

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa  
Mestrado em Som e Imagem**



**Descíamos de olhos fechados para podermos ver a subida  
Consciência | Realidade | Tempo**

**Cinema e Audiovisual 2010/2011**

*Marta Alvim*

Professor Orientador: Prof. Doutor Carlos Sena Caires

Fevereiro de 2011

**DESCÍAMOS DE OLHOS FECHADOS PARA PODERMOS VER A SUBIDA**

PARA MAC

Agradeço todo o apoio, ajuda e disponibilidade do meu orientador, Prof. Doutor Carlos Sena Caires.

Agradeço ainda todo o carinho dos meus pais e amigos durante as minhas estadias no Porto.

# ÍNDICE GERAL

<b>I - INTRODUÇÃO</b>	
I.I - APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA DE TRABALHO	9
I.II - ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO FINAL	11
<b>II - CARACTERIZAÇÃO DA DISSERTAÇÃO</b>	14
<b>III - CINEMA PARA ALÉM DE LUZ E DE SOMBRA</b>	
III.I - CONSCIÊNCIA	19
III.I.I - INTRODUÇÃO	21
III.I.II - O CINEMA-FILOSOFIA	22
III.I.III - PSICANÁLISE, IMAGINÁRIO E IDENTIFICAÇÃO	28
III.II - REALIDADE	35
III.II.I - INTRODUÇÃO	37
III.II.II - A EPISTEMOLOGIA DA IMAGEM CINEMÁTICA	39
III.II.III - LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	42
III.II.IV - A IMAGEM E O OUTRO REAL	47
III.III - TEMPO	53
III.III.I - INTRODUÇÃO	55
III.III.II - ENTRE OUTRAS COISAS, A FORMA COMO SE FORMAM OS CRISTAIS	57
<b>IV - APÓS TUDO O QUE CONSTITUIU O PERCURSO</b>	64
IV.I - DEVIR/TO BECOME	67
IV.II - I'M NOT THERE	73
<b>V - CONCLUSÃO</b>	80
<b>VI - BIBLIOGRAFIA</b>	84
<b>ANEXOS</b>	89

## TABELA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> David Lynch, <i>Mulholland drive</i> , 2001.	27
<b>Figura 2.</b> Ingmar Bergman, <i>The Seventh Seal</i> , 1967.	29
<b>Figura 3.</b> Ingmar Bergman, <i>Persona</i> , 1966.	29
<b>Figura 4.</b> Georges Méliès, <i>Le Voyage dans la Lune</i> , 1902.	30
<b>Figura 5.</b> Ridley Scott, <i>Alien</i> , 1979.	33
<b>Figura 6.</b> Ridley Scott, <i>Alien</i> , 1979.	33
<b>Figura 7.</b> Joel Coen, <i>Fargo</i> , 1996.	34
<b>Figura 8.</b> Matthew Barney, <i>The Cremaster Cycle</i> , 1994-2002.	34
<b>Figura 9.</b> Ridley Scott, <i>Blade Runner</i> , 1982.	45
<b>Figura 10.</b> Ridley Scott, <i>Blade Runner</i> , 1982.	46
<b>Figura 11.</b> Ridley Scott, <i>Blade Runner</i> , 1982.	46
<b>Figura 12.</b> Andrew Niccol, <i>Gattaca</i> , 1997.	46
<b>Figura 13.</b> Bill Viola, <i>Tristan's Ascension</i> , 2005.	47
<b>Figura 14.</b> Jonathan Caouette, <i>Tarnation</i> , 2003.	50
<b>Figura 15.</b> Ang Lee, <i>Crouching Tiger, Hidden Dragon</i> , 2000.	51
<b>Figura 16.</b> Eija-Liisa Athila, <i>The House</i> , 2002.	52
<b>Figura 17.</b> Andrew e Laurence Wachowski, <i>Matrix</i> , 1999.	52
<b>Figura 18.</b> David Claerbout, <i>Sections of a Happy Moment</i> , 2005.	56
<b>Figura 19.</b> Maya Deren, <i>Meshes of the Afternoon</i> , 1943.	59
<b>Figura 20.</b> Chantal Akerman, <i>La Chambre</i> , 1972.	60
<b>Figura 21.</b> Alain Renais, <i>L'Année Dernière à Marienbad</i> , 1961.	62
<b>Figura 22.</b> Marta Alvim, <i>Devir/To Become</i> , 2008.	68
<b>Figura 23.</b> Marta Alvim, <i>Devir/To Become</i> , 2008.	72
<b>Figura 24.</b> Marta Alvim, <i>I'm Not There</i> , 2009.	74
<b>Figura 25.</b> Marta Alvim, <i>I'm Not There</i> , 2009.	78

I

## *INTRODUÇÃO*



## APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA DE DISSERTAÇÃO

### I.I

O desenvolvimento conceptual deste trabalho pretende analisar de que forma a *imagem cinemática*<sup>1</sup> (Gilles Deleuze) é um importante médium de expressão, revelação e contacto com pensamentos, temas e realidades que se encontram para além da experiência e do entendimento humano.

A escolha do seu título remete propositadamente para um absurdo que normalmente é melhor comportado por outros tipos de linguagem. *Descíamos de olhos fechados para podermos ver a subida*, poderia ser o excerto de uma descrição de cena ou diálogo de um filme. No entanto, a frase pretende representar mais do que isso, fazendo uma directa alusão às descidas e subidas que caracterizam as flutuações da consciência e ainda ao processo de sonhar, pois no momento em que fechamos os olhos é-nos possível aceder a outro tipo de visualizações.

No âmbito deste trabalho pretende-se ainda tentar compreender de que forma e por que meios a filosofia e o conhecimento se relacionam com o cinema, principalmente com cinema artístico ou experimental.

Assim, este projecto pretende desenvolver - numa narrativa própria que exprima a relação entre autor, criação artística cinemática e transcendência - a compreensão da forma como a

---

<sup>1</sup> *Imagem cinemática - Imagem em movimento*. Expressão Deleuziana que encerra o conceito do movimento na imagem.

linguagem cinematográfica permite estabelecer um diálogo entre as múltiplas realidades que a mente comporta, expondo e analisando teorias e obras que abordam a cinematografia como um veículo para o pensamento e para a abstracção.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, iremos ter oportunidade de analisar nas obras de Bill Viola, David Lynch, Eija-Liisa-Ahtila, Maya Deren ou David Claerbout entre outros, a forma como a linguagem cinematográfica consegue transmitir ideias e pensamentos ou, simplesmente, a forma como a linguagem cinematográfica consegue transportar novas significações, percepcionáveis através de uma estruturada combinação de sons e de imagens cuja sequência (*tempo e movimento*) nos remete para o interior intangível de outras atmosferas mentais.

Observar o processo e o resultado da combinação som/imagem cinematográfica, promove também reflexões acerca da Consciência, do Tempo e da Realidade, ainda que, em determinadas obras, o tema não se debruce directamente sobre nenhum destes conceitos. As *viagens* pelos lugares da mente para onde nos transportamos ou para onde somos transportado por intermédio da arte cinematográfica<sup>2</sup>, permitem-nos igualmente reconhecer a complexa relatividade destes conceitos e avaliar o potencial que a linguagem cinematográfica tem para os representar.

Como iremos ter oportunidade de demonstrar ao longo desta dissertação, a *imagem-cinematográfica* permite criar significações que vão muito para além do significado contido nas próprias imagens. Ao autor, a *imagem cinematográfica* permite materializar e partilhar ideias que de alguma forma representam a sua complexa e indefinível essência; a sua realidade paralela, metafísica e transcendental. Ao espectador, a *imagem cinematográfica* permite pensar, ao fazer com que possa tomar contacto com outras formas de conhecimento.

