

M

MESTRADO

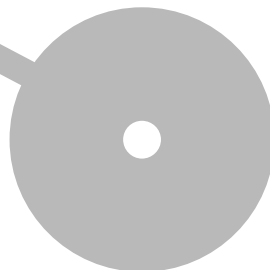
MESTRADO EM CINEMA E FOTOGRAFIA

ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DOCUMENTAL E EXPERIMENTAL

O Espaço do Ir e o Espaço do Estar: A Perceção da Experiência Cinematográfica

Mariana Peixoto Máximo

07/2025



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Mariana Peixoto Máximo

O Espaço do Ir e o Espaço do Estar: A Perceção da Experiência Cinematográfica

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema Documental e
Experimental

Orientação: Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes

Vila do Conde, julho de 2025

Mariana Peixoto Máximo

O Espaço do Ir e o Espaço do Estar: A Perceção da Experiência Cinematográfica

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema Documental e
Experimental

Membros do Júri

Presidente

Prof. Especialista Marco Filipe de Almeida Santos Oliveira
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador

Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof.^a Doutora Liliana Cristina Vidais Rosa
Instituto Politécnico de Tomar

Vila do Conde, julho de 2025

RESUMO ANALÍTICO

Esta investigação tem como ponto de partida o oxímoro *conforto desconfortável*. Pretende compreender a percepção cinematográfica à luz das ideias de conforto e desconforto, visando esclarecer alguns aspetos da percepção sensorial na arte. Para esse efeito, foram estudadas possíveis alterações espaciotemporais na imagem em movimento e como as mesmas afetam a receção de determinada obra. Foi também feita uma análise sobre o *cinema de arte* e os seus possíveis significados, bem como a distinção entre uma complexidade intelectual dada pela independência autoral e as emoções fabricadas pela indústria do entretenimento.

Partiu-se do conceito de *cinema do desconforto*, tal como proposto por Geoff King na obra *The Cinema of Discomfort* (2021), para analisar as reflexões de diversos autores, assim como diversos momentos da história do cinema. Num primeiro momento é feita uma análise da definição e entendimento dos ideais de conforto e desconforto ao longo do tempo, sobretudo desde o início do século XIX. Num segundo momento são analisados os conceitos de tempo e de espaço na imagem em movimento, através da referência a alguns filmes.

Os resultados não pretendem dar uma resposta definitiva às questões que se colocam ao longo da investigação, mas antes permitir uma reflexão crítica sobre os temas abordados. É possível afirmar que, apesar da percepção se tratar de um assunto subjetivo, dependente da experiência pessoal de cada indivíduo e do seu contexto envolvente, artes como o cinema parecem apontar para algumas sensações comuns no público geral que, por sua vez, possibilitam a reflexão feita neste texto.

Partindo desta investigação é possível identificar caminhos emergentes, alguns já em prática consolidada no cinema, como é o caso da arte generativa e do uso de inteligência artificial, que nos levam a pensar sobre qual poderá ser o significado de Cinema Experimental na atualidade.

Palavras-chave: Cinema Experimental; Desconforto; Espaciotemporal; Percepção Sensorial

ABSTRACT

This research takes as its starting point the oxymoron *uncomfortable comfort*. It aims to understand cinematic perception in light of the ideas of comfort and discomfort, seeking to clarify certain aspects of sensory perception in art. To this end, possible spatio-temporal alterations in the moving image were studied, along with how these alterations affect the reception of a given work. An analysis was also made of *art cinema* and its possible meanings, as well as the distinction between intellectual complexity given by authorial independence and the emotions manufactured by the entertainment industry.

The starting point was the concept of *cinema of discomfort*, as proposed by Geoff King in *The Cinema of Discomfort* (2021), to analyse the reflections of various authors, as well as various moments in the history of cinema. First, an analysis is made of the definition and understanding of the ideals of comfort and discomfort over time, especially since the beginning of the 19th century. Second, the concepts of time and space in the moving image are analyzed, specifically concerning certain films.

The results do not aim to provide a definitive answer to the questions raised throughout the research, but rather to allow for critical reflection on the topics addressed. It can be said that, although perception is a subjective matter, dependent on each individual's personal experience and surrounding context, arts such as cinema seem to point to some common sensations in the general public, which, in turn, enable the reflection made in this text.

Based on this research, it is possible to identify emerging paths, some of which are already established practices in cinema, such as generative art and the use of artificial intelligence, which lead us to consider what the meaning of Experimental Cinema might be today.

Keywords: Experimental Cinema; Discomfort; Spatiotemporal; Sensory Perception

SUMÁRIO

LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	8
INTRODUÇÃO.....	9
1 NA ZONA DE DESCONFORTO	18
1.1 Através do Olhar Histórico.....	18
1.1.1 A Sociedade do <i>Conforto Desconfortável</i>	18
1.2 O Desconforto no Cinema.....	20
1.2.1 Cinema Autoral vs. Cinema Mainstream.....	20
1.2.2 O Cinema do Desconforto	24
1.2.3 Resposta Emocional.....	27
1.3 Elementos de Rutura.....	30
1.3.1 Narrativa em Questão	31
1.3.2 Liberdade Sonora.....	34
2 O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA	38
2.1 Sobre a Percepção Sensorial.....	39
2.2 Caminhar como Arte Percetiva.....	41
2.3 No Domínio do Maravilhoso.....	46
2.3.1 O Caso do Dadaísmo.....	47
2.3.2 Sobre o Inconsciente.....	50
2.4 Um Campo Expandido.....	53
2.4.1 A Experiência da Paisagem.....	56
2.4.2 Vida Ativa e Vida Contemplativa.....	60
3 O ESPAÇO DO DESCONFORTO	65
3.1 Território em Expansão.....	65
3.2 Do Olhar à Matéria	68
3.2.1 A Máquina como Extensão do Olhar.....	71
3.2.2 A Máquina como Extensão do Corpo.....	75
3.2.3 Além do Ecrã.....	82
3.3 Imagem Nómada.....	86
3.3.1 O Espaço da Escultura.....	86
3.3.2 Novo Papel do Espectador.....	91

3.3.3 A Influência do Digital.....	95
4 ENTRE A DEFINIÇÃO E A POSSIBILIDADE	104
4.1 Questões de Autoria.....	105
REFERÊNCIAS.....	113

Lista de ilustrações

Figura 1 – Frame de <i>The Skeleton Dance</i> (1929), Walt Disney	26
Figura 2 - <i>Guia Psicogeográfico de Paris</i> (1957), Guy Debord.....	45
Figura 3 – Frame de <i>Un Chien Andalou</i> (1929), Luis Buñuel e Salvador Dalí.....	52
Figura 4 – Frame de <i>Two Years at Sea</i> (2011), Ben Rivers	62
Figura 5 – Frame de <i>Man with a Movie Camera</i> (1929), Dziga Vertov.....	73
Figura 6 – Frame de <i>As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty</i> (2000), Jonas Mekas	79
Figura 7 – Conjunto de frames de <i>Hand Catching Lead</i> (1969), Richard Serra.....	90
Figura 8 – Frame de <i>Tapp und Tastkino</i> (1968), Valie Export.....	93
Figura 9 - <i>Untitled Film Stills #2</i> (1977), Cindy Sherman	99
Figura 10 – Frame de <i>La Jetée</i> (1962), Chris Marker.....	100
Figura 11 – Annlee no projeto <i>No Ghost Just a Shell</i> (1999–2002), iniciado por Philippe Parreno e Pierre Huyghe.....	107

INTRODUÇÃO

O Espaço do Ir e o Espaço do Estar

Não saber orientar-se numa cidade não quer dizer muito. Mas extraviar-se nela, como se extravia numa floresta, é algo que se deve aprender completamente. Porque os nomes das ruas devem soar ao ouvido do errabundo como o ranger de ramos secos, e as vielas internas devem refletir-se para ele tão nitidamente como os passos de montanha. (Walter Benjamin, 1987, como citado em Careri, 2014, p.70)

O maior impedimento no início de um projeto talvez seja a ausência de um ponto de partida. Neste caso, pela incerteza de qual seria o resultado, pareceu-me ser importante colocar questões. Ao estabelecer estas questões, o mais importante era permitir a existência do tal ponto de partida necessário. À semelhança de Koobak (2014, p.106):

Como posso evitar considerar as categorias de casa e fora, nós e eles, eu e o outro, como estáticas e fixas? Como posso torná-las flexíveis e mutáveis da maneira mais produtiva? Como posso capturar o terreno em que me encontro, a minha política de localização?

Não tardei a perceber, contudo, que a única forma de começar realmente seria experimentando, dando início ao trabalho de campo. Inerente a este processo de experimentação, todos estes encontros que se seguiram poderiam ou não ser parte do projeto final, mas todos eles foram necessários aquele que é o “filme” (que não existe...). A questão reside então no que é o filme? O filme em si ou o processo que leva ao resultado do mesmo? Estas escolhas e metamorfoses são erros, falhas, e pontos de partida com diferentes vias a seguir. Cada encontro abre uma nova possibilidade e/ou ajuda a concluir a anterior, e foi daí que surgiu esta dissertação, da possibilidade de um filme, de encontros e desencontros.

Na obra *Walkscapes: O Caminhar como Prática Estética*, Francesco Careri (2014) revela o ato de caminhar como uma forma de produzir arquitetura e paisagem, elementos que se reconhecem, à partida, como sendo essenciais à prática cinematográfica. Consigo identificar a possibilidade de existência de diversos tipos de

paisagem: a paisagem natural, conhecida também de acordo com história da fotografia e da pintura; a paisagem artificial ou material, como seria o caso da própria arquitetura; e a paisagem humana, que corresponde, a meu ver, ao momento no qual a personagem ou autor utiliza o corpo como tal. A paisagem está ela mesma sujeita a processo de alteração constante, sendo a própria experiência da caminhada um ato de intervenção.

O caminhar, mesmo não sendo a construção física de um espaço, implica uma transformação do lugar e dos seus significados. A presença física do homem num espaço não mapeado e o variar das percepções que daí recebe ao atravessá-lo é uma forma de transformação da paisagem que, embora não deixe sinais tangíveis, modifica culturalmente o significado do espaço e, conseqüentemente, o espaço em si, transformando-o em lugar. (Idem, p.51).

É do ato de caminhar que surge, por exemplo, a citação que dá início a esta introdução, na qual Walter Benjamin descreve a sua experiência do mesmo em termos perceptivos. Fala-nos do “errabundo”, que é o mesmo que dizer *errante*, ou *vagabundo*, e que se aplica ao sujeito que se desloca sem destino certo, um *astro não fixo*.

No filme que me levou ao oxímoro *conforto desconfortável, Nomadland* (2020) de Chloé Zhao, encontro uma personagem assim, para a qual não consigo pensar numa definição mais apropriada para a descrever, no universo em que habita, senão como sendo um *astro não fixo*. Este filme retrata a história de Fren, uma mulher que, nos seus sessenta anos, perde tudo no colapso económico de uma cidade empresarial na zona rural de Nevada, decidindo partir de autocaravana rumo ao desconhecido e tornando-se nômade. Marcou-me principalmente pelo contraste da solidão e da dor pessoal da protagonista com a beleza e imensidão das paisagens, como pela efemeridade das relações humanas que estabelece com quem vai encontrando.

Careri (2014) fala-nos ainda de um *espaço do ir*, que associa ao nomadismo e de um *espaço do estar* que relaciona com a arquitetura. Ao falar de nomadismo, o autor estabelece uma ligação entre o mesmo e o ato da eterna errância: “Os pontos de partida e de chegada têm um interesse relativo, enquanto o espaço intermediário é o espaço do ir, a essência mesma do nomadismo, o lugar em que cotidianamente se celebra o rito da eterna errância” (Idem, p.42).

Durante milhares de anos, quando ainda era impensável a construção física de um lugar simbólico, percorrer o espaço representou um meio estético através do qual era possível habitar o mundo. Associavam-se à errância a religião, a dança, a música e a narração nas suas formas de epopeia, de descrição geográfica e de iniciação de povos inteiros. O percurso/narração transformou-se num gênero literário ligado à viagem, à descrição e à representação do espaço. (Idem, p.63).

Na obra *Caminhantes*, Edgardo Scott fala-nos do livro *Os Anéis de Saturno* de W.G. Sebald, autor que constrói as suas obras através do ato de caminhar. “Mas não só neste livro a caminhada, a marcha, é o seu procedimento narrativo.” (Scott, 2024, p.78). “Porém, as suas caminhadas não são passeios, não são peregrinações; as suas caminhadas (as suas narrativas, os seus livros) têm o signo da errância. Um andar melancólico e distante, um andar sem casa e sem regresso.” (Idem). Também Virginia Woolf recorre à caminhada como forma de escrita: “Os passeios de Virginia não são uma divagação lírica, são funcionais e necessários. Imprescindíveis, até.” (Idem, p.35). A própria autora afirma o seguinte: “uma impressão da minha própria estranheza, da estranheza de estar a caminhar sobre a terra. Quem sou eu, o que sou e todo o resto.” (Woolf, n.d., como citado em Scott, 2024).

Foi através da análise destes conceitos, entre outros, que fui tomando consciência de um dualismo presente para além do enquadramento que irá ser discutido neste trabalho (e.g., nómada vs. sedentário; conforto vs. desconforto; estranho vs. familiar), e que se tornou visível em muitas outras coisas que, de certa forma, se ligam a esta investigação, podendo vir a fazer parte dela. Ao longo do texto, não só será abordado e discutido esse dualismo como serão discutidos outros autores que fizeram investigações a partir de motes semelhantes. Por exemplo, Koobak (2014) descreve o seu processo de investigação como “o processo constante de familiarizar com o desconhecido e desfamiliarizar o familiar, tornado o quotidiano estranho e o estranho quotidiano” (Idem, p.104).

Tomei igualmente consciência de que todos estes termos influenciam o modo como entendo o *conforto desconfortável*. Ao descrever o que simboliza este oxímoro, vejo-o como uma sensação de familiaridade “infamiliar”, um pertencer a um local ao qual não se pertence verdadeiramente, ou um não pertencer de todo, uma tentativa de fuga que não cessa, mas também não permite sair do lugar. Seria uma espécie de medo

disfarçado de felicidade, a artificialidade da “perfeição” no modo como nos relacionamos com o outro e o outro na “paisagem” (o lugar). O contacto com uma realidade desconhecida ou indesejada, a necessidade de deslocamento e, em última instância, a falha. Esta sensação que associo ao período de viagem, à falta de uma casa fixa, permanente, à instabilidade e às imprevisibilidades inerentes ao ato de viver. Assim, como Koobak (2014), optei por uma escrita pessoal, ou seja, uma escrita que permita o leitor acompanhar-me num processo de reflexão. Como diz: “Escrever pode ser visto como muito mais do que apenas registar pensamentos – escrever, na verdade, é pensar.” (Idem, p.96). Compreendo as palavras como possíveis imagens e vejo-as dotadas de movimento quando existe uma leitura por parte de uma audiência. “(...) o pensamento é movimento, de modo que a leitura seria uma forma pontual do pensamento.” (Scott, 2024, p.86).

Em particular no campo do cinema, esta abordagem pode ser vista como uma possibilidade de obra em aberto, na qual cabe ao leitor ser cineasta, através de um processo individual, único e de intimidade com a obra, que terá como resultado a projeção da sua personalidade e imaginação. Por exemplo, Eisenstein deixou-nos o guião de *Glass House* (1930), um filme que não chegou a realizar, mas que resultou num livro: *Glass House – Du projet de film au film comme projet*. Esta obra tem uma grande importância nos estudos arquitetónicos, sendo também um exemplo de abordagem à perceção visual. Espreitando a história, em 1851, na Exposição Universal de Londres, o arquiteto Joseph Paxton apresentou o seu *Palácio de Cristal*, um marco na utilização do vidro como material. Surgiu, então, um novo elemento de fascínio para a Modernidade, a transparência.

A transparência da natureza era vista em contraste com a opacidade do mundo social; mas não era claro onde colocar um ser humano. De acordo com o arquiteto Bruno Taut, um edifício de vidro estabeleceria outras relações entre as pessoas e o universo, modificando a sua perceção visual e os seus hábitos. Os Construtivistas esperavam que um edifício transparente ajudasse na criação de relações transparentes e destruísse a distinção entre público e privado. (Bulgakowa, 2005, p.1)

Esta pode ser considerada uma arquitetura, também ela, de dualismos e de contradições, de acordo com diversos elementos: abstenção e ruído, conforto e

desconforto, controle e submissão, ver e ser observado... “Todos os contrários parecem destacar-se: natureza/técnica, realidade/sonho, norte/sul, interior/exterior – tudo graças ao material, cujas transparência imaterial e frágil dureza fazem pensar em vários elementos.” (Bulgakowa, 2016, p.109). *Glass House* de Eisenstein é, então, um filme escrito, uma metamorfose dada pela constante alteração do mesmo, expressa também através do desenho (storyboard). Tem como ponto de partida: “tanto a visão perfeita do meio cinematográfico, como o voyeurismo dos humanos.” (Bulgakowa, 2005, p.8). Através da ideia de que “num mundo sem distinção entre interior e exterior, e numa casa de vidro onde nada pode ser escondido, o problema da *transparência* esbate a linha entre utopia e anti-utopia.” (Kim, 2021, p.6). Apesar da insistência em materializar este filme, a verdade é que o mesmo não chegou a ser realizado. No entanto, o autor desenvolveu uma outra ideia em paralelo, a de um livro esférico. Este momento é importante, pois é aqui criada a tentativa de uma nova forma de leitura, uma percepção em poliperspectiva, tal como seria *Glass House*. “Sonho em escrever um livro esférico porque para mim tudo entra em relação com tudo e tudo invade tudo. A única forma que pode corresponder a isso é uma esfera. [Mudar] de [um] meridiano a outro.” (Eisenstein, 1988, como citado em Bulgakowa, 2016, p.123). Infelizmente, este foi mais um projeto inacabado, pelo menos como o autor gostaria sob o formato de livro:

Infelizmente, os livros não são escritos como esferas... Posso apenas esperar que eles venham a ser lidos de acordo com o método da reversibilidade mútua, um método esférico – na expectativa de que nós aprendamos a escrever livros como bolas giratórias. Agora temos livros apenas como bolhas de sabão. Especialmente sobre arte. (Eisenstein, 1988, como citado em Bulgakowa, 2016, p.119)

Esta investigação é ela mesma um ato de errância, uma metamorfose que parte da intenção de fazer um filme que não chegou a existir. A minha proposta inicial partia de um processo pessoal, comum à prática artística, acontece que desse processo resultou uma conclusão diferente do que inicialmente projetei. Ao longo da prática acabei por compreender que as questões que a mesma me suscitava se desdobravam numa investigação. Apesar disso, o meu território de pesquisa manteve-se, diferindo na forma como se materializa. Das vias traçadas pelo caminho da experimentação existiram pontos de encontro com obras, autores, conceitos... a questão é que esses encontros não

quiseram ter uma continuidade imagética. É também de encontros e desencontros que chegamos à questão final desta investigação, partindo da compreensão do *cinema do desconforto* de Geoff King (2021). Sem estabelecer uma necessidade cronológica, optei por abordar estes momentos no decorrer do texto, permitindo uma maior fluidez e interligação entre os aspetos a analisar.

Metodologias de Investigação

“A minha forma de arte é a viagem feita a pé na paisagem... A única coisa que temos de tomar de uma paisagem são fotografias. A única coisa que temos de deixar nela é o rasto dos passos.” (Hamish Fulton, n.d., como citado em Careri, 2014, p.110)

É a partir das ideias de conforto e desconforto, conforme analisadas na obra *The Cinema of Discomfort*, de Geoff King, que desenvolvo esta investigação. Para a discussão deste trabalho, recorro a outras referências importantes como é o caso de *Animismo e Outros Ensaios*, de Margarida Medeiros. Destes dois livros surgem os conceitos e ideias base para a análise que é feita neste trabalho, é deles que resulta maior parte do acesso à restante bibliografia e aos seus temas adjacentes. Se o *cinema do desconforto* é um elemento indissociável deste trabalho, com matérias e conceitos bem definidos por parte do seu autor, Geoff King (2021), foi na tomada de consciência sobre a ligação do ato de caminhar com o nomadismo e, por sua vez, com o desconforto, que intuí uma relação entre o cinema de desconforto e a percepção, ou seja, surgiu a possibilidade de erguer um enquadramento teórico que me permite discutir o que é o *cinema do desconforto* à luz das ideias de nómada e de caminhar. Através desta pesquisa, reconheci na percepção o veículo que desencadeia as ligações enunciadas acima, bem como o fator primordial no desencadear das sensações de conforto e desconforto. Por esta razão, pareceu-me essencial abordar também a percepção sensorial nas artes, tendo como foco o cinema, através das obras *Fenomenologia da Percepção*, de Merleau-Ponty e *Art and Visual Perception*, de Rudolf Arnheim.

Na possibilidade de descrever o entendo enquanto processo de investigação, talvez o melhor modo de o fazer seja o seguinte: depois de comprar um puzzle com centenas de peças, caminho para a sala de estar, onde o tenciono resolver, mas tropeço

pelo caminho. É preciso voltar a encontrar, reunir, contar e organizar todas as peças novamente. Há sempre uma ou outra peça que se torna impossível de encontrar e fica para o fim do puzzle, mas é certo que permanecem todas no mesmo espaço, não saíram do lugar. Escrever esta Dissertação é um processo semelhante, parte de uma ideia geral, que reconheço ser fruto de vários encontros no passado, com filmes, livros e citações de autores.... A informação apreendida continua presente, mas é preciso resgatá-la e encaixá-la de modo que faça sentido e, neste caso, complementá-la com informação adicional a descobrir.

A sua metodologia assenta, em parte, no tempo e espaço dados pelo ato de caminhar, pela diferença entre ver e observar aquilo que me rodeia, usando o próprio corpo como matéria em movimento. Nela, faço-me acompanhar de autores como Edgardo Scott (2024, p.33) que descreve este ato como “uma forma de escrita e leitura em movimento que nos ajuda a decifrar o mundo que nos rodeia e também a nós próprios.” Colocando a seguinte questão: “Vamos dar uma volta e, precisamente, voltamos. Mas será que voltamos mesmo? Será que regressamos iguais ou diferentes?” (Idem). “De certo modo, a caminhada é uma forma de nos instalarmos no mundo”. (Idem, p.49). Trata-se igualmente de um modo de medir o tempo e a distância, de estabelecer um relacionamento com habitats, territórios, terrenos e espaços. Um pouco à semelhança das vanguardas (e.g., Dadaísmo, Surrealismo, Internacional Situacionista), que permitiram que o ato de caminhar fosse visto como uma forma de arte. O Surrealismo que nos deu, no campo do cinema, acesso a filmes “desconfortáveis” como *Un Chien Andalou* (1929), e, mais tarde, à obra de cineastas como David Lynch, terá surgido de uma caminhada. Foi a partir dela que André Breton escreveu o *Manifesto do Surrealismo*, no qual consta a definição do movimento. Darei continuidade a este tema no decorrer do trabalho, dedicando parte do segundo capítulo à influência da caminhada nas vanguardas e à posterior influência das mesmas no cinema.

Uma investigação teórica não seria possível sem a leitura e apreensão de diversas obras, mas o qual é o significado do ato de ler? Esta metodologia também passa por uma relação de intimidade com a leitura, pelo que as referências presentes no decorrer deste texto não se limitam à sua mera existência enquanto conteúdo investigativo, científico ou literário. Quignard (n.d., como citado em Scott, 2024, p.86), afirma que: “Ler é vaguear, há na leitura uma espera que não procura resultados; aqueles

que são frágeis ou que querem saber a qualquer custo para onde vão, não devem ler.” Segundo Scott (2024), Quignard (n.d.) entende a leitura como “um movimento errante” (Idem). “Para ler é preciso primeiro abandonar-se a si próprio. A quê? Ao texto, ou seja, ir ao encontro, não de outrem (do autor, do narrador, por exemplo), mas do *outro*.” (Idem). Para alcançar os objetivos desta Dissertação, proponho uma divisão da mesma em três capítulos distintos, cada um correspondente a um dos pontos de reflexão da investigação, por sua vez interligados pelas ideias de experiência, percepção sensorial, conforto e desconforto. O processo de pesquisa inclui, naturalmente, a leitura de bibliografia relevante a cada subtema, tendo já referido algumas das obras que serão consultadas para fazer esta análise, bem como a visualização de filmografia relevante, recolha e citação de exemplos e respetiva materialização escrita.

Objetivos

Os objetivos desta Dissertação passam por compreender de que modo é percebida a experiência cinematográfica quando pensada a partir dos conceitos de conforto e desconforto. Para isso, será feita uma análise destes termos ao longo do tempo, revelando tendências e padrões, e percebendo de que forma estes se aplicam no cinema. Sendo que esta aplicação pode ser feita através de diversas técnicas, a saber: as mais tradicionais, relacionadas com o cinema clássico de Hollywood, que vão desde uma montagem e narrativa linear ao uso de música tonal e que tencionam corresponder às expectativas do espectador; às vanguardas, que recorrem à quebra das convenções e à experimentação.

É também objetivo compreender de que modo os distintos dispositivos da imagem em movimento influenciam a percepção que o público tem da obra, e.g., quais as diferenças entre ver um filme no cinema e numa instalação artística; a partir da consulta de dados disponíveis.

Neste sentido, a questão que se levanta é a seguinte: Qual a influência da percepção na experiência cinematográfica através das ideias de conforto e desconforto? Mais do que respostas concretas, pretende-se criar pontos de discussão e refletir sobre eles, de modo a melhor compreender aquela que é a sétima arte.

Como forma de materializar esta dissertação optei, como referi anteriormente, por uma divisão em três capítulos distintos, cada um deles correspondente a um grande tema, que se desenvolve em diversos subtemas. Pareceu-me importante começar por perceber de que se trata a definição de cada termo a investigar, por isso, cada capítulo tem início com um contexto histórico e/ou conceptual com o objetivo de permitir ao leitor uma melhor compreensão do tema respetivo.

São, então, abordados: o *cinema do desconforto* segundo Geoff King (2021), as ideias de conforto e desconforto conforme compreendidas ao longo do tempo à luz da história e cujas implicações a nível social; a perceção segundo Merleau-Ponty (1999) e Arnheim (1974), qual a sua influência nas artes visuais, e, conseqüentemente, no cinema, aliados ao ato de caminhar, também ele preceptivo, segundo as obras *Walkscapes*, de Francesco Careri e *Caminhantes*, de Edgardo Scott; uma reflexão sobre o tempo e espaço da imagem em movimento, bem como de elementos como a pausa e a repetição, conforme presentes na obra *Animismo e Outros Ensaios*, de Margarida Medeiros, e os vários processos e dispositivos de exibição cinematográfica; terminando com uma análise geral dos elementos referidos ao longo do texto, na tentativa de perceber o que caracteriza o Cinema Experimental, tendo em conta o contributo de autores como Jonas Mekas, e se ainda faz sentido empregar essa designação na prática cinematográfica atual.

1 NA ZONA DE DESCONFORTO

1.1 Através do Olhar Histórico

Como referi anteriormente, esta investigação tem como base o conceito de *cinema do desconforto*, tal como proposto por Geoff King na obra *The Cinema of Discomfort*. É a esta obra que irei recorrer para poder contextualizar os dois termos que apresento: conforto e desconforto. Assim, este capítulo tem como objetivo compreender de que modo as mudanças históricas e sociais afetaram a compreensão destes conceitos e a sua posterior influência no cinema. Para isso, senti a necessidade de fazer uma reflexão sobre esse contexto passado e atual, antes de me deter sobre a sétima arte.

1.1.1 A Sociedade do *Conforto Desconfortável*

O historiador John Crowley (2001) aponta o conforto como sendo um fenómeno essencialmente aprendido e relativo, ligado principalmente ao contexto cultural do indivíduo em questão. Uma vez que, segundo King (2021, p.17), o termo desconforto é visto comumente sob a lente de uma conotação negativa, “baseado na ausência de algo”, uma compreensão completa do fenómeno exige uma análise do que entendemos como sendo o seu oposto. Crowley (2001) sugere ser impossível chegar a um consenso sobre o que é qualificado como conforto. Além do facto de que as definições do mesmo variam de acordo com a cultura ou período histórico em causa. Podemos, por exemplo, associá-lo a “uma sensação de estar à vontade, relaxamento ou alívio da dor” (King, 2021, p.18). No período Medieval o conforto não era uma questão primária, um valor ou um problema, neste contexto, os bens materiais como “moradias, mobília e outras comodidades” (Idem) estavam ligados a uma preocupação de status social. No contemporâneo, e apesar de “várias formas de melhoramento arquitetónico” terem “sido desenvolvidas nos séculos XVI e XVII, o conforto continuou a referir-se principalmente a circunstâncias psicológicas e espirituais, não físicas.” (Crowley, 2001, p.69)

Jacques Pezeu-Massabuau, na obra *A Philosophy of Discomfort*, vê o conforto como “um fenómeno relativo e historicamente variável que não pode ser concebido como absoluto porque é simplesmente uma consciência do bem-estar que variou

incessantemente através das épocas e civilizações”. (2012). A sua perspectiva aborda as normas sociais incluindo “a decoração, as refeições, os comentários, esses gestos antecipados de hospitalidade a cuja rotina agradável nos submetemos” (Idem, p.27). O autor também entende o conforto como estando associado ao ato de “habitar um sentido do familiar e do habitual, um ambiente tranquilizador”. (Idem). O conforto pode, então, categorizar-se tanto como sendo um dos valores base da existência humana a nível físico e social, como sendo um elemento associado aos recursos de conveniência e prazer, nos quais se encontram o lazer e, por exemplo, as artes, nomeadamente o cinema. Já “o desconforto, varia de uma privação e restrição física ou social a experiências sofridas voluntariamente.” (King, 2021, p.19) Nesse seguimento, “as normas sociais podem ser uma fonte de familiaridade confortável, mas também podem ser restritivas ou opressivas, seja de forma ampla ou para grupos específicos.” (Idem).

Retomando a obra de Crowley (2001), aspetos como a filosofia cristã contribuíram para que o luxo material fosse visto como um desafio ao divino e à ordem social, estando associado à corrupção, apesar de ser permitido, em parte, à nobreza como forma de manter ou elevar um status social. O conforto passou a ser um meio termo entre a necessidade e o luxo tendo, gradualmente, e a partir do século XVIII, ambos termos conforto e luxo começado a ser vistos como mais neutros. No entanto, “o desconforto era visto como algo que poderia ser evitado através da correção racional progressiva (em casos como as condições dos escravos, prisioneiros e pobres).” (King, 2021, p.49). O que talvez seja motivo para esclarecer a visão negativa a que o desconforto está habitualmente associado. “Com o virar do século XIX, a denúncia do desconforto no pensamento social era tal que o desejo de conforto físico se naturalizou.” (Crowley, 2001, p.168). “O ideal de conforto proporcionou valores, padrões de consumo e comportamentos cruciais para a formação de uma classe média.” (Idem, p.292). Uma vez que deixou de ser vista como motivo de rejeição, esta procura pelo conforto resultou em ideais consumistas...

Não obstante, e analisando o contemporâneo, num contexto principalmente ocidental, chega-se à conclusão de que o conforto voltou a ser conotado como algo menos desejável. A chamada *zona de conforto* é muitas vezes apontada como um impedimento à aceitação dos desafios da vida e à posterior realização pessoal, e sair dela tem sido visto quase como a solução para uma vida próspera. Contrariamente, a

permanência nesta *zona de conforto* está normalmente associada a algo “estrito, seguro, sem desafios, limitado e autoindulgente”. (King, 2021, p.51).

