AO ENCONTRO E NO ENCONTRO COM A REALIZADORA ISABEL ABOIM INGLEZ

Ao contrário do que seria expectável, não vou dedicar este texto ou pensamentos 'soltos' à minha participação como Produtora, no Ciclo de Fotografia, Cinema e Multimédia – Imagens do Real Imaginado (IRI).

Comemorar ou enaltecer vinte anos, de qualquer assunto, pessoa ou temática, é sempre complexo. Atinge-se uma maioridade e maturidade, assente em formatos renovados, abordagens e exigências para um público – aqui e agora.

Convocámos neste caminho, diversos autores, profissionais, artistas, e até ex-alunos que são agora exemplos de sucesso, partilhando projetos ou mesmo, indicando percursos ou a importância de se conectarem em rede, dentro deste meio.

Não esquecendo várias pessoas que passaram e marcaram os vários ciclos, quer pelo seu talento, quer pelo modo como comunicaram o seu processo criativo (das três áreas em questão), resolvi eleger a Realizadora, Isabel Aboim Inglez.

Talvez porque o filme que nos trouxe, contém múltiplas facetas de como podemos tecer uma estória – *Idade Óssea – Um Filme em Sete Quadros*, assim como, pelo conjunto de afinidades que fomos descobrindo através de uma convivência e cumplicidade, já longa.

O filme retrata um conhecimento e o reconhecimento de fragilidades, do crescimento, da transformação, da adaptação e da reinvenção dos indivíduos. Levanta questões, inquietações, muitas vezes 'resolvidas' através do humor, ou por outra camada de questões.

Em jeito de conversa escrita, eu e a Isabel vamos falando o que cada uma sente da sua experiência e da experiência que o filme suscita. Ela como criadora, eu como espectadora. Por isso, convido-vos a assistir a um diálogo, que para nós fez sentido partilhar.

O MEU PERCURSO ENTRE O CINEMA E AS OUTRAS ARTES

Faço animação desde os 14 anos, comecei no ACARTE – FCG e na António Arroio. Aliás começa também aí a minha vontade de fazer cinema e fotografia, seguindo para licenciatura na Escola de Cinema onde fiz Imagem e Realização. Penso através da imagem, e para mim a imagem é o desenho, a fotografia, a luz e a sua capacidade de construir uma narrativa, não necessariamente uma história linear, mas uma gestão de sensações e emoções temporalmente. O cinema é o terreno onde todas essas possibilidades do tempo e do espaço acontecem através da imagem e do som. A animação pela sua capacidade de manipulação extrema, torna-se o 'cinema em estado puro'. Aliás, não gosto da designação de 'cinema de animação' e muito menos 'desenhos animados'. É cinema. Remeter a uma técnica é redutor de um processo artístico e criativo. O que me interessa é invenção e a capacidade polifónica da sua construção cinemática. Penso a desenhar, sou fotógrafa e cineasta de formação, o cinema é o meu local de criação e significação, é aí que escrevo-desenho. A palavra é também importante, uma outra camada, pese embora o cinema não seja literatura. As palavras nos meus filmes não têm uma função estrita de narração ou ilustração. Para quê dizer o que se vê? As palavras entram num nível de significação sonora, às vezes em conjunção com a imagem, outras indo por outros caminhos. Temos uma língua tão rica e bonita, devemos fazer uso dela.

Para mim a imagem em cinema é luz e assim sendo, o desenho e fotografia equivalem-se na sua natureza. Não nos seus meios, mas na sua natureza. Ambos, num écran, são luz. Pode-se falar em modelos de representação (aquilo que representam) mais próximos de um referencial identificado como real, ou mais como representação (desenho). Isso interessa-me pouco, e nos tempos que correm com a imagem 'virtual' a dominar a fotografia (e até o cinema) … o que é o real? Portanto o real não me interessa, até porque não existe 'um' real mas sim vários e a imagem é

sempre uma representação. Interessa-me a ilusão e a imaginação e a sua capacidade inventiva de criação. É com isso que lido nos meus filmes.

O real é sempre imaginado. Não há uma realidade. As representações são sempre parciais, escolhas. Podem ter índices diferentes de indexação ao real, ou a um referente. É essa uma das questões que coloca em dois lados opostos a fotografia e o desenho. A dupla realidade das imagens, como lhe chama Jacques Aumont. Para mim, a representação é sempre a representação, nunca a realidade. Quanto muito é a realidade proposta por essa representação, e se assim é desenho, fotografia, cinema podem coabitar na mesma superfície do écran, construindo a realidade própria da imagem.