Em conclusão poderá dizer-se que a procura de ecos e representações de uma realidade pessoal e transcendental dentro do universo da arte cinematográfica, deu origem à formulação deste projecto que pretende, para além de explorar a forma como o autor se pode revelar através da cinematografia, abordar numa perspectiva biográfica a *imagem cinematográfica* como um médium de raciocínio, intervenção, comunicação e, em última análise, como metáfora para o autor na sua incessante busca por si mesmo.

---

<sup>2</sup> Entendemos por arte cinematográfica o cinema, a videoarte e todas as outras formas de representação e exposição de *imagens cinematográficas*.

## ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO FINAL

### I.II

No âmbito da temática acima apresentada, o projecto final passará pela exposição e análise de duas obras de videoarte desenvolvidas por mim nos últimos anos. As obras seleccionadas para integrar este projecto são em grande parte impulsionadoras da origem e desenvolvimento desta problemática em torno da Consciência, da Realidade e do Tempo.

Tratam-se de obras cujos temas se desenvolvem em torno de ideias que remetem para questões do âmbito da Arte e da Filosofia e que, em geral, directa ou indirectamente, abordam temas relacionados com o Homem - ser individual, social, sensorial, racional, que se sente impelido a formular questões e proposições acerca do Mundo e acerca de si próprio.

Consciência, Realidade e Tempo foram conceitos, dúvidas e observações que surgiram durante o desenvolvimento de processos pessoais relacionados com a experimentação videográfica, artística e experimental.

Outro ponto importante neste projecto é a sustentação e o desenvolvimento da ideia de que o Homem possui uma realidade onírica e individual, onde subsiste em paralelo com a realidade comum e universal do mundo material.

Nesta concepção de realidade, o autor trabalha de forma única e individual pois é nela onde cria em primeiro lugar. Esta é a realidade interna, a realidade da evasão, dos múltiplos lugares e das múltiplas possibilidades, o lugar onde o Homem se transcende à medida que se enraíza na sua própria concepção de existir e onde aprofunda a compreensão que tem sobre o Mundo e sobre si próprio.

## II

*CARACTERIZAÇÃO DA DISSERTAÇÃO*

Tal como abordado no capítulo da introdução, o objectivo desta dissertação consiste principalmente em estabelecer uma relação entre a *imagem cinematática*, a criação artística e o Homem metafísico, ao mesmo tempo que se tenta compreender de que forma o conhecimento, o cinema e a filosofia se encontram.

Para este desenvolvimento irão também ser expostas algumas teorias e obras que sustentam a ideia de que a cinematografia permite a criação de uma *nova imagem do pensamento* (Deleuze/Friedrich Nietzsche), por se tratar de uma forma de conhecimento que exprime, comunica e representa a essência transcendental de cada autor.

As questões metafísicas que os conceitos de Consciência, Realidade e Tempo encerram, encontram-se directa ou indirectamente presentes no cinema clássico, experimental e em obras cinematográficas contemporâneas. O Homem, de uma forma mais ou menos consciente, sente-se impellido a investigar, a partilhar e de alguma forma a materializar o entendimento que tem acerca do mundo e acerca de si próprio.

Se analisarmos a forma como a transcendência e a intangibilidade se relacionam com o cinema, poderíamos sugerir que existe uma relação de causa-efeito, um processo de A para B que vê o Homem como seu centro. De um lado o pensamento e a abstracção quase irracional. Do outro, a vontade de materialização, representação e de expressão desse mesmo pensamento e transcendentalidades. No entanto, se conseguíssemos representar visualmente este processo, desenharíamos um círculo e não uma linha, pois só um círculo representaria um *Eterno Retorno* (Nietzsche) de dúvidas, interpretações e possibilidades.

Como iremos abordar ao longo desta dissertação, a ideia de que poderá existir uma *nova imagem do pensamento* através da *imagem cinematática* é, de alguma forma, partilhada por vários autores cujas teorias se relacionam com Deleuze.

Para Deleuze, a função principal do cinema é a de ser pensamento. Segundo ele, a situação sociocultural do pós-guerra derrubou o esquema clássico e narrativo da *imagem movimento* e deu lugar ao cinema da *imagem-tempo*. Esta nova abordagem estabelece-se porque permite pela primeira vez retratar o tempo tal como ele é: independente da continuidade espacial, desconexo, irreal, relativo à realidade do seu mentor.

Muitos autores de videoarte e de cinema abordaram em suas obras o conceito *imagem-tempo*, conseguindo, por meios exclusivamente cinematográficos, trabalhar e comunicar sentimentos, pensamentos e realidades que de alguma forma transcendem a mais material e elementar das realidades. Através do uso da linguagem cinematográfica - imagem, narrativa, som, montagem - tornaram possível pensar o impensável e comunicar o incomunicável, revelando assim a

potencialidade que a linguagem cinematográfica tem para transmitir a abstracção do mundo das ideias e dos múltiplos lugares.

Artistas como David Lynch, Chantal Akerman ou Eija-Liisa Ahtila, entre outros, usaram a *imagem em movimento* como numa espécie de versão não linguística do pensamento e, ao transmitirem os pensamentos e as atmosferas desconexas e intangíveis dos seus universos, promoveram igualmente o pensamento e a auto-reflexão nos seus espectadores que, perante a impossibilidade de uma apreensão lógica, passiva e mecanicista da *imagem em movimento*, desdobraram o seu pensamento em múltiplas direcções.

Nos próximos capítulos, as teorias e obras apresentadas sob os títulos Consciência, Realidade e Tempo – que compõe o subtítulo desta dissertação de Cinema e Audiovisual, inserida no âmbito do programa de Mestrado em Som e Imagem, pretendem representar toda esta problemática que se apresenta.

A motivação para o desenvolvimento desta dissertação, surgiu durante o processo de desenvolvimento artístico pessoal. O trabalho levado a cabo para conceber determinado tipo de obras, permitiu-me observar e reflectir acerca de muitas das questões que aqui se colocam. De igual modo, o estudo e a observação do trabalho de outros autores, bem como a realização de investigações teórico-práticas desenvolvidas e aprofundadas para a realização desta dissertação, consolidaram e justificaram a vontade de realizar um trabalho dedicado a dar a conhecer a dinâmica de pensar e de existir através de sequências de sons e de imagens.

Como de alguma forma tem vindo a ser enunciado ao longo destes dois primeiros capítulos, a metodologia que vem levar a cabo esta proposta centra-se em dois aspectos principais: investigação e análise de estudos teóricos cujo desenvolvimento é acompanhado pela exposição e análise de algumas obras de videoarte e de cinema e exposição e análise de duas obras de videoarte desenvolvidas por mim.

Deste projecto, poderá concluir-se que tem como principal objectivo abordar a meta-cinematografia como uma forma de pensamento e como um meio de expressão, representação e comunicação de realidades intangíveis e transcendentais.



### III

*CINEMA PARA ALÉM DE LUZ E DE SOMBRA*

*CONSCIÊNCIA*

“É através da luz e de uma ideia clara que a mente vê a essência das coisas, números, e extensões. É através de uma ideia vaga ou através do sentimento que a mente julga a existência de criaturas e que conhece a sua própria existência”.

**ANTÓNIO DAMÁSIO**

## INTRODUÇÃO

### III.I.I

Ao longo dos anos, a tentativa de compreendermos a relação entre a arte cinematográfica e o Homem tem-se aproximado e afastado da filosofia.

O século XXI vê ressurgir um diálogo entre estas duas áreas devido ao carácter cada vez mais interdisciplinar da *imagem cinematográfica*, que possibilita uma mais profunda e completa expressão da essência Humana.

