a uma sala de cinema.

Wanda Strauven sugere que hoje assistimos a uma nova vaga de neo-espectadores muito jovens, que muito cedo se familiarizam com outras formas de reprodução e manipulação de imagens, como o “touch screen” por exemplo. Strauven dá como exemplo a sua própria filha de 2 anos, que, de tão habituada a manipular um i-pad, quando confrontada com uma revista, tenta deslocar as imagens com um dedo, como se a capa fosse um ecrã. Para esta neo-espectadora, uma publicação impressa é um tablet que não funciona. Olha para a folha de papel como um ecrã avariado. Essa relação táctil com a imagem trará com certeza múltiplas alterações no comportamento dos espectadores. O mesmo se passará certamente com os futuros criadores, espectadores dotados de um novo alfabeto cinematográfico.

Podemos afirmar que, a par das revoluções tecnológicas vindouras, é na linguagem que decorer dessas inovações, que a questão se coloca. Que tipo de linguagens surgirão? Que formas narrativas interactivas aparecerão? Será na dimensão cinematográfica (imagens em movimento) que a evolução se processará, dando origem a novas Odisseias colectivas? Outra questão que decorre desta é a seguinte: serão algum dia os espectadores verdadeiros criadores? Conseguirá ver cada um um filme literalmente diferente? Chegarão todos ao cine-êxtase se os filmes se moldarem aos seus pensamentos e desejos? O que ainda os espantará? Conseguir-se-ão surpreender? Estará sempre nas mãos do Outro a capacidade de espantar? Espantar no duplo sentido da palavra portuguesa espanto: Como nos admirarmos connosco e como nos afastarmos simultaneamente para podermos ver de fora?

Antoni Muntadas afirmou que “uma das tarefas do artista é de tornar visível o lado invisível da imagem”<sup>413</sup>. Podemos também afirmar o inverso: uma das tarefas do artista é de tornar invisível o lado visível da imagem. Num mundo sobrepovoado de imagens, resta ao criador fazer uma operação de decantação das ondas visuais, esculpir a massa amorfa do cinema fragmentado. Por exemplo, como evoluir na linguagem estereoscópica de forma a que o espanto seja renovado? Justin Brecese aponta pistas:

I think I would like to see some new and innovative things happen with 3D rather than simply applying its two basic functions to a standard narrative. By two functions I mean It is always used to either “pull you in” and show depth, or to make things appear to “pop out” of the screen at you. I think it could be used more creatively that it tends to be. I don’t honestly know the answer to what type of utopia that could bring, haha, but I would like to see some more abstract and interesting applications beyond those which simply maintain the status quo. For instance, instead of alleviating our anxieties regarding depthlessness and the digital age, it could be used creatively to shed light on why we have these anxieties in the first place. Call attention to these ideas rather than unconsciously serve and perpetuate them.<sup>414</sup>

---

<sup>413</sup> Antoni Muntadas. “*Behind the Image*” in *Illuminating vídeo - an essential guide to video art* New York: doug hall & sally jo fifer., 1990 Pg. 317

<sup>414</sup> Entrevista Justin Brecese por Edgar Pêra, 29-03-2016.

## FORA DE ÓRBITA

While we explore cyberspace, magical practices are rampant in traditional as well as invented and increasingly packaged forms. The fact that magic increases space with technology begs us to consider the possibility that technology itself is magic.

The practices of attraction, distraction, tactility, shock, and repetition not only are film's stock-in-trade but also make for healing and sorcery. Directors who craft their films by deploying its specific devices, those who maintain the preeminence of the filmic, make magic. Ironically, it is not just Hollywood narrative, but even more clearly a motion-sick, time-torn, *photogenic*-based cinema that shows film to be the ritual cure for modern misfortune.<sup>415</sup>

Depois desta tese pretendo realizar um projecto de pós-doutoramento cujo título de trabalho é *Fora de Órbita – Do Cinema Virtual ao Cinema do Além*, um filme-livro-(jogo?) instalação, explorando as tecnologias mais recentes à altura da investigação. Este trabalho recuperará reflexões desta tese, exibindo-as fora daquela que é a matriz do *spectatorship*: a sala de cinema.

Se a sala de cinema foi o cenário fundamental de *O Espectador Espantado* já em *Fora de Órbita*, deslocaremos o centro das atenções para os ecrãs nómadas (para usar a expressão que André Gaudreault utilizou em *O Espectador Espantado*). Pretende-se analisar as formas intermediais de cinema e ver até que ponto os filmes e os espectadores são afectados por esta nova relação. Para Raymond Bellour, o corpo do cinema é o ponto de confluência entre o corpo dos filmes e o corpo dos espectadores. Em *Fora de Órbita* procura-se definir esse novo corpo do cinema, que se desmultiplicou e fragmentou. Essa pulverização não significa que o cinema desapareceu, apenas que a sua virtualidade lhe garante uma omnipresença até aí limitada ao marketing e à publicidade.

---

<sup>415</sup> Rachel O. Moore. *Savage Theory – Cinema as Modern Magic*, Durham: Duke University Press, 2000, Pg.11

Se os filmes viajam hoje em órbitas longínquas do Planeta Sala de Cinema não é quer dizer que não pretendam regressar ao local de origem. Essa é a minha crença. Vejo neste Cinema Fora de Órbita um suplemento cada vez mais importante e é muito difícil pensar em cinema sem pensar noutras formas de captar e exibir imagens (e sons) em movimento.

Com este projecto pretendo filmar exaustivamente todo o tipo de formas de cinema no sentido lato: consolas de jogos, capacetes e óculos de realidade virtual, filmes alojados em redes sociais, filmes para televisão, para telemóveis, *tablets*, computadores portáteis, etc.

Tendo isso em linha de conta, o resultado final deste projecto não se resume também a um livro e um filme para ser projecto numa sala de cinema e redifundido na televisão. Pretendo criar filmes específicos para cada um dos media envolvidos e depois refilmá-los em diferentes circunstâncias e ocasiões.

O Terror é por si só um género fora de órbita, mas o Maravilhoso é um género cada vez mais raro, à excepção de filmes destinados ao público infantil. Quando este género viaja para fora das salas de cinema as consequências são imprevisíveis. Pretendo recriar a sensação de visionamento em óculos rift de filmes de terror e do Maravilhoso em 360° 3D, fazendo uma análise desses tipos de cinema, sob vários pontos de vista, entrevistando especialistas desse domínio filmando as reacções dos espectadores.

*Fora de Órbita*, apesar de se manifestar através de diferentes projectos em diferentes durante a sua investigação, será rodado no formato 3D, que é por si só é um motivo de deslocação às salas de cinema, dado que são poucos os que possuem em casa televisores 3D. Esta investigação irá também circular fora do corpo teórico do cinema, entrando pelos ramos da ciência e

da ficção científica. Mais uma vez, à fase inicial de leituras suceder-se-á uma fase de conversas e entrevistas com alguns dos autores estudados.

Pretende-se analisar as formas intermediais de cinema e ver até que ponto os filmes e os espectadores são afectados por esta nova relação. *Fora de Órbita* é um filme e um livro sobre as formas de cine-vida que se libertaram da sala de cinema-matriz. Analisar-se-á a forma como filmes e espectadores se relacionam no território inter-média, deslocando a questão da “morte do cinema” para a da vida para além da sua morte.

Em *Fora de Órbita* pretende-se analisar a forma como filmes e espectadores se relacionam no novo território inter-média. *Fora de Órbita* será composto de diferentes elementos: entrevistas, cine-diários em directo, filmes 360° 3D, e imagens em ecrãs diversificados em cenários do quotidiano e de lazer. Essas imagens serão todas refilmadas em diferentes contextos de visualização no formato 3D, um formato que remete de novo para as salas de cinema.

Primeira hipótese de trabalho: O filme final resultará numa instalação em movimento de ecrãs nómadas, que será depois filmada por diferentes câmaras 3D de diferentes texturas. Captar-se-á a reacção de espectadores a todas as imagens que compõe *Fora de Órbita*. Assim sendo, as imagens provenientes de entrevistas, cine-diários em directo, filmes 360° 3D, serão exibidas em ecrãs diversificados em cenários do quotidiano e de lazer. As câmaras 3D seguem esses ecrãs, num movimento contínuo entre cenários, parando para ouvir, afastando-se a grande velocidade para ver o filme seguinte, por exemplo. Toda a estratégia de refilmagem 3D será feita de acordo com os conteúdos e estéticas dos filmes 2D previamente realizados.