1.2 O Desconforto no Cinema

Passo agora a deter-me sobre a prática cinematográfica. Para isso, interessa começar por fazer uma distinção e/ou comparação entre o que se entende por cinema autoral ou cinema de arte e por cinema mainstream ou cinema de Hollywood. Uma vez que, o próprio autor Geoff King (2021) parte desta distinção quando menciona os termos que temos vindo a analisar, conforto e desconforto, a fim de os caracterizar quando aplicados no cinema. King (2021) tende a relacionar a sensação de conforto a um cinema de entretenimento e o desconforto ao cinema independente:

Os sectores da arte e independente (indie) são domínios em que existem vários graus de liberdade em relação às pressões comerciais dominantes que tendem a conduzir o cinema em geral na direção da provisão de conforto (ou apenas de desconforto temporário) em vez do seu oposto, e/ou em que contextos institucionais específicos encorajam ativamente a produção de tal material. (Idem, p.2)

Neste seguimento, veremos de que modo se verifica a presença destes termos, conforto e desconforto, na sétima arte, tentando identificar quais os elementos que os caracterizam. Esta análise pretende de igual modo compreender melhor o que significa o *cinema do desconforto*, tal como proposto pelo autor.

1.2.1 Cinema Autoral vs. Cinema Mainstream

Ao fazer a sua análise sobre os termos *conforto* e *desconforto*, Geoff King (2021) estabelece uma relação com os distintos tipos de cinema – independente ou de autor, e mainstream ou de Hollywood. Convém começar por esclarecer de que se trata esta distinção. Para isso, recorro também à proposta apresentada por David Bordwell em *The Art Cinema as a Mode of Film Practice* (2002), onde o autor sugere que o chamado *cinema de arte* seja compreendido como um género cinematográfico específico, e não apenas como uma oposição ao cinema comercial. Esta perspetiva reconhece diferentes

modos de fazer cinema – como o cinema clássico e o cinema de arte – mas rejeita a ideia de que apenas um deles represente a verdadeira arte cinematográfica. Bordwell contesta, assim, a visão de que todo o cinema é arte, por considerar que ela reforça uma dicotomia redutora entre arte e entretenimento, que classifica como sendo um falso dilema.

Alguns críticos separam a arte do entretenimento, atribuindo a este último um valor inferior. No entanto, essa divisão simplista tem sido amplamente questionada. Diversos teóricos, críticos e filósofos procuraram delimitar a fronteira entre o cinema clássico e o moderno, oferecendo diferentes formas de categorização. Entre as propostas mais influentes, encontramos a distinção de Gilles Deleuze entre *imagem-movimento* e *imagem-tempo*; a de Jacques Rancière entre *regime representacional* e *regime estético*; e a de David Bordwell entre *cinema clássico* e *cinema de arte*. No entanto, esta separação não deixa de ser duvidosa, pois dentro de ambos tipos de cinema acaba por existir uma contaminação comum. Neste sentido, Bordwell (2017) argumenta que a separação entre arte e entretenimento é não só artificial como também limitadora. A própria história do cinema demonstra que muitas inovações estéticas e narrativas surgiram no contexto da indústria mainstream – a montagem, por exemplo, foi significativamente desenvolvida por realizadores cujo objetivo principal era entreter o grande público. Para o autor, o valor artístico de um filme não depende das suas intenções comerciais ou do tipo de público a que se destina, mas sim da sua capacidade de proporcionar experiências significativas ao espectador. Assim, os filmes feitos para as massas podem ter tanto impacto artístico quanto as obras destinadas a um público mais restrito.

Algumas pessoas diriam que os sucessos de bilheteira que passam no multiplex são apenas *entretenimento*, mas os filmes para um público mais restrito - talvez filmes independentes, ou filmes em língua estrangeira, ou obras experimentais - são verdadeira arte: A arte é séria e digna; o entretenimento é superficial. Mas as coisas não são assim tão simples. Muitos dos recursos artísticos do cinema foram descobertos por cineastas que trabalhavam para o grande público. (Bordwell, 2017, p.3)

Assim, segundo Bordwell (2017), a distinção entre cinema de autor e cinema comercial não deve ser entendida como um conflito entre arte e entretenimento, mas como diferentes modos de prática cinematográfica, ambos com potencial criativo e

expressivo. Ao reconhecer essa complexidade, evitam-se hierarquizações simplistas e abre-se espaço para uma compreensão mais ampla e inclusiva do cinema enquanto arte.

De acordo com David Bordwell (2002), o *cinema de arte* revela-se como modo distinto após a II Guerra Mundial, a par da diminuição do poder do cinema de Hollywood. Este período representou, para a arte em geral, o nascimento de novas formas de expressão, assim como uma necessidade de libertação das regras impostas durante o período bélico. Foi um tempo de vanguarda que se manifestou mais tardiamente para a sétima arte, com o cinema moderno. Neste, a par da evolução tecnológica, permitiram-se mudanças na narrativa e no estilo cinematográfico, evidenciando-se movimentos como o Neorrealismo italiano e a Nouvelle Vague francesa, essenciais ao *cinema de arte*. O cinema clássico veio a adquirir características do moderno que, após servir a vanguarda, foram eventualmente adotadas pela norma. Do mesmo modo que alguns cineastas, nomeadamente os pertencentes à Nouvelle Vague, associaram os clássicos de Hollywood a um cinema autoral. Por exemplo, Godard (n.d., como citado em Bordwell, 2017, p.480) afirma o seguinte: “Um filme de Hitchcock, por exemplo, é tão importante quanto um livro de Aragon. *Auteurs* de filmes, finalmente entraram na história da arte.”

Ao propor que “o realismo e a expressividade autoral são os meios pelos quais o cinema de arte se unifica” (2002, p.98), Bordwell afirma que “o cinema de arte procura resolver o problema através do dispositivo da ambiguidade” (Idem). Dispositivo esse, presente em técnicas cinematográficas, cujo modo de utilização se distingue entre o cinema clássico e o moderno. Hayward (2000, p.9) confirma-nos: “a ambiguidade não é exclusiva e pode ser encontrada tanto no cinema mainstream como no cinema de arte.” Sendo assim, que características definem esta distinção? “Primeiramente, o cinema de arte define-se explicitamente contra o modo narrativo clássico, e especialmente contra a ligação de eventos por causa-efeito” (Bordwell, 2002, p.95). Em contraponto, a narrativa clássica baseia-se nessa lógica, sendo habitualmente dotada de linearidade. Ainda, a montagem em continuidade confere uma coerência visual e espacial ao filme, evitando confundir o público. O *film noir*, por exemplo, emergiu como estilo distinto, caracterizado por narrativas complexas com ambiguidade.

Segundo Geoff King (2021), *cinema de arte* é o que geralmente se exhibe em salas de cinema independente, bem como festivais deste tipo. No entanto, o autor reforça a

ambiguidade desta separação entre os dois tipos de cinema, indo mais além - entre cinema de arte/autor e independente:

Alguns exemplos de filmes independentes enquadram-se sem problemas na categoria de cinema de arte, enquanto outros se inclinam mais para o lado comercial do espetro. A definição de nenhuma das duas categorias é clara ou inequívoca, estando cada uma delas sujeita a muito debate. (Idem, p.9)

Por oferecer geralmente uma experiência dotada de uma certa leveza para o espectador, conseqüente de uma diminuição do esforço do mesmo para compreender os acontecimentos, a continuidade clássica é um elemento referido ao falar de conforto. Este conforto poderá surgir frequentemente perante uma solução de possíveis tensões resultantes de uma mudança de perspectiva. Nesse sentido, é possível que a satisfação de expectativas seja essencial à existência de conforto no cinema, sendo o *final feliz* associado ao cinema convencional de Hollywood um bom exemplo, pela expectativa de uma conformidade perante um género definido e caracterizado à partida. Assim como a esperança de que, independentemente das possíveis variações, uma banda sonora tonal terminará em harmonia. “As expectativas que são satisfeitas, como acontece frequentemente com os produtos concebidos para proporcionar entretenimento comercial, são suscetíveis de produzir sentimentos positivos: satisfação ou alívio.” (King, 2021, p.21). De acordo com Bordwell (2017), estes são componentes centrais do conforto.

Segundo King (2021), ao contrário dos elementos acima descritos como oferta de conforto ao espectador, o desconforto resulta da sua negação, por exemplo: caso um plano do olhar de uma personagem não se siga do objeto desse olhar, perante a ausência de qualquer explicação plausível para tal, uma possível expectativa será negada, sendo um potencial motivo de desconforto. A música, sendo ela atonal e ausentando qualquer ponto de referência tonal familiar, poderá desencadear sensações de desorientação e estados de ansiedade. O mesmo poderá resultar de uma sincronização ambígua ou ausente. Em contraposição, o desconforto seria, então, desencadeado pela não satisfação das expectativas do espectador, um bloqueio do seu desejo. Assim, “o cinema do desconforto tende a ser mais distanciado e a deixar o espectador sem respostas tão fortemente sinalizadas.” (Idem, p.27).

1.2.2 O Cinema do Desconforto

De forma geral, pode dizer-se que são considerados filmes causadores de desconforto aqueles que provocam, por exemplo, sensações de incerteza, entre outros sentimentos, e que deixam a audiência sem uma ideia clara de como deve reagir perante esses estímulos. Um desconforto desta natureza está comumente associado ao *cinema de arte* e independente. Nesse seguimento, King (2021) associa as obras produzidas pelo cinema comercial mainstream a um uso do desconforto como forma de evidenciar o conforto, e o *cinema de arte* ou independente a uma apresentação do desconforto de forma mais sustentada:

O que está em causa nos filmes de onde provêm estes exemplos é geralmente uma forma de desconforto sustentado que caracteriza a experiência oferecida ao espetador ao longo da navegação pelos seus mundos ficcionais. Distingo isto dos momentos passageiros de desconforto que podem ser mais frequentemente encontrados em filmes nos quais essa qualidade é oferecida apenas numa base local, normalmente em breve aliviada ou ultrapassada; nesses casos, o desconforto é um palco fundado no pressuposto de que servirá para realçar a situação mais confortável a que conduz. (Idem, pp.1-2)

Na obra *A Companion to American Indie Film*, King reúne uma série de contributos de diversos autores, refere-se aqui a um dos capítulos, escrito por Claire Perkins (2017):

estilos de vida e/ou as ambições da classe média existem frequentemente de forma implícita como pressupostos ou aspirações por defeito em Hollywood, Perkins argumenta que um marcador fundamental de distinção no sector indie é o facto de este ambiente de conforto material e segurança financeira da classe média não ser apresentado como um pano de fundo invisível. (King, 2021, p.6)

Perkins (2017) recolhe um conjunto de princípios que avaliam as formas de mal-estar da classe média no contemporâneo através da análise de filmes que os exibem. Desses exemplos destaca-se a posição de Oliver James (n.d.), psicólogo, sobre a “afluência”. O mesmo diz que, em muitos casos, “taxas mais elevadas de sofrimento

emocional estão associadas à atribuição de um elevado valor ao dinheiro, às posses, às aparências e à fama.” (King, 2021, p.7). Este é um aspeto que tende a refletir-se nos filmes independentes do contemporâneo, nos quais existe uma tendência para uma reflexão interior, pessoal, sobre questões emocionais. A autora associa ainda a estes filmes: “atitudes dominantes de exaustão, narcisismo, depressão, dissociação, um saber sem fim que sugere um cinismo generalizado.” (Perkins, 2017, p.353). Acrescentando: “As suas personagens são materialmente confortáveis, mas incapazes de funcionar eficazmente, desejando sempre fazer e ser algo diferente e melhor.” (Idem).

Estas são características que associa à necessidade em crescimento da sociedade contemporânea, uma necessidade em satisfazer expectativas cada vez mais elevadas. É certo que já foi ultrapassado o ideal de conforto como necessidade básica, tendo este passado a ser visto como um satisfazer de prazeres e aspirações muitas vezes supérfluos ou desnecessários. Embora recentemente se tenha vindo a verificar que também as próprias necessidades básicas sejam elas um luxo para grande parte da sociedade, e.g., ter uma casa... Nesse sentido, a expectativa surge como necessidade de estar num processo de melhoria constante, no qual cada vez menos é permitida a falha e o defeito, embora sejam estes aspetos inerentes à existência humana. Umberto Eco (1989) aponta a expectativa como uma característica que surge perante uma possível crise, descreve-a como sendo “previsões da solução, prefigurações formais nas quais a tendência inibida se resolve” (Idem, p.162). Esclarece ainda este fenómeno da seguinte forma: “Como a inibição perdura, da expectativa emerge um prazer, quase um sentido de impotência perante o desconhecido: e quanto mais inesperada é a solução, tanto mais intenso é o prazer quando ela se verifica.” (Idem)

Dos casos de estudo da análise fílmica que King (2021) faz ao longo da obra, podem-se concluir algumas características comuns ao *cinema do desconforto*, nomeadamente que o desconforto é “um fator potencial importante na experiência de ver formas lentas (slow) de cinema de arte”. (Idem, p.10). O *slow cinema* será analisado no decorrer do próximo capítulo, também com a finalidade de perceber de que modo se verificam, ou não, estes aspetos. King (2021) aponta como características do *cinema de desconforto*, a ausência de um ponto de orientação geral, fixo, que cause conforto em relação às personagens e às atitudes das mesmas. Bem como uma falta de clareza explicativa no caso das experiências desconfortáveis, o que leva a uma sensação de

deslocação. Acrescenta que a comédia, quando incerta, causadora de incómodo ou desconforto, é também uma característica generalizada deste tipo de cinema. Além destes aspetos, importa salientar a relação que o autor faz quanto à ausência de um alívio de possíveis tensões.



Fonte: (Flórez, 2011)

Figura 1 – Frame de *The Skeleton Dance* (1929), Walt Disney

Margarida Medeiros (2023) analisa *The Skeleton Dance* (1929), de Walt Disney, uma animação de contrastes, marcada pela "dualidade vida-morte" (Medeiros, 2023, p.20). Nela, vemos um esqueleto, que apesar de racionalmente ser dotado de imobilidade, "dança e anima-se, contrariando a sua natureza e induzindo assim o prazer inconsciente de que afinal a morte não é um fim." (Idem, p.21). Escusado será dizer que Walt Disney dominou o reino dos finais felizes. No entanto, de acordo com Medeiros (2023), o final feliz de Walt Disney difere, pelo menos para Eisenstein, do final feliz de Hollywood:

Num país e ordem sociais com tal existência estandardizada e mecanicamente medida, a que é difícil chamar *vida*, (...) a *habilidade para se tornar o que quer que se deseje* não pode deixar de conter um alto grau de atração, muito diferente da tradição *happy end* do grande ecrã americano. (Eisenstein, n.d., como citado em Medeiros, 2023, p.22)

Neste exemplo, é-nos possível confirmar também uma outra presença do elemento comédia, aqui aplicado como alívio de possíveis tensões. Ao invés de contribuir para enfatizar ou consolidar estados de desconforto, a comédia, neste caso, permite que o espectador se sinta confortável perante uma realidade que é à partida desconfortável. "Freud clamava já também que o riso era uma das raras oportunidades de, na vida diurna, o inconsciente poder surgir à luz do dia". (Medeiros, 2023, p.22). O inconsciente, tão caro aos surrealistas, que segundo a Psicanálise de Freud, se tornaria visível através dos sonhos. Neste caso, o desejo inconsciente de que a morte não é o fim "apresenta-se sob a forma de imagens góticas, *infamiliars* (uncanny), que aqui indicam o caminho do inconsciente, não reencenando esse recalcado de forma trágica (como nos dramas ou filmes de terror) mas de uma forma cômica." (Idem).

1.2.3 Resposta Emocional

Afirmar que o conforto parte da reafirmação, da correspondência das nossas expectativas e ideias sobre comportamentos a nível social e cultural, tal como de uma clareza entre os limites do que é ou não aceitável, é quase certo. Contrariamente, o desconforto parece resultar da violação dessas normas pré-estabelecidas, do que seria visto como inaceitável em situações normais. "Pode também ser gerado por uma experiência vicária de embaraço: testemunhar aquilo que preferiríamos não testemunhar e certamente não de uma forma dolorosa e temporalmente prolongada." (King, 2021, p.31). A presença das outras pessoas, a sensação de ser observado, é algo que contribui para uma estranheza, um desconforto amplificado pela incompreensão ou diferença de opinião dos outros espectadores, nomeadamente de pessoas próximas. Isto não será apenas devido à receção do conteúdo apresentado, mas da suposição de uma possível desaprovação por parte de outrem. Poderá ser também um ponto de ligação, caso o conteúdo exibido seja compreendido pelos recetores próximos como um desafio às normas, uma partilha do mesmo ponto de vista perante o desconforto sentido.

Não obstante, este conteúdo pode ser objeto de prazer: "os espectadores podem experimentar emoções fortes, incluindo constrangimento, nojo e horror, a partir do que permanece uma distância segura no cinema e em outros media". (Idem, p.39). As emoções fortes são algo a que o cinema de Hollywood está habitualmente associado, por

apresentar um modo de produção cinematográfica que o propicia. Uma ausência de indicações emocionais claras, oriundas por exemplo da negação de informação e da conseqüente incerteza, também pode ser um grande motivo de desconforto. Um exemplo seria o som, mais concretamente a música, que num filme contribui frequentemente para a compreensão do ambiente que se pretende criar, da dimensão e espacialidade da cena. Uma música atonal ou silêncios prolongados e inesperados, perante a ausência de qualquer informação adicional, podem levar a uma incerteza a nível sensorial, principalmente quando aliados a uma incompreensão do conteúdo imagético exibido.

Ao falar de música no cinema, falamos de uma fonte que pode ser de esclarecimento emocional, mas também de ambigüidade. Michel Chion (1994) apresenta duas definições de música para cinema: empática e anempática. O termo empático vem de empatia, da capacidade de nos colocarmos no lugar do outro. Este tipo de música num filme normalmente é o que se envolve com a cena, tendo em conta aspetos da mesma como “o ritmo, o tom e o fraseado” (Idem, p.8). O autor diz-nos que “esta música participa em códigos culturais para coisas como a tristeza, a felicidade e o movimento” (Idem). Contrariamente, o termo anempático seria o oposto de uma atitude empática, o que não é necessariamente negativo, nem tão pouco significa a ausência de importância em relação à obra. Chion (1994, p.8) define o termo anempático da seguinte forma:

A música também pode exibir uma indiferença conspícua em relação à situação, progredindo de forma constante, destemida e inelutável: a cena desenrola-se precisamente contra este pano de fundo de *indiferença*. Esta justaposição de cena com música indiferente tem o efeito não de congelar a emoção, mas antes de a intensificar, inscrevendo-a num fundo cósmico. O impulso anempático no cinema produz aqueles incontáveis fragmentos musicais de pianos de brincar, celestas, caixas de música e bandas de baile, cuja estudada frivolidade e ingenuidade reforçam a emoção individual da personagem e do espetador, mesmo quando a música finge não reparar neles.

No seu estudo sobre o constrangimento, autor Adam Kotsko (2010, p.19) estabelece uma relação do mesmo com a produção de desconforto, cujas origens nos Estados Unidos associa aos anos 60, a um processo de questionamento das normas e da tradição:

É aqui, afirmo, que encontramos a origem última do embaraço contemporâneo: os acontecimentos da década de 60 desequilibraram significativamente o modelo social normativo, tornando impossível abraçar esse modelo de todo o coração - e, no entanto, não produziram qualquer alternativa viável.

Apesar de apontar as origens deste sentimento no contemporâneo como resultantes da falta de capacidade para renovar as normas e os valores tradicionais, o autor também vê qualidades benéficas no desconforto. Diz: “deve-se endossá-lo redobrando-o” (Idem, p.88), como forma de oposição alternativa às normas sociais vigentes.

Não posso evitar estabelecer uma relação com a subcultura, nomeadamente com o Punk e o Gótico, neste caso no cinema. Isto leva-me à noção de prazer que King (2021) aponta em relação ao desconforto, algo que me parece evidente uma vez que diversos espectadores sentem uma atração por filmes de terror e *gore*, muitas vezes de um carácter gráfico extremamente desagradável. Este é um aspeto que se deve em parte à distância que o fator ficção e a própria espacialidade da sala de cinema proporcionam. Outro aspeto que se aponta como fonte de prazer perante um filme independente é o facto de poder estar associado a uma hierarquia cultural mais elevada do que o cinema comercial, ou seja, para dominar o conteúdo exibido o espectador precisa de ser conhecedor, por exemplo, de outras obras às quais se refere.

A este espectador é oferecida uma forma daquilo que Pezeu-Massabuau descreve mais genericamente como *conforto intelectual*, fundado aqui na reconfirmação de um sentido de envolvimento crítico-intelectual *superior* com o texto e com o que ele é levado a dizer sobre o mundo (mesmo que o diagnóstico implicado por este último possa continuar a ser desconfortável para esse público nas suas implicações sobre as suas próprias vidas ou as dos outros). (King, 2021, p.59)

Um pôr à prova dos conhecimentos adquiridos pode validar esta satisfação: “Os produtos habitualmente situados no extremo superior das hierarquias culturais dominantes exigem geralmente maiores recursos de capital cultural para serem consumidos com prazer.” (Idem, p.42). Por parte dos estudiosos, é ainda apontada uma preferência de consumo por conteúdo de acordo com as capacidades de compreensão e conhecimento cultural do indivíduo em questão:

Para um espectador que partilhe a visão geral do mundo deste tipo de trabalho, uma componente significativa de conforto pode resultar da sua confirmação. Uma indicação de auto-confirmação do seu sentimento de pertença a um presumível grupo de consumidores com a mesma opinião, caracteristicamente suscetível de ser visto por eles próprios como superior àqueles que não veem este tipo de material. (Idem, p.59)

1.3 Elementos de Rutura

Umberto Eco, na sua *Obra Aberta*, afirma que a arte, mesmo aquela de características tradicionais e canónicas, estabelece o seu próprio valor através da forma inovadora como organiza o material que lhe é dado, acrescentando informação ao olhar do espectador. No entanto, fá-lo com objetivos distintos. Segundo o autor (1989, p.186), a arte clássica opera “através de rasgos originais e de ruturas provisórias da ordem das previsões”, com o objetivo de “reconfirmar as estruturas aceites pela sensibilidade comum a que se dirige, opondo-se a determinadas leis de redundância, só para as reconfirmar de novo, ainda que seja de modo original.” Contrariamente, a arte contemporânea segue, aparentemente como valor, uma “rutura intencional das leis de probabilidades que regem o discurso comum”, o que coloca “em crise os seus pressupostos no preciso momento em que deles se serve para o deformar.” (Idem). O cinema não é exceção e o cinema moderno, em especial na Europa, assume uma rutura em relação às normas estabelecidas pela tradição narrativa do cinema clássico de Hollywood. Como vimos anteriormente, dentro da designação de *cinema de arte* proposta por David Bordwell, movimentos como a Nouvelle Vague e o Neorealismo italiano foram particularmente relevantes. Verificámos também que a distinção habitualmente associada ao cinema moderno vs. cinema clássico é ambígua e está sujeita a possíveis contaminações. Eco (1989, p.43) confirma-nos:

Pense-se: todas as vezes que na arte moderna se verificar um autêntico movimento de rebelião, de negação de um mundo esclerosado, de proposta de um novo mundo, surge imediatamente a academia daqueles que tomavam as formas exteriores, (...) para construir variações sobre o tema (...), verdadeiramente conservadoras a todos os níveis.

Passamos, então, a tentar compreender de que modo estes autores se opuseram ao sistema clássico tradicional, analisando os elementos concretos aplicados ao campo cinematográfico – da imagem ao som, da montagem ao papel do autor.

1.3.1 Narrativa em Questão

De acordo com Bordwell (2017), no final do século XIX, a imagem em movimento surgiu como uma forma de satisfazer as necessidades de um público alargado, como entretenimento. “Todas as tradições que surgiram - contar histórias fictícias, registar acontecimentos reais, animar objetos ou desenhos, fazer experiências com formas puras - visavam proporcionar aos espectadores experiências que não podiam obter através de outros meios.” (Idem, pp.2-3). O autor sublinha que, enquanto público, estamos propensos a criar expectativas sobre a narrativa. Estas podem ser direcionadas, por exemplo, ao conteúdo, quando existe conhecimento prévio sobre o tema do filme – como acontece em uma adaptação de livro ou na sequência de um filme – ou à forma narrativa, em que “partimos do princípio de que haverá personagens e que as ações que realizam as envolverão umas com as outras. Esperamos uma série de incidentes que estarão ligados de alguma forma.” (Idem, p.72).

A própria narrativa, segundo Bordwell (2017), é um conjunto de elementos que ocorrem no tempo e no espaço, interligados por relações de causa e efeito. Fator que propicia uma conexão entre a expectativa do espectador e uma possível resolução. “Normalmente, esperamos que os problemas ou conflitos que surgem sejam resolvidos de alguma forma - ou serão resolvidos ou, pelo menos, será lançada uma nova luz sobre eles.” (Idem, p.72). Esta é uma das características da tradição clássica de Hollywood, na qual a narrativa segue uma estrutura previsível com base na lógica. No entanto, o *cinema do desconforto* desafia essas expectativas, como se pode comprovar, por exemplo, com o caso do cinema moderno, no qual são introduzidas formas alternativas de narrativa que fogem às convenções estabelecidas.

Ao analisar o filme *À Bout de Souffle* (1960), de Jean-Luc Godard, partindo de Bordwell (2017), vemos uma experimentação com as convenções de género, na qual se misturam elementos do *film noir* com uma narrativa mais fragmentada. O enredo apresenta semelhanças com o estilo *noir* - como a tentação pelo mundo do crime e a

personagem Patricia, que remete à figura da *femme fatale*. No entanto, estas semelhanças não se mantêm pela polidez ou convenção do género. Pelo contrário, a falta de progresso nas cenas contribui mais para a errância das personagens do que para a construção dos heróis típicos do *film noir*.

Uma sensação de estranheza é acentuada pela montagem não convencional de Godard, que introduz cortes abruptos na continuidade das cenas. Estes cortes, conhecidos como *jump cuts*, são uma marca distintiva da sua obra e desafiam as normas de continuidade do cinema clássico. A ausência de fluidez narrativa contribui para a ambiguidade das motivações das personagens, criando uma atmosfera de desorientação para o espectador. Bordwell (2017, p.418) descreve esta técnica como uma forma de edição frenética, que subverte a linearidade da narrativa. Segundo Hayward (2000, p.10), os “códigos de tempo e espaço são desconstruídos através do uso de *jump cuts* e assincronismo entre imagens e som, fazendo com que o espectador se sinta desorientado”. Essa experiência de desconforto provocada por Godard remete diretamente para as características do *cinema do desconforto* que temos vindo a analisar, onde as expectativas do público são constantemente postas em causa.

Devido à grande diversidade de propostas do cinema moderno, é difícil estabelecer um único agrupamento categórico que defina a totalidade deste movimento. Para Bordwell (2002), embora os dispositivos estilísticos variem de acordo com o autor, as funções e os temas mantem-se constantes no cinema de arte como um todo. O autor afirma que “a narrativa e os princípios estilísticos dos filmes constituem um modo de discurso cinematográfico logicamente coerente” (Idem, p.95). Tal como afirma que a autoria é uma maneira de unificar o texto cinematográfico, visível através de elementos recorrentes como: ângulos incomuns, cortes abruptos, movimentos de câmara inovadores, mudanças irrealistas na iluminação e o uso do flashforward. Filmes como *Chungking Express* (1994) e *Fallen Angels* (1995), de Wong Kar-Wai, exemplificam essas características autorais. Aumont (2019) descreve o estilo de Wong Kar-Wai dizendo que “se tornou especialista em histórias que giram sobre si mesmas, nas quais os encadeamentos temporais são dúbios e até impossíveis, em que, por vezes, é difícil perceber onde nos encontramos exatamente.” (Idem, p.29). Este jogo com o tempo e a estrutura narrativa é uma característica marcante da sua obra, contribuindo para a identidade autoral do cineasta.

No entanto, e uma vez que realismo e expressividade autoral são difíceis de convergir, gera-se uma nova questão: como concluir o filme? A solução, parece ser optar por uma narrativa em aberto. Bordwell (2010, p.721) afirma que “talvez a característica mais importante dos filmes da Nouvelle Vague seja o facto de que eles geralmente terminam de maneira ambígua.” Este tipo de final convida o espectador a uma reflexão crítica, deixando espaço para diversas interpretações, algo que se aproxima da complexidade da vida real. De acordo com Bordwell (2002, p.99), “a vida é mais complexa do que a arte poderá alguma vez ser, e a única forma de respeitar essa complexidade é deixar pontas soltas, questões sem resposta.” Segundo Eco (1989, p.84), num contexto cultural onde a lógica bivalente (em que algo é ou verdadeiro ou falso) já não é o único caminho para o conhecimento, as lógicas polivalentes, que aceitam múltiplos significados e resultados, tornam-se mais relevantes. O autor descreve esse fenómeno como uma “poética da obra de arte desprovida de um resultado necessário e previsível” (Idem), o que se reflete no cinema moderno por meio de uma narrativa aberta e indeterminada.

Este tipo de cinema também reflete uma transição para uma estética mais fragmentada e ambígua, vista como uma recusa da ordem da arte tradicional. Eco (1989, pp.167-168) explica que, no passado, as “exigências formais e psicológicas da arte refletiam as exigências religiosas, políticas e culturais de uma sociedade fundamentada sobre a ordem hierárquica, sobre a noção absoluta de autoridade, e sobre a própria presunção de uma verdade imutável e unívoca.” A arte clássica celebrava a ordem e a estabilidade. Contudo, no cinema moderno, como vimos, uma procura pela abertura, ambiguidade e incerteza reflete a recusa desse modelo fixo, desafiando as normas e possibilitando o imprevisível. Este movimento convida, por sua vez, o espectador a participar numa experiência estética que não se resolve numa conclusão confortável. Eco (1989, p.168) afirma:

O valor de uma experiência estética tende a emergir não quando uma crise, depois de se ter declarado, se fecha segundo os costumes estilísticos adquiridos, mas quando – mergulhando-nos numa série de crises contínuas, num processo em que a improbabilidade seja dominante – nós exercemos uma liberdade de escolha.

Assim, o cinema moderno parece oferecer ao espectador uma liberdade de interpretação, na qual as crises não se resolvem de maneira previsível, mas desafiam o público a fazer escolhas pessoais sobre o que observa. Existem diversos exemplos de filmes que adotam essa estrutura de narrativa em aberto. Um caso notável é *Je, Tu, Il, Elle* (1974), de Chantal Akerman, no qual o espectador é convidado a acompanhar as experiências quotidianas da protagonista, ficando, no entanto, sem qualquer tipo de resposta conclusiva. O filme levanta mais questões do que oferece respostas, refletindo a própria complexidade da experiência humana e o desejo de desafiar as expectativas convencionais de uma conclusão reconfortante. Eco (1989, p.168) também salienta que a receção de uma mensagem estruturada de forma aberta não implica que o espectador espere algo previsível, mas sim algo imprevisível: “A receção de uma mensagem estruturada de modo aberto faz com que a expectativa que se cria não envolva tanto uma previsão do esperado, mas uma expectativa do imprevisível.” Isto reforça a ideia de que o cinema moderno não procura fornecer respostas “fáceis” ou imediatas, mas sim desafiar o público a encontrar significado e reflexão dentro da ambiguidade.

1.3.2 Liberdade Sonora

Se o cinema moderno, como vimos, rompe com os princípios da tradição narrativa clássica, também no campo do som e da música se verifica uma tensão semelhante entre tradição e inovação. Umberto Eco (1989, p.163) observa que, em termos auditivos, a civilização ocidental se manteve tonal até, pelo menos, o início do século XX. Isso significa que, numa civilização tonal, as crises e respetivas soluções diferem das que se encontram na música primitiva ou oriental. O autor sublinha que “todas as civilizações musicais elaboram a sua sintaxe” e que “a audição é orientada por modelos de reação educados por uma tradição cultural” (Idem), o que justifica a sua afirmação de que certos “acontecimentos sonoros que para uma cultura musical são elemento de crise, para uma outra podem ser exemplos de legalidade que roça a monotonia” (Idem, p.162). Assim, o que para uma cultura representa ordem, para outra pode soar como ruído. Meyer (n.d., citado em Eco, 1989, p.165) acrescenta que “uma forma de ruído característico do discurso musical, além de acústico, é o cultural: o ruído cultural é dado pela disparidade entre o nosso hábito de resposta (o nosso mundo

assumido) e o pedido pelo estilo musical.” No que respeita à música contemporânea, considera que “eliminando demasiadamente a redundância, se reduz a uma forma de ruído que nos impede de obter significado do discurso musical ouvido” (Idem).