Não sendo possível nesta dissertação desenvolver todos os temas que em Teoria do Cinema abordam a forma como o Homem se consegue projectar e conhecer através da arte cinematográfica, seleccionamos alguns dos que consideramos mais pertinentes para o desenvolvimento da ideia de que a *imagem cinematográfica*, tal como a filosofia, nos pode fazer chegar aos mais profundos e expandidos níveis da nossa consciência.

## O CINEMA-FILOSOFIA

### III.I.II

Alguns teóricos defendem a ideia de que o cinema serve como metodologia para ilustrar conceitos filosóficos. Outros argumentam que o cinema é em si um processo filosófico.

As opiniões dividem-se quando se tenta caracterizar de que forma a filosofia se relaciona com o cinema e em geral podemos concluir que provavelmente não existe uma única maneira de definir o processo de construção dessa mesma relação. No entanto, dentro do âmbito deste trabalho, é importante que nos debruçemos sobre a forma como o cinema pode ser em si um processo filosófico, pois as teorias que defendem a ideia do cinema poder ser pensamento e consciência, sustentam e corroboram a nossa teoria que, em traços gerais, assenta na hipótese de ser possível através da arte e da *imagem cinematográfica* criar condições para o entendimento e para a representação do Homem físico e transcendental, do Homem do devir e do tempo que se transmuta nas múltiplas e subjectivas realidades da sua consciência.

*Film-philosophy* ou *filmosophy*<sup>3</sup> é uma expressão contemporânea que emergiu para definir o encontro entre o Cinema e a Filosofia. Em *film-philosophy* analisa-se a forma como o cinema

---

<sup>3</sup> Daniel Frampton, 2006.

encerra e aborda questões filosóficas e de que forma as suas investigações ontológicas relacionam conceitos como a percepção, o movimento e o conhecimento.

A análise do cinema enquanto filosofia promove reflexões em torno da forma como a *imagem cinematográfica* permite uma nova representação do Homem e da sua relação com o mundo .

O cinema e a videoarte ou a arte cinematográfica em geral, gera novas formas de conhecimento e dá a conhecer à filosofia diferentes aspectos da natureza das abstrações Tempo e Espaço. Segundo Frampton, o cinema chega mesmo a ser uma transcendência da forma de pensar tradicional.

Em termos fílmicos, a forma com que se trabalha e aborda a ontologia cinematográfica, depende do tipo de temas que o autor se propõe desenvolver e do tipo de metodologias que pretende seguir. Existem abordagens experimentais, metafísicas, analíticas, cognitivas, fenomenológicas, empíricas e muitas delas, principalmente as consideradas artísticas (*film-art*<sup>4</sup>), parecem ser capazes de levantar ou mesmo de resolver problemas de âmbito tradicionalmente filosófico que desafiam e caracterizam a mente humana.

Mas de que forma um filme ou um vídeo nos toca? Como apreendermos o seu conteúdo? Poderá a *imagem cinematográfica* ser em si uma nova forma de pensamento?

A opinião de Gilles Deleuze, que como iremos ter oportunidade de ver ao longo desta dissertação influenciou muitos outros teóricos, é, a nosso ver, a mais relevante de ser explorada devido carácter inovador que atribuiu ao cinema, mais precisamente, que atribuiu à imagem cinematográfica.

Segundo Deleuze o cinema é de facto uma nova forma de pensamento que transcende todo o tipo de representação, linguagem ou abstracção até agora desenvolvida pelo Homem. Em determinadas condições, a imagem em movimento do cinema consegue mesmo representar o tempo verdadeiro e a essência dos lugares para onde o nosso *eu* se expande durante as mais afastadas flutuações da nossa consciência.

Frampton, inspirado em Deleuze, aproxima-se igualmente desta ideia afirmando que a imagem tem a sua própria lógica de comunicação não-linguística e que o cinema se torna *the*

---

<sup>4</sup> *Popular cinema cooperates with desire for reverie rather than opposing it. (...)Nothing will happen that will require conscious mental effort. The art film, it should be admitted, attempts to move in just the opposite direction —to awaken and shock and engage the audience. O.B. Hardison.*

*Film as dream, film as music. No art passes our conscience in the way film does, and goes directly to our feelings, deep down into the dark rooms of our souls. Ingmar Bergman.*

*exploration of a thought outside itself* <sup>5</sup>. Segundo Frampton, o espectador que experiencia o cinema, quebra a interação apática e racional que faz com o mundo e, pela primeira vez, tem a oportunidade de o sentir instintivamente.

Frampton desenvolve ainda o conceito de *film-thinking* <sup>6</sup> que teoriza acerca da forma como o cinema nos faz pensar através de sentimentos e emoções. Segundo Frampton, o cinema faz-nos pensar de fora do nosso sistema cognitivo por possuir uma *inteligência orgânica* <sup>7</sup> capaz de conter pensamentos que estão para além das linhas de raciocínio geradas pelas formas de linguagem tradicionais.

A linguagem em geral e sobretudo as formas de linguagem tradicionais (verbais, sejam elas escritas ou orais) limitam a expressão do pensamento por terem de alguma forma que o materializar em códigos de apreensão universal. Como escrevia Ludwig Wittgenstein no seu *Tractatus Logico-Philosophicus*:

“A linguagem disfarça o pensamento. (...) segundo a forma exterior da roupagem, não é possível concluir sobre a forma do pensamento disfarçado; porque a forma exterior da roupagem visa a algo bem diferente do que permite reconhecer a forma do corpo. Os arranjos tácitos para a compreensão da linguagem quotidiana são de uma enorme complicação.”

Mas apesar do que foi dito, a *imagem cinematográfica* parece possuir uma forma de linguagem capaz de reproduzir e gerar pensamento de um modo tão abstracto como o próprio pensamento. De alguma forma é como se a *imagem cinematográfica* possuísse a linguagem do pensamento, deixando assim de haver algum tipo de perda em processos de transcrição.

As novas capacidades de significação da *imagem cinematográfica* dão assim origem a uma nova forma de conhecimento, fazendo com que a *imagem cinematográfica* seja, ela própria, *pensamento*. Nas palavras de Frampton: *Film does thinking, rather than just provoking thinking. Film-thinking is immanent to the film*. Ou, como afirma Deleuze, a *imagem cinematográfica* é “membrana cerebral”.

O cinema, mais do que um instrumento que faz pensar, é assim um instrumento pensante: ele próprio possui uma mente que não se assemelha à do Homem porque possui mecanismos autónomos.

---

<sup>5</sup> Frampton, 2006, p. 66.

<sup>6</sup> Idem p. 23.

<sup>7</sup> Ibidem.



A autonomia do cinema parece também estender-se à forma como este consegue funcionar como um todo; o cinema constitui um todo *orgânico* que não representa o resultado da soma das suas partes, fazendo do cinema um *film-being*<sup>8</sup> cujas parcelas que o compõe trabalham única e exclusivamente para a inter-relação das partes que o constituem. E, como sistema orgânico que é, o cinema produz ainda significações de apreensão fácil e instintiva.

Assim, e de volta ao nosso ponto de partida, podemos afirmar que a *imagem cinematográfica* presente no cinema possui aspectos que a fazem produzir significações que estão para além do significado individual das imagens que a constituem.

As novas significações da *imagem cinematográfica* são, poderíamos afirmar, transcendentais pois de alguma forma nos transportam para múltiplas atmosferas de sensações, percepções, consciências e realidades. A *imagem cinematográfica* é, como diria Frampton, a “nova episteme” porque nos faz viajar num campo ilimitado de relações, continuidades e descontinuidades.