Todos os meus filmes partem de propósitos, formais, narrativos, temáticos diferentes. Um quadro, uma coleção de selos, um bloco de desenhos, algo que escrevi. Adapto o estilo, os desenhos, os modos ao filme. Ou seja, não me fixo num estilo (embora o tenha) mas sim ao que o filme pede, e à dramaturgia temática e formal que eu como realizadora quero explorar. Mais do que histórias, são propostas, questões, explorações e invenções narrativas em que é a imaginação que impera. Os modos esses são toda a plasticidade e maleabilidade que tenho na cabeça (e no coração também!), dos meus modos de pensar e expressar, que tento serem o mais livres possíveis - desenho, fotografia, filme, sons, palavra. Ou seja, não estão contidos em 'modelos' narrativos, e formais pré-estabelecidos sendo por isso difícil de os catalogar (meter em caixinhas definidas) e acabam sempre no 'experimental' que a meu ver é a essência do que o cinema deve ser. É também por isso que não entendo (ou prático) a ideia de 'layout' de uma forma rígida, para mim as 'formas' adaptam-se às circunstâncias da história. A dramaturgia fílmica, ritmos, plasticidade das linhas, até os '*frame rates*' devem adaptar-se, é essa a minha mais-valia enquanto realizadora. É por isso que o filme é meu, não porque tem um 'estilo' (de desenho) mas porque o modo de pensar o cinema que é o meu para aquele filme e é multidimensional.

Isso está particularmente presente neste filme, *Idade Óssea – Um filme em sete quadros* (2023, 20') – E no modo como quis construí-lo em 'quadros', não o sujeitar a uma estrutura em 3 atos ou uma narrativa linear. Não são capítulos, nem histórias separadas, fazem parte de um mesmo 'pensar' – a questão da 'passagem do tempo', das 'marcas' que isso traz, numa perspetiva ecológica e até geológica. Uma espécie de arqueologia da imagem (nas suas múltiplas dimensões) em que se peneira as várias camadas (tempos/épocas) de um lugar e se descobrem os vestígios, evidências de quem aí habitou. Uma reflexão sobre a 'Fauna Humana', que é o nome de um dos quadros, ou a 'Idade óssea' que é um desfasamento entre o crescimento dos ossos e a sua idade biológica, como o círculo nos troncos das árvores, ou as cicatrizes que vamos tendo cravadas no nosso corpo. O filme é sobre esses desfasamentos e as suas marcas – como isso nos fica nos ossos. Há uma citação do Bresson que gosto muito e que define bem o meu processo 'Escava nesse lugar. Não deslize para outro sítio. Duplo, triplo fundo das coisas'. A animação/cinema traz a possibilidade extrema de orquestrar essas camadas.

FIG. 1
Quadro 6 – Jogo

Não somos sempre os mesmos, porque é que numa representação tão liberta como a da animação (cinema) mantemos a mesma 'forma'? Aliás, até podemos dizer, como Pessoa, que somos vários – não há só uma camada, há várias camadas de entendimento, que se entrecruzam tecendo a nossa vida. É isso que faço com as matérias dos filmes, essa gestão e tecer das camadas. Sou uma espécie de Penélope, que vou tecendo e destecendo o filme, mas sou também Ulisses e Homero. Sou eu que conduzo a viagem. No filme em questão, no início e no fim, há uma aranha que vai envolvendo uma carcaça com o seu fiar. Essas linhas ténues que são as da teia, da corda, das linhas dos desenhos, das serpentes, e das sinapses estão todas ligadas. Fiz isso também no *Selo ou não Sê-lo* (2005, 9'), em que a personagem Ana nunca era a mesma, e neste último filme, os personagens são os próprios quadros, e são atores/pessoas que nos convocam aqueles espaços. Vemos as ações e os pensamentos materializados em múltiplas camadas. É absolutamente maravilhoso (do verbo maravilhamento), a capacidade de poder gerir em profundidade todos esses elementos: Imagem real, desenho, sombras, objetos, pintura digital, sons, palavras, música. É como uma grande sinfonia, ou uma ópera (gosto sempre de dizer que é uma ópera) em que se faz cinema. A questão do sentido que algumas vezes os espectadores (direi os menos disponíveis para a receção) ficam 'frustrados' de não conseguir apreender tudo, todas as camadas, ouvir todas as palavras, estar atentos a tudo o que está na imagem. Mas numa peça musical (por exemplo), também não tentamos ouvir todos os instrumentos em separado, ou apenas a melodia. Há que haver disponibilidade para a receber e não tentar compreender tudo, o que fica é o que é certo. Nisso as crianças são pródigas. Não há que estar sempre a tentar descodificar/analisar tudo, há que saber fruir simplesmente. Mas isso não faz com que a linguagem que utilizo deva ser 'simplificada'. Digo simplificada e não simples, pois não é a mesma coisa.