A recusa do sistema tonal revela, assim, uma rejeição simultaneamente estética, ética e política. Como afirma Eco (1989, p.42), recusar a tonalidade equivale a recusar “as relações hierárquicas e imobilistas” que caracterizavam a sociedade autocrática que a sustentava. O som, tal como a imagem no cinema moderno, torna-se um agente de rutura, desafiando os hábitos de escuta e questionando os modelos convencionais da tradição clássica. Eco (1989, p.271) salienta que essa rejeição da tonalidade não é meramente técnica, o músico “recusa o sistema tonal porque este, agora, transfere para o plano das relações estruturais todo um modo de encarar o mundo e um modo de estar no mundo.” Assim, a música de vanguarda afirma-se como gesto de libertação, propondo novas linguagens e subvertendo os códigos estabelecidos:

Quando o músico realiza uma operação de vanguarda – institui uma nova linguagem – organiza uma forma que ainda poucos estão dispostos a aceitar como tal. Todavia, ele recusa um sistema comunicativo que pode fundar uma socialidade de audição só com a condição de que o sistema de valores sobre os quais ela se apoia permaneça inalterado. (Idem, p.272)

Neste contexto, a obra de arte deixa de ser uma mensagem fechada e transforma-se numa abertura interpretativa. A previsibilidade dá lugar ao elemento surpresa, e a passividade do público é substituída por uma participação ativa. O autor acrescenta: “Poderia concluir-se que estas propostas de autonomia interpretativa valem como solicitações de liberdade e de responsabilidade para um consumidor de arte habituado a todos os abusos da comunicação narcótica, da sedução psicológica, exercida pelo filme comercial.” (Idem, p.39). A inovação estética surge, então, como resposta sensível a um contexto histórico determinado. Eco (1989, p.43) sublinha que “os valores estéticos não são qualquer coisa absoluta, isenta de relações com a situação histórica no seu todo e com as estruturas económicas de uma época. A arte nasce num contexto histórico, reflete-o, promove a evolução deste.” É nesse sentido que o autor reconhece uma singularidade do modelo ocidental moderno:

Temos poucas razões para considerar universalmente superior o modelo cultural ocidental moderno, mas uma destas razões é precisamente o facto da sua plasticidade, da sua capacidade de responder aos desafios das circunstâncias, elaborando continuamente novos módulos de adaptação e novas justificações da experiência. (Idem, pp.166-167)

Podemos, assim, considerar a criação artística como um processo dinâmico. “Todo o grande artista, no interior de um sistema dado, violou continuamente as regras, instaurando novas possibilidades formais e novas exigências da sensibilidade.” (Idem, p.167). Em consonância com essa visão crítica, Arnheim (1974) também questiona os fundamentos da harmonia tradicional. Para o autor, a teoria musical não se limita à combinação de sons agradáveis: “Se a harmonia musical se preocupasse apenas com as regras que determinam quais os sons que combinam bem entre si, limitar-se-ia a uma espécie de etiqueta estética para o entretenimento ao jantar.” (Idem, pp.348-349). A música deve, antes, dar forma adequada a um conteúdo, mesmo que isso implique um afastamento da harmonia tradicional. A rutura com a tradição não significa ausência de estrutura, mas sim a criação de novas formas de organização e escuta. Como observa Eco (1989, p.189), “a música concreta e outros exemplos de música eletrónica não são senão uma organização de ruídos que os toma como sinais.” A crítica à tradição clássica estende-se também à forma como a escuta é estruturada. Pousseur (n.d., citado em Eco, 1989, p.168) afirma que a música clássica representa uma visão abstrata do mundo e que a audição clássica “reflete a submissão total [...] do ouvinte a uma ordem autoritária e absoluta.” Neste contexto, a rejeição da tonalidade e da estrutura tradicional adquire uma dimensão política, ética e estética. A música emerge como um espaço crítico, onde se desafiam convenções e se abrem possibilidades de liberdade.

É aqui que se pode inscrever o trabalho de John Cage. Dando como exemplo a obra *One11 and 103* (1992), o único filme do artista, encontramos uma experiência disruptiva. Este trata-se de um filme sem narrativa, sem atores e sem diálogos, construído através da aleatoriedade e da indeterminação absoluta. Nele, Cage recusa a ideia de obra como mensagem fixa, privilegiando a perceção sensível do som e da luz enquanto acontecimentos. O seu filme não comunica um sentido determinado, mas convida à presença. Esta obra torna-se, assim, um espaço de escuta e visão, onde a forma se constrói na sua relação com o tempo e o acaso. Como Eco (1989, p.233) descreve, Cage

é o “profeta da desorganização musical, o grande sacerdote do acaso: a desagregação das estruturas tradicionais que a nova música serial procura com uma decisão quase científica, encontra em Cage um destruidor desprovido do mínimo escrúpulo.” O autor aponta que “ao ouvinte não restará senão abdicar da própria cultura e perder-se na pontualidade de um infinito musical reencontrado.” (Idem, p.236). De forma paradoxal, enquanto se acredita que a vanguarda artística está desligada da comunidade humana, Eco (pp.274-275) sugere que, na realidade, “é a vanguarda artística a única que mantém uma relação de significação com o mundo em que vive.” Neste cruzamento entre som, imagem e indeterminação, Cage inscreve-se na dentro de um experimentalismo que recusa os sistemas fechados, propondo um modelo artístico aberto, atento ao presente e à multiplicidade da experiência sensível.

2 O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA

A capacidade de saber ver lugares no vazio e por isso de saber dar os nomes a esses lugares é uma faculdade aprendida ao longo dos milénios que precedem o nascimento do nomadismo. Com efeito, a percepção/construção do espaço nasce com as errâncias conduzidas pelo homem na paisagem paleolítica. (Careri, 2014, p.44).

A experiência cinematográfica pode ser entendida como um prolongamento da experiência do mundo. Tal como o ato de caminhar, também o ato de ver um filme implica uma relação com o território, com a percepção e com o corpo. Caminhar, enquanto ato preceptivo, pode igualmente suscitar conforto ou desconforto. É nesse paralelismo que se torna possível refletir sobre o cinema como um lugar de errância, de receção e de construção simbólica. Francesco Careri (2014) fala-nos das suas experiências ao aventurar-se por vários pontos do globo. Ao rever a sua obra *Walkscapes*, dez anos mais tarde, o autor faz uma breve análise das mudanças do tempo em relação ao que havia escrito. O resultado é a tomada de consciência do ato de caminhar associado ao medo. Devido ao sucesso do seu livro, o autor fora convidado a caminhar pela América do Sul, experiência que descreve da seguinte forma:

Na América do Sul, caminhar significa enfrentar muitos medos: medo da cidade, medo do espaço público, medo de infringir as regras, medo de apropriar-se do espaço, medo de ultrapassar barreiras muitas vezes inexistentes e medo dos outros cidadãos, quase sempre percebidos como inimigos potenciais. (Idem, p.170)

Este ato é associado à falta de abrigo, à marginalidade, uma visão degenerada de um possível nomadismo. O autor fala de um fenómeno *antiurbano* que se começa a notar também na Europa, através de uma posição sedentária e conformista que leva a optar por não sair de casa ao cair da noite: “sobretudo não sair depois do anoitecer, encerrar-se, se possível, em *gated communities* a assistir a um filme de terror ou a viajar pela internet” (Idem); e/ou por proteger o corpo ao sair embora seja preferencial evitar uma deslocação a pé. Faz também uma referência ao facto de perceber, enquanto professor, que os seus alunos dominam a teoria do espaço urbano, mas não têm experiência no mesmo, não se aventuram a viver a rua. Neste seguimento, coloca a seguinte questão: “Que tipo de cidade poderão produzir essas pessoas que têm medo de

caminhar?” (Idem). Aponta ainda para a contradição de que a única forma segura de habitar uma rua é ter pessoas a caminhar na mesma, algo que se opõe à ideia de evitar uma deslocação a pé em prol do conforto da segurança. “O único modo de ter uma cidade viva e democrática é poder caminhar sem suprimir os conflitos e as diferenças, poder caminhar para protestar e para reivindicar o próprio direito à cidade.” (Idem).

Um aspeto que me suscitou inquietação neste texto foi o facto de ser preferível para estas “comunidades” optar por passar a noite a ver um filme de terror do que a dar um passeio na rua. O que podemos retirar desta ação? Qual é o seu significado? Pode um filme de terror ser mais confortável do que ter contacto com a vida real?

2.1 Sobre a Percepção Sensorial

A experiência sensorial, em particular a percepção, ocupa um lugar central na relação do ser humano com o mundo. O ato de ver um filme ativa sentidos, memórias e expectativas, estando profundamente condicionado por fatores individuais e culturais. Antes de entendermos o cinema como linguagem, importa compreender como o sujeito vê, sente e interpreta o mundo que o rodeia. Nesse sentido, questionar o que define o termo percepção abre possibilidades de resposta de diversas naturezas. Existe uma obra essencial na compreensão deste fenómeno, *A Fenomenologia da Percepção*, na qual Merleau-Ponty (p.6) faz a seguinte descrição: “A percepção não é uma ciência do mundo, não é nem mesmo um ato, uma tomada de posição deliberada; ela é o fundo sobre o qual todos os atos se destacam e ela é pressuposta por eles.” Através da análise de autores distintos, parece ser possível classificar a percepção como dependente da experiência individual e/ou do contexto pessoal de cada indivíduo. Merleau-Ponty (1999, p.3) diz-nos: “Tudo aquilo que sei do mundo, mesmo por ciência, sei a partir de uma visão minha ou de uma experiência do mundo sem a qual os símbolos da ciência não poderiam dizer nada.” Pois, “o universo da ciência é construído sobre o mundo vivido.” (Idem). Ainda, “O mundo é não aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo.” (Idem, p.14). Para Umberto Eco (1989, p.162), a percepção depende de um conjunto de fatores e pré-conceitos:

A percepção de um todo não é imediata e passiva: é um facto de organização que se aprende, e aprende-se num contexto sociocultural; nesse âmbito as leis da percepção não são factos de pura naturalidade, mas formam-se dentro de determinados modelos

de cultura, um sistema de preferências e hábitos, uma série de convicções intelectuais e de tendências emotivas que se formam em nós como efeito de uma educação devida ao ambiente natural, histórico e social.

Por exemplo, perante a experiência da receção de uma obra de arte “cada fruidor leva uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, propensões, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária apareça segundo uma perspectiva individual.” (Idem, p.68). Este fator parece gerar o que Eco (1989, p.169) vê como o problema da percepção, “uma *deformação* do objeto”, que se deve ao facto de existir uma variação do mesmo “segundo a disposição de quem o percebe”. Ao afirmar que “cada ser humano vive no interior de um dado modelo cultural e interpreta a experiência com base no mundo de formas assumptivas que adquiriu” (Idem, p.166); acrescenta que uma das condições existenciais do *ser racional* é manter essas assunções sem as alterar. No entanto, este *ser racional* também recorre ao uso da inteligência e da sensibilidade de modo a permitir que as experiências que adquire possam enriquecer e provocar alterações nessas mesmas assunções.

Posto isto, segundo o autor, a principal diferença entre o modelo cultural ocidental e o primitivo é precisamente uma capacidade de evolução, de interpretar o modelo de acordo com as suas diversas *possibilidades originárias*. Ao contrário dos povos primitivos que “continuaram a aceitar as assunções primitivas como fórmulas vazias, elementos de ritual, tabus invioláveis.” (Idem).

Campos como a Psicologia e a Fenomenologia falam de *ambiguidades preceptivas* como sendo possibilidades de afastamento “da convencionalidade do conhecer habitual para captar o mundo na pureza de possibilidades que precede cada estabilização devida ao uso e ao hábito.” (Idem, p.85). Eco relembra-nos a visão de Husserl (1960, como citado em Eco, p.85) de que “cada momento de vida da consciência tem um horizonte que varia com o mudar da sua conexão de consciência e com o mudar da sua fase de desenvolvimento”. À qual responde que “em cada percepção externa os dados do objeto da percepção contêm uma indicação dos lados ainda só entendidos de maneira secundária (...) como aspetos que ainda estão *para vir* na percepção.” (Eco, 1989, p.85) O autor também nos recorda a afirmação de Sartre (1959, como citado em Eco,

p.86) de “que o existente não pode reduzir-se a uma série finita de manifestações, porque cada uma delas está em relação com um sujeito em contínua mudança.”

Se se comparam os diferentes pontos de vista... verifica-se que um carácter fundamental da percepção é dado pelo facto de ela resultar de um processo *flutuante*, que implica trocas incessantes entre a disposição do sujeito e as configurações possíveis do objeto, e que estas são mais ou menos *estáveis* ou *instáveis* no interior de um sistema espaço-temporal mais ou menos *isolado*, característico do *episódio comportamental*... (Eco, 1989, p.169).

Eco (1989, p.172) associa a incapacidade de o *homem médio* “se subtrair a sistemas de formas adquiridas que lhe são fornecidas do exterior, que ele não obteve através de uma exploração pessoal da realidade” como “um dos momentos de crise para a civilização burguesa contemporânea”. Relacionando fenómenos como “o conformismo ou a heterodireção, o gregarismo e a massificação”, a uma “aquisição passiva de *standards* de compreensão e de julgamento que são identificados com a *boa forma* na moral como na política” (Idem), entre outros campos. Sendo, por exemplo, a publicidade, parte das “persuasões ocultas e excitações subliminares” (Idem), um fator que permite esta passividade por parte do seu recetor. Perante estes aspetos, o autor questiona se a arte contemporânea não poderia ser um fator de libertação, através da rutura, que permitisse “indicar ao homem moderno uma possibilidade de recuperação e de autonomia.” (Idem).

2.2 Caminhar como Arte Percetiva

O ato de caminhar como prática artística surge, de acordo com Careri (2014), com as vanguardas do século XIX. Segundo o autor, o Dadaísmo terá sido o seu precursor, ao fazer uso do espaço urbano como local de atuação: “A passagem das salas de espetáculo ao ar livre foi o primeiro passo de uma longa série de excursões, deambulações e derivas que atravessaram todo o século como forma de antiarte.” (Idem, p.71). Este percorrer do espaço permitiu substituir a representação, tornando-se uma forma de confrontar diretamente o sistema da arte. Existe aqui também uma passagem da cidade futurista (preconizada pelo movimento futurista) a uma existência na cidade

banal. Embora a primeira tenha o seu interesse ao analisar a ideia de percepção do espaço, pois era imaginada de modo a eliminar o estático, tendo como mote o movimento e a metamorfose e projetando uma visão através de múltiplos pontos de vista. O problema, apontado pelo autor, é que esta não chega a entrar em ação, confinando a sua prática ao espaço expositivo (galerias, teatros...). “O ato da exploração e da percepção sonora, visual e tátil dos espaços urbanos em transformação não é considerado em si mesmo como ação estética.” (Idem, p.74). No caso do Dadaísmo é adotada a posição contrária, uma negação do futurismo e uma aceitação do banal. Para os dadaístas, frequentar estes locais banais é uma manifestação da “dessacralização total da arte” (Idem), tendo como objetivo uma união entre arte e vida.

Podemos associar a prática urbana desta vanguarda à figura do *flâneur*, uma personagem curiosa que se apresenta de modos distintos de acordo com o autor em questão. Na obra *Caminhantes*, Edgardo Scott (p.11) descreve o *flâneur* como sendo “um atributo das cidades”. Diz-nos que “não é o homem que caminha a cidade, (...) entrega-se, como um agente, como um médium, como uma marioneta, para que a cidade o arraste pelas ruas.” (Idem). Identifica a sua genealogia na obra *O Homem da Multidão*, de Edgar Allan Poe, que terá precedido a obra *Instantes Parisienses*, na qual Walter Benjamin concretiza o conceito. Essa descrição é feita por Benjamin com base na análise da poesia de Charles Baudelaire (1863, como citado em Nascimento, 2011), que retrata o *flâneur* da seguinte forma:

A multidão é o seu universo, como o ar é o dos pássaros, como a água, o dos peixes. A sua paixão e profissão é desposar a multidão. Para o perfeito *flâneur*, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa, e, contudo, sentir-se em casa onde quer que se encontre; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer oculto ao mundo, eis alguns dos pequenos prazeres desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais que a linguagem não pode definir senão toscamente.

Com o *flâneur* surge também a sua cidade, cuja existência não se limita apenas ao passado histórico. Tendo em conta a atualidade, Scott (2024, p.19) descreve o futuro desta cidade como sendo “também a cidade dos autómatos, que não tardarão a crescer e ser robôs, que depois se tornarão inteligência artificial”, acontecimento que parece já

próximo... No entanto, e regressando ao passado, o primeiro ato de intervenção no espaço urbano pelos dadaístas teve lugar na cidade de Paris, cidade que Careri (2014) aponta como sendo a cidade do *flâneur*, tal como o local que dará abrigo às experiências que possibilitarão a superação da arte.

O dadá elevou a tradição da *flânerie* a operação estética. O passeio parisiense descrito por Benjamin nos anos vinte é utilizado como forma de arte que se inscreve diretamente no espaço e no tempo reais, e não em suportes materiais. (Idem, pp.74-75)

Este ato é continuado pelo Surrealismo cujo manifesto, no qual está presente a definição do movimento, terá surgido de uma caminhada entre Aragon, Breton, Morise e Vitrac. André Breton (1924) define esta vanguarda, no *Manifesto do Surrealismo*, como “automatismo psíquico puro com o qual se propõe expressar, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outro modo, o funcionamento real do pensamento.” O método adotado pelos surrealistas denomina-se *deambulação*, e prevê uma exploração do espaço vazio. “A *deambulação* - termo que traz consigo a própria essência da desorientação e do abandono no inconsciente - desenvolve-se entre bosques, campos, sendeiros e pequenos aglomerados rurais.” (Careri, 2014, p.78). A ideia é recorrer, por exemplo, ao medo como forma de aprendizagem, chegar a um estado de desorientação e falta de controle, entrando em contacto com o lado inconsciente do lugar. “A viagem, empreendida sem escopo e sem meta, tinha-se transformado na experimentação de uma forma de escrita automática no espaço real, uma errância literário-campestre impressa diretamente no mapa de um território mental.” (Idem).

O Surrealismo é conhecido em parte pela sua forte ligação à Psicanálise, tendo como objeto de estudo o inconsciente. Assim, a cidade dos surrealistas passa a ser um conjunto de territórios a explorar, um complemento a outros meios de expressão como a escrita automática, que consiste num método de escrita que visa produzir textos sem interferência da consciência do autor, através do fluxo do inconsciente. As ideias de conforto e desconforto estão aqui presentes quando analisamos a forma como este ato de caminhar é percebido. Neste seguimento, a tentativa de registar as sensações das caminhadas surrealistas deu-se através de mapas, nos quais André Breton (1953, como

citado em Careri, 2014, p.82) via a possibilidade de separar territórios por cores, de acordo com as sensações sentidas ao visitá-los:

Essas sensações em relação a alguns ambientes poderiam ser percebidas, por exemplo, ao percorrer uma rua habitual em que, se prestarmos um mínimo de atenção, poderemos reconhecer ali zonas de bem-estar e de mal-estar que se alternam, e em relação às quais poderíamos chegar a estabelecer os seus correspondentes cumprimentos.

Da deambulação surrealista resultou o termo *dérive* ou deriva, o caminhar como atividade coletiva com o objetivo de tentar definir os locais do inconsciente na cidade e como forma de investigar os efeitos psíquicos do contexto no indivíduo através da psicogeografia.

A *dérive* é a construção e a experimentação de novos comportamentos na vida real, a realização de um modo alternativo de habitar a cidade, um estilo de vida que se situa fora e contra as regras da sociedade burguesa e que pretende ser a superação da deambulação surrealista.” (Careri, 2014, p.85).

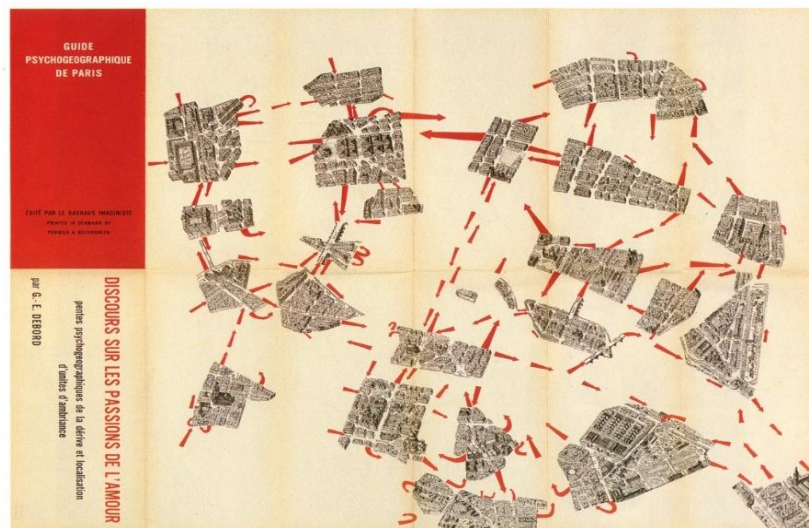
Depois do Surrealismo, a Internacional Letrista, que mais tarde daria lugar à Internacional Situacionista, tomou conta do ato de caminhar. Esta vanguarda via nos sonhos surrealistas uma tentativa falhada de realizar um novo estilo de vida. Ao inconsciente sobrepôs-se uma vontade de encarar a realidade como única, de partir para a ação e experimentar.

O racional e o irracional, o consciente e o inconsciente encontram um território no termo *dérive*. A errância construída produz novos territórios a ser explorados, novos espaços a ser habitados, novas rotas a ser percorridas. Como fora anunciado pelos letristas, o andar sem rumo levará à construção consciente e coletiva de uma nova cultura”. (Idem, p.97)

A prática da deriva era sinónimo de participar numa atividade efémera, cuja conservação e exibição era negligenciada precisamente por não fazer parte do sistema da arte na altura. Em 1956, Guy Debord escreve a *Teoria da Deriva*, na qual esclarece o seguinte: “Na sua unidade, a deriva abarca, ao mesmo tempo, esse deixar-se ir conforme

as solicitações do terreno e a sua contradição necessária: o domínio das variações psicogeográficas através da consciência e do cálculo das suas possibilidades.” E, se os mapas de André Breton sugeriam uma identificação das sensações percebidas nos locais visitados, os situacionistas levam esta solução mais longe, construindo um conjunto de mapas psicogeográficos. O primeiro terá sido o *Guia Psicogeográfico de Paris*:

Ao abriremos esse estranho guia, encontramos Paris explodida em pedaços, uma cidade cuja unidade foi completamente perdida e na qual reconhecemos apenas fragmentos de uma cidade histórica que flutuam num espaço vazio. O hipotético turista deve seguir as setas que unem unidades de ambiente, zonas homogêneas determinadas com base em relevos psicogeográficos. (Careri, 2014, p.92)



Fonte: (van Tijen, n.d.)

Figura 2 - *Guia Psicogeográfico de Paris* (1957), Guy Debord

Encarar a exploração urbana como uma prática lúdica tinha como objetivo substituir o tempo livre ocupado com atividades capitalistas por outras, onde o “jogar” significava a construção das próprias regras, uma série de ações opostas às restrições sociais. Com o intuito de contrariar as regras do sistema, foi criado o lema situacionista: “morar é estar em qualquer lugar como na própria casa”. (Careri, 2014, p.98). Uma vez que “era preciso contestar o bem-estar que se fazia passar por felicidade por obra da propaganda burguesa e que, do ponto de vista urbanístico, se traduzia na construção de casas dotadas de conforto e na organização da mobilidade.” (Idem).

2.3 No Domínio do Maravilhoso

No jogo de magia, trabalha-se sob o olhar atento do público, que nunca deixa de detetar um movimento suspeito. Se estiveres sozinho, os seus olhos nunca te abandonam. O fracasso não seria tolerado. . . Enquanto no cinema . . . podes fazer a tua confeção em silêncio, longe desses olhares profanos, e podes fazer as coisas trinta e seis vezes, se necessário, até estarem certas. Isto permite-te viajar mais longe no domínio do maravilhoso. (Méliès, n.d., como citado em Bordwell, 2017, p.458)

Já vimos que as convenções do passado se refletem na arte praticada atualmente, sem exceção. Também analisámos de que forma as expectativas de uma audiência influenciam a forma como o conteúdo é recebido. Bordwell (2017, p.453) reforça o facto de que, como o público do passado estava familiarizado com as convenções cinematográficas, tinha expectativas distintas das de um público atual: “Por exemplo, um público de filmes mudos esperava que a representação fosse visualmente expressiva.” O autor refere que diversos fatores ao longo da história do cinema limitam as escolhas do autor, como a tecnologia, o orçamento, a censura política, os gostos dominantes ou os conflitos no seio da equipa de produção (Idem, p.455). Cabe, então, ao cineasta decidir se aceita os condicionamentos impostos pela tradição ou se opta por alternativas.

É o caso dos movimentos, tanto no cinema como nas restantes artes. Bordwell (2017, p.456) caracteriza-os como sendo “tendências de vida mais curta”, nas quais é habitual a existência de uma estrutura de produção partilhada e de intenções comuns no que toca à criação artística. Estas podem associar-se a “uma abordagem comum à forma, ao estilo e ao tema que os distingue um pouco das práticas habituais” (Idem), à inovação e à adoção de escolhas invulgares. O autor recorda que é também frequente existir uma ligação pessoal ou ideológica entre estes cineastas, como foi o caso dos surrealistas e da Nouvelle Vague, bem como uma tendência para a competição intelectual, frequentemente manifestada através de livros e artigos que clarificavam as ideias do grupo. Estes movimentos alternativos resultam da vontade de ultrapassar o território explorado pelo cinema de Hollywood, as suas convenções e tradições.

Segundo Bordwell (2017), foi a partir dos anos 20, especialmente em França, que surgiram os primeiros sinais de movimentos cinematográficos. Tendo a indústria francesa sido afetada pela I Guerra Mundial, verificou-se uma mudança em relação às gerações anteriores de cineastas: para os mais jovens, o cinema era equivalente a artes como a poesia, a pintura ou a música. “Durante o período mudo, vários movimentos cinematográficos em França constituíram alternativas importantes à tradição emergente de Hollywood.” (Idem, p.466). Foi a partir deste clima de inovação que surgiu a esperança de construir uma alternativa viável ao cinema comercial. No entanto, o autor relembra que, após a chegada do cinema sonoro, a indústria francesa sofreu com a falta de meios económicos. Não obstante, e dando como exemplo o caso do movimento impressionista, “as explorações dos cineastas da narrativa psicológica e do estilo subjetivo tornaram-se um legado para as gerações futuras.” (Idem, p.468). “Estas inovações continuaram na obra de Alfred Hitchcock e Maya Deren, nas sequências de montagem de Hollywood e em certos géneros e estilos americanos (o filme de terror, o film noir).” (Idem).

2.3.1 O Caso do Dadaísmo

O Dadaísmo manifestou-se no cinema durante a I Grande Guerra, caracterizando-se como uma forma de arte que desafiou todas as normas e convenções da época. Além dessa rutura, a vanguarda simbolizou uma posição contra os estragos bélicos, bem como elaborou uma crítica às instituições que sustentavam a sociedade burguesa. O cinema experimental apresentou-se para os artistas como uma possibilidade de exploração e manifestação de novas formas de linguagem visual e sonora. No que diz respeito à prática cinematográfica, este grupo manifestou-se através de uma quebra com a lógica tradicional da narrativa, cultivando uma estrutura não linear, dotada de fragmentação e irracionalidade.

Um dos grandes nomes de destaque do dadaísmo é Man Ray, que, sendo conhecido pelo seu trabalho na pintura e na fotografia, foi também um dos primeiros cineastas a explorar as possibilidades do cinema experimental, adotando uma abordagem não convencional. No contexto do programa da Cinemateca Portuguesa *Que farei eu com esta espada?* são analisados alguns filmes deste período, nomeadamente

L'Étoile de Mer (1928). Oliveira (2024) vê este filme como “parte de um trabalho de pesquisa sobre a percepção”. Rodrigues (2024) salienta o facto de que “como tantos filmes do género, *não tem ação dramática, mas os elementos de uma ação*, como bem disse Man Ray” (n.d., como citado em Madeira, M. J., Oliveira, L. M., & Rodrigues, A., 2024). O autor também aponta a técnica “experimental” utilizada pelo cineasta:

Como em todos estes filmes, há em *L'Étoile de Mer* efeitos visuais não naturalistas, uma deformação da imagem, através de uma camada de gelatina sobreposta à objetiva, pois, num filme como este, até as ações mais físicas não são totalmente físicas; a literalidade da imagem fotográfica tem de ser retificada. (Rodrigues, 2024)

A obra de Man Ray estabeleceu, igualmente, uma ponte direta para cineastas como Maya Deren, que exploraram novas formas do cinema experimental nas décadas seguintes. Deren, influenciada pelo movimento dadaísta, recorreu ao cinema como um meio de expressão pessoal e subjetivo, criando filmes como *Meshes of the Afternoon* (1943), que exploram a percepção e o inconsciente. Pode dizer-se que a obra cinematográfica de Deren se trata de um exemplo claro de como as ideias do Dadaísmo sobre a subversão da forma e a desconstrução das narrativas tradicionais se expandiram no campo do cinema experimental. Madeira (2024), no texto publicado no âmbito do programa *Que farei eu com esta espada?* fala-nos de um outro filme da mesma autora, *The Witch's Cradle* (1943), na qual participa Marcel Duchamp enquanto ator, artista do qual falaremos em seguida. Diz-nos que este filme “reflete a sensibilidade cinematográfica de Maya Deren, para quem um filme equivalia à criação de uma experiência.” (Madeira, M. J., Oliveira, L. M., & Rodrigues, A., 2024). Além de que “esta sua obra inacabada, imediatamente anterior a *Meshes of the Afternoon*, foi rodada em 1943 durante uma exposição de arte surrealista do século XX na galeria Peggy Guggenheim.” (Idem). Este aspeto é particularmente relevante, pois reflete a interdisciplinaridade que se verificava entre o cinema e outras formas artísticas neste período, o que pode justificar o motivo pelo qual este tipo de cinema está mais associado à palavra “arte”.

É nesse contexto, sobre um dos filmes mais relevantes do Dadaísmo - *Anémic Cinéma* (1926) - feito por Marcel Duchamp, que Oliveira (2024) faz a seguinte afirmação: “*Anémic Cinéma* acaba também por ser um momento fundamental na história do diálogo entre o cinema e as artes plásticas do século XX, porventura com mais

posteridade no campo destas últimas do que no território estritamente cinematográfico” (Madeira, M. J., Oliveira, L. M., & Rodrigues, A., 2024). O filme foi realizado em colaboração com Man Ray e Marc Allégret e é composto por dois tipos de imagens: espirais animadas e tábuas circulares nas quais se podem ler frases construídas segundo as regras admiradas pelos surrealistas, como os jogos de palavras e as associações de ideias. Oliveira (2024) destaca a obra como sendo um título “absolutamente capital na história da relação do cinema consigo próprio, na forma como o cinema se soube ver a si mesmo” (Idem). Para o autor, *Anémic Cinéma* estabelece uma relação com os seus espectadores, convidando-os a “abandonarem-se” e a deixarem-se “sugar” por um ecrã que é descrito como um “portal” para uma dimensão sem espaço nem tempo. (Madeira, M. J., Oliveira, L. M., & Rodrigues, A., 2024).