*Cinema 2: L' Image-Temps* de Deleuze, revela bem todo o poder e magnanimidade conceptual da *imagem cinematográfica*. A *imagem-tempo* - que irá ser mais detalhadamente desenvolvida no capítulo *Tempo* - é a vertente da *imagem cinematográfica* que contém a possibilidade de uma nova imagem, de um novo tempo. Aqui Deleuze fala de uma nova imagem e não de um novo imaginário porque em Deleuze, a imagem está por si e não pela consciência. A imagem é, ela própria, consciência.

Henri Bergson em *Matière et Mémoire* (1939), tinha já abordado a ideia da imagem ser consciência ao afirmar que nela existe uma luz, um *olho* prévio. Deleuze, continua assim este desenvolvimento afirmando que a imagem parece possuir uma “consciência imanente”. No entanto, não há *gaze*<sup>9</sup> na imagem de Deleuze. O espelho que nós vemos como se ele nos pudesse ver, ou o processo que representa o espelho, pode de facto ver-nos e muito provavelmente tocar-nos. Imagem como consciência e consciência como imagem ou, como diria Deleuze, “o cérebro é o ecrã”<sup>10</sup>.

Uma nova identidade material surge neste monismo que une cérebro e ecrã para dar origem a uma mente expandida<sup>11</sup> que ultrapassa os limites do corpo físico e que se projecta, levando consigo o *eu* imaterial.

---

<sup>8</sup> Idem p. 23.

<sup>9</sup> Jacques Lacan.

<sup>10</sup> Deleuze.

<sup>11</sup> *Extended-mind* (Deleuze).

“ O cérebro é o ecrã” vem assim de encontro a Bergson que escrevera que o universo material é um grande *agregado de imagens*<sup>12</sup>. Imagens que representam o que não está presente e que podem existir sem nunca serem interpretadas <sup>13</sup>.

O intervalo que existe entre estes dois termos, a distância que existe entre a *presença* e a *representação*, parece também poder servir de medida para a distância que existe entre a matéria e a nossa percepção consciente da matéria. António Damásio, aproxima-nos desta ideia recordando-nos como as imagens constituem a *matéria* na nossa mente:

“O que revelam as luzes quando são ligadas, súbita ou gradualmente? Em geral mostram algo que é habitual descrever-se como uma *mente* (...) E de que é feita a mente que nos é assim revelada? De padrões mapeados nos idiomas de todos os sentidos possíveis e imaginários – visuais, auditivos, tácteis, musculares, viscerais, e outros, numa série maravilhosa de tons, cambiantes, variações e combinações, fluindo de uma forma ordeira ou caótica, em resumo, de *imagens*. (...) Agora bastará recordar que as imagens são a principal moeda corrente da nossa mente, e que o termo se refere a padrões de todas as modalidades sensoriais, não apenas a visual, e tanto a padrões abstractos como concretos.”

António Damásio (2010: 202, 203)

Ainda desenvolvendo a relação que temos vindo a estabelecer entre imagem e consciência, citemos agora Antonin Artaud que chega mesmo a afirmar que o cinema é como uma droga na sua capacidade de alterar o nosso estado de consciência.

Segundo Artaud, o cinema estimula o cérebro actuando directamente na sua massa cinzenta:

*(...)a sort of physical intoxication which the rotation of images communicates directly to the brain. The mind is affected outside representation. This sort of virtual power of the images finds hitherto unused possibilities in the very depths of the mind.*

in Flittermann-Lewis (1996:116)

---

<sup>12</sup> Bergson, 1994, p. 22.

<sup>13</sup> *An image may be without being perceived* (Bergson, 1994, p. 23.).

Hugo Munsterberg também fez observações muito interessantes acerca do paralelismo entre dispositivos cinemáticos e actos de consciência. Munsterberg dizia que o cinema influencia a mente do espectador fazendo-o penetrar nos processos próprios do desafio artístico. Munsterberg ressaltava que, no cinema, apesar de sabermos que estamos a ver imagens bidimensionais, experienciamos uma forte sensação de profundidade de campo e de movimento, sensação essa que na realidade só existe porque o nosso sistema cognitivo a adiciona. Não havendo real movimento, há apenas as sensações do movimento proporcionado pela nossa actividade mental. Por outras palavras, apesar de não nos apercebermos (porque estamos perceptivamente e psicologicamente imersos no complexo mundo visual do cinema), a sensação de profundidade de campo e de movimento é falsificada por uma combinação de percepções *objectivas* e de investimentos subjectivos dessas mesmas percepções.

Para finalizar, aproveitando para introduzir algumas temáticas que irão ser abordadas nos próximos capítulos, e indo de encontro ao que foi dito, resta-nos apenas lembrar que Deleuze, ao explorar a noção de que o cinema nos dá a *realidade* e não a sua pálida imitação, afirmava que sujeito e objecto são dois pólos da imagem que se apresentam sempre em simultâneo. As imagens cinemáticas podem tender mais para o lado do objecto - como as imagens estáticas dos primeiros anos do cinema, ou mais para o lado do sujeito - como as imagens dos planos mentais dos filmes de David Lynch, mas, em última instância, elas são sempre e de alguma forma reveladoras da abstracção intrínseca que transportamos.



Figura 1. David Lynch, *Mulholland drive*, 2001.

## PSICANÁLISE, IMAGINÁRIO E IDENTIFICAÇÃO

### III.III

Como já foi referido anteriormente, a evolução da teoria do cinema e da filosofia andaram frequentemente de mãos dadas e, inclusive, metodologias como a psicanálise enraizaram-se neste tipo de transdisciplinaridade: enquanto as imagens em movimento do cinema posicionam-nos entre o real e o imaginário num jogo de sombras e de luz, a psicanálise posiciona-nos na compreensão de fenómenos estéticos através da interpretação do subconsciente, um subconsciente que tantas vezes se revela nas *imagens-cinemáticas* de David Lynch<sup>14</sup>, Alain Resnais<sup>15</sup>, Ingmar Bergman<sup>16</sup> ou na subjectividade inteligente da videoarte de Bill Viola<sup>17</sup>, David Claerbout<sup>18</sup> ou Eija-Liisa Ahtila<sup>19</sup>.

---

<sup>14</sup> David Lynch - cineasta e artista plástico norte americano nascido em 1946.

<sup>15</sup> Alain Renais – cineasta francês nascido em 1922.

<sup>16</sup> Igmar Bergman – dramaturgo e cineasta sueco nascido em 1918.

<sup>17</sup> Bill Viola – videoartista norte americano nascido em 1970.

<sup>18</sup> David Claerbout – artista Belga nascido em 1969, conhecido principalmente pelas suas videoinstalações de larga escala. A experiência do Tempo é um elemento fundamental na sua obra.

<sup>19</sup> Eija-Liisa Atila – videoartista e fotógrafa nascida em 1959 na Finlândia.



Figura 2. Ingmar Bergman, *The Seventh Seal*, 1967.



Figura 3. Ingmar Bergman, *Persona*, 1966.

Christian Metz, um teórico de cinema francês bastante proeminente nos anos 70, desenvolveu uma extensa investigação acerca de estruturas narrativas e inter-relacionou de forma bastante plausível a semiótica com a psicanálise e com o cinema. Grande parte do trabalho de Metz culminou em livros como *The Imaginary Signifier*<sup>20</sup>, uma publicação que, entre outros assuntos, aborda a questão do sonho, da identificação e do imaginário presente no cinema.

Porque vemos filmes e de que forma somos capazes de os compreender? – É provavelmente a questão central em Metz, cujo trabalho tentava entender a essência do cinema, explicando o significante cinematográfico como fenómeno sociocultural.

Para tentar responder a este tipo de questões, Metz ressaltou em primeiro lugar que o cinema se generalizou como uma actividade que permitia ao público experienciar algo nunca antes experienciado.