## Do cinema 3D ao cinema Virtual

Com o **cinema virtual** regressamos ao estatuto de espectador espantado, mas é um novo tipo de espanto e um novo tipo de crença. Assistimos aos filmes virtuais com o espanto de uma nova primeira vez, que surge depois de uma primeira vez que remete para a invenção do cinema. Isto porque o tipo de espanto que essa tecnologia proporciona é de outra natureza, a imersividade é maior, mas a consciência de que se está a ver algo de artificial não impede que o corpo reaja como se fosse algo real.

Um exemplo de cinema virtual individual ocorre com os cada vez mais populares óculos rift, que se podem adaptar aos *smartphones* e outros dispositivos. Com os filmes e jogos 360° 3D o espectador começa lentamente a mover-se. Pode abandonar a cadeira, apesar de limitado no seu percurso. A cabeça de um espectador 360° 3D move-se constantemente e os filmes têm de ser concebidos para que existam espalhadas pelos 360° suficientes atracções, elementos de espanto, que incitem o espectador-utilizador a explorar ao máximo o potencial deste formato.

Justin Brecese acredita que pelo facto de estarmos em permanente contacto com ecrãs bidimensionais, com superfícies planas, temos a necessidade da tridimensionalidade nos diferentes media que consumimos. O 3D surge para colmatar a ausência de profundidade (literal) nas nossas vidas enquanto espectadores constantes de ecrãs nómadas. Para Brecese a revolução virtual é iminente:

VR, I think, is going to largely attempt to mimic the same kind of “realism” that 3D films strive for. Creators of VR content will also undoubtedly want to immerse you in a world full of simulacra. VR’s going to be the closest we’ve gotten to that vision...like having a portable IMAX screen strapped to your face essentially. It’ll also add motion, where we can look around and “see” the digital world as we would the physical. I think most of it is going to go that route. But I think there would definitely be room for some interesting abstract and creative development with VR. Especially once it starts to get more popular and becomes more accessible, because it seems like a

bunch of different competing virtual reality products are going to be coming out for commercial use in the near future.<sup>416</sup>

Em 2009, quando comecei a definir o tema desta tese, o espanto cinematográfico localizava-se no 3D, inaugurado com pompa e circunstância com *Avatar*. O espanto do presente está no cinema virtual, em vias de massificação. Através de um sistema audio-visual imersivo o espectador entra em contacto com um vasto espaço virtual, muito maior do que o espaço físico onde se encontra.

## **CINEMA VISCERAL E CINEMA VIRTUAL**

Costuma-se dizer que os filmes de terror são o cinema visceral por excelência. Mas todo o cinema é visceral, desde que a crença seja activada no espectador durante a projecção de um filme. A imagem de um comboio (Lumière) a avançar na direcção da câmara/espectador já provocou um efeito de medo algo semelhante à da imagem de um machado a espetar-se numa porta em *Shining* (Kubrick, 1980). Os espectadores (adultos) que se assustaram com a imagem do comboio no primeiro filme projectado pelos irmãos Lumière acreditaram na possibilidade de que aquela imagem bidimensional correspondesse à própria realidade. O grau de crença do espectador aumenta consoante a imersividade dos filmes e, como H.P Lovecraft afirmou, o medo é a emoção mais poderosa de todas. Ao verem esses filmes os espectadores sentiram no corpo essas imagens ameaçadoras.

O cinema é visceral por natureza, em diferentes doses, consoante a experiência prévia do espectador e a qualidade (imersiva) do filme. As imagens em movimento têm um efeito real sobre o corpo espectador, que não se limita ao aspecto cognitivo, todo o corpo reage. Como afirmou Manuel Domingos

---

<sup>416</sup> Entrevista Justin Brecese Skype, 29-03-2016.

Todo o corpo se espanta, muito mais do que o encéfalo. Todo o corpo se espanta e nós temos as reacções mais variadas em varias áreas do corpo quando nos espantamos com algo, desde o batimento cardíaco que acelera, alterações da respiração, alterações do pensamento, da motricidade. Não é apenas um cérebro que se espanta.<sup>417</sup>

Com a introdução do 3D o grau de visceralidade do acto de ver cinema aumentou. Estudos recentes apontam para um aumento substancial do factor surpresa e do leque de emoções dos espectadores 3D. Segundo Patrick Fagan, psicólogo responsável por esses estudos junto de crianças, o 3D proporciona 79% das emoções de uma viagem de montanha russa. Mas quando passamos para o cinema virtual 360° 3D, viajar (virtualmente) numa montanha russa pode ser ainda mais real do que a própria realidade e há espectadores que não aguentam sequer até ao fim da primeira descida. O actual cinema virtual é visceral em todos os aspectos e não se restringe apenas aos filmes e jogos de terror: guiar um carro num jogo 2D (ou até mesmo num jogo 3D), é uma experiência totalmente diferente de guiar um carro com um volante real e um capacete virtual. A experiência de guiar um carro aproxima-se da experiência real, ao ponto de qualquer solavanco virtual poder criar uma reacção do estômago real do espectador-manipulador.

Tanto o cinema 3D como o cinema virtual têm algo em comum: o aumento da visceralidade. As sensações dos espectadores do cinema visceral são cada vez mais próximas das suas sensações face ao real. Enquanto que no cinema 3D há um factor simultaneamente imersivo e distanciador, no cinema virtual a tendência é cada vez mais para que o espectador confunda entre as duas realidades. Hoje, mesmo com grafismos menos realistas, a sensação de que o espectador virtual está a viver fisicamente aquele momento é cada vez maior.

Durante a fase final desta tese realizei e exibi dois filmes complementares *Cinema Visceral* (filme-conferência) e *Visões Virtuais* (filme integrado na minha retrospectiva em Serralves 2016), proto-capítulos de *Fora de Órbita*. Ambos os filmes se debruçam sobre o impacto do cinema virtual nos espectadores. Em *Cinema Visceral* experimentei a mais recente Playstation VR 360° 3D e filmei as reacções dos espectadores manipuladores face a jogos virtuais, entre os quais, *Until Dawn: Rush of Blood* (zombies, montanha russa, *VR Worlds: The Deep* (descida às profundezas do oceano, *VR Worlds: London Heist* (perseguição na auto-estrada) e *Headmaster* (marcar

---

<sup>417</sup> Manuel Domingos, entrevista Cinemateca Portuguesa 2014

golos de cabeça numa baliza de futebol) Como mostrar àqueles que nunca passaram por esta experiência, o que é o cinema virtual?

Como mostrar àqueles que nunca passaram por esta experiência, o que é o cinema virtual? Vou tentar exemplificar.

### **Cinema Subjectivo Virtual: O Espectador-Câmara**

No cinema virtual o espectador transforma-se em Homem-Câmara e é ele que determina o ponto de vista do filme que está a ver: os olhos do espectador são os olhos da câmara e quando o corpo do espectador se move, a imagem do ecrã virtual também se move. Isto é possível porque em cima do ecrã está um pequeno sensor que capta os movimentos do espectador. A utopia do espelho do espectador no ecrã de *O Espectador Espantado* é substituída pela do Espectador-Criador de movimentos de câmara em tempo real.

No caso do filme 360° VR *VR Worlds: The Deep*, o espectador desce às profundezas do mar numa jaula. Primeiro, o maravilhamento: os peixes, as medusas, o fascínio pela fauna aquático. Esse espanto positivo cedo desaparece para dar lugar a um espanto negativo de medo e eventual terror: quando aparece o tubarão a devorar as barras da jaula onde o espectador se encontra virtualmente, o pânico instala-se. O grau de medo depende do envolvimento do espectador. No meu caso, não consegui convencer o meu cérebro de que o tubarão virtual, que circulava ameaçadoramente à minha volta, não era real, o meu corpo regia como se o fosse. O cérebro resistia aos meus comandos, provocando uma fractura entre o meu eu e o meu corpo. Tive medo real do tubarão virtual, não houve forma de resistir a essa emoção visceral. Não havia dúvidas para o meu corpo da ameaça do tubarão, e à medida que as barras da minha jaula protectora iam sendo arrancadas pelos milhares de dentes do tubarão, o terror ia aumentando (apesar de eu dissimular essas emoções dos outros que me circundavam - os espectadores de um espectador virtual). A sensação de presença física do espectador no espaço virtual deste tipo de cinema, faz com que se esbatam

as fronteiras entre plateia e ecrã (sendo que no caso do filme 360 VR 3D *The Deep* o espectador está de pé).