Neste seguimento, é também relevante mencionar o filme *Ballet Mécanique* (1924), realizado por Fernand Léger e Dudley Murphy, com cinematografia de Man Ray. Esta curta-metragem experimental foi descrita como “uma das obras experimentais mais influentes da história do cinema”, segundo o *Circulating Film Library Catalogue* do MoMA (1984, p.167). Léger, à semelhança de Salvador Dalí, era um pintor de renome e procurava, através do cinema, transpor a linguagem visual da pintura para a sétima arte. *Ballet Mécanique* é, assim, exemplo de uma fusão entre as artes plásticas e o cinema, refletindo tanto as influências do cubismo como a estética mecanicista que marcava as vanguardas dos anos 20. Através de uma montagem rítmica e fragmentada, o filme coreografa objetos do quotidiano como se fizessem parte de uma dança mecânica: “em *Ballet Mécanique*, a repetição, o movimento e a multiplicidade de imagens combinam-se para animar e dar uma razão de ser estética à estrutura mecânica da vida quotidiana” (MoMA, 1984, p.167).

Utilizando técnicas visuais que subvertem a nossa perceção habitual do movimento, Léger e Murphy fazem “os objetos dançar e transformando a ação humana em movimento de máquina.” (Bordwell, 2017, p.373). A estrutura do filme evita a narrativa convencional, substituindo-a por uma sucessão de variações visuais abstratas que exigem do espectador uma nova forma de leitura: “não podemos segmentar *Ballet Mécanique* traçando os seus argumentos ou dividindo-o em cenas de ação narrativa”, mas antes seguindo “as mudanças nas qualidades abstratas que ocorrem em diferentes pontos do filme” (Idem). Mesmo elementos habitualmente associados à função narrativa,

como é o caso dos intertítulos, são aqui subvertidos: “os cineastas começam agora a usar a linguagem impressa como mais um motivo visual para a variação rítmica” (Idem, p.376). Este princípio estético prolonga-se também na forma como o filme nos treina visualmente. Frampton (n.d., p.369, como citado em Bordwell, 2017, p.377), diz-nos: “o Ballet Mécanique ensinou-nos a olhar para esta imagem à luz de tudo o que veio antes dela.” Revelando como, à medida que o espectador se habitua à lógica visual da montagem, passa a interpretar até os gestos humanos - como sorrisos ou movimentos de cabeça - como parte de uma mecânica visual. De acordo com Bordwell (2017, p.378), Léger e Murphy “terminam o seu filme abstrato enfatizando o quanto alteraram a nossa percepção dos objetos e das pessoas comuns”. Esta transformação da percepção, aliada ao ritmo imagético do filme, converge, segundo *Circulating Film Library Catalogue* do MoMA, numa “primeira obra-prima da arte moderna” (MoMA, 1984, p.167), que celebra o cinema experimental como um meio artístico autónomo.

Se *Ballet Mécanique* representa uma celebração visual da máquina e da modernidade, o Surrealismo surge como uma reação, quebrando essa lógica e mergulhando no universo do inconsciente, do onírico e da irracionalidade – abrindo, assim, caminho para novas possibilidades cinematográficas.

2.3.2 Sobre o Inconsciente

Bordwell (2017), diz-nos que no seguimento do aparecimento de movimentos distintos no cinema, o Surrealismo teve o seu destaque como uma proposta mais radical. Ao contrário de outros movimentos, como o Impressionismo, o Surrealismo estava “fora” da indústria cinematográfica convencional, recorrendo ao patrocínio privado e aos próprios meios dos cineastas, exibindo os seus filmes em encontros pequenos e exclusivos. Ainda, os surrealistas eram aliados das outras artes, estando o movimento em si relacionado com a literatura e a pintura produzidas em simultâneo, das quais são exemplo a escrita e a pintura automáticas. “Com o tempo, pintores como Man Ray e Salvador Dalí e escritores como Antonin Artaud começaram a envolver-se com o cinema, enquanto o jovem espanhol Luis Buñuel, atraído pelo surrealismo, tornou-se o seu cineasta mais famoso.” (Idem, p.469).

De acordo com André Breton (n.d., como citado em Bordwell, 2017, p.468): “o Surrealismo [baseia-se] na crença na realidade superior de certas formas de associação, até agora negligenciadas, na onipotência dos sonhos, no jogo não dirigido do pensamento”. Assim, ao contrário dos impressionistas que, segundo Bordwell (2017), recorreram à sensação e à memória como forma de captar o fluxo da consciência, os surrealistas quiseram aprofundar estas questões, tendo como ponto de partida o pensamento do psicanalista Freud. Era objetivo, então, abordar o inconsciente. O Surrealismo também contrariou a narrativa, presente noutros movimentos, numa tentativa de romper com a causalidade e a coerência. “A esperança era que a forma livre do filme despertasse os impulsos mais profundos do espectador, mesmo que esses impulsos fossem desagradáveis.” (Idem, p.469). Bordwell (2017) diz-nos que este cinema é também caracterizado pelo seu ecletismo, tendo sido influenciado por obras de outros autores, como é o caso das pinturas de Dalí, cujas formigas estão presentes no filme *Un Chien Andalou* (1929). Este filme materializa os aspetos que viemos a falar sobre o movimento até agora, começando pelo facto de que partiu de uma conexão entre dois artistas de meios distintos, Luis Buñuel e Salvador Dalí, que integravam um grupo composto por outros autores de diversas áreas. De acordo com Bénard da Costa (2024, p.2):

Ao chegar, Buñuel contou-lhe que sonhara com uma nuvem esgarçada a cortar a lua e com uma lâmina de barba a cortar um olho. Dali contou-lhe sonhos que também tinha tido: uma mão cheia de formigas, padres arrastados pelo chão. E teria sido do pintor a ideia de fazerem um filme juntos, *a partir do encontro dos sonhos de ambos*.

Terá sido, igualmente, uma decisão de ambos optar pelo irracional, permitir que as imagens existissem sem as questionar. Buñuel (1983, p.103, como citado em Koller, 2001) afirma:

A nossa única regra era muito simples: Nenhuma ideia ou imagem que se prestasse a uma explicação racional de qualquer tipo seria aceite. Tínhamos de abrir todas as portas ao irracional e manter apenas as imagens que nos surpreendiam, sem tentar explicar porquê.

Segundo Dali (1975, p.64, como citado em Koller, 2001), o objetivo do filme era “perturbar a ansiedade mental do espectador”, recorrendo à frustração de qualquer tentativa de interpretação lógica. Esta intenção é cumprida não só a nível narrativo, como também através da montagem, da construção dos espaços e da articulação do tempo, que imitam a fluidez dos sonhos. Koller (2001) observa que, no filme, o tempo e o espaço são deslocados de forma radical: “A deslocação do espaço ocorre através do uso oportunista de locais. Uma rua e uma praia ocupam o mesmo espaço fora da sala, ela própria o local central do filme.” A única forma eficaz de aceder ao filme é, segundo o autor, “ver com os olhos e as emoções e não procurar uma explicação”. Do ponto de vista formal, Bordwell (2017) assinala que a montagem surrealista incorpora elementos impressionistas – como dissoluções e sobreposições – e mecanismos do cinema clássico, como a montagem de continuidade, usados de forma a subverter as expectativas. Um exemplo disso é o plano do corte de olho, que apesar de chocar, segue uma lógica de montagem tradicional.



Fonte: (Djaysesse, 2017)

Figura 3 – Frame de *Un Chien Andalou* (1929), Luis Buñuel e Salvador Dalí

Como observa Bordwell (2017, p.469), o filme “ataca a causalidade e a coerência”, e procura precisamente suscitar perplexidade, desconforto ou fascínio no espectador. Contudo, o autor enfatiza que a montagem descontínua é usada para fragmentar tempo e espaço, como na sequência em que uma personagem tranca um

homem fora da sala apenas para, de imediato, o encontrar dentro dela. O próprio Buñuel (n.d., como citado em Bordwell, 2017, p.469) descreveu *Un Chien Andalou* como “um apelo apaixonado ao assassínio”, o que representa a violência da sua proposta contra as normas e convenções estabelecidas. Bordwell (2017) aponta que: a presença de objetos simbólicos (e.g., as formigas a sair da palma da mão ou o piano com carcaças de animais), os gestos inexplicáveis (e.g., o protagonista arrastando dois pianos com padres mortos atados), e a insistência em temas como a sexualidade reprimida, a violência e a morte, revelam a influência direta da psicanálise freudiana e da exploração do inconsciente. Estes elementos visam provocar uma reação visceral no espectador, mais do que contar uma história, cumprindo, assim, o desejo surrealista de libertar o pensamento de constrangimentos racionais.

Apesar do seu impacto, o cinema surrealista viu-se afetado pelas tensões internas do movimento artístico. Bordwell (2017) refere que, após 1930, o surrealismo francês deixou de ser viável enquanto movimento unificado. Ainda assim, a sua influência persistiu através do trabalho de autores como Buñuel, que deram continuidade à estética surrealista, bem como através de cineastas mais recentes como é o caso de David Lynch. Filmes como *Mulholland Drive* (2001) prolongam o desejo surrealista de explorar o inconsciente “na ausência de qualquer controlo exercido pela razão, e para além de qualquer preocupação estética e moral” (Bordwell, 2017, p.470).

David Lynch utiliza as convenções do suspense e da surpresa para criar uma atmosfera de pavor que pode nunca receber uma explicação racional. Os crimes são sinistros, mas obscuros, os criminosos grotescos de pesadelo e os inocentes não totalmente inocentes. (Idem, p.334)

2.4 Um Campo Expandido

“O caminhar condiciona a vista e a vista condiciona o caminhar a tal ponto que parece que apenas os pés podem ver.” (Robert Smithson, n.d., como citado em Careri, p.110)

Além das vanguardas referidas anteriormente, existiu um movimento que não só estabeleceu o ato de caminhar como prática artística autónoma, como abriu caminho

ao que se conhece como *campo expandido*, a *Land Art*. Este foi um movimento que se serviu do espaço e da paisagem como forma de intervenção, expressando-se essencialmente através da escultura. Neste período, começou a notar-se uma crescente interdisciplinaridade entre os vários campos artísticos, uma “contaminação” que chamou à atenção de críticos como Michel Fried (1967, como citado em Careri, 2014, p.114), para o qual “o inimigo era o experimentalismo que, (...), tendia a uma espécie de interdisciplinaridade unificante.” No entanto, a escultura não chegou a ser levada para fora do seu campo disciplinar, antes foi alvo de um confronto com os seus próprios limites, recorrendo à experimentação como forma de ampliar o seu campo de ação. (Idem). Em *Sculpture in the Expanded Field*, Rosalind Krauss analisa este fenómeno:

As operações críticas que acompanharam a arte americana do pós-guerra trabalharam em grande medida ao serviço desta manipulação. Nas mãos deste criticismo, categorias como a escultura e a pintura foram amassadas, esticadas e torcidas numa demonstração extraordinária de elasticidade, uma exibição da forma como um termo cultural pode ser alargado para incluir praticamente tudo. (1979, p.30)

Krauss (1979) associa este acontecimento ao historicismo, que diz trabalhar sobre o que é distinto como algo a ser diminuído e atenuado com a finalidade de evocar a mudança e a evolução para que a diferença possa ser aceite, embora de forma que possa simultaneamente ser vista como o mesmo. “O novo torna-se confortável ao tornar-se familiar, uma vez que é visto como tendo evoluído gradualmente a partir das formas do passado.” (Idem). “E esta perceção da mesmidade, esta estratégia de redução de tudo o que é estranho, no tempo ou no espaço, ao que já conhecemos e somos, conforta-nos.” (Idem).

A autora diz-nos que a escultura, ao ultrapassar o que se considera como sendo monumento, dá lugar à existência na sua *condição negativa* – “uma espécie de *sitelessness*, ou de *homelessness*, uma perda absoluta de lugar.” (Idem, p.34). O que equivale à entrada no modernismo, uma vez que “é o período modernista da produção escultórica que opera em relação a esta perda de lugar, produzindo o monumento como abstração, o monumento como puro marcador ou base, funcionalmente sem lugar e largamente autorreferencial.” (Idem). Neste seguimento, classifica a “escultura modernista, (...) como essencialmente nómada.” (Idem). O conceito de *campo alargado*

surge então desta expansão do campo escultórico, da exploração das possibilidades do meio através da experimentação.

Na situação do pós-modernismo, a prática não se define em relação a um determinado meio - a escultura - mas em relação a operações lógicas sobre um conjunto de termos culturais, para os quais qualquer meio - fotografia, livros, linhas nas paredes, espelhos ou a própria escultura - pode ser utilizado. (Idem, p.42)

Passa a ser possível para um artista desenvolver a sua prática sem estar condicionado pelas condições de um meio, podendo antes recorrer a diversos meios. Por exemplo, a fotografia adquire, nesta altura, uma função relevante ao permitir registar momentos muitas vezes efémeros e em constante alteração pelas condições da própria paisagem.

Os *Mirror Displacements* de Smithson no Yucatan foram provavelmente as primeiras instâncias amplamente conhecidas desta situação, mas desde então o trabalho de Richard Long e Hamish Fulton tem-se centrado na experiência fotográfica da marcação. Pode dizer-se que a *Running Fence* de Christo é uma instância permanente, fotográfica e política de marcação de um sítio. (Krauss, 1979, p.41)

Dentro da *Land Art*, o trabalho de Smithson, caracteriza-se principalmente pelos seus *earthworks* que consistem na transformação da terra, através de uma intervenção na paisagem. Este tipo de obra permite, também, uma extensão do seu trabalho em diversas direções, o que sugere que “as obras de Smithson nunca estão concluídas, permanecem eternamente abertas, tendem ao infinito.” (Careri, 2017, p.140). Em relação à interdisciplinaridade que temos vindo a abordar, “Smithson continua a reelaborar os materiais fotográficos, os vídeos, as descrições, sempre postergando o sentido completo, fugindo de todo o tipo de definição.” (Idem). O próprio artista afirma (1967, como citado em Careri, 2014, p.141) que “a perceção precede a conceção quando se trata de selecionar ou de definir um sítio” e que “são os artistas que podem explorar os lugares desconhecidos melhor que ninguém.”

Neste seguimento, também o ato de caminhar se tornou revelante enquanto prática artística autónoma. Para Careri (2014, p.120), “O caminhar situa-se numa esfera na qual ainda é escultura, arquitetura e paisagem ao mesmo tempo, entre a necessidade

primitiva da arte e a escultura inorgânica.” Tal como, “o seu campo de ação comum é a atividade de transformação simbólica do território.” (Idem). Em relação às suas caminhadas, Smithson (1967, como citado em Careri, 2014, pp.145-147) descreve as seguintes impressões: “Caminhar pela ponte era como caminhar sobre uma enorme fotografia feita de madeira e de ferro, e, abaixo, o rio apresentava-se como uma enorme película cinematográfica que não tinha para mostrar senão um branco contínuo.” “Se filmássemos a ação, certamente poderíamos demonstrar a reversibilidade da eternidade, mas, cedo ou tarde, seria o filme que se desintegraria ou que se perderia, para terminar num estado de irreversibilidade.”

2.4.1 A Experiência da Paisagem

Esta presença e intervenção na paisagem pode ser também associada ao cinema, no qual aponto como exemplo a obra de James Benning. O autor é conhecido pelos seus filmes independentes, nos quais a paisagem surge como contexto espaciotemporal de alterações, metamorfoses, e por proporcionar uma reflexão sobre a percepção da duração. Benning (como citado em Bértolo & Nascimento Duarte, 2017, p.193) afirma que:

A paisagem faz parte, mas também é sobretudo o próprio lugar. Pode ser uma paisagem urbana, ou um espaço rural... Mas eu costumo estar mais em espaços rurais, e sozinho. E há também a procura da solidão. É como um desejo de ser um explorador, basicamente.

Ao ser questionado sobre o seu processo de criação nesta entrevista à revista *Aniki*, o autor responde o seguinte: “Também investiguei o trabalho de Robert Smithson, porque estava interessado nas suas ideias de entropia e land art. Tudo foi crescendo de um filme para o outro.” (Idem, p.194). Ainda, numa outra entrevista, afirma gostar de regressar aos locais “para verificar as suas mudanças, mas também as modificações produzidas em mim mesmo por relação àquele espaço”, tentando “criar um sentido a partir do encontro das duas variáveis da mudança, a minha e a do espaço.” (Mendonça & Natálio, 2017). Menciona igualmente a ligação que estabeleceu com Peter Hutton, cineasta experimental conhecido pelas suas paisagens, naturais e urbanas, em movimento. Ambos autores têm em comum a exploração da duração do tempo nos seus

filmes, algo que tende a não ser confortável para todos os espectadores, apesar deste desconforto parecer ser evidenciado na obra de Peter Hutton, uma vez que além da longa duração das suas paisagens em movimento, estas se apresentam de forma silenciosa.

Sobre a receção do público à sua obra, Benning (como citado em Mendonça & Natálio, 2017) afirma:

Perceber que têm de ser mais proactivos no olhar à sua volta, ou que não têm de ser entretidos no ecrã através de uma narrativa que os possa satisfazer, mas que depois não os faça pensar nunca mais no filme que viram.

O que diz é particularmente importante na discussão iniciada neste texto. É verdade que muito do cinema de entretenimento não causa uma reação impactante o suficiente para prolongar o seu efeito na memória do espectador. Muitos destes filmes são confortáveis no sentido de corresponder ao expectável, tal como vimos anteriormente, porém não possuem o elemento que lhes permite marcar o público. Mas, qual será este elemento? O desconforto? Porque é que tendemos a lembrar filmes do universo independente e experimental com mais facilidade? Por causa do elemento surpresa? Por terem mais impacto na experiência perceptiva que nos proporcionam? Acredito, no entanto, que possuir a lembrança de algo não seja um feito necessariamente agradável, como o é, por exemplo, o caso do trauma. Além de ser muito mais provável recordarmos uma situação que nos marcou por ser desagradável do que uma experiência de conforto. Talvez isto se deva à aparente necessidade de aprender algo com o que experienciamos, e por ser mais impactante a situação que nos coloca perante uma perceção inesperada ou surpreendente.

A arte produzida no pós-guerra permite-nos compreender melhor este fenómeno. Seria, como é claro, impossível dedicar-me a enumerar todas as obras relevantes para a História da Arte e do Cinema que resultaram desse período, no entanto, vale mencionar que as vanguardas das quais falei anteriormente como o Dadaísmo e o Surrealismo, pertencem a este tempo. A própria duração terá sido influenciada por este aspeto. Deleuze (1985, como citado em Pinto, 2021, pp.31-32) afirma que, "no pós Segunda Guerra Mundial alguma coisa se tornou forte demais na imagem, o fluxo entre ação e reação sofreu um abalo sísmico, em consequência do qual somente a experimentação duracional poderia reinventar a ligação entre homem/mulher e mundo." A duração

destes filmes, muitas vezes monótona ou até agonizante, é comum ao chamado *slow cinema*. No século XXI, podemos apontar o contributo de Matthew Flanagan que, no ano de 2008, escreveu o seguinte:

Numa oposição desafiadora do ritmo rápido do cinema norte-americano dominante, uma forma narrativa distinta, devota da quietude e da contemplação, tem emergido na obra de um crescente número de cineastas nas duas últimas décadas. Largamente exibido no circuito de festivais, esse cinema da lentidão tem significado um tipo único de arte reflexiva em que forma e temporalidade estão sempre enfaticamente presentes, e uma diminuição do ritmo serve para deslocar o momento dominante de causalidade narrativa. A lista dos mais ativos praticantes desse estilo compreende, (...) Chantal Akerman (...). (Flanagan, 2008, como citado em Pinto, 2021, p.24)

Deste tipo de cinema resultaram algumas críticas, nomeadamente no que diz respeito à monotonia da sua duração. "(...) acusavam os curadores dos grandes festivais de programarem filmes cujos tons rarefeitos e desacelerados facilitariam o seu próprio trabalho e acabariam por enfadar o público." (Pinto, 2021, p.25). Estes filmes representavam, segundo Shaviro (2010, como citado em Pinto, 2021, p.25), "um profundo fracasso de imaginação" e um "nostálgico clichê de quem preferia evadir-se aos problemas dos tempos atuais e à sua tendência à aceleração, fazendo filmes à maneira antiga."

Fernández (2017, p.300) diz-nos que Peter Hutton não nega uma atração por uma estética primitiva, clarificando os motivos para tal: "No seu caso, o encantamento com as origens do cinema surgiu em oposição à hiperaceleração do mundo." "Até os filmes de Hollywood tinham cada vez menos sentido do tempo e da duração." (Peter Hutton, n.d., como citado em Fernández, 2017, p.300). Um desejo de regressar às origens que, segundo Fernández (2017, p.300), se deve ao fato de representar um período livre da influência dos interesses capitalistas, apresentando-se como "uma tentativa de recuperar a essência perdida do cinema." Neste contexto, Yáñez (2009, p.81, como citado em Fernández, 2017, p.300) diz-nos que: "James Benning salienta que o que partilha com os irmãos Lumière é o desejo de filmar como se fosse a primeira vez e com uma forte consciência do tempo." No entanto, o próprio Benning, afirma, no que parece à primeira vista ser uma forte contradição: "na realidade, acho que odeio cinema." (Benning, como citado em Mendonça & Natálio, 2017). "Talvez a razão pela qual eu odeie cinema se

encontre aqui: ele nunca foi aquilo que eu queria que fosse.” (Idem). Não obstante, ao ser questionado sobre o trabalho de Hutton e Akerman, responde o seguinte: “Ah sim, mas eles não fazem cinema. Eles fazem arte.” (Idem). Voltamos à questão: *Todo o cinema é arte?*

A obra de Chantal Akerman é relevante na materialização do corpo humano enquanto paisagem, sendo o filme *Je, Tu, Il, Elle* (1974) um bom exemplo disso. Falamos, mais uma vez, de cinema independente, cujos elementos referidos até ao momento parecem ir de encontro com a definição de *cinema do desconforto* proposta por Geoff King (2021). Num artigo para a *Cinemateca Portuguesa*, Luís Miguel Oliveira (2024a) escreve o seguinte:

Je, Tu, Il, Elle é um filme duríssimo, na aceção mais material do termo: um filme áspero, rugoso, inquebrável (os planos longos e fixos, os três blocos em que a “ação” se divide), circular, onde o tempo se dilata sempre cada vez mais sem nunca se voltar a contrair.

Em *Jeanne Dielman*, Akerman acompanha a vida de uma mulher viúva durante três dias, num filme com a duração total de pouco mais de três horas... Apesar de ser considerado uma obra-prima, não é de todo um filme confortável para a maioria dos espectadores, embora este seja um aspeto premeditado pela autora.

Este é um filme que faz da duração uma das suas pedras basilares. Não é por uma hipotética falta de poder sintético da parte de Akerman, mas porque o conceito que preside ao filme implica de modo intrínseco a noção de *durée*. Dizendo de outra maneira, a ideia a desenvolver no filme necessita, dir-se-ia essencialmente, dessa duração, como se uma e outra se fundissem, sendo impossível desligá-las. (2024b)

Eduardo Brandão Pinto (2021, p.26) coloca a seguinte questão ao analisar este tipo de cinema: “Em que medida o *desejo de lentidão*, materializado no *slow cinema*, responde a modos contemporâneos de lidar com a experiência e o sensível, que criam vias de subjetivação e apontam para novas éticas do tempo?” É na tentativa de dar resposta a esta questão que desenvolve o seu artigo. No decorrer do mesmo, estabelece uma ligação entre a aceleração da velocidade do quotidiano moderno, verificada em expansão a partir dos finais do século XIX, com o “automatismo das conexões entre

estímulo e resposta”. (Idem, p.27). Este automatismo tem como consequência a desvalorização da hesitação, apesar disso, o autor aponta como prova da ainda presente da desaceleração o *flâneur* de Charles Baudelaire e de Walter Benjamin, “cuja caminhada errante suspende a instrumentalização do tempo segundo meios e fins” (Idem). O “*flâneur* será capaz de distender os seus movimentos noutra ritmo, em função de novos critérios preceptivos, abertos a direcionarem-se para o diminuto e o banal.” (Idem, pp.27-28). Pinto (2021, p.29) conclui que no século XX, o ritmo acelerado da vida urbana não possibilitou a homogeneidade da experiência temporal, acontecimento que compara com a obra *O Homem das Multidões*, de Edgar Allan Poe, que, ao ser “recuperado por Walter Benjamin” sugere que “a multidão oferece o arranjo de um compasso, com que o sujeito estará em desencontro por arritmia.”

2.4.2 Vida Ativa e Vida Contemplativa

O *slow cinema* pode ser entendido precisamente como o desacelerar de uma caminhada, é composto por filmes onde é permitido ao espectador observar, mais do que ver, e perceber a imagem-som, o movimento, na sua complexidade temporal. Pinto (2021, p.30) diz-nos: "o fenómeno *slow* será associado à ativação de uma consciência dos efeitos, que inscreveria um poder de escolha no processamento do que se vê, sente, percebe e pensa." Elina Reitere (2015, p11) entende como sendo o aspeto mais relevante deste tipo de cinema, assim como outros movimentos *slow*, “um desejo pelo tempo enfatizado e autêntico.” Aponta ainda: “[a] consequência dessa estratégia narrativa [planos e takes longos] é que o espectador é libertado do automatismo da receção predominante nos filmes de Hollywood” (Idem, p.14). Consequência reforçada por Fernández (2017, p.290), que nos diz o seguinte: “A temporalidade relaxada do *slow cinema* seria uma espécie de reação à velocidade da vida contemporânea e à montagem acelerada dos filmes de Hollywood.”

Neste sentido, trago outro exemplo, o filme *Two Years at Sea* (2011), de Ben Rivers, um dos muitos filmes que me trouxeram até a esta investigação. Como vimos até agora, parece existir uma tendência por parte destes cineastas em contrariar o cinema mainstream, Ben Rivers não é diferente. “*Demasiada exposição é o tipo de coisa que me deixa aborrecido com os filmes de Hollywood*, diz. *Gosto de filmes que deixam muito*

para o público”. (Rose, 2012). *Two Years at Sea* pretende ser um filme assim, onde parece não haver explicação para nada no que nele acontece. A história baseia-se na vida de Williams, personagem principal e única no filme, e na sua existência solitária. No decorrer do mesmo vemos o seu quotidiano e um compêndio de ações aparentemente banais, comuns à maioria dos seres humanos, mas particularmente interessantes pela complexidade do ambiente que as envolve.

A sua casa é um cruzamento entre uma loja de bricabraque e uma lixeira municipal, com todos os cantos cheios de livros e discos velhos, ferramentas, máquinas agrícolas, esquis, candeeiros a óleo, pilhas de lenha. E à volta do seu pequeno terreno há caravanas decadentes cheias de ainda mais lixo. O seu “duche” é um sistema de mangueiras e torneiras montado junto à janela da cozinha. (Rose, 2012)

Talvez o fator ficção contribua para esta sensação, porque o que vemos neste filme é coordenado por Rivers, uma *fantasia*. “Mesmo que se trate de uma reconstituição de coisas que ele faria normalmente, não deixa de se estar a ficcionar alguém até certo ponto”. (Idem). Apesar de se tratar de um documentário, e da casa ser realmente de Williams, o mesmo diz que nunca se descreveria como hermético: tem uma família, utiliza tecnologias e passou dois anos a viajar como marinheiro mercante. Terá sido, aliás, destas suas viagens que surgiu o título do filme. Rivers (n.d., como citado em Rose, 2012) afirma: “Interesso-me pelos mundos que as pessoas criaram - mundos muito específicos e herméticos que não precisaram de se conformar com as perceções da forma como devemos viver.” Ao falar sobre esta obra, Fernández (2017, p.299) diz-nos que Rivers nos mostra um homem “como se estivesse na posse da verdadeira liberdade”, esta liberdade que, segundo o autor, só seria possível caso ocorresse “uma dissidência temporária que consistiria em não se deixar aprisionar pelos ritmos agitados do nosso tempo, em não se submeter às exigências da aceleração da produção, da informação, do trabalho ou da vida.” (Idem). Acrescentando: “A personagem de Rivers tornou-se dona do seu tempo através da dissidência da aceleração, o que lhe permite desfrutar de uma experiência em vias de extinção: a duração.” (Idem).

Por vezes, *Two Years At Sea* quase abranda para a quietude de uma fotografia, com apenas uma pequena quantidade de movimento numa imagem estática para nos fazer

saber que o tempo está a passar - algumas meias a soprar num estendal, ou uma nuvem à deriva numa paisagem florestal. (Rose, 2012)



Fonte: Retirado do site oficial do artista

Figura 4 – Frame do filme *Two Years at Sea* (2011), de Ben Rivers

Como vimos antes, a lentidão, presente na maioria das obras deste tipo de cinema, está relacionada com uma vontade de contrariar o ritmo veloz da vida moderna. Uma das estratégias utilizadas para denunciar a existência de “duas temporalidades opostas: uma natural, calma e livre, a outra moderna, acelerada e alienante” (Fernández, 2017, p.298), é o contraste entre o meio rural e natural em relação ao humano e urbano. Bem como, um prolongamento da duração dos planos, e o uso do plano sequência como tentativa de “devolver ao espetador uma experiência que, devido às condições de vida modernas, à tecnologia, etc., foi banida da sua vida.” (Idem, p.302) – a experiência do tempo e da duração.

Fernández (2017, pp.293-294) fala-nos da *contemplação temporal*, que é proposta por alguns cineastas do *slow cinema* como “tentativa de assimilar as suas obras à experiência que um espetador teria diante de um quadro, criando imagens estáticas e espacializadas que são progressivamente descobertas através da exploração do olhar.”

Notamos uma prática interdisciplinar, uma vez que, além do cinema, alguns destes autores recorrem a outras formas de expressão, como são exemplo: a pintura, a fotografia e o desenho. É o caso de Peter Hutton que, segundo Fernández (2017), recorria ao seu gosto pela pintura como forma de justificar a duração dos seus planos. “Por isso, tendia a alargar a duração dos planos nos seus filmes, para que o espectador tenha a oportunidade de contemplar o que está no enquadramento” (Paz Morandeira, 2010,

como citado em Fernández, 2017, p.294). Para alguns destes cineastas, a grande diferença entre o cinema, a pintura e a fotografia reside no fator temporal da contemplação: na pintura, é o espetador que decide quanto tempo vai passar a contemplar um quadro ou uma obra, enquanto no cinema contemplativo é o cineasta que determina e marca o tempo para o espetador. (Fernández, 2017, p.294).

Estes aspetos associados à lentidão também visam intensificar a perceção sensorial e o carácter háptico do espaço, como é o caso dos planos de longa duração. Esta espacialidade está em muito presente, por exemplo, nas obras de James Benning. “A dimensão espacial da duração adquire uma espécie de profundidade e extensão fenomenológicas quando a perceção do espectador e o registo temporal da imagem são inseparáveis” (Jihoon, 2010, p.28, como citado em Fernández, 2017, p.302). Ou seja, uma dilatação do tempo permite aumentar a sensação de imersão no espaço por parte do espectador, tornando-o consciente da passagem do tempo. Através da “lentidão temporal, as paisagens destes filmes não são apenas vistas, mas também sentidas, fazendo do corpo do espetador recetor e gerador da experiência audiovisual, e do seu olhar o ponto de encontro entre o tato e a visão.” (Fernández, 2017, p.302). Fernández (2017, p.308) diz-nos que a utilização da lentidão tem como função nestes casos “favorecer a hapticidade das imagens sensoriais, para captar o quotidiano na sua integridade temporal ou para criticar a razão da história.”