Para compreender esta afirmação, é necessário fazer referência a uma fórmula que Metz julgava estar por detrás do cinema e que, em traços gerais, é descrita como sendo constituída por três *máquinas* que se inter-relacionam.

A primeira é a máquina que produz o cinema, ou seja, a máquina que engloba os estúdios, o equipamento, as instituições e a tecnologia.

A segunda, é uma máquina que trabalha em tandem com a primeira e que é, sem dúvida, a mais importante na argumentação de Metz em *The imaginary Signifier*. Esta *psychical machine* que pulsa no interior do Homem, provoca-lhe o desejo de experienciar o cinema. Trata-se de uma máquina psíquica e transcendental que atrai o Homem para o cinema com base no que o ele imaginou e continua a imaginar poder vir a ganhar com a sua experienciação.

---

<sup>20</sup> Metz 1982.

Uma terceira e última máquina envolve todos os que escrevem e teorizam sobre o cinema, ou seja os críticos, teóricos e historiadores.

Baseado nesta fórmula, Metz explica como o cinema se tornou uma forma de arte e de actividade sociocultural de difícil equiparação. Esta afirmação é ainda sustentada pelo facto de se atribuir ao cinema e à arte cinematográfica em geral a qualidade de ser magia, *imaginário* e *identificação*.

Georges Méliès, um mágico ilusionista que geria um pequeno teatro em Paris nos anos de 1890-1895, poderia confirmá-lo ao observar o crescimento da sua audiência após ter introduzido um cinematógrafo nos seus espectáculos de magia.

Naquela época, a montagem que permitia a realização de truques hoje recordados como os primeiros efeitos especiais, fazia com que o cinema fosse acima de tudo magia. Na verdade, a popularidade da magia decrescia à medida que a do cinema ascendia vertiginosamente.

Actualmente, a magia e o cinema são actividades autónomas, mas, se analisamos de perto, poderemos constatar que elas nunca deixaram de se relacionar. Cinema e magia possuem pelo menos três características em comum: a imaginação, a sugestão e a capacidade de ilusão. Se observarmos, o que se passa diante dos nossos olhos quando visionamos um filme, seja ele artístico, experimental ou de ficção, pertence ao mundo imaterial e ilusório, na medida de que nada existe materialmente.



**Figura 4.** Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune*, 1902.

O cinema só se concretiza na mente de quem o percebe: não existe até estarmos presentes e basta fecharmos os olhos para o interromper. Acções, pessoas, objectos, nada se materializa. Tudo se ausenta em meras projecções de luz que traduzem uma realidade relativa e impalpável na qual por momentos nos fixamos: *The chair at which we look during a film will have been filmed at another time and space; it will be absent from the cinema auditorium.*

É com base nesta ausência que Metz designa o significante cinematográfico como *imaginário*. Segundo Metz, sem o espectador não há filme, pois não existe uma mente que o construa<sup>21</sup>. No entanto, o significante é *imaginário* não pelo que o cinema possa vir a representar, mas porque ser *imaginário* é a sua condição inerente, a condição que se encontra presente logo desde o início.

Igualmente, a questão da *identificação*, introduzida logo no início deste capítulo, permite também definir o *imaginary signifier* de que Metz fala.

No entanto, o que se entende por identificação poderá gerar alguma confusão uma vez que o conceito possui mais do que uma vertente de significação.

A Identificação em Metz é a *primary cinematic identification*; o tipo de identificação que se define no processo pelo qual a câmara cria um universo cinematográfico disponível para o espectador. Posto de outra maneira, é a identificação com as possibilidades subentendidas em cada filme; a forma como o espectador cria sentido ao apreender o universo cinematográfico.

*A film is difficult to explain because it is easy to understand*<sup>22</sup>, escreve Metz que designa o *signifier* como *imaginário* e não como *simbólico* pois não necessitamos de conhecer uma série de códigos especiais para entender um filme. É o vasto e ilimitado imaginário que se conecta com a atmosfera presente em cada filme que assistimos. Apesar de, a um determinado nível, necessitarmos de conhecer alguns dos códigos subentendidos na actividade de ver um filme, não é preciso ter ou adquirir um exaustivo sistema simbólico para o apreender.

Ver um filme é usar um *sistema inconsciente* de compreensão, enraizado nas capacidades imaginárias de cada ser humano.

Aproximando-se de Kant ou de Lacan, Metz afirma que o campo de possibilidades de um filme é tanto maior quanto maior for a capacidade de “montagem” por parte do espectador. Ou seja, tal como em Kant o campo de possibilidades da experiência *per se* depende de alguns princípios transcendentais através dos quais o Homem tem acesso ao mundo<sup>23</sup>, em Metz, o grau de significação e de interpretação de um filme depende de princípios que interferem na forma

---

<sup>21</sup> *It is I who make the film* – Metz (1982:48).

<sup>22</sup> 1974, p. 72.

<sup>23</sup> *It must be possible for the “I think” to accompany all my representations* – Kant (1929, pp. 152-3).

como este compreende e estrutura a sequência de imagens apresentada. Um filme transforma-se em três ao ser experienciado pelo agricultor, pelo cientista e pelo fotógrafo que o interpretam de maneiras diferentes (Hugo Munsterberg).

O cinema transforma-se assim numa experiência metafísica pois “transcende o nosso envolvimento com o mundo material”<sup>24</sup>. Mas segundo Metz a experiência transcendental existe não porque o espectador possui qualidades transcendentais, mas porque ele próprio possui, de forma subjacente, a *condição da possibilidade* que faz com que qualquer filme seja experienciado como um filme.

O ponto de vista de Lacan também se relaciona com Metz da seguinte forma: segundo Lacan é através do *estádio do espelho*<sup>25</sup> que o Homem aprende a separar o *Eu* do mundo exterior; segundo Metz, o *estádio do espelho* no qual o espectador entra ao assistir a uma filme, permite-lhe ter acesso a múltiplos mundos que por sua vez permitem a construção de múltiplos *Eus* e de múltiplas identidades.

Assim, e aproveitando para voltar ao que no início deste capítulo foi referido acerca do cinema e da psicanálise, avancemos, procurando desta vez aprofundar de que forma a *imagem cinematográfica* poderá fundar a identidade e em que termos poderá tocar a consciência.

Em 1993 ocorreu na UCLA (University of California, Los Angeles) uma conferência que reuniu psicanalistas e teóricos de cinema como Stephen Heath, Mary Ann Doane, Slavoj Žižek e Janet Bergstrom entre outros. Dessa conferência surgiu uma importante compilação de ensaios chamada *Endless Night: Cinema and Psychoanalysis, Parallel Histories*, que, em última análise, testemunha como é difícil abordar a evolução da teoria psicanalítica de cinema nos últimos 30 anos.

Para muitos autores encontrar uma relação entre o cinema e a psicanálise é uma tarefa complexa. A sua abordagem, difícil pela sua especificidade e extensão, acaba por se encontrar fora do âmbito desta dissertação. No entanto, a hipótese de, tal como na psicanálise, o cinema poder incidir ou relacionar-se com o processo de tomada de consciência do *eu* ou da realidade exterior, é bastante pertinente para este tema.

Apesar de alguns psicanalistas sugerirem que o espelho presente no cinema forma uma identidade subjectiva baseada em falsos reconhecimentos, (o espectador observa-se num lugar onde realmente não se encontra e por isso só se poderá construir de uma forma fragmentada), é interessante reconhecer que a *imagem cinematográfica*, presente tanto nos sonhos como no cinema, é o

---

<sup>24</sup> Hugo Munsterberg.

<sup>25</sup> *Mirror-stage* – Lacan 2006.



que torna o invisível visível. A *imagem cinematográfica*, é, em ambos os casos, o veículo que representa o pensamento e outras projecções, menos conscientes e ainda mais profundas e subtis.