### **Isolamento Sensorial: o corpo fantasma do espectador no cinema virtual.**

Claro que existem momentos em que o espectador 2D/3D, de cinema com ecrã externo, se esquece de que está a ver um filme, para poder usufruir emocionalmente da narrativa, mas não precisa de fazer grande esforço para terminar essa suspensão da descrença (no caso dos filmes de terror, porém, há espectadores que têm dificuldade em não reagir visceralmente às imagens, mas isso não quer dizer que acreditem na realidade daquelas imagens). No cinema virtual o esforço do espectador para convencer o corpo de que o que está a presenciar não é real é muito maior. O espectador poder movimentar-se num raio de 360º cria a ilusão de que o ecrã está por todo o lado. As imagens cercam-no. Ao cortar outras formas de informação visual e sonora, o nosso corpo desaparece, deixamos de ver os nossos braços, o tronco, as pernas... O tubarão convive no nosso espaço, porque fomos privados do espaço físico que nos rodeava. Não é apenas um isolamento sensorial, é a substituição da informação que é transmitida aos sistemas de percepção auditiva e visual. O tempo e o espaço virtual são processados pelos órgãos dos sentidos como reais, porque o espectador não tem outra fonte de informação.

**Utopia Virtual.** Em certos jogos virtuais há correspondência entre os movimentos do nosso corpo e a imagem que estamos a ver. No jogo 360º VR 3D *VR Worlds: London Heist* por exemplo, quando um personagem pede ao jogador-espectador, que lhe passe uma lata de refrigerante, este estende a sua mão real para pegar um refrigerante virtual, e um simulacro do seu braço aparece a segurar o refrigerante. Depois basta ao espectador-jogador mimar o gesto de atirar a lata, que esta vai parar às mãos do condutor virtual. Já quando se está a ver *The Deep*, o corpo do espectador desaparece, não há uma correspondência entre o corpo físico do espectador e um corpo virtual. O espectador é um fantasma sem corpo que vai descendo numa jaula, até que

o tubarão começa a destruir as barras da jaula e o espectador deixa de se sentir um fantasma subaquático para se transformar num ser real imaginário que pode sofrer efectivamente um ataque de um tubarão. O Eu envia uma mensagem ao cérebro a dizer que nada daquilo é real, mas o corpo reage como se a ameaça fosse real. É um fantasma que reage como se tivesse um corpo físico – o espectador pode ter um ataque de coração frente ao tubarão virtual.

No cinema virtual perdermos os nossos corpos, o nosso cérebro é manipulado, entregamo-nos a um universo perceptual que substitui por completo o mundo que nos rodeia. Estamos no princípio de uma nova entidade que gradualmente substituirá a nossa realidade. Resta saber qual o papel da imaginação nessas novas artes, como tornar o espectador de novo consciente do seu corpo. Como serão os filmes virtuais (3D 360º) auto-reflexivos? Como farão o espectador pensar para além da ilusão? Como espantar o espectador manipulador cine-alfabetizado? São estas algumas das pistas que pretendo seguir no futuro, enquanto Espectador-Criador.

William Gibson, que inventou o termo ciber-espaço nas suas narrativas, escreveu sobre o futuro do Espectador-Criador, um Escritor Virtual, capaz de criar, sózinho, no seu estúdio um objecto digital. A essa personagem deu-lhe o nome de Garagem Kubrick

The Garage Kubrick is a stone auteur, an adolescent near-future Orson Welles, plugged into some unthinkable (but affordable) node of consumer tech in his parents' garage. The Garage Kubrick is single-handedly making a feature in there, some sort of apparently live-action epic that may or may not involve motion capture.<sup>418</sup>

William Gibson acredita, tal como Rachel O. Moore, que o cinema, no seu sentido mais lato, pode ser um acto mágico:

---

<sup>418</sup> William Gibson, *Filmless Festival. A long, flickering weekend with the ghosts of cinema's future.*, Wired, USA, Outubro 1999, Pg. 228

To think in terms of entertainment, or even of art, is probably to miss the point. We are building ourselves mirrors that remember – public mirrors that wander around and remember what they´re seen. That is a basic magic. (...) But a more basic magic still, and an older on, is the painting of images on the walls of caves, and in that magic the mind of the painter is the mirror, whatever funhouse twist are brought to the remembered object. And that cave is also my Kubrick´s garage, and whatever he´s driven to cook up in there will simply be another human dream. The real mystery lies in why he is, why we are, willing, driven, to do that. (...) Some of us will use digital film technology to explore all of those places, all of those people, in the world we´re still trying to discover. If the Standpipes of the world cease thereby to be invisible, out of sight and out of mind, it will have all been worth it right there. And others, like my own Garage Kubrick, will use the same technology to burrow more deeply, more obsessively, more gloriously, into the insoluble mystery of the self, even as the Chateau Marmont outlast the media platform and the studio system that gave it birth. <sup>419</sup>

A conversa que tive recentemente com Jan Distelmeyer deu-me novas perspectivas relativamente ao meu trabalho na área do 3D, quer relativamente ao meu passado (seis anos a filmar quotidianamente no formato tridimensional) quer relativamente ao meu futuro. As entrevistas a realizar influenciarão com certeza o resultado final deste filme. Jan Distelmeyer fala do 3D como um regresso às salas de cinema, tendo em conta que são poucos os que vêem filmes 3D em casa. O 3D fora de órbita encontra-se noutros espaços, que não o televisor, que para Elsaesser se encontra num limbo. Para este autor, se o presente do cinema é em 3D, no futuro estará fora da sua órbita, noutros media, nas consolas de jogo, nos filmes 360º 3D para óculos rift e capacetes de realidade virtual. Para Justin Brecese, como interagimos e comunicamos cada vez mais tempo através de ecrãs a duas dimensões, surgiu uma apetência para o ecrã tridimensional, que dê literalmente mais profundidade à imagem. Massificar-se-ão os telemóveis 3D? Essas e outras questões e premissas farão parte desta investigação. *Fora de Órbita* pretende colocar questões pelo que este filme,

---

<sup>419</sup> Ibidem. Pg. 229

tal como outros, só terá uma forma definitiva depois de terminado. No entanto os seus ingredientes estão ao alcance de todos: vivemos rodeados de imagens. O espectador é simultaneamente um manipulador e uma marioneta.

Philip Polidor, pioneiro da Fantasmagoria, descrevia assim os seus espectáculos:

I will not show you ghosts, because there are no such things; but I will produce before you enactments and images, which are imagined to be ghosts, in the dreams of the imagination or in the falsehoods of charlatans. I am neither priest nor magician. I do not wish to deceive you; but I will astonish you.<sup>420</sup>

Subcrevo estas últimas palavras: Não quero enganar ninguém (Espectadores Crentes) mas quero espantar todos (Espectadores Espantados).

---

<sup>420</sup> Philip Polidor citado por Tom Gunning, *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters*. University of Chicago. Pg. 5

## CAMINHOS MAGNÉTICOS

Quer dizer que a minha teoria de Lyon não tinha sido mais uma acta lavrada com o único propósito de me libertar do seu conteúdo, talvez acta lavrada com o exclusivo propósito de escrever e perder países, de viajar e perder teorias, perdê-las todas.<sup>421</sup>

Termina Enrique Vila-Matas o seu texto a propósito sobre a sua teoria do romance contemporâneo (e da espera), com o texto citado em epígrafe. Agora que cheguei ao fim deste percurso e me preparo para outra jornada relembro as palavras deste escritor, que insiste em criar teorias como forma de libertação do seu conteúdo, criar teorias para depois perdê-las por completo e “recuperar essa grande liberdade do espírito vago”<sup>422</sup> Que teorias irei abandonar ao terminar *O Espectador Espantado*?