A contemplação era a atitude adequada para a obra de arte autónoma e desligada de qualquer interesse ou finalidade externa a ela, mas a antiga relação contemplativa entre a obra e o espetador já não existe, porque já não mantemos uma relação teológica e dogmática com as obras. O modelo atual *já não é o espetador em frente ao ecrã que reproduz o velho modelo da relação teórica, mas o espetador interativo que tem experiências, não de factos, mas do que está a ser produzido* (Idem, p.295)

Segundo Matthew Flanagan (n.d.), o slow cinema está associado a uma oposição ao cinema de Hollywood, e o que temos vindo a analisar comprova esta teoria. No entanto, nem todas as opiniões se direcionam neste sentido. Fernández (2017) menciona dois autores que defendem o contrário: Nadin Mai e Harry Tuttle. “Tuttle nega que este cinema surja como uma oposição ao cinema de Hollywood e prefere vê-lo mais como um regresso à estética pré-narrativa das origens do cinema” (Idem, p.290). Por outro

lado, Mai (2012, como citado em Fernández, 2017, p.290) indica que o motivo que une estes cineastas é “uma tentativa de regressar à temporalidade pré-industrial através de uma conceção cinematográfica devedora das artes estáticas”. Neste seguimento, Mai (como citado em Fernández, 2017, p.290) também reconhece que o *slow cinema* recorre à estética pictórica com o objetivo de adquirir um tempo que se assemelhe ao da pintura, pelo que defende que “este tipo de cinema deve ser projetado em museus e não em salas de cinema.” Questiona-se se o cinema é o espaço mais adequado para a receção destas “propostas cinematográficas temporalmente pictóricas” (Mai, 2014, como citado em Fernández, 2017, p.294). Assumindo que estas obras seriam recebidas de melhor modo caso fossem exibidas num contexto que se distanciasse “das expectativas de entretenimento e diversão das salas de cinema” (Idem). Isto porque, “o público estaria predisposto a uma experiência estética temporalmente contemplativa” (Idem).

Continuar a conceber o espaço museológico como o lugar do recolhimento aurático e das experiências temporais profundas, como uma espécie de dimensão física separada da realidade, denota um misto de ingenuidade e nostalgia, porque o espaço museológico está hoje completamente dentro do território da indústria cultural e do entretenimento. O museu deixou de ser esse espaço privilegiado para a perceção de imagens estáticas devido, em parte, à generalização das imagens temporárias nas práticas artísticas e à transformação dos tempos de leitura. (Brea, 2009, pp.55-56, como citado em Fernández, 2017, p.294-295)

Não obstante, os três teóricos parecem estar de acordo no que diz respeito à utilização do plano sequência, por parte dos realizadores de *slow cinema*, como forma de intensificar a passagem do tempo na imagem. Flanagan (2012, p.59, como citado em Fernández, 2017, p.290) diz-nos que “prolongam o nosso sentido de duração através da libertação do tempo da abstração da montagem e utilizam formas não narrativas e não dramáticas e composições formais altamente estruturadas que procuram ativar um olhar contemplativo no espetador.”

3 O ESPAÇO DO DESCONFORTO

3.1 Território em Expansão

Reconhecer que o mundo é um espaço de imersão significa, [...] que não há fronteiras estáveis ou reais: o mundo é o espaço que nunca se deixa limitar a uma casa, ao próprio, ao domicílio, ao imediato. [...] O que habitamos é sempre a totalidade do mundo, que está e estará para sempre infestada pelos outros. (Coccia, 2013, como citado em Medeiros, 2023, p.39)

A noção de desconforto que temos vindo a analisar de acordo com a obra de Geoff King, desdobra-se neste capítulo sobre o elemento espaço. Após ter sido explorado através das ideias de tempo, percepção e caminhada, este manifesta-se agora sobre o modo como o cinema expande os seus próprios limites – materiais, sensoriais, disciplinares – e se relaciona com o espaço físico, o corpo e o espectador. Como pudemos analisar no capítulo anterior, é através da obra de alguns artistas do pós-guerra que se descobrem as vanguardas, a inerente rejeição das normas, das convenções, a dissolução de fronteiras entre linguagens e a criação de novas formas de expressão. Estes são aspetos que possibilitam a expansão da arte, destabilizando elementos antes dados por adquiridos. Neste contexto, o cinema passa a ser mais que imagem em movimento projetada num ecrã, transforma-se através do espaço da instalação, da performance, da escultura e da interação. Este território conceptual e sensorial vem questionar o ecrã enquanto dispositivo de projeção, a película enquanto material privilegiado e o espaço da sala de cinema enquanto lugar normativo da experiência cinematográfica. Os artistas, assim designados, e não apenas pelo termo cineastas, passam a projetar os seus filmes em corpos, objetos e outras superfícies do espaço envolvente (e.g., paredes), metamorfoseando o conceito de projeção e reconfigurando o modo como é pensado o espaço. Existe, neste contexto, o contributo de um autor que vem a designar o conceito de *cinema expandido*, que iremos analisar no decorrer deste capítulo. Trata-se de Gene Youngblood, e a sua proposta sugere, não apenas uma nova tecnologia de exibição, mas uma mudança percetiva e cultural. O cinema deixa de ser apenas imagem em movimento (com ou sem som) para se transformar num meio em constante mutação, num campo que envolve e interage com o espectador. O próprio espectador adquire um

novo papel enquanto fruidor da obra artística, passando de passivo a ativo e desempenhando um papel essencial na conclusão da obra. O espaço torna-se, assim, o novo território do desconforto – instável, híbrido, múltiplo – e é nele que o cinema encontra novas formas de “estar”.

Para podermos debruçar-nos sobre a profundidade destes elementos, torna-se necessário estabelecer um contexto histórico. Neste caso, irei recorrer à palestra *The Essential Frame – Austrian Independent Film 1955–2003*, conforme citada pela revista *Senses of Cinema*. Esta palestra foi dada em 2003 pela artista Valie Export, cujo contributo neste território é fundamental, e cuja obra iremos analisar mais adiante nesse sentido. A ideia de expansão não surge de forma isolada, pelo contrário, insere-se num contexto histórico e político que permitiu reconfigurar as noções de arte e media. Como nos recorda Valie Export (2003):

A falência da cultura europeia em 1945, a tentativa de saltar por cima de 25 anos de escuridão política e de encontrar uma ligação com os movimentos de vanguarda dos anos 20 e com as vanguardas que tinham sido exiladas deixaram a sua marca nos esforços dos grupos artísticos do período pós-guerra.

Foi neste pós-guerra que artistas e intelectuais revisitaram movimentos de vanguarda como o Dadaísmo, o Surrealismo e o Construtivismo, procurando neles estratégias de rutura e reconfiguração simbólica. “A redescoberta e a incorporação da filosofia linguística moderna, da psicanálise, da música moderna, etc., serviram de alimento para (re)construir uma cultura que tinha sido destruída.” (Idem). Como vimos anteriormente, “o período das décadas de 1950 e 1960 foi um segmento da história marcado pela inovação artística e pela provocação política” (Idem), cujo objetivo era romper com as práticas artísticas tradicionais e promover uma ideia de interdisciplinaridade. Isto permitiu estabelecer uma abordagem que ultrapassou os limites das categorias artísticas individuais – do cinema à escultura, da performance à instalação. Stan Vanderbeek (1966, como citado em Export, 2003), escreveu na edição *Expanded Arts da Film Culture*:

Tudo se expande, em todas as direções, há uma interligação entre todas as artes, literalmente entre todas elas, e é disso que se trata. Quer dizer, digamos que a arte e a vida deviam ser uma só, e vejamos o que acontece se realmente as tornarmos uma só.

Export (2003), diz-nos que o conceito de cinema expandido se estabeleceu na Europa em meados da década de 60: “As técnicas intermédia, a destruição e a abstração do material, bem como a projeção de filmes e a participação do público, estavam entre os pré-requisitos do cinema expandido.” Este novo cinema, que encontrou em elementos como o corpo, o objeto e o espaço arquitetónico, novas possibilidades de manifestação, recusou os axiomas clássicos da técnica e da forma: a película como suporte exclusivo, o ecrã como lugar privilegiado da projeção, o espectador como consumidor passivo. A interligação das artes, como defendia Vanderbeek, permitiu um cruzamento entre arte e vida que transformou radicalmente a experiência estética. Como reforça Peter Weibel (n.d., como citado em Export, 2003), “a reprodutibilidade técnica é substituída pelo imediatismo”, abrindo caminho a um cinema em que o real não é representado, mas performado e partilhado, e onde o sujeito deixa de ser apenas o observador para se tornar parte constituinte da obra. Weibel (n.d., como citado em Export, 2003) faz também a seguinte afirmação: “Sempre que o local do filme não é o ecrã, as casas podem ser novamente projetadas em casas ou os corpos em corpos, a representação e o objeto sobrepõem-se um ao outro, a representação e a película tornam-se supérfluos.”

Consolida-se, então, o conceito de *cinema expandido*, cunhado por Gene Youngblood em 1970, e que permanece na atualidade como sendo um dos pilares do pensamento artístico no contemporâneo. Como escreve Youngblood (2001, p.135):

Atualmente, quando se fala de cinema, está implícita uma metamorfose na perceção humana. Tal como o termo “homem” passa a significar homem/planta/máquina, também a definição de cinema deve ser alargada para incluir a videotónica, a informática e a luz atómica.

Export (2003) diz-nos que a estratégia dos anos 60 e 70 se prolonga nos anos 80, através de “espetáculos multimédia, através da expansão e adaptação dos meios eletrónicos”. Essa metamorfose, na prática artística das décadas seguintes, revela-se não apenas na exploração de novas tecnologias (e.g., vídeo ou os dispositivos interativos), mas sobretudo na libertação das convenções de representação tradicionais e na procura de uma experiência sensorial e háptica mais ampla. Tal como Merleau-Ponty (1999, p.12): “nós temos a experiência de nós mesmos, dessa consciência que somos, e é a partir dessa

experiência que se medem todas as significações da linguagem, é justamente ela que faz com que a linguagem queira dizer algo para nós.” Husserl (1931, p.33 como citado em Merleau-Ponty, 1999, p.12), diz ainda o seguinte: “É a experiência (...) ainda muda que se trata de levar à expressão pura de seu próprio sentido.” Nesse sentido, a imagem em movimento, ao ser projetada para além do ecrã, transforma-se numa linguagem do corpo e do espaço, uma linguagem háptica que exige ser sentida antes mesmo de ser compreendida. “O cinema eletrónico despede-se do conto de fadas comercial do filme como mimesis, pois no filme eletrónico a imagem não tem lugar: ela ocupa o espaço.” (Export, 2003).

3.2 Do Olhar à Matéria

É certo que as vanguardas do pós-guerra possibilitaram a criação de uma nova linguagem cinematográfica. Também é reconhecido que este tipo de cinema se define, em grande medida, pela experiência que proporciona, embora seja difícil perceber ao certo como o classificar. É neste contexto que surge o termo *Cinema Experimental*, do qual temos vindo a falar e que passaremos a analisar mais a fundo, tentando compreender, afinal, de que se trata e como o podemos caracterizar. David Bordwell (2017, p.369) fala-nos de um cinema “voluntariamente não conformista”, no qual alguns cineastas “desafiam as noções normais do que um filme pode mostrar e como o pode mostrar.” Talvez seja esse um dos motivos pelos quais estes tendem a trabalhar de modo independente, muitas vezes recorrendo a orçamentos de baixa produção e afastando-se da exibição e da distribuição comercial. Consequentemente, é permitido ao realizador ter maior controlo e liberdade sobre o conteúdo produzido, não estando dependente de escolhas de terceiros ou de constrangimentos em função do público. Assim, é comum ver nestes filmes uma abordagem mais pessoal e íntima, bem como uma indefinição do género, podendo optar por um contexto mais ficcional, realista ou uma mistura de ambos. “Qualquer tipo de filmagem pode ser utilizado num filme de vanguarda” (Bordwell, 2017, p.370). Por exemplo, no caso do documentário, é possível que um realizador recorra a imagens de arquivo pessoais (e.g., fotografias de infância) ou até mesmo a fragmentos de outros documentos (e.g., documentários ou filmes comerciais) como material base. A esta técnica deu-se o nome de *found footage*. Como nos diz

Bordwell (2017, p.370): “os filmes *found-footage* baseiam-se na montagem, mas os experimentalistas também exprimiram sentimentos ou ideias distintas através da encenação.”

No filme *A Movie* (1958) de Bruce Conner, imagens retiradas de westerns, noticiários e *travelogues* são reorganizadas de modo a estabelecer uma reflexão sobre a violência, a cultura de massas e a catástrofe. Estas colagens operam como crítica, mas também como desconstrução. Ao extrair as imagens no seu contexto original, Conner coloca em questão o seu valor documental ou narrativo, abrindo espaço a uma leitura ambígua, marcada por uma tensão constante entre familiaridade e estranhamento. Em *Scorpio Rising* (1963) de Kenneth Anger, é feito um retrato da cultura motociclista através de uma sucessão de imagens apropriadas e encenadas como: fotografias, bandas desenhadas, iconografia religiosa e simbologia nazi. “Além disso, cada segmento é acompanhado por uma canção rock-and-roll que acrescenta um tom irónico ou sinistro às imagens” (Bordwell, 2017, p.370). O resultado é um filme de justaposições, no qual ao invés de uma narração clara, são contruídas associações simbólicas e emotivas através das imagens. Anger cria uma atmosfera densa, saturada de erotismo e crítica cultural, na qual simples gestos são elevados a ritual (e.g., vestir um blusão ou acelerar uma moto).

David Bordwell (2017, p.371) sugere-nos ainda que, assim como os documentários, os filmes experimentais podem recorrer à forma narrativa. No entanto, propõe duas categorias fundamentais ao abordar o cinema experimental como exploração de possibilidades formais e sensoriais: a forma abstrata e a forma associativa. Nestes, o filme deixa de ter como foco a narrativa e passa a dar mais valor a qualidades da imagem como: o movimento, a textura, a cor ou a repetição. Tornando-se possível a criação de padrões que evocam sensações. Por exemplo, ao referir o filme *Railroad Turnbridge* (1976) do escultor Richard Serra, Bordwell (2017, p.371) diz-nos que caso se tratasse de um filme narrativo o realizador poderia ter optado por construir uma história à volta da ponte, porém, Serra optou por tratar o elemento como uma escultura geométrica, permitindo ao espectador apreciar “qualidades pictóricas de linha, forma, tonalidades e movimento que mudam lentamente.” (Idem). É também um exemplo de como a imagem em movimento pode funcionar como objeto contemplativo e escultórico, questionando a perceção do espaço e da matéria. Pode dizer-se que a

sensorialidade adquire um novo protagonismo, contribuindo para alargar os limites do cinema enquanto arte.

Passamos então a comparar dois casos de filmes que se inserem na forma abstrata proposta por Bordwell (2017), realizados em décadas distintas. No capítulo anterior fizemos uma análise do filme *Ballet Mécanique* (1924). Neste filme, a abstração surge da justaposição rítmica de imagens reconhecíveis, organizadas como numa coreografia visual. Fernand Léger e Dudley Murphy criam uma dança mecânica de objetos do quotidiano, transformando o movimento e a repetição numa experiência visual abstrata e estética. Tanto *Ballet Mécanique* (1924) como *Print Generation* (1974), de J. J. Murphy, exemplificam o uso da forma abstrata no cinema experimental, mas aplicam estratégias diferentes para organizar as imagens. Em *Print Generation*, J. J. Murphy usa um processo técnico de degradação e regeneração das imagens para estruturar o filme. Como refere Bordwell (2017, pp.371-372), na forma de um filme abstrato, tal como numa composição musical, a repetição de um motivo visual com ligeiras variações cria ritmo, tensão e expectativa. J. J. Murphy seleciona imagens que vão sendo duplicadas sucessivamente, perdendo a legibilidade, até se tornarem manchas abstratas, para depois voltarem a formas reconhecíveis, criando, assim, um processo de ida e volta, visual e sonoro, entre figuração e abstração. Enquanto *Ballet Mécanique* trabalha com a repetição e variação para coreografar objetos numa dança visual, *Print Generation* explora a transformação gradual das imagens para provocar um jogo perceptivo no espectador. Em ambos, a organização formal cria padrões visuais que desafiam a narrativa tradicional, pedindo uma atenção sensível e um envolvimento ativo na reconstrução do sentido das imagens. Como Bordwell (2017, p.372) observa sobre *Print Generation*, “parte do fascínio deste filme experimental deriva de ver manchas e brilhos de cor abstrata a definirem-se lentamente como pessoas e paisagens antes de voltarem à abstração.”

Tal como indicam estes exemplos, a forma abstrata de um filme não implica a exclusão de objetos reconhecíveis. Bordwell (2017, p.372) diz-nos que tanto é possível fazer um filme abstrato a partir da forma e da cor puras (e.g. pintura, desenho, recortes, formas geradas por computador), como é possível filmar objetos reais e destacar as suas propriedades abstratas (e.g., linha, textura, movimento). “Afim, todas as qualidades abstratas que possa explorar existem tanto na natureza como em objetos feitos pelo

homem.” (Idem); desde as formações de nuvens ou os padrões no pelo dos animais, até aos contornos elegantes de uma cadeira. Estes elementos visuais, normalmente associados a finalidades práticas, tornam-se aqui objeto de contemplação estética. Neste contexto, os cineastas experimentais partem regularmente de elementos reais para os poderem reorganizar através da justaposição de imagens, criando, assim, uma estrutura abstrata. Mesmo quando os objetos continuam reconhecíveis, “o filme continua a utilizar uma organização abstrata, apesar de podermos reconhecer o objeto como um pássaro, um rosto ou uma colher” (Idem).

Geralmente a observação de qualidades abstratas no quotidiano parte de um objetivo prático, no entanto, os filmes abstratos permitem ao espectador apreciar estas qualidades sem ter de lhes atribuir uma função, apenas por interesse. Este interesse “impraticável”, como lhe chama Bordwell (2017, p.373), levou alguns críticos a considerarem os filmes abstratos como “arte pela arte”, classificando-os como sendo frívolos por se centrarem apenas na beleza dos padrões. No entanto, o autor diz-nos que estes filmes nos tornam mais conscientes desses mesmos padrões visuais e sensoriais que estruturam o mundo à nossa volta. “Ninguém que tenha assistido a *Railroad Turnbridge* consegue ver as pontes da mesma forma depois disso.” (Bordwell, 2017, p.373). Por isso, Bordwell (2017, p.373) sugere-nos que ao falar de cinema abstrato, talvez devêssemos alterar a expressão para “arte pela vida”, uma vez que estes filmes têm o poder de expandir a perceção e enriquecer a experiência sensível tanto quanto qualquer outra forma cinematográfica.

3.2.1 A Máquina como Extensão do Olhar

De acordo com Medeiros (2023, p.111), a fotografia trouxe consigo uma necessidade de “transparência do mundo que não é mais do que a sua organização preceptiva segundo cânones e agendas sociopolíticas, por isso também violenta e impondo o mundo *tal como deve ser visto*.” Como vimos no início desta dissertação, “este desejo de transparência marcou a modernidade na viragem para o século XX” (Idem) e esteve presente em projetos como *Glasshouse*, de Eisenstein. Para Medeiros (2023), Dziga Vertov vê na câmara o meio privilegiado para atingir essa transparência, celebrando a lente como uma extensão do olho humano, capaz de captar a realidade tal

como ela se apresenta (e.g., um corte de cabelo, uma manifestação pública ou um nascimento). No entanto, esta transparência, longe de ser absoluta, é marcada por uma contradição: “Vertov passa ao espectador a ideia que dominará o senso comum no futuro: o mundo será transparente perante uma câmara de filmar, apesar de, simultaneamente, ser evidente que essa é uma falsa transparência, antes uma opacidade” (Medeiros, 2023, p.112). Neste sentido, a câmara em *Man with a Movie Camera* (1929), mais do que documentar o quotidiano da União Soviética, através de imagens que vão muito além do mero registo jornalístico, propõe uma nova linguagem fílmica. Conforme escreve Vertov (n.d., como citado em Medeiros, 2023, p.112):

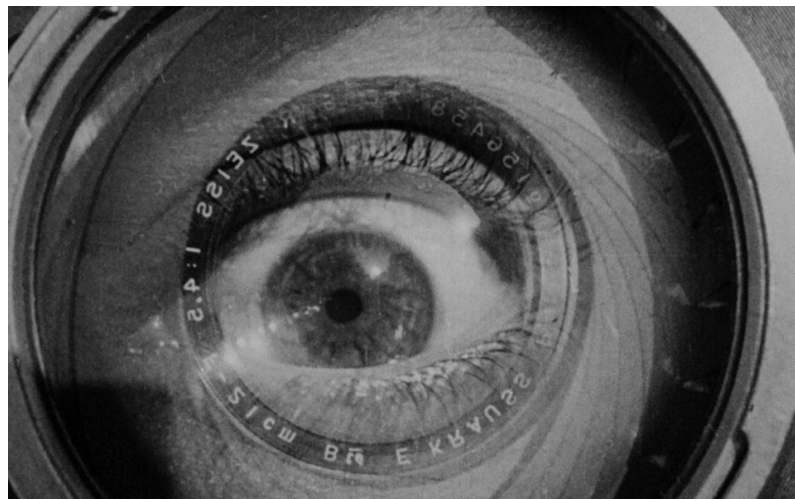
O *Homem da Máquina de Filmar* constitui uma experiência na transmissão dos fenómenos visuais sem a ajuda de intertítulos, guião, teatro (um filme sem atores nem estúdios). O novo trabalho experimental do Kino-eye pretende criar uma verdadeira linguagem fílmica internacional, uma escrita de filme absoluta, e a completa separação do cinema do teatro e da literatura.

De acordo com Bordwell (2017, p.433), Vertov reforça neste filme a ideia de que “o documentário não se limita a registar os seus temas”, constituindo uma alternativa à montagem clássica de continuidade. Para o realizador, o *Kino-eye* era uma verdadeira “fábrica de filmes de factos” (Medeiros, 2023, p.113), cuja missão passava por separar a câmara-documentário do cinema de ficção, da poesia e da literatura, ao contrário, por exemplo, de Eisenstein. *Man with a Movie Camera* inscreve-se também no género das sinfonias da cidade, um estilo cinematográfico proeminente nos anos 1920, do qual é igualmente exemplo *Berlin: Symphony of a Great City* (1927), de Walter Ruttmann. Neste tipo de cinema, os realizadores recorriam a cenas banais do quotidiano citadino, muitas vezes encenadas, por sua vez ligadas através de associações visuais capazes de sugerir emoções ou conceitos. Assim, “graças à montagem e à cinematografia, bem como à forma associativa, uma multiplicidade de pequenas cenas da realidade quotidiana torna-se uma exploração do poder do cinema” (Bordwell, 2017, p.433).

Vertov, tal como o descreve Bordwell (2017), utiliza a montagem para romper com as convenções do cinema clássico. Através de cortes rápidos, efeitos de dupla exposição e jogos de escalas, a realidade é desconstruída e reconfigurada. Propõe-se a ideia do cineasta como construtor de mundos, capaz de criar realidades. Como escreve

o próprio realizador (n.d., citado em Bordwell, 2017, p.225): “Coloquei-vos... numa sala extraordinária que não existia até agora, quando eu também a criei.” Este impulso encontra a sua expressão plena em *Man with a Movie Camera*, que de acordo com Bordwell (2017, p.433), se apresenta simultaneamente como “sinfonia citadina” e como “uma sinfonia cinematográfica”, sendo “um filme dedicado ao processo de criação de um filme”. A abertura, uma câmara em grande plano, seguida do operador que sobe magicamente sobre ela através de dupla exposição, demonstra a capacidade que o cinema tem de alterar a realidade. São elementos de mudança como estes que, ao invés de se quererem subtis, “exibem o facto de a câmara poder alterar a realidade quotidiana” (Idem). O filme não mostra apenas a cidade, mas revela e celebra o processo cinematográfico, tornando-se, como assinala Bordwell (2017, p.433): “uma demonstração do poder do cinema para controlar a nossa perceção da realidade através da montagem e dos efeitos especiais.”

Em vários momentos do filme, a câmara é também personificada, associada pela montagem às ações dos seres humanos. O olho humano é como uma persiana, tal como a como a lente é como um olho - todos podem admitir ou bloquear a luz. A máquina tornou-se humana, e o humano tornou-se uma máquina. (Idem, p.434)



Fonte: Vancouver International Film Festival. (n.d.)

Figura 5 – Frame de *Man with a Movie Camera* (1929), Dziga Vertov

O movimento soviético da montagem, no qual Dziga Vertov se insere, constituiu uma resposta radical às convenções do cinema narrativo clássico. De acordo com

Bordwell (2017, p.472), nos seus escritos e filmes estes realizadores defendiam a montagem acima de todas as outras técnicas cinematográficas, num ataque direto ao estilo que predominava no cinema russo anterior. Segundo o autor, influenciados por correntes impressionistas do cinema francês e americano, os jovens realizadores soviéticos acreditavam que o poder expressivo do cinema não residia nas atuações naturalistas dos intérpretes, mas sim na combinação de planos. Como revelaram as experiências conduzidas por Lev Kuleshov, a montagem era capaz de gerar significados e emoções que não existiam em nenhum dos planos isoladamente, sendo a relação entre imagens que construía o sentido. Contudo, embora todos valorizassem a montagem como a principal ferramenta cinematográfica, as suas conceções da mesma variavam profundamente. Como explica Bordwell (2017, p.472): Pudovkin via os planos como “tijolos” que deveriam unir-se a fim de formar uma sequência; Eisenstein opunha-se, sugerindo que era através do choque provocado pelo desalinhamento dos planos que se detinha o espectador; Vertov discordou com ambos, “desaprovou completamente o filme de ficção e promoveu o cinema documental baseado na montagem, como em *Man with a Movie Camera*.” Apesar das divergências teóricas, os realizadores encontravam-se frequentemente na prática dos métodos experimentais. “O estilo de continuidade americano ensinou aos montagistas o poder da montagem, mas assim que aprenderam a lição, levaram a técnica a direções radicais que teriam chocado os cineastas de Hollywood.” (Bordwell, 2017, p.472). No entanto, estes cineastas expandiram a abordagem narrativa de Hollywood, deslocando o foco para as forças sociais: “As personagens eram interessantes não como indivíduos, mas como exemplos de como os processos em grande escala afetavam a vida das pessoas.” (Idem). Bordwell (2017, p.435), diz-nos que, a partir do final da década de 1920, as autoridades soviéticas começaram a exigir obras com mensagens diretas, propagandísticas, e facilmente compreensíveis por um público maioritariamente analfabeto. Cineastas como Vertov e Eisenstein, cujos filmes estavam ideologicamente alinhados com os valores revolucionários, passaram a ser criticados pelas forças políticas decisivas por serem demasiado complexos. “Ambos os cineastas usaram uma montagem muito complexa que esperavam que os espectadores aprendessem a apreciar.” (Idem, p.436).

Com o seu esquema temporal contraditório e montagem rápida (contém mais de 1700 planos, mais do dobro da maioria dos filmes de Hollywood do mesmo período), *Man*

with a Movie Camera é um filme difícil, especialmente para um público não habituado às convenções do cinema de montagem. (Idem, p.436)

Apesar disso, *Man with a Movie Camera* foi posteriormente reconhecido como um marco do cinema experimental, não só pelo seu conteúdo, mas também pela ousadia da sua forma. O filme demonstra como, através da montagem, o cinema pode não apenas representar o mundo, mas reconstruí-lo. Como escreve Bordwell (2017, p.378), “a forma abstrata sempre será atraente para cineastas que desejam que vejamos o mundo ao nosso redor com uma visão renovada e aguçada.” Apesar de criticado, este filme “acabou por ser reconhecido em todo o mundo como um documentário sofisticado, uma experiência clássica de forma associativa e uma exibição desinibida do poder da técnica cinematográfica.” (Idem, p.436).

3.2.2 A Máquina como Extensão do Corpo

Estou no meio da autoestrada da informação e rio-me, porque uma borboleta numa florzinha algures acabou de bater as asas e sei que todo o curso da história vai mudar drasticamente por causa desse bater. Uma câmara super-8 acabou de fazer um pequeno zumbido suave algures, e o mundo nunca mais será o mesmo. (Mekas, n.d., como citado em Harvard Film Archive, 2017)

A comparação feita no *Jornal Público* (Oliveira, 2024c), ao nomear Jonas Mekas como “o verdadeiro homem da câmara de filmar”, remete diretamente à figura mítica idealizada por Dziga Vertov em *Man with a Movie Camera*. Do mesmo modo que Vertov pretendia unir vida e cinema, captando o ritmo da cidade e da experiência moderna com uma câmara onipresente e participativa, Mekas consagrou-se à prática contínua de filmar o seu quotidiano, encarnando essa fusão como uma forma de viver e de resistir. Contudo, enquanto Vertov ainda perseguia uma espécie de objetividade mecânica e uma visão utópica da cidade moderna, o cinema de Mekas desloca o centro de gravidade desta para o sujeito. A câmara já não regista o pulso coletivo do meio urbano, mas o estado de espírito íntimo do cineasta que nele se move. Como observa P. Adams Sitney (2002, p.429): “as sinfonias de cidade estão intimamente relacionadas com os filmes do quotidiano. A representação do estado de espírito de uma cidade ou de um lugar é

suplantada pelo estado de espírito do realizador nesse lugar.” Esse desvio do meio urbano como objeto de análise para a experiência subjetiva dentro dele, encontra eco também no trabalho de cineastas como Peter Hutton, cineasta do qual já falamos, cujos filmes silenciosos e contemplativos, muitas vezes realizados nos lugares onde viveu ou trabalhou, transformam o modo como se observa. Tal como Hutton (n.d., como citado em Sitney, 2002, p.429) descreve: “Ter o luxo de contemplar as coisas mais simples pode muitas vezes ser uma revelação em si, e pode também ser metaforicamente transformado em significado”.

Assim, o “homem com a câmara” de Mekas, tal como sugerido por Oliveira (2024c), não é uma figura futurista nem mecanizada, mas profundamente humana e vulnerável, ancorada no seu próprio corpo, nas suas emoções, na memória, e nos pequenos acontecimentos do quotidiano. Falamos daquele que é, para muitos, o “pai” ou o “padrinho” do cinema experimental, “underground” ou de “vanguarda” americano. Muitos dos artistas cujo trabalho e pensamento acompanham esta dissertação partem de Mekas como ponto de referência: nomes como Chantal Akerman, James Benning, Peter Hutton, Andy Warhol, Jim Jarmusch, entre tantos outros. Relembrar Mekas é recordar um artista que, pela forma como via o mundo através dos seus pequenos pormenores, contraria o imediatismo que tantas vezes domina o estilo de vida contemporâneo, e do qual todos parecemos ser escravos, quase sem exceção. Pode dizer-se que Jonas Mekas foi ele mesmo um nómada, um deslocado, acompanhado pelo seu irmão. De acordo com Genevieve Yue (2005), Mekas começou a escrever muito cedo, tendo publicado a sua obra poética aos 14 anos. Durante a Segunda Guerra Mundial, colaborava com um jornal clandestino. Quando a sua máquina de escrever foi roubada e, pressentindo o risco de ser capturado pelos nazis, decidiu partir com o irmão com o objetivo de estudar numa universidade em Viena. No entanto, durante o percurso, o comboio foi parado na Alemanha e ambos foram forçados a trabalhar num campo. Após conseguirem fugir, foram detidos perto da fronteira com a Dinamarca, acabando por se esconder numa quinta durante dois meses. Depois disso, passaram por diversos campos de deslocados até chegarem ao seu destino final – Nova Iorque.