Para além de *espelhar*, o cinema parece ainda permitir a ilustração de conceitos psicanalíticos: o cinema “mostra e pode ser mostrado para mostrar” a verdade da psicanálise.

Zizek desenvolve este ponto colocando a seguinte situação: se um aluno perguntar “Qual é a essência da psicanálise?” – poderíamos mostrar-lhe *Alien* (fig. 5 e 6), no momento em que o parasita explode viscosamente por entre a carne humana. Ou seja, poderíamos mostrar-lhe o *excesso*.

Através do excesso, o cinema passa da exposição à experiência. No limite da realidade, num extremo de choque psicanalítico, o cinema chega mesmo a exceder a psicanálise por de alguma forma conseguir realizar o irrepresentável.



Figura 5. Ridley Scott, *Alien*, 1979.

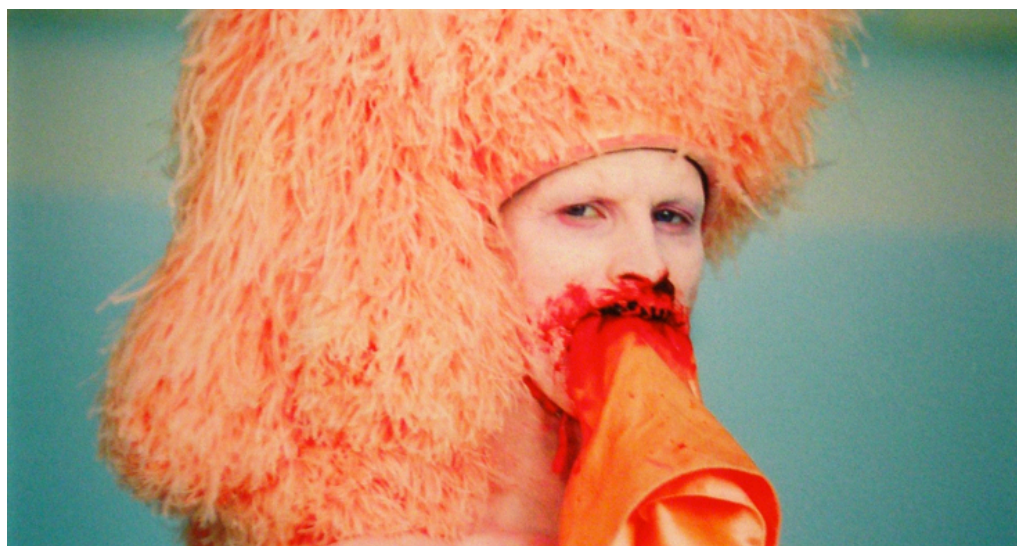


Figura 6. Ridley Scott, *Alien*, 1979.

Filmes como *Alien*, *Fargo* (fig. 7), *Blue Velvet*, *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963) ou o ciclo *The Cremaster*<sup>26</sup> (fig. 8), demonstram mais do que interpretam e essa demonstração envolve a fantasia num sentido verdadeiramente Lacaniano. De alguma forma, neste tipo de filmes visualiza-se excessiva e exageradamente quando, psicanaliticamente falando, o objecto ou o acontecimento é irrepresentável. Através do choque, do exagero e da extrapolação, sentimo-nos e conhecemo-nos.



**Figura 7.** Joel Coen, *Fargo*, 1996.



**Figura 8.** Matthew Barney, *The Cremaster Cycle*, 1994-2002.

---

<sup>26</sup> *The Cremaster Cycle* – projecto artístico composto por cinco filmes, várias esculturas, desenhos e o caderno do artista. O nome deste projecto provém do músculo cremaster cuja função é a de mover o escroto por forma a regular a temperatura dos testículos. O projecto faz inúmeras alusões à posição dos órgãos reprodutivos durante o processo de diferenciação sexual. Após oito anos de realização, esta obra foi exposta no no Soloman R. Guggenheim em Nova Iorque.

*REALIDADE*

*Illusion is the first of all pleasures.*

**VOLTAIRE**

## INTRODUÇÃO

### III.II.I

Definindo-se por Realidade tudo aquilo que existe dentro e fora da mente, este capítulo irá incidir sobretudo na realidade *intra-mentis*<sup>27</sup>, a realidade da imaginação que Martin Heidegger definiu como real por existir *onticamente*<sup>28</sup>.

Várias teorias, abordam a relação entre a realidade e a imaginação. A fenomenologia hermenêutica de Heidegger, por exemplo, posiciona a imaginação no centro fenomenológico do Tempo e considera-a um elemento essencial ao *Dasein*<sup>29</sup> por conter o passado e o futuro do Homem.

---

<sup>27</sup> Imaginação; realidade não expressa na realidade tangível *extra-mentis*.

<sup>28</sup> Relativo ao ente – Martin Heidegger em *Ser e Tempo* (1927).

<sup>29</sup> Dasein: o ser-aí ou o ser-no-mundo de Heidegger.

Nós, seres pós-modernos, vivemos rodeados de imagens e de espelhos. Vivemos numa época em que a imaginação assume um papel de destaque numa sociedade onde o virtual <sup>30</sup> se assume como *ultra* ou *meta-real*:

Marc Augé <sup>31</sup>, fala-nos da imagem, do tempo, do espaço e do ego numa antropologia da *supermodernidade* onde o imaginário individual se diferencia do colectivo e do simbólico. Surgem livros como os de Haruki Murakami <sup>32</sup> onde se estabelecem dois lugares, duas formas de existir em dois lados distintos que apenas se encontram separados por uma espécie de membrana orgânica que assegura o transporte da massa indelével dos nossos sonhos, senão mesmo da nossa essência. Igualmente, *Second Life* <sup>33</sup> e outros simuladores da vida real em ambiente virtual, asseguram que possamos desenvolver e experimentar a ideia de nós próprios, num “outro lado” que se adivinha tridimensional. Em filmes como *Matrix* <sup>34</sup> e *Avatar* <sup>35</sup> é possível projectamo-nos para um exterior colectivo através de imagens que, ao fantasiarem sobre a nossa existência, propõem a auto-análise e a observação crítica. E ainda, a emergência da videoarte e do cinema experimental reflectem a época que reclama uma linguagem mais profunda e transcendente, uma linguagem que comporte a ambígua complexidade do ser e das suas múltiplas realidades.

Agora (e provavelmente mais do que nunca), torna-se essencial compreender o que constitui a realidade. Com esse objectivo em mente, iremos neste capítulo tentar abordar não só o real, mas o real por detrás do real. Tentaremos abordar o invisível por detrás do visível, numa perspectiva que aborda o encontro entre a mente e a tecnologia cinematográfica.

---

<sup>30</sup> Para uma leitura mais aprofundada acerca do termo *virtual* usado no texto:

LÉVY, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte, 1998.

DELEUZE, Gilles, *L'Image- temps. Cinema 2*, Paris, éditions de Minuit, 1985. (Imagem-cristal, pp95-129).

ROSSET, Clément, *Le réel et son double*, “Collection Folio/Essais”, Gallimard, 1984.

<sup>31</sup> Marc Augé – etnólogo francês nascido em 1935.

<sup>32</sup> Haruki Murakami – escritor japonês nascido em 1949.

<sup>33</sup> <http://secondlife.com>.

<sup>34</sup> *Matrix*: filme de ficção científica realizado em 1999 por Andy e Larry Wachowski. Neste filme o Bem e o Mal opõem-se a todo o momento numa narrativa espaço-temporal sem passado, presente ou futuro. Em *Matrix* a possibilidade da manipulação da percepção humana coloca o espectador perante a dúvida do real. (<http://www.imdb.com/title/tt0499549>).