Uma das formas que encontrei para perder estas teorias foi começar por “descontaminar-me” do 3D concebendo um filme em 2D Cinemascope. No entanto é bom realçar que o Cinemascope é também um formato capaz de espantar o espectador e, quando foi lançado, era entendido como mais um formato tridimensional dado o impacto que a imagem este formato tinha sobre o espectador. Houve até quem defendesse que o formato 2D *Cinerama* e o *Cinemascope* eram uma forma de cinema tridimensional: em 1951 na revista *Revista Visor*, podia-se ler que os óculos 3D seriam sempre um obstáculo, enquanto não fosse conquistada a auto-estereoscopia: “posta de lado a hipótese de os espectadores terem de usar óculos especiais, todos os sistemas se baseiam agora apenas na tela e nos projectores.”<sup>423</sup>

---

<sup>421</sup> Enrique Vila-Matas. *Perder Teorias*. Tradução Jorge Fallorca, Lisboa: Teodolito, 2010. Pg.85

<sup>422</sup> *Ibidem*, Pg.82

<sup>423</sup> *Cinema Tri-dimensional*, revista *Visor* #1 de 25 de abril de 1953, pg. 20

O projecto *Caminhos Magnéticos*, uma adaptação de um conto de Branquinho da Fonseca, foi a solução encontrada para perder as teorias, para além de abandonar a praxis 3D. O filme assenta numa narrativa prévia, o que dá um espaço limitado à imprevisibilidade. *Caminhos Magnéticos* é um filme Cinemascope 2D em que as teorias serão submergidas pela ficção, retomando o caminho traçado pelo filme que de alguma forma foi espoletador desta tese: *O Barão*. Em *O Barão* reflecti, de forma plástica sobre a cinefilia, e o espectador, o Outro, foi o centro das atenções do criador. Em vez de criar os filmes que queria fazer dediquei-me a criar um filme que queria ver - antes de começar a fazer cinema, quando eu ainda era “apenas” um cinéfilo.

*Caminhos Magnéticos* não se tratará de um “filme livre”, como *Lisbon Revisited*, por exemplo, mas não deixará de ser emocionalmente autêntico, na esteira de *O Barão*. A meu ver, *O Barão* é um filme autêntico, no sentido em que está em contacto com forças (dramáticas e até melodramáticas) que geralmente sublimo através de mecanismos “formalistas”. O fato de *Caminhos Magnéticos* ter um guião previamente definido ao contrário de todos os filmes desta tese, quer dizer porém, que o espanto não faça parte integrante dos seus objectivos. No entanto, ao seguir um caminho narrativo linear, ao aproximar-me de uma narrativa clássica, troca-se o domínio das sensações e ideias pelo das emoções. A preponderância das emoções é uma forma, de perder teorias, e ao mesmo tempo é uma maneira de transmitir ideias ao espectador através do seu “coração”. Ao que se seguirá um novo período de pesquisa, que prolongará estes estudos. Que teoria surgirá com *Caminhos Magnéticos*, que terei de abandonar posteriormente? Termina com uma citação Francis Picabia, que resume, de forma dadaísta, estas preocupações:

As nossas cabeças são redondas para que os nossos pensamentos possam mudar de direcção<sup>424</sup>

---

<sup>424</sup> Francis Picabia, <http://vanguardia-dadaismo.webnode.com/obras/>

## REFERÊNCIAS

**Para além dos livros consultados para a elaboração desta tese, estão aqui presentes os livros que foram utilizados para a realização das entrevistas.**

A. Delfino, Robert. *I'll be back...or not - Bad Timing spoils the Terminator movies* do livro "*Terminator and Philosophy: I'll be back, therefore I am*" edited by William Irwin, Richard Brown, Kevin S. Decker". April 2009

AARON, Michele. Entrevista por Edgar Pêra. 14-04-2016.

AARON, Michele. *Spectatorship – The Power of Looking on*, Wallflower Press, Londres, 2007

ABEL, Richard; Altman, Rick, *The Sounds Of Early Cinema*, Indiana University Press, 2001

ACCIAIUOLI, Margarida. *Os Cinemas de Lisboa*. Lisboa: Bizâncio, 2012

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Éliane Kaufholz. *Kulturindustrie*. Paris: Éditions Allia, 2012

AIRA, César. *Fragmentos de un diario en los Alpes*. Argentina: Beatriz Viterbo Editora, 2002

AIRA, César. *Las Conversaciones*. Argentina: Beatriz Viterbo Editora, 2007

ANGER, Keneth *Hollywood Babylon*. Mass Market Paperback, 1998

APPIAH, Kwame Anthony. *Cosmopolitanism – Ethics in a World of Strangers*. Londres: Penguin Books, 2006

ASHBROOK, John. *The Crime Time Filmbook*. Herts: No Exit Press, 1997

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2005

AUSTIN, Thomas, *Hollywood, hype and audiences: Selling and watching popular films in the 1990s*, Manchester: Manchester University Press, 2002

AWN. *Grindhouse Pistol-Packing VFX* Troublemaker Digital and The Orphanage tell Alain Bielik how they made Grindhouse rock with creative vfx for Robert Rodriguez and Quentin Tarantino. By Alain Bielik | Friday, April 6, 2007 <http://www.awn.com/vfxworld/grindhouse-pistol-packing-vfx>

- AZEVEDO, Manuel. *Cinema em Marcha – Ensaio*. Porto: Livraria Latina Editora, 1941
- AZEVEDO, Manuel. *O Movimento dos Cine – Clubes*. Lisboa: Cadernos da “Seara Nova” - Estudos de Arte, 1948
- AZEVEDO, Manuel. *Panorama Actual do Cinema*. Porto: Livraria Latina Editora, 1945
- BACHMANN, Gideon. *Frederico Fellini interview* (1980) edited by Bert Cardullo, University Press of Mississippi, 2006
- BARBAS, Samantha. *Movie Crazy*. Hampshire: Palgrave, 2001
- BARKER, Martin; PETLEY, Julian. *Ill Effects*. Londres: Routledge, 1997
- BANDA, Daniel; MOURE, José. *Le Cinéma: Naissance D’un Art 1895 – 1920*. Paris: Champs Flammarion, 2008
- BARNEY, Richard. *David Lynch Interviews*. Oxford: The University Press of Mississippi, 2009
- BART, Peter & GUBER, Peter. *Shoot Out – Surviving fame and (mis)fortune in Hollywood*. EUA: Putnam, 2002
- BARTHES, Roland. *Ao sair do cinema* [1975]. Em *O Rumor da Língua*, traduzido por António Gonçalves, 291–94. [1984]. Lisboa: Edições 70, 1987
- BAUDELAIRE, Charles. *Baudelaire: Oeuvres Complètes*, Éditions Robert Laffont, Paris 1980,
- BEATTIE, Keith. *Documentary Display Re-Viewing Nonfiction Film and Vídeo*, WallFlower Press, 2008
- BELLOUR, Raymond. *Le Corps du Cinéma – hypnoses, émotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009
- BEN-SHAUL, Nitzan. *Film: the key concepts*. Bloomsbury Academic, 2007
- BENOIT, Michel. Entrevista por Edgar Pêra. 18-11-2015

BIANCHINI, Samuel. *"Image interactive: stratégies de manipulation"*  
[https://www.academia.edu/9347322/Image\\_interactive\\_strat%C3%A9gies\\_de\\_manipulation](https://www.academia.edu/9347322/Image_interactive_strat%C3%A9gies_de_manipulation)

BISKIND, Peter. *Seeing is Believing*. New York: Holt and Company, 2001

BORDWELL, David; THOMPSON, Krirstin. in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Pres, New York, 1985

BOGDANOVICH, Peter. *Nacos de Tempo*. Tradução Maria Dulce Teles de Menezes e Salvato Teles de Menezes. Lisboa: Livros Horizonte, 1986

BOGDANOVICH, Peter. *The best American Movie Writing 1999*. New York, St. Martin`s Griffin, 1999

BOK, Sissela. *Mayhem, violence as public entertainment*. Vermont: Basic Books, 1998

BOORMAN, John; DONOHUE, Walter. *Projections – The Director's Cut (The Best of 14 Years)*. Londres: Faber and Faber, 2006

BOORMAN, John; DONOHUE, Walter. *Projections 2– A Forum for Film Makers – Issue No.2*. Londres: Faber and Faber, 2003