A sua história com o cinema começa precisamente neste período de deslocação, quando os irmãos Mekas começaram a frequentar sessões cinematográficas: “assistiam com avidez, tanto quanto podiam – filmes europeus, westerns, dramas, comédias e

programas de vanguarda.” (Yue, 2005). Foi o descontentamento com a forma como a realidade era retratada em muitas destas obras que os levou a escrever guiões e a decidir fazer os seus próprios filmes, assim que pudessem comprar uma câmara: “protestar contra o que era o cinema e olhar para a promessa do que poderia ser.” (Idem). Segundo a *Harvard Film Archive* (2017), foi quinze dias após a chegada a Brooklyn que Mekas comprou a sua primeira câmara – uma Bolex 16mm –, com a qual começou a filmar vários momentos do quotidiano. No documentário *Fragments of Paradise* (2022), de K.D. Davison, Mekas recorda como ele e o irmão, sem saberem falar inglês, usaram a imagem como forma de comunicação, enquanto sonhavam com Hollywood. Ao frequentar espaços como o *Cinema 16*, onde se exibiam filmes “underground”, Mekas percebeu a necessidade de dar visibilidade a esses filmes alternativos. Embora consciente de que a sua receção poderia não ser a mais calorosa: “sei que o grande público irá interpretar e compreender mal estes filmes.” (Mekas, 1963, como citado em Sitney, 2002, p.324). Como não existia nos EUA uma publicação dedicada ao cinema, fundou a *Film Culture*. Tendo sido também o primeiro crítico de cinema do *The Village Voice*, além de ter criado a *Film-Makers' Cooperative* e, em 1970, a *Anthology Film Archives* (Brody, 2016).

Foi no *Movie Journal* que Mekas desenvolveu uma escrita crítica centrada no “novo cinema” – “experimental”, “underground”, “não comercial”, “poético” – em oposição ao cinema narrativo tradicional e à ideia de um cinema “público”. Como escreveu: “Precisamos de filmes menos perfeitos, mas mais livres.” (Mekas, 1959, como citado em Brody, 2016). Uma liberdade que não era apenas estética, mas também política e existencial. Mekas (n.d., como citado em Brody, 2016) criticava os distribuidores, os programadores e os críticos que ignoravam o *cinema poético*, o qual considerava ser a forma mais avançada da arte cinematográfica. Para ele, filmes que enfatizavam “a luz, o movimento, a película, a tela” elevavam o cinema ao nível das outras artes. No prefácio do livro *Visionary Film*, P. Adams Sitney (2002) escreve que os primeiros filmes experimentais americanos foram apelidados de “poemas cinematográficos”, e que a relação destes com o cinema narrativo comercial se assemelha à da poesia com a ficção: “Os cineastas em questão, tal como os poetas, produzem o seu trabalho sem recompensa financeira, muitas vezes fazendo grandes sacrifícios pessoais para o fazer.” Sitney (2002) acrescenta que “a relação exata do cinema de vanguarda com o cinema comercial americano é de uma alteridade radical”, operando em domínios praticamente

autónomos. Nos anos 1940, impedidos de fazer filmes dentro da indústria, os jovens cineastas americanos voltaram-se para a tradição da vanguarda europeia. É neste contexto que Mekas se insere, enquanto defensor de um cinema livre e pessoal, em que o gesto poético é central. Como escreve Brody (2016), os filmes deste circuito “repudiam abertamente as convenções do cinema comercial (...) enquanto os cineastas se submetem a uma série horrível de privações e aflições em nome da sua arte”. O próprio Mekas experienciou essa perseguição, tendo sido preso por exibir filmes considerados “pornográficos”, como *Flaming Creatures* (1963), de Jack Smith, e *Un Chant d'Amour* (1950) de Jean Genet. Recordando o episódio, escreveu: “Ao ser libertado sob fiança, pedi os meus pertences, que incluíam as minhas chaves, e disseram-me para voltar outro dia. Ainda estou a dormir na casa de outras pessoas.” (Mekas, n.d., como citado em Brody, 2016).

3.2.2.1 Memória do Instante

De acordo com o *Harvard Film Archive* (2017), Mekas estava no centro de uma cultura underground boémia nova-iorquina, onde se cruzava com figuras como Maya Deren, Andy Warhol, Allen Ginsberg, Yoko Ono, John Lennon, Stan Brakhage e George Maciunas, muitos dos quais frequentavam o seu loft para sessões regulares de cinema. Foi neste ambiente que, nos anos 1960, Mekas desenvolveu e aperfeiçoou o estilo que hoje o define – o “diário cinematográfico”. Segundo o *Harvard Film Archive* (2017), tratava-se de um registo da vida diária através de imagens “amadoras” de amigos, família e momentos triviais, filmados com uma Bolex portátil. A sua técnica incluía o uso de fotogramas únicos, sobreposições, e uma montagem que evocava mais um álbum de memórias do que uma estrutura de narrativa linear. Sitney (2002, p.339) observa que “ao contrário do diário literário, o diário cinematográfico não segue uma cronologia dia a dia”, funcionando antes como “um caderno de apontamentos” que, mesmo fragmentado, procura expressar a totalidade da vida do cineasta. O seu primeiro grande filme-diário foi *Diaries, Notes and Sketches* (1969), também conhecido como *Walden*, cuja estreia foi precedida por uma nota manuscrita distribuída aos espectadores, onde Mekas (n.d., como citado em Sitney, 2002, p.340) afirmava: “O Autor não se importará (está quase a encorajá-lo) se o Espectador escolher ver apenas certas partes da obra (...) de acordo com

o tempo de que dispõe, de acordo com as suas preferências.” Este modo imediato de criação implicava uma montagem feita “na câmara”. Para além disso, Sitney (2002, p.424) chama a atenção para a natureza híbrida deste género: nem diário convencional, nem obra acabada, mas sim “letras do quotidiano”, registos sensíveis e hesitantes de uma experiência em tempo real. Este tipo de cinema aproxima-se dos filmes caseiros, mas liberta-se das suas convenções, acolhendo “as nuances da intensidade da luz” e expressando o “estado de espírito” através do ritmo e da montagem (Idem, p.425). O próprio Mekas (n.d., como citado em Sitney, 2002) reconheceu que “o que faltava era eu próprio”, refletindo como a sua presença afetava: “exposições, movimentos, o ritmo, tudo.” Segundo Genevieve Yue (2005), os filmes-diários de Mekas são compostos por uma sucessão de imagens curtas, intercaladas com intertítulos e acompanhadas pela sua voz, revelando pequenos momentos do quotidiano (e.g., festas, risos, crianças, fruta colhida). A *voz-off* tornou-se, assim, uma extensão da sua subjetividade, uma ferramenta fundamental para se inscrever nos seus filmes.



Fonte: (Ascencio, 2018)

Figura 6 – Frame de *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2000), Jonas Mekas

A poética do quotidiano e da memória é central na obra de Jonas Mekas, e atinge uma expressão exemplar em *Walden* (1969) e *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2000). Ambos os filmes revelam o modo como Mekas constrói uma linguagem cinematográfica profundamente pessoal, na qual o registo da experiência direta substitui a encenação, e na qual a câmara se torna uma extensão do seu próprio olhar e do seu estar no mundo. De acordo com Yue (2005), *Walden* foi o

primeiro filme-diário de Mekas, editado a partir de imagens recolhidas entre 1964 e 1969. O seu título original: *Diaries, Notes and Sketches*, reflete a intenção do autor de fundir diferentes modos de *escrita audiovisual* numa mesma estrutura. Os “esboços” do filme incluem excertos de obras anteriores, revelando um processo de montagem que é também uma curadoria íntima do seu próprio arquivo. Apesar da aparência amadora, *Walden* é o resultado de um domínio das técnicas de filmagem em 16mm, como o *single-framing*, e de variações rápidas de velocidade, foco e exposição, que produzem uma estética poética. Como observa Yue (2005), as chamadas “imperfeições técnicas” são, para Mekas, reveladoras de verdades emocionais impossíveis de captar pela perfeição formal, cada fotograma está diretamente ligado à sua reação no momento vivido, e nada é encenado. Organizado em seis bobinas, o filme acompanha vagamente o ciclo das estações, mas é também uma ode à amizade e à comunidade artística da qual Mekas fazia parte. Nele, aparecem figuras centrais do cinema de vanguarda como: Stan Brakhage, Marie Menken, Tony Conrad, Andy Warhol ou Allen Ginsberg. Nesta celebração da vida coletiva, *Walden* cumpre o desejo de Mekas de se integrar, através do cinema, numa cultura que era simultaneamente estrangeira e íntima. Como o próprio diria (Mekas, 2000, como citado em Yue, 2005): “a minha câmara permitiu-me participar na vida que acontecia à minha volta”. Tal como defende Richard Leacock (1992, p.302, como citado por Yue, 2005), “Ver um filme de Mekas é participar na comunidade cinematográfica de vanguarda, tornar-se membro dela, compartilhar as suas lutas e prestar homenagem aos pioneiros da arte cinematográfica.”

Três décadas depois, *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* aprofunda esta poética da intimidade ao limite. Com quase cinco horas de duração, é filme mais longo da sua obra, reunindo imagens captadas entre 1970 e 1999. Centra-se na vida familiar de Mekas com Hollis Melton e os dois filhos que criaram juntos, num retrato amoroso que é também um testamento sobre o tempo, a memória e o cinema. Composto por doze partes, segue inicialmente uma ordem cronológica, mas acaba por submeter-se a uma lógica na qual as associações poéticas entre imagens ganham primazia sobre a linearidade. Como observa Yue (2005), esta estrutura reflete os próprios mecanismos da memória, onde o passado não é reconstituído de forma ordenada, mas sim convocado pela afetividade. Mais do que uma narrativa sobre acontecimentos, *As I Was Moving Ahead...* é um filme sobre o próprio gesto de recordar.

Nele, Mekas dialoga com o espectador em *voz off*, comentando continuamente as imagens, assumindo-se não apenas como autor, mas como sujeito da memória, do tempo e da perda: “Esperas descobrir mais sobre o protagonista, que sou eu. Tudo o que quero dizer-te está aqui. Estou em todas as imagens deste filme. Estou em todos os fotogramas deste filme.” (Mekas, n.d., como citado em Yue, 2005). Aqui, a montagem torna-se um processo de reconstrução do passado, uma tentativa de recuperar momentos de felicidade, mediada pela consciência melancólica de quem perdeu a pátria, o tempo, os amigos, a juventude.... Acompanhado pelas delicadas improvisações de piano de Auguste Varkalis, o filme conclui com uma canção cantada por Mekas (n.d., como citado em Yue, 2005) ao som do seu acordeão, na qual se ouve: “Não sei onde estou, para onde vou, de onde venho. Vi alguma beleza. Vislumbres de beleza e felicidade. E ainda é belo na minha memória. E é real, tão real quanto este filme.”

A consciência que Jonas Mekas tinha do seu próprio papel no universo cinematográfico afasta-se deliberadamente da noção tradicional de “artista” ou “realizador”. Ao longo da sua vida, rejeitou rótulos convencionais, preferindo identificar-se como um simples “cineasta” ou, mais precisamente, como “cinegrafista”. Para Mekas, o impulso criativo não era motivado por uma procura estética, mas por uma urgência vital:

É importante saber que o que faço não é artístico. Sou apenas um cineasta. Vivo como vivo e faço o que faço, que é registar momentos da minha vida à medida que avanço. E faço isso porque sou compelido a fazê-lo. A necessidade, e não a arte, é a verdadeira linha que se pode seguir na minha vida e no meu trabalho. (Mekas, n.d., como citado em Harvard Film Archive, 2017)

Neste seguimento, a sua prática cinematográfica não se fundamenta em planos narrativos, mas na presença e da captação espontânea do real. Como afirma Genevieve Yue (2005): “Mekas insiste que não é um cineasta, mas antes um *cinegrafista*, preferindo captar a essência do momento que tem diante de si a encenar um acontecimento”. Esta visão está também expressa na sua própria descrição do processo:

Na realidade, todo o meu trabalho cinematográfico é um longo filme que ainda continua... Não faço filmes a sério: apenas continuo a filmar. Sou um cineasta, não um

cinasta. E não sou um *realizador* de cinema porque não dirijo nada. Apenas continuo a filmar. (Mekas, 2000, como citado em Yue, 2005)

Essa continuidade, que recusa o encerramento formal ou a obra “acabada”, é refletida em projetos como o *365 Day Project*, iniciado em 2007, no qual Mekas se propôs a filmar e publicar online um pequeno filme todos os dias durante um ano. O projeto prolongou-se para além do planeado, tornando-se num arquivo digital contínuo e vivo, como extensão natural da sua prática diarística (Harvard Film Archive, 2017). Desde os anos 2000, esta abordagem expandiu-se também ao universo das artes visuais, com Mekas a explorar instalações cinematográficas, exibindo fotogramas congelados ou imagens estáticas dos seus filmes em museus e galerias. Esse gesto reitera a sua recusa em definir o cinema dentro de fronteiras fixas – seja como arte ou como indústria – ao mesmo tempo que reafirma a centralidade da experiência vivida, da memória, do instante e da intimidade como matéria-prima essencial do seu trabalho.

3.2.3 Além do Ecrã

Nos últimos anos da sua vida, Jonas Mekas viu a sua prática cinematográfica expandir-se para o território das instalações, numa transição que, embora marcada por uma alteração formal, manteve os princípios fundadores da sua estética diarística: a fragmentação da experiência, a atenção poética ao quotidiano e a deambulação entre tempo, memória e imagem. Como refere Yue (2005), com o reconhecimento crescente do seu trabalho no campo das artes visuais, Mekas começou a desenvolver instalações como é o caso de *Dedication to Léger* (2003), composta por 24 horas de filmagens exibidas simultaneamente numa sala, numa proposta que questiona a linearidade e estende o cinema no espaço. Este gesto enfatiza o cinema como uma possibilidade perceptiva em aberto, opondo-se ao fechamento da narrativa tradicional. A partir de meados da década de 2000, a prática de Mekas inclui também o som como elemento de arquivo, como se verifica na instalação sonora apresentada no Festival de Roterdão em 2005, construída a partir de gravações dos anos 1960 (Yue, 2005). Esta atenção ao fragmento e ao arquivo é indissociável da sua visão sobre os destinos do cinema. Tal como observa Brody (2016), Mekas “previu com uma intensidade profética as mudanças radicais que viriam tanto para o cinema como para o mundo em geral como resultado

dos avanços tecnológicos”. Já em 1964, reivindicava os filmes domésticos de 8 mm como uma das formas mais puras de poesia cinematográfica, e projetava um futuro no qual os filmes independentes seriam acessíveis a todo o público: “colocá-los em livrarias e lojas de discos, lado a lado com os seus LPs. Em breve, poderá comprar cópias dos filmes que gosta por três a cinco dólares para a sua própria biblioteca, como livros, discos e cassetes.” (Mekas, n.d., citado em Brody, 2016). Esta visão tinha como princípio combater a censura, além de antecipar a revolução digital e a disseminação do vídeo online como formas legítimas de circulação e fruição do cinema. A radicalidade de Mekas reside, sobretudo, na valorização do cotidiano e no lado poético da experiência. Além de que a sua intervenção não se limitou à componente estética. Tal como observa Sitney (2002, p.325), “na altura em que se tornou o campeão do Novo Cinema Americano, Mekas era um dos críticos de cinema mais poderosos da América”, papel que utilizou para sustentar e consolidar redes de apoio à criação marginal. De acordo com Sitney (2002, p.329), o seu envolvimento em iniciativas como a “Film Makers Cooperative, da Film-Makers Cinematheque, da Friends of the New Cinema (que concedeu pequenas bolsas a cerca de doze cineastas por ano entre 1964 e 1971) e da Anthology Film Archives” revelam esse compromisso. No manifesto “Notes on the New American Cinema”, escreve: “A improvisação é a forma mais elevada de condensação; aponta para a própria essência de um pensamento, uma emoção, um movimento.” (Mekas, 1962, p.15, como citado em Sitney, 2002, p.329). Para Mekas (Idem), improvisar não é ausência de método, mas presença absoluta: “um estado de ser necessário para qualquer criação inspirada”. Esta ideia reflete-se nas práticas artísticas contemporâneas, nas quais a escuta, a atenção e o gesto substituem a estrutura, o plano e a narrativa.

No conjunto de autores que redimensionaram o cinema como experiência sensível, entre eles Maya Deren, Peter Kubelka e Stan Brakhage, Deren desempenha um papel inaugural na reconfiguração do espaço fílmico. De acordo com Sitney (2002, p.11), o seu filme *Meshes of the Afternoon* (1943), embora frequentemente associado ao Surrealismo, recusa tanto o simbolismo de obras como *Un Chien Andalou* como o racionalismo freudiano que o sustenta. *Meshes* propõe uma “visão ampliada de uma mente na qual existe uma terrível ambivalência entre a realidade estável e a violência subconsciente.” (Sitney, 2002, p.12). Ao invés de utilizar objetos como metáforas como acontece em *Un Chien Andalou*, Deren intensifica o seu significado emocional por

repetição em contextos ligeiramente diferentes: “O espaço virtual atrás de portas e paredes é muito utilizado, como na maioria dos filmes surrealistas. O espaço projetado por *Meshes of the Afternoon* é mais arredondado e linear, menos cúbico do que o filme anterior”. (Sitney, 2002, p.13). A articulação do espaço revela-se importante nos filmes de vanguarda, nos quais é frequentemente “inconsciente”: “As decisões conscientes sobre o movimento, a fixação da câmara, a escolha dos cenários, implicam uma inflexão do espaço que o cineasta muitas vezes desconhece.” (Idem). Sendo possível verificar um tratamento semelhante do elemento espacial mesmo em autores que pretenderam distinguir-se dos seus semelhantes. (Idem, p.14). Segundo Sitney (2002, p.14), este filme tem em comum com outros que se seguiram, o facto de apresentar um “espaço linear fluido”, bem como a “evocação do estado de sonho” e o uso do próprio cineasta como protagonista. Isto parece deve-se ao facto de muitos realizadores terem “sido incapazes de projetar o drama psicológico altamente pessoal que esses filmes revelam nas mentes de outros personagens.” (Idem). O que os levou a usar a realização e a atuação como forma de “concretizar os temas dos seus filmes”. (Idem). Sitney (2002, p.14) aponta ainda que a “explosão de imagens eróticas e irracionais que encontramos em muitos desses filmes antigos evoca a qualidade crua do próprio sonho, não a mediação do sonhador.”

A arte é a ação que une o sonhador passivo, assim como o espectador passivo, a reinos de experiência além do seu controlo consciente e inconsciente. Nesses reinos, a excitação selvagem é frequentemente encontrada através dos filmes. Mas raramente, exceto em filmes de vanguarda, o pulso rigoroso da beleza governa os motores da “excitação selvagem”. (Idem, p. 18)

A proposta de Deren torna-se ainda mais radical em *A Study in Choreography for Camera* (1945) onde, ao perceber que a câmara é um dispositivo cuja função vai além da gravação e preservação da dança, articula um “pas de deux” entre a câmara e o bailarino, primando pela “participação igualitária de ambas as artes.” (Sitney, 2002, p.21). Segundo Sitney (2002, p.21), foi após ter realizado *Meshes* que Deren se apercebeu de “que o espaço e o tempo do filme eram um espaço e um tempo criados, uma função criativa e não um dado universal.” Para o autor (2002, p.22), *A Study in Choreography for Camera* assinala uma viragem significativa no cinema de vanguarda, antecipando a transição das estruturas narrativas para estruturas predominantemente imagéticas. Até

então, como o autor descreve, predominavam duas abordagens composicionais: a narrativa clássica e a composição temática, sendo o caso das sinfonias da cidade ou dos chamados “poemas de tom” – obras que descreviam um lugar, uma estação ou uma matéria. Neste contexto, destaca-se o exemplo de *Ballet Mécanique*, de Fernand Léger, onde a repetição gráfica, o gesto humano e o movimento da máquina convergem numa imagem sintética da modernidade, que Sitney (2002, p.22) designa como “uma gigantesca supermáquina social”. Deren, contudo, introduz algo inteiramente novo: a possibilidade de isolar um único gesto como forma cinematográfica plena.

A câmara pode criar dança, movimento e ação que transcendem a geografia e têm lugar em qualquer lugar e em toda a parte; pode também, como neste filme, ser a mente meditativa virada para dentro da ideia de movimento, e esta ideia, sendo uma abstração, não tem lugar em lado nenhum ou, por assim dizer, no próprio centro do espaço. (Deren, 1968, p.90, como citado em Sitney, 2002, p.25)

A função do cinema, como a própria autora declarou, “era criar experiência (...). Desta vez, essa realidade deve explorar a capacidade do filme de manipular o Tempo e o Espaço.” (Deren, 1965, p.63, como citado em Sitney, 2002, p.40). Esta conceção irá ecoar nas práticas posteriores da videoarte e da instalação, nas quais o filme se apresenta como objeto escultórico e não apenas narrativo. Segundo Sitney (2002, p.347), a obra de Maya Deren estabeleceu um padrão que perdurou no cinema de vanguarda americano entre as décadas de 1940 e 1960. Nesse contexto, o cinema estrutural pode ser compreendido como um desdobramento desse percurso, sendo Andy Warhol um dos seus principais precursores. Proveniente do design, da pintura e das artes gráficas, Warhol introduziu no cinema uma abordagem radical: “fez da profusão das imagens o elemento central de todos os seus primeiros filmes” (Idem, p.349). A sua técnica – “simplesmente ligava a câmara e ia-se embora” – revelou uma indiferença em relação a elementos tradicionais como direção, fotografia e iluminação (Idem). Essa postura estética manifestou-se também em aspetos técnicos da filmagem.

Ele utilizava movimentos de câmara, especialmente o zoom, a partir do pivô de um tripé imóvel, sem parar a câmara até que o rolo longo acabasse. A sua câmara fixa foi, a princípio, um ultraje, depois uma ironia, até que o conteúdo dos seus filmes se tornou

tão atraente para ele que abandonou a câmara fixa por uma espécie de edição na câmara. (Idem, p.450)

Ao contrário de Deren, que privilegiava o simbólico e o onírico, Warhol procurou serenidade na “esfera estética sem função”, como modo de se afastar da interação humana, transformando-se ele próprio num objeto (Idem, p.450). Este gesto radical abriu espaço para novas concepções cinematográficas. Como observa Sitney (2002, p.351), “Warhol deve ter inspirado, ao abrir e deixar sem reivindicar tanto território ontológico, um cinema ativamente envolvido na geração de metáforas para a experiência de ver ou, melhor dizendo, de perceber”. Os seus filmes, muitas vezes longos e marcados pela repetição, desafiam os limites da percepção do espectador. Filmes como *Sleep* (1963) ou *Empire* (1964) não questionam apenas a paciência do público, como colocam em questão a lógica da representação, transformando o cinema em duração. De acordo com Sitney (2002, p.351): “Foi o primeiro cineasta a tentar fazer filmes que durassem mais do que o estado inicial de percepção do espectador”, bem como, “quebrou o tabu teórico mais severo quando fez filmes que desafiavam a capacidade do espectador de suportar o vazio ou a mesmice.” Nesse sentido, quando o cinema estrutural rejeitou o ideal onírico, do sonho ou mito, retomou a estética simbolista inicialmente proposta por Deren e, “ao encontrar novas metáforas para a experiência cinematográfica com as quais moldar filmes, reverteu o processo anterior, de modo que uma nova imagem surgiu dos ditames da forma.” (Idem, p. 370). A herança comum de Deren, Warhol e Mekas parece residir, assim, na afirmação do cinema como dispositivo de construção sensível. O espaço coreográfico, o tempo dilatado e o diário fragmentário convergem para uma prática que transborda os limites do ecrã. Antecipando o cinema expandido, a videoarte e as estéticas digitais contemporâneas, que iremos analisar em breve.

3.3 Imagem Nómada

3.3.1 O Espaço da Escultura

“Vejo sempre o filme como uma escultura que, para mim, tem vários níveis de formas de observação.” (Export, 2003)

Para poder compreender a mudança de paradigma que possibilitou a prática artística atual, no contexto cinematográfico, é importante determo-nos sobre a ideia de espaço, de acordo com a evolução das artes. Neste caso, recorrerei à análise de duas obras que me permitem estabelecer um contexto histórico, são elas: *Passages in Modern Sculpture* (1977), de Rosalind Krauss e *The Return of the Real* (1996), de Hal Foster.

A escultura surge como sendo a arte ligada ao espaço, algo que Lessing (1957, como citado em Krauss, 1977, p.3) reforça, dizendo que essa qualidade espacial deve ser separada de outras formas de arte, como a poesia, cujo meio é o tempo. “A representação de ações no tempo é natural para a poesia, argumenta Lessing, mas não é natural para a escultura ou a pintura, pois o caráter das artes visuais é estático.” (Krauss, 1977, p.3). Contudo, na década de 1930, essa sensação de oposição natural entre a arte do tempo e a arte do espaço foi desafiada e tornou-se um ponto de partida para voltar a pensar a escultura moderna. Rosalind Krauss (1977, p.4), evidencia que o arranjo da forma nas esculturas de Brancusi e de Gabo implica condições temporais distintas: o significado das obras emerge de diferentes apelos à consciência do espectador sobre o seu próprio tempo. De acordo com Lessing (1957, como citado em Krauss, 1977, p.4): “Todos os corpos, no entanto, existem não apenas no espaço, mas também no tempo”, sugerindo que a escultura deve ser pensada não só apenas na sua dimensão espacial como também na sua dimensão temporal. A partir dessa reflexão, Krauss (1977, pp.12-14) destaca o relevo como um exemplo que permite ao espectador compreender duas qualidades recíprocas em simultâneo: a forma que evolui no espaço do fundo do relevo e o significado do momento representado no seu contexto histórico. Esta técnica permite, assim, que mesmo que o espectador não circunde fisicamente a obra, tenha a ilusão de uma informação completa. Nesse sentido, uma percepção paralela, presente na atitude do escultor como narrador e no espectador como intérprete, evidencia a complexidade temporal e espacial da escultura.

Hal Foster (1996, p.1) diz-nos que é na viragem do século que são retomadas algumas das revoluções e formações que se pensavam inativas, apontando como exemplo o caso das neo-vanguardas dos anos 50/60, “que retomaram dispositivos vanguardistas dos anos 1910 e 1920, como a colagem e a assemblagem, o ready-made e a grelha, a pintura monocromática e a escultura construída.” “No início da década de 1960, artistas como Dan Flavin e Carl Andre inspiraram-se em precedentes tão diversos como

Marcel Duchamp e Constantin Brancusi.” (Idem, p.3). Krauss (1977) refere Marcel Duchamp e Brancusi, como artistas que se encontram em polos opostos da reflexão sobre a escultura do século XX. Para ela, a obra de Brancusi convida à contemplação da forma e da matéria: “A contemplação a que a obra de Brancusi nos convida é um apelo para que reconhecamos a forma específica como a matéria se insere no mundo.” (Idem, p. 87). Duchamp, por sua vez, desconstrói a noção tradicional da escultura ao apresentar os *ready-mades*, objetos industriais selecionados, mas não fabricados pelo artista, que são deslocados do mundo comum para o reino da arte pela simples inscrição do artista (Idem, pp.71-77).

Estamos a apontar para o ato de transformação do artista, neste caso, de um objeto industrial para uma imagem humana, como aquilo que constitui a obra de criação. A metáfora da *Fontenão* parece ter sido forjada ou fabricada por Duchamp, mas sim pelo observador. Assim, as questões levantadas e colocadas em relevo são: qual é a expectativa de significado que atribuímos às obras de arte? (Idem, p.79)

Krauss (1977, p.81) diz-nos que o *readymade* tinha como um dos seus objetivos negar a narrativa tradicional: “As operações de causa e efeito ou de uma sequência racional de eventos, murçam e morrem quando o espectador se depara com o *ready-made*, ao sentir que este caiu do nada no fluxo do tempo estético.” Estes objetos não trabalhados e “anti representacionais” contrapõem-se aqui com a obra de Brancusi, que “manteve a sua arte na arena da representação.” (Idem, p.84). A autora associa, ainda, ambos artistas à “discussão sobre o desenvolvimento da escultura do século XX”, na qual: “ambos rejeitaram o papel tecnológico da análise na escultura, criando obras que questionavam o próprio papel da estrutura narrativa, gravitando em torno do que é unitário e inalisável.” (Idem, p. 103).

Hal Foster (1996, p.17) reforça que os artistas da neo-vanguarda não tinham a intenção de “desfazer as identidades tradicionais”, mas antes “testar os quadros e formatos da experiência estética”, o que possibilitou uma impulsão da arte em direções imprevistas. Neste sentido, arte e vida voltaram a conectar-se, desta vez de acordo com os termos da indústria cultural: “Em vez de tornar a vanguarda nula e sem efeito, estes desenvolvimentos produziram novos espaços de jogo crítico e suscitaram novos modos de análise institucional.” (Idem, p.21). Neste contexto, são colocados em questão os ideais

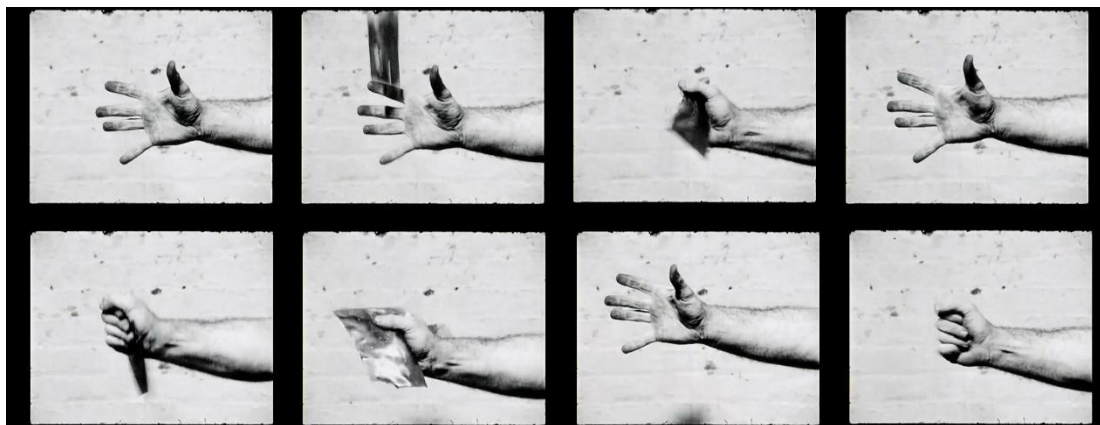
dadaístas da experiência imediata, numa elaboração que se expande em várias gerações da neo-vanguarda: desde o ready-made; à serialidade dos objetos e imagens capitalistas (Minimalismo e Pop Art); a um marcador da presença física (site-specific); a um mimetismo de diversos discursos; até às diferenças sexuais, étnicas e sociais atuais. (Idem, pp.24-25).

Dá-se, então, início a uma nova percepção do espaço. Segundo Hal Foster (1996, p.184), esses desenvolvimentos partiram de uma série de investigações: “primeiro dos constituintes materiais do meio artístico, depois das suas condições espaciais de percepção e, por fim, das bases corporais dessa percepção”. Isto, manifestou-se nas mudanças no Minimalismo dos anos 60, na arte conceptual, na performance corporal e no site-specific dos anos 70. “Em breve, a instituição da arte não poderia mais ser descrita apenas em termos espaciais (estúdio, galeria, museu e assim por diante).” Tal como, “o observador da arte também não podia ser delimitado apenas em termos fenomenológicos.” Aspectos como a localização da obra de arte também sofreram alterações: “da superfície do meio para o espaço do museu, de estruturas institucionais para redes discursivas, a ponto de muitos artistas e críticos tratarem condições como desejo ou doença, SIDA ou falta de moradia, como locais para a arte.” (Idem).