<sup>35</sup> *Avatar*: filme de ficção científica realizado em 2009 por James Cameron que, tal como o nome indica, aborda o tema da imortalidade mas também e principalmente o tema da interacção do Homem com a Natureza. Todo o filme se centra num olhar crítico sobre a espécie Humana que, eternamente motivada pelo lucro e pela ânsia do domínio tecnológico, acaba por inconsequentemente (senão mesmo estupidamente porque fá-lo de forma consciente) destruir toda e qualquer forma de vida, colocando inclusive em risco a sua própria existência. (<http://www.imdb.com/title/tt0133093>).

## A EPISTEMOLOGIA DA IMAGEM CINEMÁTICA

### III.II.II

Como sabemos o que sabemos? - esta é provavelmente a questão mais central em epistemologia, teoria que, para além de se debruçar sobre o que se entende por conhecimento e o que é possível conhecer, trabalha sobretudo a *forma* como se sabe.

Como foi sugerido anteriormente, o conhecimento presente no universo cinematográfico é *produzido* mais do que *ilustrado*. O conhecimento relaciona-se directamente com a mente e qualquer ser consciente gera formas de conhecimento.

Apesar de cada indivíduo, independentemente de ser autor ou espectador, transportar consigo o conhecimento das versões dos lugares e acontecimentos que constituem a sua história, não lhe é possível transmitir esse conhecimento sem o auxílio de uma estrutura que o interprete e codifique para uma linguagem comum, apreensível para o *outro*.

As formas de representação do pensamento que o Homem criou ao longo dos anos, permitiram-lhe sair do eremitismo interior de um corpo físico cujo sistema biológico quase hermético tenta tocar e experienciar o mundo.

Muito provavelmente, é através da Arte que o conhecimento de que falamos encontra o seu tempo e quem sabe não será através desse tempo que o Homem se conseguirá encontrar.

Como afirmava Susan Sontag:

*Art and thought. That's what lasts. That's what continues to feed people and given them an idea of something better. A better state of one's feelings or simply the idea of a silence in one's self that allows one to think or to feel. Which to me is the same.*

Susan Sontag <sup>36</sup>

Tal como Heidegger acreditava ser a poesia a que melhor representa o Homem por possuir uma linguagem cuja capacidade de abstracção transcende as próprias palavras, Sontag parece querer transmitir algo do género ao relacionar a Arte com o Pensamento. É como se a nossa essência, a essência do Homem - e isto a um nível quase espiritual - se revelasse quando, por momentos, atingimos um expandido e silencioso estágio de nós próprios.

Assim, e voltando ao tema central, torna-se importante definir que a epistemologia da *imagem cinematográfica* pode ser dividida em dois géneros: a epistemologia tecnológica e a epistemologia do evento <sup>37</sup>. A primeira refere-se ao estudo das questões que se relacionam com a formação e distribuição de conhecimento técnico e empírico relativo ao mundo da *imagem cinematográfica*. A segunda, apesar de incorporar de certa forma a primeira, centra-se sobretudo na investigação e representação de transformações, tempo, movimento ou posições estéticas.

A epistemologia tecnológica ocorre ao nível da forma, do estilo e da arquitectura das diferentes plataformas disponíveis para a imagem cinematográfica (digital, analógica, projecção, ecrã, web, etc.), mas ocorre também ao nível do que a linguagem cinematográfica produz.

O pensamento presente nessa linguagem ocorre através da epistemologia tecnológica da narrativa, do som e da experimentação de conhecimentos e crenças. A própria percepção, a capacidade que temos para interpretar e apreender o mundo, muda conforme a plataforma tecnológica disponível em dado momento espaço-temporal.

Henri Bergson explorou esta ideia através do estudo da forma como as condições cinematográficas podem definir a ontologia humana. Em 1907 escrevia: *the mechanism of our ordinary knowledge is of a cinematographical kind* <sup>38</sup>. Igualmente, Sergei Eisenstein ao aperceber-se do poder

---

<sup>36</sup> Susan Sontag *Finds Romance*, interview by Leslie Garis, *The New York Times* (1992-08-02).

<sup>37</sup> *Technological epistemology and event epistemology* - Felicity Colman (2009, p. 5).

<sup>38</sup> Henry Bergson (1983, p. 323).



das tecnologias de edição, criou a sua “montagem de atracções” com o intuito de incitar o espectador à acção política<sup>39</sup>.

A *imagem cinematográfica* e suas plataformas provocam assim mudanças ontológicas que podemos caracterizar como eventos. Em termos de epistemologia tecnológica, a teoria investiga a questão do real a nível técnico, ou seja, a capacidade cinematográfica de gravar eventos no tempo e como tempo. Reflexões acerca da forma como o cinema ou a arte cinematográfica ao gerar ideias sobre o tempo aumenta o conhecimento metafísico, é do âmbito da epistemologia do evento.

A epistemologia do evento é portanto a epistemologia da mudança e do pensamento; a epistemologia do novo sistema. Apesar de englobar a epistemologia tecnológica (nos aspectos formais de *mise en scène*, género, narrativa...) a epistemologia do evento centra-se principalmente em questões relacionadas com a essência e com o conteúdo.

Todos os aspectos presentes na cinematografia que remetem para o universo da memória, da imaginação, do tempo e da realidade, pertencem ao âmbito da epistemologia do evento. As ideias, os conceitos, tudo o que materialmente não existe mas que faz parte da existência por constituir a essência das coisas, interessa à epistemologia do evento que atribui ao cinema a capacidade de gerar *verdades*<sup>40</sup> através de *modes of embodied experience*<sup>41</sup>, ou seja, através de experiências que se nos incorporam.

---

<sup>39</sup> Sergei Eisenstein (1949, p. 37).

<sup>40</sup> Maurice Merleau-Ponty (1964, p. 48-94).

<sup>41</sup> Vivian Sobchack (1991, p. 4).

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA  
III.II.III

*The sky and the neighborhood are reflected in his dark glasses. He moves his false teeth around a little in his mouth, jutting out his chin in the process. He's thinking about who knows what.*

Blue Velvet <sup>42</sup>

A ideia de *evento* aplicada ao universo cinematográfico foi preconizada por Bergson mas igualmente desenvolvida por autores como Jonh Mullarkey que no livro *Refractions of Reality: Philosophy and the Moving Image* (2008) articula a sua noção de filme como evento, desenvolvendo a ideia de que os filmes são processos que se constroem dentro de outros processos. Segundo Mullarkey, apesar dos processos que constituem um filme serem estruturados

---

<sup>42</sup> Blue Velvet: filme de influência *noir* e surrealista, realizado por David Lynch em 1986.  
<http://www.imdb.com/title/tt0090756>.

de formas diferentes (cognitivas, afectivas, etc.), todos no fim se conjugam para dar origem à manifestação de um evento.

Mullarkey, coincidindo com André Bazin, afirma que o cinema é uma *gravação automática* da realidade, que não se limita a reproduzir a realidade. Ou seja, os filmes também revelam perspectivas que representam a interacção do realizador com o mundo. Este ponto é particularmente importante para o desenvolvimento deste capítulo, pois a forma como um filme revela novas realidades e temporalidades é através da sua linguagem.

A linguagem artística em geral e a cinematográfica em particular, conseguem transcender o conteúdo individual dos elementos que a compõem dando origem, como já foi referido em capítulos anteriores, a novas significações. O *novum* (um novo tempo; uma nova realidade) é produzido e divulgado por uma linguagem que contém a irrealidade do tempo, a subjectividade da mente e a multiplicidade das realidades individuais.

A linguagem cinematográfica permite a construção do tempo e da realidade do devir de um pensamento oscilante.