BOORMAN, John; LUDDY, Tom; THOMSON, David; DONOHUE, Walter. *Projections 4 – Film-Markers on Film-Making*. Londres: Faber and Faber, 1995

BORDWELL, David; THOMPSON, Krirstin. in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Pres, New York, 1985

BORGES, Paulo. Entrevista por Edgar Pêra. 23-04-2014

BORN, Thomas W.; STROMGREN, Richard L.; JOHNSON, Daniel H. *Light & Shadows: a history of motion pictures*. Alfred Pub. Co, 1978

BRECHT, Bertolt. *Sur Le Cinéma*. Paris: L'Arche, 1970

BRECESE, Justin. Entrevista por Edgar Pêra. 29-03-2016

BROWN, Karl. *Adventures With Mr. Griffin*. Londres: Faber and Faber Limited, 1988

- BUËT, Maurice. Cinéfilo #10, 6 de Outubro de 1928
- BUÑUEL, Luis; DALI, Salvador. *Un Chien Andalou*. Londres: Transcription and introduction by Philip Drummond, Faber and Faber, London, 1994
- BUÑUEL, Luis *An Unspeakable Betrayal – Selected Writings of Luis Buñuel*, Translated by Garret White, University of California Press, Berkeley, 2000
- BURGIN, Victor. *The Remembered Film*. Londres: Reaktion, 2006
- CALASSO, Robert *Os quarenta e nove degraus*. Tradução de Maria Jorge Vilar de Figueiredo, Edições Cotovia, Lisboa 1998
- CARDULLO, Bert. *Federico Fellini Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2006
- CARNAP, Rudolf. *Pseudoproblemas na Filosofia*. Lisboa: Edições Cotovia, 2002
- CARROLL, Noel. *The Philosophy of Horror*. Taschen. 12 April 1990
- CASSETTI, Francesco. *Eye of the Century – Film, Experience, Modernity*. USA: Columba University Press, 2008
- CASSETTI, Francesco. *Inside the Gaze*. Milão: Indiana University Press, 1998
- CHABON, Michael. *Maps and Continents*, McSweeney's Books, San Francisco, USA, 2008
- CHAUDHURI, Shohin. *Dogma Brothers: Lars von Trier and Thomas Vintenberg in New Punk Cinema* Edited by Nicholas Rombes, Edimburgh University Press, Edimburgo, 2005
- CLAIR, René. *The Art of Sound translated by Vera Traill*, Film Sound - Theory and Practice edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Pres, New York, 1985
- CIEUTAT, Michel; FLECNIAKOSKA, Jean-Louis.. *Le Grand Atelier de Peter Greenaway*. Les Presses du Réel. Strasbourg: Université des Sciences Humaines de Strasbourg, 1998
- CODOGNET, Philippe. *Artificial Nature and Natural Artifice*, citado por Bruce Isaacs Towards a New Film aesthetic, BContinuum books, 2008.

- CODOGNET, Philippe. *The Art of Game and the Game of Art*, <http://www-poleia.lip6.fr/~codognet/seoul2005.htm>
- CORMAN, Roger. *How I Made Hundred Movies In Hollywood and Never Lost A Dime*. Nova Iorque: Da Capo Press, 1990
- COURTNEY, Susan. *Hollywood Fantasies of Miscegenation, Spectacular Narratives of Gender and Race, 1903-1967*. Princeton: Princeton University Press, 2005
- COX, Alex. *Repo Man: Reclaiming the Spirit of Punk with Alex Cox*, entrevista de Xavier Mendik in *New Punk Cinema* Edited by Nicholas Rombes, Edimburgh University Press, Edimburgo, 2005
- DALI, Salvador & PARINAND André, *Maniac Eyeball – The Unspeakable Confessions of Salvador Dali*, Creation Books, 2008, UK
- DAVIS, Francis. *Afterglow*, a last conversation with Pauline Kael. Massachusetts: Da Capo Press, 2002
- DELEUZE, Gilles. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997
- DESCOMBES, Vincent. Revista Philosophie #28 Abril 2009.
- DICK, Philip K. *O Andróide e o Humano*. Lisboa: Vega, 2006
- DISTELMEYER, Jan. Entrevista por Edgar Pêra. 13-06-2016
- DOHERTY, Thomas. *This is Where We Came In: The Audible Screen and the Voluble Audiences of early Sound Cinema*, in *American Movie Audiences- From the turn of the century to the early sound era*. Londres: The British Film Institute, 1999
- DOMINGOS, Manuel. Entrevista por Edgar Pêra. 28-05-2014.
- DRUMMOND, Phillip; VIGO, Jean. *Un Chien Andalou – Luis Bunuel and Salvador Dali*. Londres: Faber and Faber, 1994
- DUGNAT, Raymond; BAKER, Peter. Revista Filme #9 Pg. 4 “Encontro com a critica inglesa”. entrevistados por Ferrão Kazenstein.
- DUNCAN, Paul. *Stanley Kubrick – A Filmografia Completa*. Alemanha: Taschen, 2003

- DURAS, Marguerite. in *Cinéfilo* #31, 4 de Maio de 1974, Pg.14/15.
- EISENSTEIN, Sergei. *Eisenstein Writings, 1922-1934: Selected Works: v. 1* Edited by Richard Taylor, I.B: Tauris, London/New York 2010
- ELENA, Albert. *The Cinema of Abbas Kiarostami*, SAQI 2005.
- ELSAESSER, Thomas. *The "Return" of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*. Chicago: Critical Inquiry 39, Winter 2013  
<http://criticalinquiry.uchicago.edu/uploads/pdf/Elsaesser.pdf>
- ELSAESSER, Thomas. *Early Cinema – Space Frame Narrative*. British Film Institute Londres: British Film Institute, 1990
- ELSAESSER, Thomas. "Dada/Cinema?" *Dada/Surrealism* 15.1986
- ELSAESSER, Thomas (Edited by with BARKER, Adam.) *Early Cinema – Space Frame Narrative.*: British Film Institute Publishing, Londres 1997
- ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*. Londres: British Film Institute, 2000
- ELSAESSER, Thomas; HGENER, Malte. *Film Theory, an introduction through the senses*. New York: Routledge, 2010
- EPSTEIN, Jean. *Slow Motion Sound* translated by Robert Lamberton, in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Pres, New York, 1985
- ESCUADERO, Garcia. *Vamos Falar de Cinema*, ed. Livros RTP, 1971
- FARBER, Manny. *Farber on Film – the Complete Film Writings of Manny Farber - Ugly Spotting*. Edited by Robert Polito. Library of America. October 28, 1950
- FELLINI, Federico. Interviews. Edited by Bert Cardullo. Jackson: University Press of Mississippi, 2006
- FELLUGA, Dino Franco. *Critical Theory: The Key Concepts*. Routledge, 2014
- FREEMAN, Judi. Bridging Purism and surrealism: The Origins and Production of Fernand Léger's *Ballet Mécanique* in Dada and Surrealist Films. London: The MIT Press, 1996

FIGGIS, Mike. *Projections 10 – Hollywood Film – Markers on Film – Making*. Londres e Nova Iorque, Faber and Faber, 1999

FORMENTI, Cristina. “*When Imaginary Cartoon Worlds Get the ‘Documentary Look’: Understanding Mockumentary Through Its Animated Variant.*” *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* 8 (Winter 2014). Web. ISSN: 2009-4078.  
<http://www.alphavillejournal.com/Issue8/HTML/ArticleFormenti.html>

FRANÇA, Maria José Pêra. Entrevista por Edgar Pêra. 09-2014.

FRAYLING, Christopher. *Sergio Leone – Something To Do With Death*. Londres, Faber and Faber, 2000

FUJIWARA, Chris. *The Cinema of Nightfall – Jacques Tourneur*. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 1998

FULLER, Kathryn H. *At The Picture Show*. Washington: Smithsonian Institute, 1996

GARNETT, Tay. *Portraits de Cinéastes: Un Siècle de Cinema Raconté par 42 Metteurs en Scène du Monde Entier*. Paris: 5 Continents, 1981.

GAUDREAU, André. Entrevista por Edgar Pêra. 14-01-2015.