Neste sentido, o Minimalismo, de acordo com Hal Foster (1996, pp.36-38), tornou-se fundamental na prática contemporânea, rompendo com o “espaço transcendental” dos modernistas, “se não com o espaço imanente do ready-made dadaísta ou do relevo construtivista”. A escultura deixou de se cingir a um pedestal ou à ideia de “arte pura”, sendo “reposicionada entre os objetos e redefinida em termos de lugar”. (Idem, p.38). É neste contexto que o conceito de espectador sofre uma transformação: recusando a segurança da arte formal, é trazido de volta ao presente, à exploração das “consequências perceptivas de uma intervenção particular num determinado local.” (Idem). De acordo com o autor, o Minimalismo estabelece um novo interesse pelo corpo, principalmente perante o objeto, o que leva a uma nova preocupação com a percepção, bem como com o sujeito. “Assim como a fenomenologia subverte o idealismo do *eu penso* cartesiano, o minimalismo subverte o existencialismo do *eu expresso* expressionista abstrato, mas ambos substituem por um *eu percebo* que deixa o significado alojado no sujeito.” (Idem, p.43). Foster (1996, p.50) fala-nos ainda de uma “morte do autor”, que se dá em simultâneo com um “nascimento do espectador”, e

que nos remete ao conceito de “escultura no campo expandido”, proposto por Rosalind Krauss. Assim, de acordo com Foster (1996, p.71), a arte dos anos 60 parecia estar dividida entre uma vontade de alcançar uma autonomia, em consonância com o modernismo, e de quebrar esses ideais no “campo expandido da cultura”. Esta é a tensão que, segundo o autor, marcou a relação entre o Minimalismo e a Pop Art, mas também o cinema norte americano (e.g., Michael Snow) e a Nouvelle Vague (e.g., Jean-Luc Godard).

Esta dualidade sujeito/objeto é mencionada na obra de Krauss (1977) através de exemplos como os *mobiles* de Alexander Calder que, já em 1930, desafiavam as noções de interação obra/espectador, preconizando esta transição entre espectador passivo e ativo, que virá a ser visível no futuro de forma consciente. Neste contexto, a autora afirma o seguinte: “A escultura torna o espectador cúmplice da direção da sua viagem através do tempo; ao ser o seu público, ele torna-se, automaticamente, o seu intérprete.” (1977, p.221). Esta noção de cumplicidade com o tempo materializa-se, também, no cruzamento entre escultura e cinema, como é o caso da obra de Richard Serra. *Hand Catching Lead* (1969) é uma curta-metragem experimental de 3 minutos, na qual é feita uma meditação sobre a mão, o instrumento do escultor.



Fonte: (Goria, 2025)

Figura 7 – Conjunto de frames de *Hand Catching Lead* (1969), Richard Serra

Segundo Krauss (1977, p.276), “ao assistir, partilha-se o tempo real da concentração do escultor na sua tarefa e tem-se a sensação de que, durante esse tempo, o corpo do artista é essa tarefa.” Esta ideia parte de uma vontade comum aos minimalistas “em fazer trabalhos que refutassem a singularidade, a privacidade e a

inacessibilidade da experiência.” (p. 259). Assim, o cinema torna-se também espaço de inscrição desta escultura em transformação, onde tempo e movimento substituem a permanência. Tal como Krauss (1977, pp.282-283) sugere com o filme *Spiral Jetty* (1970), de Robert Smithson: “Com estas imagens de passagem, a transformação da escultura de um meio estático e idealizado para um meio temporal e material [...] é totalmente alcançada”. Neste processo, espectador e artista partilham um reconhecimento de que o sentido não está encerrado na obra, mas emerge da relação entre corpo, tempo e espaço. (Idem, pp. 282-283).

3.3.2 Novo Papel do Espectador

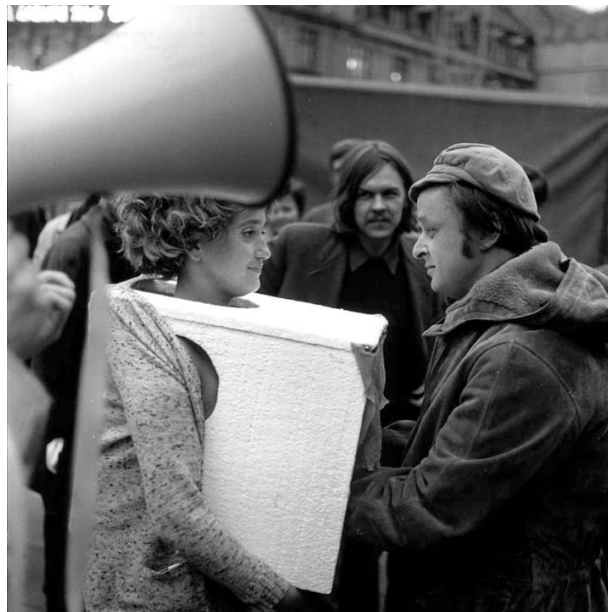
De acordo com Hal Foster (1996, pp.63-66), desde a Revolução Industrial que a produção artística, incluindo o cinema, está marcada por uma tensão entre a criação individual e a ordem industrial que caracteriza a vida social coletiva. Esta contradição, já visível na escultura de Rodin e na transição para processos como a soldadura e paradigmas como o *ready-made*, estende-se ao campo cinematográfico, sobretudo nas práticas experimentais que questionam a autoria e a singularidade da obra. No Minimalismo e na Pop Art, revela-se como sendo uma força central da arte modernista, tendo ambos movimentos adotado a serialidade como forma de refletir sobre os modos industriais de produção e consumo capitalistas. Isto permitiu demonstrar, através da arte, como a lógica da indústria opera em esferas culturais que antes estavam afastadas deste sistema. Nesse contexto, Foster (1996, p.68) destaca que, numa sociedade na qual a vida quotidiana se torna cada vez mais padronizada e dominada pela reprodução acelerada de objetos de consumo, a arte deve ser cada vez mais integrada, abrindo espaço para a expressão da “Diferença” - aquilo que escapa à repetição e à homogeneização. De acordo com Foster (1996, p.60), o Minimalismo resiste à espetacularização da imagem e à desmaterialização do sujeito promovidas pelo capitalismo avançado, procurando recuperar uma autonomia estética que se manifesta além do campo tradicional da arte, alcançando também o cinema experimental. Por outro lado, a Pop Art, ao abraçar a cultura de massas, questiona a arte erudita, mas acaba por integrar ambas, reforçando categorias culturais estabelecidas: “a lendária integração da arte erudita e da cultura popular é alcançada, mas principalmente no interesse da

indústria cultural, para a qual, com Warhol e outros, a vanguarda se torna tanto um subcontratado quanto um antagonista”. (Foster, 1996, p. 60). Neste sentido, o *ready-made* serve de elo entre ambas as práticas, funcionando também no cinema como uma ferramenta crítica, especialmente nas obras que exploram a repetição, a apropriação e a descontextualização da imagem. Esta dinâmica é exemplificada através da obra de Andy Warhol, cuja abordagem repetitiva e prolongada das imagens desafia as noções tradicionais de narrativa e significado. O próprio artista diz: “Não quero que seja essencialmente o mesmo – quero que seja exatamente o mesmo. Porque quanto mais se olha para a mesma coisa exata, mais o significado desaparece e melhor e mais vazio se sente.” (Warhol, 1980, como citado em Foster, 1996, p.131). Neste caso, a repetição exata da mesma coisa leva ao desaparecimento do seu significado, criando uma experiência estética vazia, mas carregada de sentido crítico. Assim, o cinema contemporâneo, com as influências do Minimalismo e da Pop Art, convida o espectador a assumir um papel ativo, que ao invés de o limitar à qualidade de recetor passivo, faz com que este se torne coautor da obra. Essa transformação implica uma nova relação com o tempo, o espaço e o corpo, elementos fundamentais para compreender as práticas cinematográficas que se seguiram, e que ultrapassam a representação para se tornarem experiências sensoriais e interativas.

É neste contexto que o *cinema expandido* – tal como o conceptualizado por Valie Export e Peter Weibel – introduz uma viragem crítica. Export (2003) propõe uma abordagem na qual o espectador já não é mero observador, mas parte integrante da construção da imagem e da experiência fílmica. Através de trabalhos como *Instant Film* (1968) ou *Auf+Ab+An+Zu* (1968), o filme deixa de depender da película ou da tela para existir, podendo o próprio espaço ou o corpo funcionar como superfície de projeção.

Em qualquer caso, o axioma de que “o filme requer película” foi destruído, assim como o axioma de que “o filme depende da tela” foi repudiado, uma vez que o objeto representado – como um móvel, um campo, um animal ou um homem – pode tornar-se ele próprio uma superfície de projeção, que é percebida pelo sujeito, e o ambiente centrado pela câmara é projetado sobre o próprio sujeito. O filme em si pode ser completado pela ação da vida do cineasta. (Export, 2003)

Em obras como *Ping Pong* (1968), o público interage fisicamente com os estímulos projetados, revelando a estrutura de dominação do cinema convencional e tornando visível a passividade imposta ao espectador: “A emancipação do ecrã, que emancipa o espectador para se tornar um produtor, ainda não ocorreu; o espectador lida com o ecrã, mas este não reage.” (Export, 2003). Export (2003) mostra que sem a participação ativa do público, o filme permanece incompleto, questionando os limites do dispositivo cinematográfico. Na sua perspectiva, a emancipação do espectador passa por transformar os próprios meios: projetores, telas, som e luz deixam de ser ferramentas de reprodução para se tornarem instrumentos de subversão. Em *Tapp und Tastkino* (1968), o ecrã dá lugar ao corpo humano, e o cinema transforma-se numa experiência tátil, íntima e provocadora, que rompe com os códigos do voyeurismo tradicional. A proposta é clara: alterar o meio para alterar a perceção e, com isso, abrir caminho para a transformação social. Esta atenção ao corpo e à perceção, fundamental na escultura minimalista e na sua inscrição temporal através do cinema, foi a mesma que preparou o terreno para práticas como os *happenings* e as obras *site-specific*.



Fonte: Retirado do site oficial da artista

Figura 8 – Frame de *Tapp und Tastkino* (1968), Valie Export

Como propõe Krauss (1977, p.204), a *teatralidade* – conceito que engloba a prática da arte cinética à performance – torna-se uma categoria-chave para pensar a

escultura que se expande, numa lógica que aproxima imagem, corpo e acontecimento. “Em meados da década de 1960, ficou claro que a teatralidade e a performance podiam produzir uma divisão operacional entre o objeto escultórico e as preconcepções sobre o conhecimento que o espectador poderia ter sobre ele e sobre si mesmo.” (Idem, p. 240). O *happening*, em particular, marca uma viragem radical: através de ações sem narrativa, sem clímax, e muitas vezes sem desfecho visível, que desestabilizam o papel do espectador ao colocá-lo num espaço desconfortável, difuso, onde os limites entre obra e mundo colapsam. (Idem, p.232-233). Nesse sentido, refere o seguinte exemplo: “O público pode ser obrigado a ficar desconfortavelmente em pé numa sala lotada ou a lutar por espaço para ficar em pé em tábuas colocadas em alguns centímetros de água” (Idem, p.232). Como observa Sontag (1967, p.273, como citado em Krauss, 1977, p.232), trata-se de um “objetivo declarado de agredir o público”, privando-o do controlo total. “Não há qualquer tentativa de satisfazer o desejo do público de ver tudo. Isso é frequentemente frustrado deliberadamente” (Krauss, 1977, p.232). Foster (1996, p.197) sugere ainda que a arte, ao ocupar locais despersonalizados, lhes devolve o carácter de “lugares fundamentados” a nível histórico e cultural, reconfigurando-os como lugares de experiência. Assim, tal como o *cinema expandido* propõe novas articulações entre corpo, imagem e projeção no espaço, também estas práticas espaciais, performativas e relacionais convocam o espectador como elemento constituinte da obra. Entre o *happening* e o *site-specific*, a imagem, seja ela escultórica ou filmica, já não representa, mas ativa corpos, espaços e experiências que reconfiguram a própria noção de arte como acontecimento.

É neste contexto que emerge o conceito de *intermedia*, como proposto por Gene Youngblood (2001). Inspirado em práticas como as do grupo USCO, o autor define *intermedia* como o uso simultâneo de múltiplos meios técnicos e sensoriais para criar uma experiência ambiental total. A obra não transmite uma mensagem codificada, mas sim uma vivência emocionalmente real, que leva o participante à introspeção e à expansão da consciência. (Idem, p.347-348). Para Youngblood (2001), a experiência estética contemporânea desloca-se do objeto para o ambiente, do símbolo para o corpo, da representação para a imersão. A nova linguagem nasce da fusão entre cinema, arquitetura, som e performance – uma estética expandida da percepção. Este entendimento é partilhado por artistas como Carolee Schneemann, cuja prática do teatro

cinético envolve o espectador fisicamente, quebrando convenções culturais e ativando o espaço com projeções móveis, luz e corpo. Schneemann (n.d., como citado em YoungBlood, 2001, p.370) diz o seguinte: “O que pretendo alcançar não é apenas uma ativação sensorial ou perceptiva do público, mas um envolvimento físico real. (...) devemos lidar diretamente com o próprio público enquanto artistas.” Alertando para as necessidades de um público que pretende “afastar-se do sonambulismo da vida contemporânea.” (Idem). Também Wolf Vostell, ao incorporar os dispositivos de vídeo e a televisão em contextos ambientais, procura, segundo Youngblood (2001, p.386): “envolver o público objetivamente no ambiente que constitui a sua vida.” Bem como, “quebrar a passividade em que a maioria se refugia como sonâmbulos, forçando uma consciência da relação de cada um com o vídeo e o ambiente urbano.” (Idem). Assim, pode dizer-se que a prática *intermedia* prolonga as preocupações do *cinema expandido*, desafiando a passividade do espectador e propondo novas formas de envolvimento estético, físico e político.

3.3.3 A Influência do Digital

De acordo com Rudolf Arnheim (1974, p.137), as reações iniciais à fotografia e ao cinema revelaram que a simples introdução do movimento na imagem, mesmo que a preto e branco, e tecnicamente rudimentar, foi suficiente para causar reações intensas nos primeiros espectadores. Dando como exemplo o caso do comboio que se aproxima do público, que os levou a gritar de medo. O movimento, como afirma Arnheim (1974, p.372), é o estímulo visual mais eficaz para captar a atenção, pois representa uma alteração significativa no ambiente: a possibilidade de perigo, uma oportunidade ou uma mudança que exige resposta. Neste sentido, o ser humano, tal como os animais, desenvolveu uma resposta automática a este elemento como mecanismo de sobrevivência, tendo melhorado a visão para detetar mais precisamente essas mudanças.

Os seres humanos são atraídos pelo movimento; basta mencionar a eficácia da publicidade móvel, seja através de letreiros de néon intermitentes ou de anúncios de televisão, ou o apelo popular muito maior das performances em movimento, em comparação com a fotografia, a pintura, a escultura ou a arquitetura imóvel. (Idem)

O autor distingue ainda três formas diferentes de experienciar o movimento: físico, ótico e preceptivo. “A estes devemos acrescentar os fatores cinestésicos, que podem produzir a sensação de movimento por si só, sob certas condições, por exemplo, por vertigens” (Arnheim, 1974, p.379). Estes fatores cinestésicos são visíveis, por exemplo, quando “num filme, o cenário fotografado pela câmara em movimento é visto como movendo-se pelo ecrã, porque o espectador recebe a informação cinestésica de que o seu corpo está em repouso.” A articulação entre movimento e percepção torna-se, então, um dos eixos fundamentais da linguagem cinematográfica e do seu impacto sensorial. (Idem). Esta distinção entre “coisas e acontecimentos, imobilidade e mobilidade, tempo e intemporalidade, ser e devir” (Idem, p.382), é central para compreender as interseções entre cinema e fotografia. Quando imagens estáticas são incluídas numa sequência fílmica “parecem congeladas, paralisadas”, interrompendo a continuidade do movimento e criando uma tensão preceptiva. Assim, do mesmo modo que na música existem “intervalos de silêncio vivos e mortos” (Idem), o *still* cinematográfico pode suspender o tempo e intensificar a percepção – algo que exploraremos mais adiante.

Export (2003), retoma a ideia de Christian Metz, de que “o filme é o produto da fotografia e do fonógrafo, ou seja, de ambas as tecnologias modernas de duplicação mecânica”. Nesse sentido, os processos de analogia e semelhança não se constroem tanto por uma experiência sensorial - categoria individual -, mas por meio da identificação. “A identificação significa que, através da construção de um sistema conceitual com o qual todos podem relacionar-se igualmente, as reações dos utilizadores desse sistema são previsíveis e controláveis.” Contudo, Export (2003) argumenta que os meios técnicos como o cinema, a fotografia e o fonógrafo não são apenas réplicas, mas extensões das estruturas experienciais e sensoriais humanas, modificando a percepção de tempo, espaço e realidade. Como afirma, estas tecnologias permitem que “as vozes se dirijam a lugares diferentes em tempos diferentes”, que o passado se torne visível e que “os espaços e os tempos, as hierarquias e os valores” desapareçam. Aproximando-se da ideia de uma *arte total*, na qual “as fronteiras entre a realidade artificial e a natural, entre a realidade real e a possível, entre os produtos e os produtores, entre o homem e o objeto são transcendidas.”

Segundo Sitney (2002), muitos dos filmes estruturais da década de 1970 podem ser lidos como movimentos de aproximação à fotografia. Em *Serene Velocity* (1970) de Gehr, o espaço filmado, um corredor universitário, é submetido a variações quase imperceptíveis de zoom, fotograma a fotograma. O cineasta escreveu que o cinema “não é um veículo para ideias ou representações de emoções fora da sua existência como uma ideia emotiva [...] é uma intensidade variável de luz, um equilíbrio interno de tempo, um movimento dentro de um determinado espaço” (Sitney, 2002, p.400). Este tipo de abordagem apaga a ação humana na imagem e desloca o foco para a percepção sensorial do espectador. O resultado é um tempo e espaço que não pertencem à experiência cotidiana, mas que são, como afirma Sitney (2002, p.401), “puramente cinematográficos”. Neste gesto de afastamento da ação e da narrativa, há também uma aproximação ao universo da fotografia. A câmara fixa, a ausência de corpo, a dilatação do tempo e a repetição aproximam o plano da imagem imóvel, ou, pelo menos, de uma experiência temporal mais próxima da fotografia do que do cinema narrativo tradicional. Neste caso, convém também mencionar o filme *Wavelength* (1967), de Michael Snow, que consiste num zoom gradual, com a duração de quarenta e cinco minutos, no qual é percorrida uma sala de uma ponta à outra. Segundo YoungBlood (2001, p.122), este filme “confronta diretamente a essência do cinema: as relações entre ilusão e realidade, espaço e tempo, sujeito e objeto.” Nele, o elemento movimento permite adicionar temporalidade a uma composição aparentemente estática: “é o único fenómeno que permite a percepção do tempo; o movimento aqui, tal como o tempo, é totalmente conceptual.” (Idem). O autor acrescenta que esta obra se trata de um caso sem precedentes, nem mesmo a contribuição de Warhol se igualou ao filme de Snow “na pureza do seu confronto com a natureza do meio”, e que esta “é uma resposta triunfante e definitiva à pergunta de Bazin: *Que-est-ce que le cinema?*” (2001, p.126). À qual responde:

Não tem *significado* no sentido convencional. O seu significado é a relação entre o filme e o espectador. O confronto entre a arte e o espectador, e a conseqüente auto percepção do espectador, é uma experiência e não um significado. (Idem)

Neste seguimento, Gehr, tal como Snow em *Wavelength*, propõe uma espécie de “apagamento do terreno”, onde as marcas do autor e da representação se diluem. Em

ambos os casos, aquilo que se vê no ecrã é menos uma narrativa e mais uma experiência fenomenológica da imagem em transformação. (Sitney,2002, p.401).

De acordo com Bordwell (2017, p.33), a disseminação dos formatos digitais e a democratização dos meios de produção trouxeram novas possibilidades de experimentação individual, marcadas por uma lógica de baixo custo e alto controlo autoral. Nesse sentido, a produção em pequena escala ganhou uma nova visibilidade com o digital, cineastas individuais ou pequenos grupos puderam assumir integralmente as fases de produção e distribuição, encontrando espaço tanto em festivais como em plataformas online:

Graças às câmaras digitais e ao software acessível para pós-produção em computador, houve uma explosão da produção cinematográfica *faça você mesmo* (DIY). Indivíduos ou pequenos grupos de amadores podem fazer os seus próprios filmes e partilhá-los no YouTube, Vimeo e outros sites. (Idem)

Esta expansão da linguagem audiovisual traz um novo entendimento do espaço e da perceção: “o espaço aos olhos da câmara (do espetador) está no ar, depois está no ecrã, depois está dentro do ecrã (da mente)” (Sitney, 2002, p.352).

No que toca à relação entre imagem estática e movimento, a obra de Cindy Sherman oferece uma reflexão fundamental. Foster (1996, p.146) aponta que “essa mudança de conceção veio acompanhada de uma mudança na prática, como uma mudança de foco da imagem-ecrã para o objeto-olhar”. Na sua obra inicial, de 1975 a 1982, Sherman evoca o sujeito sob o olhar: “o sujeito como imagem, que é também o principal tema de outras obras feministas no início da arte da apropriação” (Foster, 1996, p.148). As suas personagens não são apenas observadoras: “os seus sujeitos veem, é claro, mas são muito mais vistos, capturados pelo olhar.” “Muitas vezes, nas imagens de filmes e nas páginas centrais, esse olhar parece vir de outro sujeito, com quem o espectador pode estar implicado; às vezes, nas projeções traseiras, parece vir de dentro.” (Foster, 1996, p.148).

Na distância entre a *Young woman maquilhada* e o seu rosto refletido em *Untitled Film Stills #2* (1977), Sherman capta a lacuna entre as imagens corporais imaginadas e reais que existe em cada um de nós, a lacuna do (des)reconhecimento onde as indústrias da moda e do entretenimento operam dia e noite. (Foster, 1996, p.148)



Fonte: Artchive. (n.d.)

Figura 9 - *Untitled Film Stills #2* (1977), Cindy Sherman

Margarida Medeiros (2023) desenvolve a compreensão da relação entre cinema e fotografia a partir do conceito de animismo, para o qual recorre à filosofia de Epstein. O qual entende "o cinema como arauto de uma filosofia subjectivante, no quadro da qual espectador e imagem em movimento se fundem, diluindo-se o primeiro na energia vital proposta pela segunda." (Idem, p.17). Ao sugerir que "na tela se transforma o morto em vivo, que a câmara tem o poder de apresentar os objetos mais inanimados com *alma*, isto é, com vida" (Idem, p.18), Epstein desloca o olhar para o cinema como experiência sensorial e emocional. Segundo Medeiros (2023, p.18), para o autor, a fotogenia é "o centro da experiência cinematográfica", e indica que, embora o uso do termo seja diferente no meio fotográfico, o movimento das imagens se distingue do movimento do mundo. "No mundo visto no ecrã, o espectador, quer goste ou não, quer compreenda ou não, vê a sua atenção dirigida contra os seus hábitos de pensamento, para a mudança, a fluidez das formas." (Epstein, n.d., como citado em Medeiros, p.19).

Medeiros (2023, pp.46-47) fala-nos do *still* como uma das técnicas que possibilita esta fusão entre cinema e fotografia, dizendo que, a introdução de imagens

fixas no cinema remete à “dialética vida/morte”. “Ao introduzir fotografias em *still* como recurso narrativo, o filme instala o olhar retrospectivo sobre o que não está lá e traz ao cinema a interrupção do processo ilusório e utópico.” (Idem, p.58). Apontando Chris Marker como sendo o pioneiro desta junção entre “o movimento da câmara e a estaticidade agonizante da fotografia”, aspecto presente, por exemplo, no seu filme *La Jetée* (1962). Tendo sido feito filmando uma série de fotografias impressas em cartões num único plano, este filme torna-se um marco nas décadas seguintes, associando a pausa à “elasticidade temporal” da imagem (Medeiros, 2023, p.135-136).



Fonte: (Blanco, 2024)

Figura 10 – Frame de *La Jetée* (1962), Chris Marker

Segundo Bellour (1992, p.147, como citado em Medeiros, p.69), ao sugerir um confronto entre a imagem fixa e a banda sonora, *La Jetée*, diferencia o cinema da fotografia através do elemento duracional. Castro (2011, como citado em Medeiros, 2023, p.145) acrescenta que “o cinema e a fotografia foram, de um modo geral, essenciais na modificação da percepção do espaço, introduzindo pontos de vista cartográficos novos.”

Esta reflexão traduz-se em parte na ideia de pausa. Segundo Medeiros (2023, pp.123-124), ao interromper a sequência fílmica, o espectador passa da suspensão para a transformação do filme, trazendo características inerentes ao meio cinematográfico. “A pausa veio, pela primeira vez com o VHS e 1977, depois com o DVD em 1995 e o cinema no computador, possibilitar a paragem do filme no ecrã.” (Idem). Este acontecimento não

seria possível, por exemplo, num espaço como a sala de cinema, o que leva a autora a definir a palavra pausa como sendo o gesto “da suspensão da narrativa.” Company (2017, como citado em Medeiros, 2023, pp.124-125), associa a projeção a uma indiferença em relação aos desejos do espectador. Contrariamente, ao poder isolar um frame da restante narrativa, a pausa permite ao espectador aproximar-se do papel de realizador. Para Laura Mulvey (2006, p.154, como citado em Medeiros, 2023, p.125), este elemento introduz a “figura do espectador possessivo”, que, ao deixar a passividade da sala de cinema, passa a “poder controlar o que deseja ver do filme”: “Está na sua mão amputar o filme, anular o *suspense*, cortá-lo aos bocados, imprimir um *still* ou um *frame*.” Podemos dizer que, para além de um gesto técnico, a pausa se tornou uma estratégia conceptual e estética. Como recorda Medeiros (2023, p.129), O plano fixo foi utilizado tanto no cinema clássico de Hollywood - que associa ao “início de uma arqueologia do still” - como no século XX, no cinema experimental dos anos 60 e 70. Também através da performance e do *happening*, como modo de capturar a efemeridade, ou, por exemplo, nos *Screen Tests* (1964–1966) de Warhol, numa exploração “dessa interpelação do sujeito pela câmara.” Neste sentido, “a pausa também pode ser usada (metaforicamente) como efeito de estilo na duração do filme: no grande plano fixo sobre o rosto, permitindo ao cinema explorar o potencial retratístico da fotografia.” (Medeiros, 2023, p.129). De acordo com a autora o digital transformou o cinema e a fotografia no seu formato analógico, o que fez com que a projeção destes filmes se tornasse limitada à cinefilia, a projetos artísticos e a espaços museológicos. Colocando-se a “questão do cinema como cinema” (Idem, p.100):

Pode desligar-se o cinema da continuidade da projeção, da visão do filme como um todo? Estaremos ainda diante de *cinema*, quando o fragmentamos e paralisamos? Não deixa de ser, no entanto, uma realidade omnipresente no quotidiano do visionamento de filmes, que, pelo menos, cria uma forma de perceção e de relação com o cinema. (Idem, p.127)

Neste ponto podemos considerar de forma mais direta os impactos das transformações tecnológicas mais recentes, e a forma como o digital veio afetar não apenas os modos de produção e circulação da imagem em movimento, mas também a sua perceção. Como aponta Medeiros (2023, p.127): “quando se fala de *pós-cinema* fala-se de um cinema que é visionado em circunstâncias diferentes das tradicionais, que pode

passar em *loop* numa galeria ou ser apenas parcialmente visionado.” Trata-se de uma mutação da experiência cinematográfica que, sem negar o cinema como tal, o reinventa em função de novos modos de fruição. Segundo Philippe Dubois (n.d., como citado em Medeiros, 2023, p.127), o *pós-cinema* acontece quando o “cinema sai da sala de cinema: variação de situação de visionamento de filme fora da sala de cinema habitual, por exemplo nas salas de arte – cinema de exposição, por oposição ao cinema de projeção.” Esta deslocação espacial e experiencial aproxima o cinema da fotografia e da instalação, e torna a fragmentação e a pausa em estratégias centrais. Fala-se, agora, de um momento no qual a velocidade da imagem, seja ela fílmica ou fotográfica, traduz a temporalidade e espacialidade.

[...] as modificações técnicas como o digital trazem sobretudo não grandes modificações estéticas, mas modificações de utilização. Um desses usos é o que facilitou a chegada do cinema aos espaços de arte, que é muito mais fácil com os ecrãs digitais e os filmes em digital. [...] O digital dessacralizou a arte, tornou-a popular. (Idem)

Satt (2009, p.11) ajuda-nos a pensar sobre a questão da “morte do cinema”, dizendo que é uma falácia pensar que a mesma advenha das novas tecnologias e das “artes média”. Dá como exemplo de reflexão o filme *Chambre 666* (1982), de Wim Wenders, no qual participam alguns dos cineastas dos quais temos vindo a falar - como Antonioni, Chantal Akerman, Herzog, Godard, entre outros - através de um questionamento sobre as incertezas do futuro cinematográfico. Nele, os dispositivos do vídeo e da televisão tornam-se um ponto de partida que permite a Wenders colocar as seguintes questões: “Vivemos a era da morte da arte cinematográfica? Os filmes estão ficando cada vez mais televisivos? As videocassetes vão acabar com as salas de cinema?” (Idem). As inquietações levantadas, como o declínio das salas de cinema ou a desmaterialização da experiência cinematográfica, encontram eco no presente, num novo ciclo de transição. No entanto, como se observa ao longo deste capítulo, o digital não anulou o cinema, antes contribuiu para a sua expansão e desdobramento em múltiplas formas sensoriais, espaciais e temporais. A possibilidade de pausa, fragmentação, e apropriação não dissolve a experiência cinematográfica, mas desloca-a para outros dispositivos, modos de fruição e modos de ver. Entre a ameaça da “morte” e

a promessa de transformação, o cinema, agora atravessado por linguagens interativas, processos generativos e inteligência artificial, mantém-se vivo, mesmo que em metamorfose. A questão deixa de ser “se” o cinema sobrevive, para passar a ser “como” ele passa a ser vivido.

4 ENTRE A DEFINIÇÃO E A POSSIBILIDADE

Recordo que esta Dissertação teve início num oxímoro – *conforto desconfortável* –, e que o mesmo parte de um dualismo entre os termos conforto e desconforto. É esta ideia que concerne o decorrer desta investigação, através de um conjunto de dualismos que acabam por se conectar de algum modo, traduzindo a mesma essência do oxímoro inicial. Nesse sentido, optei por manter este aspeto na conclusão, apoiando-me em aparentes contradições que acabam por se revelar, talvez, mais próximas do que seria espectável. Desta forma, pretendo reforçar a ideia de que o objetivo deste trabalho não passa por dar respostas definitivas às questões colocadas, mas antes permitir um posicionamento crítico e uma reflexão sobre as mesmas.