Simples sim, mas não digerida tipo *fast food* ou 'para *dummies*'. Palavras que coloquem questões, que deixem pontas, que nos provoquem vontades. É isso o que me interessa no meu fazer. Fazer pensar.

FIG. 2
Quadro 6 – Jogo

Uma vez disseram-me que a viagem era uma constante nos meus filmes. Talvez isso esteja presente neste traçar de um caminho, mas são também as questões que são colocadas e que nos fazem descobrir quem somos. No *De Cabeça Perdida* (2000, 18'), há esse procurar bem presente através das soluções e progressões gráficas, cromáticas, e de níveis de realidade tanto na imagem como no som, para depois encontrar-se nos olhos/reflexo de uma lagoa, nos olhos 'do outro'. No *Táxi!* (2001, 7' 37") há uma viagem imaginada num veículo que nos faz entender que o importante é a viagem e não o destino. O *Vacas* (2010, 9' 35") foi a minha tentativa de pegar num western pré-histórico para falar da conquista da terra. Chegada ao *Selo ou não sê-lo*, estava cansada de não desenhar tanto quanto gostava (pois na animação têm de se controlar muita coisa e preparar para que a

equipa possa funcionar), e peguei a 'ilusão' e o desenho como mote para 'desbundar' e fazer um filme jogo, em que todos os elementos eram questionados. Aqui foi onde, com a justificação 'selo' e no 'ser' (também com o jogo de palavras) explorei as questões da identidade e da representação. O *Do Céu e da Terra* (2012, 14'), foi a minha única colaboração com um argumentista externo, uma história mais linear, em que o universo dos dois protagonistas é igualmente tratado de modos diferentes – uma jornada amorosa de um encontro com um final trágico.

AS IMAGENS DOS QUADROS E O SEU PARALELISMO COM A IMAGEM DE UM REAL IMAGINADO

Ao ler os diversos quadros do filme, os mesmos sugerem-me e permitem-me estabelecer possíveis analogias com o IRI. Afinal, a nova era é pautada de sugestões, e simbolismos que nos apropriamos para conseguir outro olhar, desmoronando muros e criar ligações, contrariando a frase da canção de Rui Reininho – "aparentemente sem moralizar".

Nesta linha, no Quadro 1, surge um caminho onde uma corda se serpenteia, com movimentos ondulantes, parecendo ir apalpando terreno e desenhando um percurso na paisagem.

O trajeto pode ser o pretexto de sugerir algo onde se pretende chegar, mas suscita sempre dúvidas. Tal como quando pensamos na 'ementa', que julgamos ser a mais acertada para o público que visita e revisita o IRI.

Os lugares para a edificação de propostas artísticas têm contornos diferentes, e vão-se moldando mediante o desafio da tecnologia, intercalando-se com a imaginação e a criatividade que nos salva de lugares-comuns. Nesta premissa, este filme traz-nos a frescura que tentamos imprimir em cada tentativa de esclarecer, dialogar ou provocar o espectador. Na voz *of* procura-se ir dizendo o indizível, evitando o óbvio ou o convencional. Do mesmo modo, conduz a nossa atenção para novas matérias artísticas,

FIG. 3
Quadro 1 – Munda

para um estado de alerta, sendo este o único que nos permite observar outras formas de fazer cinema, usando dispositivos como o desenho, a fotografia ou a imagem 'real'.

Em síntese, "A individualização do protagonista é tão importante como a verdadeira narração do filme. Com efeito as duas coisas são correspondentes: o protagonista é o sujeito de uma narração, a narração é a história do protagonista".[1] Nesta linha, o IRI será sempre o protagonista no qual a sua história é estruturada em torno de protagonistas, criadores e de pensamento crítico. Feito por um coletivo, que acredita que se trata de um 'local' de comunhão, onde todos e diferentes, serão sempre BEM-VINDOS.

Regressando à minha convidada e ao seu filme, de certo modo, há uma consciência de trabalho colaborativo, e uma hierarquia não 'vigiada' ou 'policiada', e o filme acontece nesta prática – "a imaginação em estado puro e livre".

1
Taddei, N. (1968). *Leitura Estrutural do Filme*, Edições Loyola, São Paulo