GAUDREAU, André. *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*, translated by Timothy Barnard, University of Illinois Press, USA 2011

GAUDREAU, André; MARION, Philippe. *The Kinematic Turn – Film in the Digital Era and its Ten Problems*. USA: Caboose, 2012

GAUDREAU, André. *From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema*. Canadá: University of Toronto Press Incorporated, 2009

GIBSON, William – *Filmless Festival. A long, flickering weekend with the ghosts of cinema’s future*. Wired, OUT 1999

GIFFORD, Barry. *David Lynch Lost Highway*. Londres: Faber and Faber, 1997

GODARD, Jean-Luc. Entrevista a Patraquim & Azevedo, Revista Doc, 2001

GODARD, Jean-Luc. *Godard on Godard – Translation and Commentary by Tom Mile*. London: Martin Secker & Warburg Limited, 1972

GODARD, Jean-Luc. *Introduction a une véritable Histoire du Cinema*. Paris: Éditions Albatros, 1981

GODARD, Jean-Luc. *The Future(s) of Film – Three Interviews 2000/01*. Suíça: Verlag Gachnang & Springer AG, 2002

GODARD, Jean-Luc, Entrevista por Patraquim & Azevedo, revista Doc. 2001

GODARD, Jean-Luc e o *Cinema Militante* in Cinéfilo #37, 22 Junho 1974

GOETHE, J.W. *Máximas e Reflexões*, tradução Afonso Teixeira da Mota, Lisboa: Guimarães Editores 1992

GOLD, Herbert. Entrevista a Vladimir Nabokov.1967 in *Entrevistas da Paris Review* 2, Tradução e Notas Rita Almeida Simões, ed. Tinta da China, Lisboa 2014

GOLDMAN, William. *Adventures in the screen trade – A personal view of Hollywood*. Great Britain: Macdonald & Co (Publishers) Lda, 1984

GRAY, John. *Straw Dogs*, Granta Publications, 2002

GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornell; HARRINGTON, C. Lee. *Fandom*. Nova Iorque: New York University Press, 2007

GRANT, Barry Keith. *Fritz Lang Interviews*. Oxford: The University Press of Mississippi, 2003

GRANT, Catherine. Auteurism: a definition.  
<http://catherinegrantblog.blogspot.com/2008/04/auteurism-definition.html>,  
Abril 2008

GUNNING, Tom. *An Aesthetic of Astonishment: Early film and the (In) Credulous Spectator*, in *Art and Text* (Spring 1989)

GUNNING, Tom. *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film – The Early Years at Biograph*. EUA: Illini Books, 1994.

GUNNING, Tom. *The Films Of Fritz Lang, Allegories of Vision and Modernity*. Londres: British Film Institute, 2000

- GUNNING, Tom. *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters*. University of Chicago, 2010
- GUNNING, Tom. *The Cinema of Attraction: Early Film its Spectator and the Avant-Garde*, *Wide Angle*, vol8 nos.3/4, Fall 1986, pg. 63-70
- HABERSKI JR, Raymond. Entrevista por Edgar Pêra. 22-03-2016.
- HABERSKI JR., Raymond. *It's Only A Movie*, Films and Critics in American Culture. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2001
- HAGIN, Boaz. *Examples in Theory: Interpassive Illustrations and Celluloid Fetishism*, in *Cinema Journal* Vol. 48 n.1, 2008
- HENDERSHOT, Heather. *Cinema Journal 50/ No.2 – The Journal of the Society for Cinema & Media Studies*. Texas: University of Texas Press, 2011
- HENRIQUES, Carlos A. *A Invasão do 3D – No Cinema e na Televisão*. Casal de Cambra: Caleidoscópio, 2010
- HILLS, Matt. *The Pleasures of Horror*. Londres e Nova Iorque: Continuum, 2005
- HOLLINGER, David. A. *Postethnic America: Beyond Multiculturalism and Emerson and Smith's Divided by Faith*. Nova Iorque: Basic Books, 2000
- HORTON, Andrew S. *Comedy/Cinema/Theory*. Oxford: University of California Press, 1991
- HORSLEY, Jack. *Dogville VS Hollywood The war between independent film and mainstream movies*, Marion Boyars Publishers, 2005
- HOUSTON, Jean. *Chaos, Creativity and Cosmic Consciousness*. Canada: Park Street Press, 2001
- HUSTON, John. *Conversations with the great moviemakers of Hollywood's Golden Age at the American*, Institute Vintage Books, 2006.
- HUTCHEON, Linda. *Theory of Parody*. New York/London: Methuen, 1985
- HUXLEY, Aldous. *Music at Night – and other essays*. Grã Bretanha: Penguin Books LTD, 1950
- HYDE, Lewis. *“Trickster Makes This World”*. Paperback – August 17, 2010

ISAACS, Bruce. *Entrevista por Edgar Pêra*. 17-03-2016

ISAACS, Bruce. *Toward a New Film Aesthetic*. Nova Iorque: Continuum, 2008

JAMES, Clive. in *A Critic and a Poet. Pauline Kael showed us how to talk about popular art and fall in love with movies*.

<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2012/09/a-critic-and-a-poet/309070/>

JASPERS, Karl. *Iniciação Filosófica*, Lisboa: Guimarães Ed. 1980, p. 20

JAWORZYN, Stefan. *Shock: The Essential Guide to Exploitation Cinema*. Londres: Titan Books, 1996

JENKINS, Henry. *Fans, Bloggers and Gamers*. Nova Iorque: New York University Press, 2006

JOYCE, Paul. *HOCKNEY ON ART Conversations with Paul Joyce*. Boston: Little Brown. London, 2008

JORGE, João Miguel Fernandes. *A Gravata Ensanguentada, A Gravata Ensanguentada*, Lisboa: Relógio D'Água, 2006

JOSHI, S.T. *Entrevista por Edgar Pêra*. 27-04-2016

JOSHI, S.T. *An Index to the Selected Letters of H.P. Lovecraft*, RI: Necronomicon Press: 1980

KAEL, Pauline. *Going Steady*, film writings. Londres: Marion Boyars, 1994

KAEL, Pauline. *I Lost It At The Movies*, film writings 1954 to 1965. Londres: Marion Boyars, 2007

KAEL, Pauline. *State of the Art: Film Writings 1983 – 1985*. London: Marion Boyars, 1987

KAEL, Pauline. *The Citizen Kane Book*. New York: Bantam Books, 1971

KAEL, Pauline. *Trash, Art, and the Movies, in Going Steady – Film writings 1968-1969*, Londres: Marion Boyars

KAWIN, Bruce F. *Faulkner and Film*. EUA: Frederick Ungar Publishing Co., 1977

KEATON, Buster. *The Studs Terkel Interviews-Film and Theory*, The New Press, New York

KEATS, John. *The Complete Poetical Works and Letters of John Keats*. Cambridge Edition. Houghton, Mifflin and Company, 1899

KELLEY, Mike. *Mike Kelley Interviews Harmony Korine*. s.d  
<http://www.angelfire.com/ab/harmonykorine/mikekelley.html>

KEVIN, Rio. *How It Works: The Evolution of 3D Glasses and 3D Technology*. Physics: April 2007 <http://www.jyi.org/issue/how-it-works-the-evolution-of-3d-glasses-and-3d-technology/>

KING, Elliott. *Dalí, Surrealism and Cinema*. Herts: Kamera Books, 2007

KLEBER, Pia; VISSER, Colin. *Re-Interpreting Brecht*, his influence on contemporary drama and film. Massachusetts: Cambridge University Press, 1990

KLEIN, Shelley. *Frankly, my dear*. Londres: Michael O'Mara Books Ltd, 2005

KRACAUER, Siegfried. *Dialogue and Sound*, in *Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985

KUENZLI, Rudolf E, (Ed.) *Dada and Surrealist Films*. London/Cambridge: The MIT Press, 1996

KUHN, Annette. *Alien Zone – Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres/Nova Iorque: Verso, 1990

LANG, Fritz. *Interviews*. Edited by Barry Keith Grant. Jackson: University Press of Mississippi, 2003

LAVALLEY, Al; SCHERR, Barry P. *Eisenstein at 100: A Reconsideration*. Nova Jersey: Rutgers, 2001

LASTRA, James. *Perception, Responsibility, Modernity: Sound Technology and the American Cinema*. Columbia University Press, 2000