A começar, precisamente, pelo termo definição, Bertocco (2009), diz-nos que antes do domínio do digital, este conceito estava associado à matéria, à composição do filme. Nesse sentido, “a imagem tinha uma hierarquia que, no seu ponto mais alto, tinha a restituição total do real e, no ponto mais baixo, uma função puramente expressiva”. Bem como, “a baixa resolução era uma referência ao grande consumo e distribuição da imagem.” Na atualidade, esta procura pela definição torna-se mais relevante: “Uma imagem com maior definição domina a pesquisa do consumidor comum.” Philippe Parreno (n.d., como citado em Bertocco, 2009), artista visual e cineasta experimental, coloca a seguinte questão: “a sua ideia é boa, mas está definida?”, o que nos leva a pensar que a forma continua, depois de todo este tempo, a ser um problema. É, em parte, sobre este “problema” que Parreno desenvolve o seu trabalho: “A atenção à forma e definição do seu trabalho, em termos de definido ou em termos de resolução, é uma parte contínua de uma necessidade de desenvolvimento” (Bertocco, 2009). Este é um aspeto presente, por exemplo, na sua obra *El Sueño de una Cosa* (2001), que, de acordo com Meghan Dailey (n.d.), consiste num filme de apenas 60 segundos, projetado sobre sete painéis brancos, acompanhado pelo silêncio que se segue à projeção. O uso dos painéis brancos, que se revelam após as luzes se acenderem, remete diretamente para a *White Painting* (1951), de Robert Rauschenberg. Esta citação visual não é meramente referencial, mas crítica e dialogante. O branco torna-se uma superfície de projeção e de reflexão, literalmente, enquanto ecrã, e metaforicamente como espaço de interpretação. (Dailey, n.d.). Durante os 4 minutos e 33 segundos em que nada é projetado, Parreno convoca,

inevitavelmente, a memória da famosa partitura silenciosa de John Cage, *4'33"* (1952), inspirada em parte pelas pinturas de Rauschenberg. Esta intertextualidade entre diferentes meios – pintura, música, cinema – reforça a dimensão conceptual da obra, que se oferece ao espectador não apenas como uma narrativa visual, mas como um espaço-tempo de espera, de suspensão e de introspeção (Dailey, n.d.). Segundo Dailey (n.d.): “Philippe Parreno concebe as suas obras como coisas que podem mudar – que devem mudar – dependendo de onde e quando são exibidas.” Neste sentido, é particularmente significativo que *El Sueño de una Cosa* tenha sido originalmente exibido em cinemas na Suécia, entre anúncios publicitários e filmes. Esta intervenção no contexto comercial da sala escura, com a mesma duração dos anúncios, configura-se como uma espécie de “invasão alienígena”, como descreve Dailey (n.d.), interrompendo o fluxo habitual de consumo com uma proposta poética e desconcertante. De acordo com Bertocco (2009): “Estamos perante uma possibilidade”. Esta investigação, principalmente no que diz respeito à sua conclusão, parte também desta dualidade entre a definição e a possibilidade.

4.1 Questões de Autoria

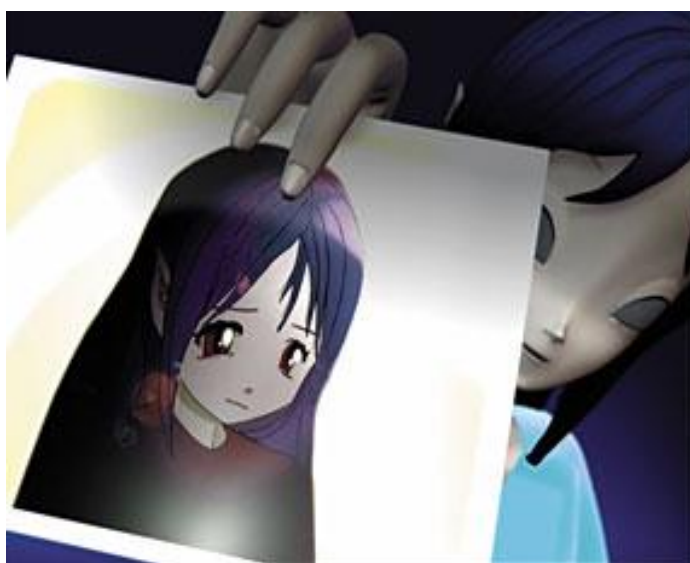
Seguindo a obra de Parreno, encontramos também a questão da apropriação, que retomaremos mais à frente. Neste contexto, importa referir o projeto *No Ghost Just a Shell* (1999–2002) que, iniciado por Parreno e Pierre Huyghe em 1999, constitui uma exploração provocadora das fronteiras entre identidade, autoria e economia na arte contemporânea. Conforme relata a Kunsthalle Zürich (2002), a aquisição dos direitos sobre a personagem Annlee – uma figura originalmente concebida como um modelo descartável na indústria japonesa de *mangas* – permite que a obra se torne uma crítica tanto à produção cultural industrializada quanto à efemeridade das imagens na cultura de massa. “O ficheiro original do computador, a primeira versão de Annlee, foi reduzido digitalmente por Philippe Parreno e Pierre Huyghe à forma de um ser artificial vazio, com olhos amendoados.” (Kunsthalle Zürich, 2002). A partir daí, a personagem torna-se parte de um projeto expositivo que se prolonga no tempo e no espaço desde 1999, constituindo um “longo filme imaginário de que um ator precisava para existir” (Idem). Essa conceção

sublinha a dimensão performativa e narrativa do projeto, que ultrapassa o simples objeto para se tornar um espaço de criação coletiva e contínua.

A personagem Annlee é, segundo o texto, um modelo “barato”, desprovido de características únicas, cuja existência teria sido breve caso não fosse resgatada pelo projeto. Essa condição inicial de vazio e dispensabilidade torna-se, paradoxalmente, o ponto de partida para um questionamento profundo acerca da noção de identidade. A atribuição da figura a diversos artistas para criarem as suas “próprias” narrativas demonstra uma multiplicidade de vozes e interpretações, que se cruzam num contínuo jogo de criação e apropriação, expandindo o significado da personagem para além do seu uso comercial original (Kunsthalle Zürich, 2002). Bertocco (2009) aprofunda esta ideia, destacando que “a existência desta personagem foi dada a diferentes artistas, que a tornaram sua e a preencheram com os seus próprios sinais”. Segundo o autor, “Anlee mantém uma superfície fixa em cada obra, funcionando como uma concha [...] que cada vez é preenchida com sinais e desenvolvida em torno de diferentes ideias.” (Idem). Ao desmontar o sistema industrial que determina o valor e a “sobrevivência” das imagens, o projeto subverte as expectativas de consumo e produção, propondo uma espécie de “vida prolongada” a uma entidade virtual que, de outra forma, seria descartável (Kunsthalle Zürich, 2002).

Além disso, o projeto dialoga com questões mais amplas da contemporaneidade relacionadas aos direitos autorais e à identidade digital, problemas que ganham cada vez mais relevância nas indústrias do cinema, da música e da própria internet. Philippe Parreno e Pierre Huyghe, como “autores” da exposição, não se limitaram a apresentar uma sequência de animações de vídeo, mas antes procuraram construir um complexo expositivo que permite experimentar a totalidade do projeto. Criando um espaço onde a produção, distribuição e receção da obra se articulam, transformando a exposição num local de produção ativa, ao invés de uma apresentação passiva de imagens (Kunsthalle Zürich, 2002). Essa abordagem torna central a mudança na perceção das representações dos objetos para a interpretação das suas formas e efeitos, desafiando a ideia de tradicional de autoria e os modelos convencionais de exposição e narração. Por fim, o encerramento do projeto, com a cessação dos direitos de uso da personagem e o contrato simbólico apresentado na exposição, coloca uma questão em aberto: *de que modo uma figura construída para ser múltipla e sem características fixas pode continuar a existir?*

Essa ambiguidade remete diretamente ao debate contemporâneo sobre a construção do sujeito na era digital, onde identidade e autoria são cada vez mais compartilhadas, fluídas e, ao mesmo tempo, profundamente contestadas. Assim, *No Ghost Just a Shell* não só desafia as práticas artísticas convencionais, como também interpela o espectador a reconsiderar o conceito de identidade – seja ela de uma personagem virtual, seja do próprio sujeito criador – num mundo onde a diferença emerge através da multiplicação e variação do mesmo.



Fonte: (SFMOMA, 2002)

Figura 11 – Annlee no projeto *No Ghost Just a Shell* (1999–2002), iniciado por Philippe Parreno e Pierre Huyghe

Falamos sobre os conceitos de autoria, identidade e adaptação, também presentes na obra do cineasta português Edgar Pêra. Neste contexto, podemos exemplificar o uso da inteligência artificial no cinema, que virá a traçar caminhos futuros. Em *Carta Telepáticas* (2024), o realizador coloca em diálogo dois autores – Fernando Pessoa e H.P. Lovecraft – que já não se encontram vivos. Numa entrevista com Teresa Lima (2024, pp.261-262), Edgar Pêra refere-se ao conceito de *espectador cósmico*, que descreve como sendo “um ser com a mente afastada do corpo”. Ou seja, falamos, segundo Lima (2024, p.262), de alguém que vê “de fora” o que está a acontecer. Neste sentido, podemos retomar a seguinte descrição feita por YoungBlood (2001, p.143):

Através da tecnologia eletrônica, o existencialismo torna-se uma experiência diária. Somos transformados pelo tempo ao viver dentro dele, mas tecnologias como a televisão deslocam o indivíduo de participante para observador do espetáculo humano e, assim, vivemos efetivamente “fora” do tempo; externalizamos e objetivamos o que antes era subjetivamente integral à nossa autoimagem. Somos todos outsiders.

Martins (2023, p.141-142) fala-nos da alienação, aspecto que diz ter início numa confusão entre o real e a ficção, quando os “alienados”, num meio ficcional, assumem estar perante a realidade. Sugere, também, que este conceito se pode denominar “imersividade”, estando esta associada a uma *“literalização do conteúdo performativo”*. Ao qual acrescenta: “É aqui que tendemos a situar o entretenimento em geral, as suas emoções fortes e primárias, os sobressaltos, o medo, a urgência, o erotismo, mas também o embalo (*flow*) e o automatismo.” O autor alerta-nos, no entanto, que apesar de este ser um elemento associado à criação de “bom cinema”, não deve ser confundido com envolvimento: “O espectador pode permanecer envolvido sem estar imerso no sentido lato do termo.” Retomando a ideia de expectativa, sobre a qual nos detemos anteriormente, Martins (2023, p.142) diz-nos que: “A imersividade cria expectativas e depois cumpre-as.” O que faz com que possamos associar este estado ao cinema comercial, em consonância com o que temos vindo a verificar, aspecto reforçado pelo autor:

A imersão tem, naturalmente, a vantagem de restituir um peso à experiência que só o real é capaz de providenciar. Por aqui se guiam as indústrias do entretenimento, especializadas no prazer, nas emoções fortes, no sensacionalismo, no espetáculo, na satisfação do desejo. (Idem)

A solução para evitar este aspecto e manter o público cativado parece ser através da diferença: “A diferença mantém-nos despertos, remete-nos para um plano interpretativo onde não nos limitamos a *reagir*, somos convidados a *atuar*.” (Martins, 2023, p.145-146). Neste contexto, uma forma de implementar a diferença na produção artística da atualidade é recorrer ao uso de novas tecnologias, como são o caso da arte generativa e da inteligência artificial. Sobre a utilização de inteligência artificial, Edgar Pêra (Lima, 2024, p.265) faz a seguinte consideração:

Das duas uma: ou isto é uma moda que passa ou é uma revolução em termos de criação de imagens. A IA torna qualquer pessoa num artista. Sendo que a ilusão já vem de longe, do tempo em que as pessoas pegaram numa câmara e acharam que estavam a criar uma imagem.

Prefere, contudo, designar este fenómeno como “Inteligência Animal”, por se tratar de um “processo totalmente humano” (Lima, 2024, p.266). O tema da autoria surge, inevitavelmente, e Pêra defende que, se nas câmaras os autores são os inventores das imagens, nos algoritmos os verdadeiros criadores são os programadores, “quase ao nível do divino” (Lima, 2024, pp.265-266). Quando questionado sobre como manter identidade e estilo autoral ao recorrer a diferentes ferramentas, responde: “A identidade não se perde por se usarem estilos diferentes. A identidade só se perde se não se procurar” (Lima, 2024, p.270). Teresa Lima (2024, p.272) aponta para uma fusão entre ficção e realidade que caracteriza a obra de Edgar Pêra, à qual o realizador responde: “É uma fusão que está a acontecer mesmo. Quem leu ficção científica, diz que já viu isto. Mas agora estamos a assistir em direto.” Este ponto permite retomar a questão da alienação descrita por Martins, sugerindo que a distinção entre ficção e realidade se torna cada vez mais esbatida. Ao ser questionado por Lima (2024, p.272) sobre se a IA coloca em causa a noção de obra de arte como original, Pêra relativiza o impacto das tecnologias, lembrando que “a fotografia pôs em causa a pintura, o cinema pôs em causa o teatro. A calculadora pôs em causa a inteligência das pessoas.” O realizador reflete ainda sobre a ideia de apropriação, afirmando que “qualquer adaptação é uma apropriação, o grau é que vai mudando. Há adaptações em que a apropriação é plasmar o que é escrito. Depois, existem outros níveis de apropriação, a que chamo transformação” (Lima, 2024, p.273). Por fim, Lima (2024, p.274) recorda que Edgar Pêra iniciou a sua obra com o alter ego “Homem-Kâmara”, em referência direta ao filme de Dziga Vertov, *Man with a Movie Camera*. Face à evolução tecnológica, o cineasta reconhece: “Estou a criar imagens sem apontar uma câmara. A câmara deixa de ser necessária para filmar e isso muda tudo por completo” (Idem).

CONCLUSÃO

Considerações Finais

Eu vejo o meio através da sua manipulação do tempo e do espaço. A capacidade do homem de manipular o espaço é muito limitada. Uma mudança de espaço é quase inconcebível. O mesmo acontece com o nosso controlo do tempo. Estamos contidos no tempo do relógio. Mas o meio, pelo menos, parece controlar o espaço dentro de um tempo completamente maleável. (Tom DeWitt, n.d., como citado em YoungBlood, 2001, p.324)

Perante todas as questões colocadas ao longo desta investigação, podemos concluir que a perceção da experiência estética sofreu alterações ao longo do tempo, estando de acordo com as mudanças verificadas nas novas formas de produção de arte. Com a evolução da tecnologia, deu-se um tempo de velocidade, aquele que vivemos enquanto escrevo esta Dissertação, um tempo marcado pelo instantâneo e pela alienação. Neste contexto, importa refletir sobre *qual é o futuro da experiência cinematográfica*. Retomando o conceito que concerne este trabalho, a análise do *cinema do desconforto*, como proposto por Geoff King (2021), posso concluir que o autor tem os seus motivos quando faz uma distinção entre um cinema independente ou de arte e a indústria do entretenimento. Ambos parecem, de acordo com os diversos exemplos que viemos a analisar, transmitir emoções de um modo distinto. No entanto, entendo o cinema independente como uma ponte entre estes dois polos, podendo transitar entre ambos territórios sem se cingir apenas a um. Neste sentido, considero que o *cinema de arte* é capaz de transmitir emoções de um modo mais realista, enquanto associo o cinema comercial a uma forma mais alienada de transmitir essas mesmas emoções. Isto deve-se, no meu entender, por ser muito comum haver uma confusão entre a ficção do que é retratado num filme narrativo e a realidade. O que se dá, mesmo que de forma inconsciente, uma vez que um dos aspetos marcantes dos tempos de velocidade é, precisamente, uma busca incessante pelos ideais de felicidade, em muito irreais, que parecem encontrar terreno na ficção do cinema de Hollywood. Talvez pela satisfação de expectativas dada, por exemplo, pelos finais fechados típicos do cinema clássico. Nesse sentido, todas as emoções, agradáveis ou não, concernem a perceção humana, pelo que

ambas formas de cinema me parecem ser válidas e necessárias, mesmo que com objetivos diferentes. O cinema de entretenimento parece satisfazer cada vez mais uma vontade de usufruir de uma experiência estética intensa, enquanto filmes contemplativos - o *slow cinema* - parecem permitir um escape à velocidade e ao excesso de estímulos a que estamos inevitavelmente sujeitos, numa espécie de meditação. Pareceu-me importante mencionar Martins (2023), que faz uma distinção entre as emoções e a experiência estética:

As emoções acompanham-nos sempre, seja na sala de cinema, no museu ou na vida em geral, mas a arte não tem como objetivo selecionar ou reproduzir tais emoções. Não há emoções intrinsecamente estéticas, nem a experiência estética está necessariamente ligada a sentimentos concretos ou percepções de emoções (Martins, 2019, como citado em Martins, 2023, p.143)

Retomando o exemplo de Martins (2023, p.143): perante um filme de terror gore, um espectador vê-se impedido de realizar a ação de pausa de que falamos anteriormente, de forma a evitar emoções desagradáveis, porque se encontra na sala de cinema e não tem controle sobre o conteúdo projetado. Para o autor, no caso deste espectador abandonar a sala por não suportar “a sua própria resposta emocional”, “não se pode dizer que o filme tenha causado um efeito estético, embora tenha sido plenamente eficaz do ponto de vista da reação emocional.” (Idem). Assim, “a experiência estética é sempre frutiva, mesmo quando os seus conteúdos são formalmente feios, repulsivos, tristes ou desagradáveis.” (Idem).

Nesta continuidade, convém reforçar que o termo *cinema do desconforto* não se traduz em filmes que são desconfortáveis, pois os próprios conceito de conforto e desconforto, como analisamos no decorrer da investigação, são aspetos subjetivos e sujeitos às alterações do tempo. Assim, ver *cinema do desconforto*, segundo Geoff King, vai depender, no meu entendimento, das características propostas pelo autor, e não daquilo que consideramos ser ou não desconfortável. Uma vez que para um amante de *slow cinema* o desconforto pode estar em assistir a um filme comercial e vice-versa. A partir destas ideias, é possível concluir que os elementos abordados no decorrer desta Dissertação, além de marcados por aparentes dualismos, que muitas vezes se revelam mais próximos do que o previsto, são, na sua generalidade, subjetivos, e dependem da

experiência e contexto envolvente de cada indivíduo. Finalmente, é possível identificar caminhos futuros, alguns já em prática (e.g., arte generativa, inteligência artificial) que nos permitem pensar, então, *qual será a caracterização da ideia de Cinema Experimental na atualidade?*

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (The new version). University of California Press.

Aumont, J., & Marie, M. (2019). *A análise do filme*. Edições Texto e Grafia.

Benjamin, W. (1987). *Instantes parisienses*. In *Magia e técnica, arte e política*. Editora Brasiliense.

Bénard da Costa, J. (2024). *Un Chien Andalou*. Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema. https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2024-01-17_UN-CHIEN-ANDALOU.pdf

Bertocco, F. (2009). Philippe Parreno: No Ghost Just a Shell. *Digicult – Digimag*, (42). <https://digicult.it/digimag/issue-042/philippe-parreno-no-ghost-just-a-shell>

Bértolo, J., & Nascimento Duarte, S. (2017). “Mais real do que a realidade”: Uma entrevista a James Benning. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 4(1). <https://doi.org/10.14591/aniki.v4n1.300>

Bordwell, D. (2002). The art cinema as a mode of film practice. In C. Fowler (Ed.), *The European cinema reader* (pp. 94–102). Routledge.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *A arte do cinema*. Ed. USP.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.

Brandão Pinto, E. (2021). Ética do slow cinema: Lentidão e hesitação no cinema contemporâneo. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 8(2), 86–104. <https://doi.org/10.14591/aniki.v8n2.754>

Breton, A. (1924). *Manifesto do surrealismo*.

Brody, R. (2016). Jonas Mekas, Champion of the "Poetic" Cinema. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/jonas-mekas-champion-of-the-poetic-cinema>

Bulgakowa, O. (2005). *Eisenstein, the Glass House and the spherical book: From the comedy of the eye to a drama of enlightenment*. Rouge.

- Bulgakowa, O. (2016). Eisenstein, a casa de vidro e o livro esférico. *Arte & Ensaios*, (31), 108–125. <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/5293>
- Careri, F. (2014). *Walkscapes: O caminhar como prática estética*. Gustavo Gili.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. Columbia University Press.
- Crowley, J. (2001). *The invention of comfort: Sensibility and design in early modern Britain and early America*. Johns Hopkins University Press.
- Dailey, M. (n.d.). Philippe Parreno: El sueño de una cosa. Guggenheim Museum. <https://www.guggenheim.org/artwork/12246>
- Eco, U. (1989). *Obra aberta*. Difel.
- Eisenstein, S. M. (2009). *Glass House: Du projet de film au film comme projet*. Les Presses du Réel.
- Export, V. (2003). Expanded cinema as expanded reality. *Senses of Cinema*, (28). https://www.sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avant-garde/expanded_cinema/
- Harvard Film Archive. (2017). *Scenes from the Life of a Happy Man: The Films of Jonas Mekas*. Harvard University. <https://harvardfilmarchive.org/programs/scenes-from-the-life-of-a-happy-man-the-films-of-jonas-mekas>
- Hayward, S. (2000). *Cinema studies: The key concepts*. Routledge.
- Kim, S. H. (2021). A cultural genealogy of the glass house: Reading Eisenstein with Benjamin. *e-flux journal*, (116). <https://www.e-flux.com/journal/116/378537/a-cultural-genealogy-of-the-glass-house-reading-eisenstein-with-benjamin/>
- King, G. (2021). *The cinema of discomfort: Disquieting, awkward and uncomfortable experiences in contemporary art and indie film*. Bloomsbury Publishing.
- Koller, M. (2001). Un Chien Andalou. *Senses of Cinema*, (12). <https://www.sensesofcinema.com/2001/cteq/chien/>
- Koobak, R. (2014). Six impossible things before breakfast: How I came across my research topic and what happened next. In N. Lykke (Ed.), *Writing academic texts differently: Intersectional feminist methodologies and the playful art of writing* (pp. 95–110). Routledge.
- Kotsko, A. (2010). *Awkwardness: An essay*. O-Books.
- Kunsthalle Zürich. (2002). *No Ghost Just a Shell* [Exposição artística]. Kunsthalle Zürich. <https://www.kunsthallezurich.ch/en/ausstellungen/951-no-ghost-just-a-shell>

Lima, T. (2024). O novo brinquedo de Edgar Pêra ou sobre a inquietude do cinema de ideias. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1), 258–279. <https://doi.org/10.34623/pfdj-xs28>

Madeira, M. J., Oliveira, L. M., & Rodrigues, A. (2024). Que farei eu com esta espada? | Liberdade. Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema. https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2024-06-20_THE-WITCH-S-CRADLE-ANEMIC-CINEMA-L-ETOILE-DE-MER-FIREWORKS.pdf

Martins, F. (2023). Imersividade e diferença no cinema e nas artes. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 10(1), 138-155. <https://doi.org/10.14591/aniki.v10n1.950>

Medeiros, M. (2023). Animismo e outros ensaios – Sobre cinema e fotografia. *Documenta*.

Mendonça, L., & Natálio, C. (2017). James Benning: “A nostalgia é uma espécie de morte.” À pala de Walsh. <https://apaladewalsh.com/2017/01/james-benning-a-nostalgia-e-uma-especie-de-morte/>

Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da Percepção*. Livraria Martins Fontes.

Muñoz Fernández, H. (2017). Uma certa tendência (nostálgica) do slow cinema. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 4(2). <https://doi.org/10.14591/aniki.v4n2.283>

Museum of Modern Art. (1984). *Ballet mécanique*. In *Circulating film library catalogue* (p. 167). The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/works/303856>

Nascimento, D. da S. (2011). Olhares sobre o moderno: A metrópole nas visões de Charles Baudelaire e João do Rio. Comunicação apresentada no XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. [https://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1308102782_ARQUIVO_Olharessobreomoderno\(1\).pdf](https://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1308102782_ARQUIVO_Olharessobreomoderno(1).pdf)

Oliveira, L. M. (2024a). Je, Tu, Il, Elle. Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema. https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2024-04-04_JE-TU-IL-ELLE_3.pdf

Oliveira, L. M. (2024b). *Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles*. Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema.

https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2024-05-04_JEANNE-DIELMAN,-23,-QUAI-DU-COMMERCE,-1080-BRUXELLES.pdf

Oliveira, L. M. (2024c). Jonas Mekas, o verdadeiro homem da câmara de filmar. Público. <https://www.publico.pt/2024/05/29/culturaipsilon/critica/jonas-mekas-verdadeiro-homem-camara-filmar-2092117>

Perkins, C. (2017). Life during wartime: Emotionalism, capitalist realism, and middle-class indie identity. In G. King (Ed.), *A companion to American indie film* (pp. 349–367). Wiley Blackwell.

Pezeu-Massabuau, J. (2012). *A philosophy of discomfort*. Reaktion Books.

Poe, E. A. (1840). O homem da multidão.

Reitere, E. (2015). Narration in slow film [Dissertação de doutoramento, Johannes-Gutenberg-Universität]. <http://doi.org/10.25358/openscience-4119>

Rose, S. (2012). Two years at sea: Little happens, nothing is explained. The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2012/apr/26/two-years-at-sea-little-happens>

Satt, M. H. C. (2009). Cinema expandido: Estratégias e conceitos audiovisuais [Entrevista]. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, (22), 10–13. <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/6467/4697>

Scott, E. (2024). *Caminhantes. Flâneur*.

Sitney, P. A. (2002). *Visionary film: The American avant-garde, 1943–2000* (2nd ed.). Oxford University Press.

Youngblood, G. (2001). *Expanded Cinema*. Artscilab. https://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf

Yue, G. (2005). Jonas Mekas. *Senses of Cinema*, (34). <https://www.sensesofcinema.com/2005/great-directors/mekas/>

Filmográficas

Akerman, C. (Diretora). (1974). *Je, Tu, Il, Elle* [Filme]. Paradise Films.

Akerman, C. (Diretora). (1975). *Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles* [Filme]. Paradise Films.

Anger, K. (Diretor). (1963). *Scorpio Rising* [Filme]. Anger Film.

Buñuel, L. (Diretor), & Dalí, S. (Roteirista). (1929). Un Chien Andalou [Filme]. Les Grands Films Classiques.

Cage, J. (Compositor), & Lohner, H. (Diretor). (1992). One11 and 103 [Filme e composição musical]. Mode Records.

Conner, B. (Diretor). (1958). A Movie [Filme]. Conner Film.

Davison, K. D. (Realizadora). (2022). Fragments of Paradise [Filme]. Estados Unidos: Realizadora independente.

Deren, M. (Diretora). (1943). The Witch's Cradle [Filme inacabado]. Estados Unidos.

Deren, M. (Diretora). (1945). A Study in Choreography for Camera [Filme]. Estados Unidos.

Deren, M., & Hammid, A. (Diretores). (1943). Meshes of the Afternoon [Filme]. Estados Unidos.

Disney, W. (Diretor). (1929). The Skeleton Dance [Filme]. Walt Disney Studios, Columbia Pictures.

Duchamp, M. (Diretor). (1926). Anémic Cinéma [Filme]. França.

Eisenstein, S. (1930). Glass House [Filme não concluído].

Export, V. (1968). Auf + Ab + An + Zu [Filme].

Export, V. (1968). Instant Film [Instalação cinematográfica]. Em colaboração com P. Weibel.

Export, V. (1968). Ping Pong [Filme].

Export, V. (1968). Tapp und Tastkino [Filme].

Gehr, E. (1970). Serene Velocity [Filme experimental]. The Film-Makers' Cooperative.

Genet, J. (Diretor). (1950). Un Chant d'Amour [Filme]. Argos Films.

Godard, J.L. (Diretor). (1960). À bout de souffle [Filme]. Les Films Impéria, Société Nouvelle de Cinématographie.

Léger, F., & Murphy, D. (1924). Ballet mécanique [Filme].

Lynch, D. (Diretor). (2001). Mulholland Drive [Filme]. Universal Pictures.

Man Ray. (1928). L'Étoile de Mer [Filme]. Man Ray Film. Distribuição: Filmoteca Espanhola.

Mekas, J. (1969). Diaries, Notes and Sketches [Walden] [Filme]. The Film-Makers' Cooperative.

Mekas, J. (2000). As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty [Filme]. Anthology Film Archives.

Murphy, J. J. (Diretor). (1974). Print Generation [Filme]. J. J. Murphy Productions.

Pêra, E. (Realizador). (2022). Cartas Telepáticas [Filme]. C.R.I.M / RTP2.

Rivers, B. (Diretor). (2011). Two Years at Sea [Filme]. Soda Pictures.

Ruttman, W. (Director). (1927). Berlin: Symphony of a Great City [Filme]. Deutsche Lichtspiel-Syndikat.

Serra, R. (Director). (1969). Hand catching lead [Filme]. United States.

Serra, R. (Director). (1976). Railroad turnbridge [Filme]. Castelli-Sonnabend Tapes and Films.

Smith, J. (Director). (1963). Flaming creatures [Filme]. The Film-Makers' Cooperative.

Smithson, R. (Director). (1970). Spiral jetty [Filme]. The Robert Smithson Estate.

Snow, M. (Diretor). (1967). Wavelength [Filme]. Canadian Filmmakers Distribution Centre.

Vertov, D. (Director). (1929). Man with a Movie Camera [Filme]. VUFKU.

Warhol, A. (Realizador). (1963). Sleep [Filme]. Estados Unidos: Andy Warhol Films.

Warhol, A. (Realizador). (1964). Empire [Filme]. Estados Unidos: Andy Warhol Films.

Warhol, A. (Diretor). (1964–1966). Screen Tests [Série de filmes]. The Andy Warhol Museum.

Wenders, W. (Diretor). (1982). Chambre 666 [Filme]. Wim Wenders Stiftung.

Wong, K.-W. (Diretor). (1994). Chungking Express [Filme]. Jet Tone Productions, Ocean Shores Video.

Wong, K.-W. (Diretor). (1995). Fallen Angels [Filme]. Jet Tone Productions.

Zhao, C. (Diretora). (2020). Nomadland [Filme]. Searchlight Pictures.

Outras

Artchive. (n.d.). Untitled Film Still #2, Cindy Sherman (1977) [Fotografia]. <https://www.artchive.com/artwork/untitled-film-still-2-cindy-sherman-1977/>

Ascencio, G. T. (2018). 10 Great Movies That Are Very Difficult to Watch: As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty (2000), Jonas Mekas. Taste of Cinema. <https://www.tasteofcinema.com/2018/10-great-movies-that-are-very-difficult-to-watch/2/>

Blanco, R. (2024). La Jetée: La primera vez que te vi. Jot Down. <https://www.jotdown.es/2024/05/la-jetee-la-primera-vez-que-te-vi-cine/>

Cage, J. (1952). 4'33" [Partitura musical]. New York: C. F. Peters Corporation.

Christo. (1976). Running Fence [Instalação artística]. Califórnia, EUA.

Debord, G. (1957). Guia psicogeográfico de Paris [Mapa]. Imaginary Museum. <https://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>

Djavesse. (2017). Un Chien Andalou, Luis Buñuel (1929). <https://djavesse.over-blog.com/un-chien-andalou-luis-bunuel-1929.html>

Flórez, D. (2011). 100. As LII – The Skeleton Dance (1929, Walt Disney). Encírculos. <https://encirculos.blogspot.com/2011/04/100-as-lii-skeleton-dance-1929-walt.html>

Goria, F. (2025). Hand Catching Lead (1968), de Richard Serra. <https://picturediting.blogspot.com/>

Mekas, J. (2003). Dedication to Leger [Instalação de vídeo].

Mekas, J. (2007-). 365 Day Project [Série de vídeos online]. Jonas Mekas Studio. <https://jonasmekas.com/filmography/365-day-project>

Parreno, P. (2001). El Sueño de Una Cosa [Instalação cinematográfica]. Portikus, Frankfurt

Parreno, P., & Huyghe, P. (1999–2002). No Ghost Just a Shell [Projeto artístico colaborativo]. Diversos locais de exposição.

Paxton, J. (1851). Palácio de Cristal [Construção]. Londres, Inglaterra.

Rauschenberg, R. (1951). White Painting [Pintura]. Museum of Modern Art, New York, NY, United States.

Sherman, C. (1977). Untitled Film Still #2 [Fotografia]. The Museum of Modern Art, New York.

Smithson, R. (1969). Mirror displacements [Instalação artística]. Yucatán.

SFMOMA. (2002, 14 de dezembro–23 de março). No Ghost Just a Shell [Exposição colaborativa]. San Francisco Museum of Modern Art. <https://www.sfmoma.org/exhibition/no-ghost-just-a-shell/>

Vancouver International Film Festival. (n.d.). Man with a Movie Camera. <https://viff.org/whats-on/man-with-a-movie-camera/>

van Tijen, T. (n.d.). Mapsitu1: Literary-Psycho Geography. Imaginary Museum Projects. <https://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>