- LETHEM, Jonathan. *They Live*, a novel approach to Cinema. Berkeley: Soft Skull Press, 2010
- LEWIS, Wyndham. *Manifestos Vorticistas*. Porto: Deriva Editores, 2014
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *O Ecrã Global*. Paris: Éditions Su Seuil, 2007
- LOURENÇO, Eduardo. Entrevista por Edgar Pêra. 14-10-2015
- LOVECRAFT, HP, *The Annotated HP Lovecraft* Edited by S.T. Joshi, Dell Publishing, New York, 1997
- LOVECRAFT, HP. “*The Colour Out of Space*”, edição ST Joshi, 1927
- LOVECRAFT, HP. *The Horror in the Museum and Other Revisions*. New York: Carroll & Graf Publishers, 2002.
- LUCAS, Tim. *Videodrome: Studies in the Horror Film*. United States, Centipede Press 2008
- LUDMAN, René. Janine Garcia. *Cinema, Fé e Moral*. Lisboa: Aster, 1959
- LUMET, Sidney. *Making Movies*. Nova Iorque: Vintage, 1995
- LURIA, A.R. *O Caso do Homem que Memorizava Tudo*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2003
- MACSHANE, Frank. *Selected Letters of Raymond Chandler*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1981
- MADDIN, Guy. Entrevista por Edgar Pêra. 20-09-2015
- MALRAUX, André. *As Vozes do Silêncio* Lisboa: Edição Livros do Brasil, 1988
- MARAINI, Toni. *Chatting about Other Things: An Interview with Federico Fellini*. Jackson: University Press of Mississippi, 1991
- MARTEL, J.F. Entrevista por Edgar Pêra. 08-04-2016.
- MARTEL, J.F. *Reclaiming Art in the Age of Artifice*. Berkeley: United States, 2015

- MATAS, Enrique Vila. *Marienbad elétrico* Tradução: Jorge Fallorca Editora Teodolito, Edições Afrontamento, 2011
- MAYNE, Judith. *Cinema and Spectatorship*. Londres: Routledge, 1993
- McCAFFERY, Larry. *Across the Wounded Galaxies*. Contemporary American Science Fiction Writers. Urbana: University of Illinois Press, 1991
- MCKENNA, Terence. *The Archaic Revival*. San Francisco: Harper Collins Publishers, 1991
- McKNIGHT, George. *Agent of Challenge and Defiance*, the films of Ken Loach and the experimental method by Deborah Knight in *Agent of Challenge and Defiance - The Films of Ken Loach*. Wiltshire: Flicks Books, 1997
- McKNIGHT, George. *Agent of Challenge and Defiance - The Films of Ken Loach*. Flicks Books, UK 1997
- MILLER, Frank. *Censored Hollywood, sex, sin and violence on screen*. Atlanta: Turner Publishing, 1994
- MILLER, Toby. Entrevista por Edgar Pêra. 22-05-2015.
- MINH-HA, Trinh T. *The Totalizing Quest of Meaning in Theorizing Documentary* edited by Michael Renov, Routledge, Nova Iorque, 1993
- MOLES, Abraham. *Arte e Computador* tradução Pedro Barbosa Ed. Afrontamento, Lisboa, 1990
- MOLLER, Olaf. Entrevista por Edgar Pêra. 05-2014.
- MONTEIRO, João César Revista *Cinéfilo* # 25, 23 Mar 1974
- MOORE, Rachel O. Entrevista por Edgar Pêra. 05-04-2016
- MOORE, Rachel O. *Savage Theory, cinema as modern magic*. Durham: Duke University Press, 2000
- MULLER, Eddie; FARIS, Daniel. *That's Sexploitation!! – The Forbidden World of "Adults Only" Cinema*. Londres: Titan, 1997
- MULLER, Eddie; FARIS, Daniel. *That's Sexploitation!! – The Forbidden World of "Adults Only" Cinema (Part 2)*. Londres: Titan, 1997

- MULVEY, Laura. *Death 24x A Second - Stillness and the Moving image*. Londres: Reaktion Books, 2007
- MULVEY, Laura. Entrevista por Edgar Pêra. 29-05-2015
- MÜNSTERBERG, Hugo. *THE FILM, A Psychological Study*. Nova Iorque: Dover Publications, 2004
- MÜNSTERBERG, Hugo. *The Photoplay, a psychological study*, D. Appleton and Company, New York & London, 1916
- MUNTADAS, Antoni. *Behind The Image in Illuminating vídeo - an essential guide to video art*. New York: doug hall & sally jo fifer, 1990
- MURCH, Walter. *In the Blink of the Eye – A Perspective on film Editing*. EUA: Silman-James Press, 1995
- NATOLI, Joseph. *Memory's Orbit – Film and Culture 1999 – 2000*. New York: State University of New York, 2003
- NEALE, Steve; SMITH, Murray. *Contemporary Hollywood Cinema*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 1998
- NICHOLS, Bill. *Representing Reality-Issues and Concepts in Documentary*. St. Bloomington: Indiana University Press, 1991
- NORMAN, Barry. *Talking Pictures – The Story of Hollywood*. Londres: Hodder & Stoughton Ltd, 1987
- NOGUEIRA, Carlos. *Andy Warhol*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1990
- ODELL, Colin; BLANC Michelle Le. *John Carpenter*. Boston: Kamera Books, 2011
- OGNJANOVIC, Dejan. Entrevista por Edgar Pêra. 18-04-2016
- OLIVEIRA, Luís Miguel (Organização literária). *John Carpenter - Memórias de um homem bem visível*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 2008
- OSSANG, F.J. Entrevista por Edgar Pêra. 05-06-2015.
- OSSANG, F.J. *Mercure Insolent*. Paris: Armand Colin. 2013

OSHIMA, Nagisa. *Cinema, Censorship, and the State - The Writing of Nagisa Oshima*. London: The MIT Press, 1992

PEDRO, António. *Pequeno Tratado de Encenação*, Edições Inatel, 1976

PEDULLÀ, Gabriele. *In Broad Daylight*. Londres: Verso, 2012.

PÊRA, Edgar. *Hollywood*, Esfera dos Livros, 2014

PÊRA, Henrique. Entrevista por Edgar Pêra. 08-04-2016

PESSOA, Fernando. *Moral, Regras de vida, Condições de iniciação*. Lisboa: Edições Manuel Lencastre, 1988

PESSOA, Fernando, *Livro do Desassossego Por Bernardo Soares*, recolha de Maria Aliete Galhoz e Teresa Sobral Cunha; organização e prefácio de Jacinto do Prado Coelho, Lisboa, Ática, 1982

PIRIE, David. *The Vampire in Cinema*. Hamlyn, 1977

POLLARD Charles W, *Traveling with Joyce: Derek Walcott's Discrepant Cosmopolitan Modernism, Twentieth Century Literature*, Vol. 47, No. 2 (Summer, 2001)

PONCET, Marie-Thérèse. *O Desenho Animado*. Lisboa: Estúdios Cor, 1966

PUDOVKIN, V.I: *Asynchronism as a principle de in Film Sound - Theory and Practice* edited by Elisabeth Weis and John Belton, Columbia University Press, New York, 1985

RANCIÈRE, Jacques. *Os Intervalos do Cinema* – tradução Luís Lima. Lisboa: Orpheu Negro, 2012

RANCIÈRE, Jacques. *The Emancipated Spectator*. Londres: Verso, 2009

RANDALL, Stephen. *The Playboy Interviews: The Directors*. Milwaukee: Milwaukee Press, 2006

RASCAROLI, Laura. Entrevista por Edgar Pêra. 21 maio 2015

RESIDENTS CHALLENGE GOOGLE CAMERA BBC NEWS  
[http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/beds/bucks/herts/7980737.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/beds/bucks/herts/7980737.stm)

RESNAIS, Alan. *Cinéfilo* #30 27 Abril 74

RENOV, Michael. *The Documentary Film as Scientific Inscription in Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov. New York: Routledge, 1993  
REVISTA FILME #10 "Encontro com a crítica inglesa" parte 2.

RICHTER, Hans. *Dada - Art and Anti- Art*, Thames and Hudson, London, 1970

RODDENBERRY, Gene. on *Good Morning America* 1986 in  
<http://74.125.77.132/search?q=cache:CVb-0Gd0DzAJ:scifistandpoint.wordpress.com/2008/08/19/star-trek-creating-the-classic-roddenberry-interview-1986/+star+trek+interview+Roddenberry&cd=5&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt&client=firefox-a>

RODRIGUES, Manuel. *Lisboa Revisitada*. Catálogo exposição, Lisboa: 2016

ROMBE, Nicholas. A New Film Genre? Digital Poetics April 15, 2005  
[http://professordvd.typepad.com/my\\_weblog/2005/04/index.html](http://professordvd.typepad.com/my_weblog/2005/04/index.html)

ROMBES, Nicholas, *Avant-Garde Realism*,  
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442>

ROMBES, Nicholas. Interface as Narrative in Digital Poetics, April 18 2005  
[http://professordvd.typepad.com/my\\_weblog/2005/04/index.html](http://professordvd.typepad.com/my_weblog/2005/04/index.html)

ROBERTSON, Patrick. *Film Facts*. Londres: Billboard Book, 2001

RODRIGUES, Manuel. Entrevista por Edgar Pêra. 09-2014.

RODRIGUES, Manuel. Entrevista por Edgar Pêra. 05-06-2015.

RUCKER, Rudy. *Transreal!*. Colorado: Wcs Books, 1991

RUDNISTKY, Konstantin. *Russian & Soviet Theatre: Tradition & the Avant-Garde*. Londres: Thames and Hudson Ltd, 1988

SACKS, Oliver. *Mind's Eye*. New York: Borzoi Book, 2010

SARGEANT, Jack. *Deathtripping*, the cinema of transgression. Londres: Creation Books, 1995

SCHEFFER, Jean Louis. *L'Homme Ordinaire du Cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma-Gallimard, 1997

- SEABRA, Augusto M. Entrevista por Edgar Pêra 15-01-2014
- SEQUEIROS, Paula. Entrevista por Edgar Pêra. 16-07-2015
- SHAVIRO, Steven. *Post Cinematic Affect*. Winchester: Zero Books, 2009
- SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Multiculturalism, Postcoloniality, and Transnational Media*. EUA: Rutgers University Press, 2003
- SHONE, Tom. *Blockbuster*. Londres: Simon and Schuster, 2004
- STAPLES, Terry. *All Pals Together*. Edinburgh University Press, 1997
- STAN BRAKHAGE "ON FILM" - home in Colorado, 1960s  
<https://www.youtube.com/watch?v=kBPu2ENDwZI>
- SILVESTER, Christopher. *The Penguin Book of Hollywood*. Inglaterra: Penguin Books, 1999
- SOUTHERN, Terry. *An Interview with Stanley Kubrick director of Lolita* - New York: Unpublished, 1962
- SPADONI, Robert. Entrevista por Edgar Pêra. 13-04-2016
- SPADONI, Robert. *Uncanny Bodies, the coming of sound film and the origins of the horror genre*. Los Angeles: University of California Press, 2007
- STAPLES, Terry. *All Pals Together*. Edinburgh University Press, 1997
- STEIGER, Janet. *Perverse Spectators, The Practices of Film Reception*. Nova Iorque: New York University Press, 2000
- STEREOSCOPY NEWS. *3D Improvements in Cognitive Processing*. Posted in Digital History.  
[http://www.stereoscopynews.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4318:3d-improvements-in-cognitive-processing&catid=10:digital-history&Itemid=58](http://www.stereoscopynews.com/index.php?option=com_content&view=article&id=4318:3d-improvements-in-cognitive-processing&catid=10:digital-history&Itemid=58)
- STEVENS JR., George. *Conversations at the American Film Institute with the Great Moviemakers: The Next Generation, from the 1950s to Hollywood Today*. Paperback: January 28, 2014
- STEVENS JR., George. *The Great Moviemakers of Hollywood's Golden Age*. Nova Iorque: Vintage, 2006

STEVENSON, Jack. *Attraction on reason in Schock – The Essential Guide to Exploitation Cinema*, Edited by Stefan Jaworzyn Londres, Titan Books, 1996

STOKES, Melvyn; MALTBY, Richard. *American Movies Audiences – From the Turn of thw Century to the Early Sound Era*. Londres: British Film Institute, 1999

STOKES, Melvyn; MALTBY, Richard. *Hollywood Abroad*. Londres: British Film Institute, 2004

STOKES, Melvyn; MALTBY, Richard. *Identifying Hollywood's Audiences*. Londres: British Film Institute, 1999

STRAUVEN, Wanda. Entrevista por Edgar Pêra. 01-06-2015

STRAUVEN, Wanda. *The Cinema of Attractions Reloaded*. (edited) Amesterdão: Amesterdam University Press, 2007

STRINGER, Julian. *Movie Blockbusters*. Oxon: Routledge, 2003

STRINGER, Julian. *Movie Blockbusters*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2006

TAVARES, Gonçalo M. *Atlas do Corpo e da Imaginação – Teoria, Fragmentos e Imagens*, Lisboa Editorial Caminho, 2013

TAYLOR, Greg. *Artists in The Audience, Cults, Camp, and American Film Criticism*. Princeton: Princeton University Press, 1999

TAYLOR, Lucien. *Visualizing Theory*. Nova Iorque: Routledge, 1994

TERKEL, Studs. *The studs Terkel Interviews – Film and Theater*. Nova Iorque, 1990

TIRARD, Laurent. *Movimakers Master Class*. New York and London: Faber and Faber Ltd, 2002

TOULET, Emmanuelle *Cinématographe – Invention du Siècle*, Gallimard, Paris, 1988

TRUFFAUT, François. *Les Films de Ma Vie*. Paris: Fammarrion, 1975

TURCO, Marina. Entrevista por Edgar Pêra. 19-03-2015.

TURCO, Marina. *The Sudwestern Saga: Live Media and Modular Narratives – Between Commedia dell’Arte and Digital Hypertexts*, University of Utrecht, M-I.T. 2005 <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/Turco.pdf>

TURVEY, Malcolm. Entrevista por Edgar Pêra. 20-04-2016

TURVEY, Malcolm *Doubting Vision – Film and the Revelacionist Tradition* Oxford University Press, 2008

VARNUM, Robin and GIBBONS, Christina T. *The Language of Comics – Word and Image*. Mississipi: University Press of Mississippi, 2001

VERTOV, Dziga. *Kino-Eye – The Writings of Dziga Vertov*, Edited by Annette Michelson, tradução de Kevin O’Brien, University of California Press, 1984

VIAN, Boris. *Cinéma Science-Fiction*. Paris: Christian Bourgois Editeur, 1978

VIRILO, Paul. *War and Cinema – The Logistics of Perception*. London: Verso, 1989

VISOR #1, *Cinema Tri-dimensional*. 25 de Abril 1953

WATZLAWICK, Paul. *How Real is Real?* New York: Vintage, 1977

WEINBERG, in *Visualizing Theory*, organizado por Lucien Taylor Nova Iorque: Routledge, 1994

WILSON Robert Anton, *The Illuminati Papers*, Ronin Publishing, Inc, Berkeley, California, 1997,

WILSON Robert Anton, *Quantum Psychology* New Falcon Publications, Phoenix, Arizona, USA, 1990

WINSTON, Brian. *The Documentary Film as Scientific Inscription in Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov. New York: Routledge, 1993

WOOD, James. *A Mecânica da Ficção*. Lisboa: Quetzal Editores, 2008

WOOD, Robin. *Hollywood From Vietnam to Reagan*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1986

WOODS, Paul. *Quentin Tarantino, the film geek files*. Londres: Plexus, 2000

WORLAND, Rick. *The Horror Film – An Introduction*. Blackwell Publishers, 2007

YANGIROV, Rashit M. *Talking Movie or Silent Theater?* in *The Sounds Of Early Cinema* edited by Richard Abel and Rick Altman, Indiana University Press, 2001.

YOUNG, Clive. *Homemade Hollywood*. Nova Iorque: Continuum, 2008

ZICREE, Marc Scott. *The Twilight Zone Companion*. EUA: Bantam Books, 1982

ZIZEK, Slavoj *Lacrimae Rerum* tradução Luis Leitão, Lisboa, Orfeu Negro, 2008

ZONE, Ray. *Stereoscopic Cinema and The Origins of 3D Film 1838-1952*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2007

ZONE, Ray. *3D Filmmakers*. Maryland: Scarecrow Press, 2005

ZONE, Ray. *3D Filmmakers – Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures*. Oxford: The Scarecrow Press, 2005