Na verdade, o pensamento, a consciência ou suas flutuações, dificilmente se limitam ou materializam em alguma linguagem. As tentativas de comunicação e expressão de realidades internas são frequentemente (ou mesmo sempre) incompletas porque dependem de formas desajustadas de linguagem. Possivelmente, a verdadeira realidade acontece apenas na mente de cada indivíduo e a realidade colectiva, a que partilhamos, é o resultado de um conjunto de realidades aproximadas.

Nas bases filosóficas do pós-modernismo fundadas por Heidegger e Ludwig Wittgenstein entre outros, o Homem não tem nenhum meio de perceber a verdade porque não tem fácil acesso à realidade: segundo Heidegger o Homem encontra-se de fora das coisas e é através da linguagem que cria a realidade. Segundo Wittgenstein a realidade é fragmentada por *jogos de linguagem*<sup>43</sup> cujos reais nascem de diferentes entendimentos da realidade.

As diferentes percepções e relativas interpretações da realidade, aliadas à incompleta ou se quisermos inadequada transposição do pensamento para limitadas formas de linguagem, originam *mundos*<sup>44</sup> tão colectivos quanto subjectivos.

---

<sup>43</sup> Wittgenstein define *jogo de linguagem* como uma combinação de palavras, actos, atitudes ou formas de comportamento que possibilitam a compreensão do processo de “uso” da linguagem na sua totalidade. ([www.recantodasletras.com.br/autores/silviomedeiros](http://www.recantodasletras.com.br/autores/silviomedeiros)).

<sup>44</sup> Referência a Nelson Goodman que em *Ways of Worldmaking* desenvolve a ideia de que a existência do Mundo é relativa: não sabemos se existe, se é apenas um, ou se são vários. Tudo o que conseguimos ver ou perceber são apenas algumas das suas *versões*. As versões do mundo são as perspectivas e os sistemas simbólicos. Estes podem assumir diversas formas e linguagens. A arte, a literatura, a música e o cinema, expressam e estruturam algumas dessas versões.

Realidade e linguagem encontram-se assim relacionadas originando permanentemente o que chamamos de actualidade <sup>45</sup>. Esta relação - até à data inevitável - tem bastante influência na construção da nossa imagem social que, segundo Clément Rosset e como iremos abordar no próximo capítulo, pode ser analisada como tudo o que somos.

Mas, voltando ao que representa a linguagem cinematográfica, definamo-la (tendo em conta tudo o que já foi dito) como uma linguagem flexível - que muda conforme o receptor (Munsterberg); como uma linguagem transcendental - por produzir significações que estão para além do conteúdo dos seus próprios elementos; e, por último, como uma linguagem que se aproxima de uma não-linguagem por, tal como parece acontecer com a telepatia <sup>46</sup> (*tele* - distância + *patheia* - sentir) conseguir "transferências" de pensamento sem recurso à presença física (a luz é a única matéria) ou a alguma outra forma de linguagem escrita ou verbal.

Na linguagem cinematográfica não se aplica a regra de inferência onde várias premissas originam uma só conclusão. A subjectividade das suas imagens (a imagem, independentemente da questão cinemática do movimento possui já de si um grande nível de subjectividade e abstracção), fazem com que a linguagem cinematográfica se afaste do reino material e se aproxime da dimensão mental da experiência. Possivelmente, poderíamos mesmo afirmar que cinema e mente se aproximam ao ponto de se alimentarem da mesma matéria: imagens e imponderabilidade <sup>47</sup>.

Munsterberg em *The Photoplay* <sup>48</sup>(2001) ao abordar o cinema como arte, afirma que o filme, através da sua linguagem, é um médium capaz de transfigurar em vez de simplesmente gravar e reproduzir a nossa experiência visual e perceptual. Segundo Munsterberg o filme permite transcender o contexto espaço-temporal, dando-nos acesso a outro tipo de realidades.

A linguagem cinematográfica constituída por ideias ou narrativas expressas através de sons, imagens, edição, foco, fotografia, escolha de planos, lentes, etc, faz com que toda a arte cinemática

---

<sup>45</sup> Referência a Pierre Levy na sua noção de *actualidade*: "A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da actualização. Consiste em uma passagem do actual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objecto considerado: em vez de se definir principalmente por sua actualidade ('uma solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num corpo problemático" (LÉVY, 1996, p.17).

<sup>46</sup> Em Teoria Quântica e em experiências como a de Ganzfeld, a telepatia parece conseguir alguma evidência experimental, questionando alguns elementos da física clássica.

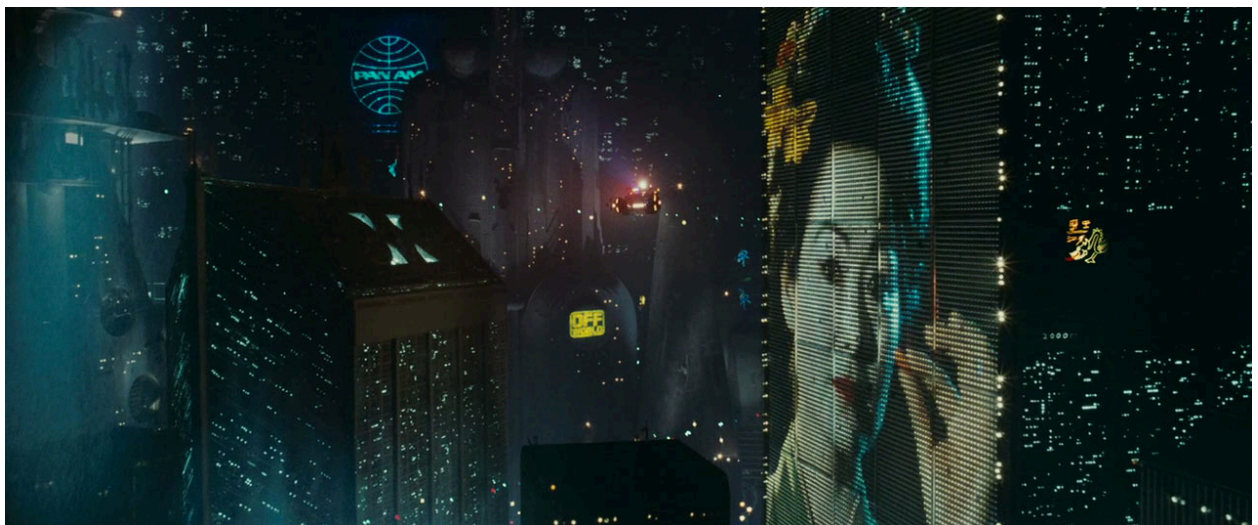
<sup>47</sup> Refiro-me aqui aos conceitos, às ideias, a tudo o que existe mas que não se consegue ver, medir ou materializar.

<sup>48</sup> Munsterberg, Hugo, *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, Routledge, 2001.

permita tanto ao realizador como ao espectador aceder a esse tipo de realidades. Através da linguagem cinematográfica é possível transformar o movimento e o tempo por forma a que sejam ultrapassados os limites da percepção natural. Inclusive, em algumas situações, não são apenas dois (visão e audição) os sentidos envolvidos no processo da sua experiência, pois por vezes parece ser igualmente possível sentir o cheiro, o tacto ou o paladar de determinado elemento de um filme ou peça de videoarte.

Em conclusão, podemos dizer que a linguagem cinematográfica possibilita-nos a experiência de viver entre o presente, o passado e o futuro - antevendo-o mesmo em algumas situações (*Blade Runner* <sup>49</sup>; *Gattaca* <sup>50</sup>) - e a de viajar por situações espaciais demasiado vastas e complexas para o corpo físico conseguir atingir ou mesmo compreender.

Assim e fechando este capítulo, remetamos uma última reflexão para a ideia de que a linguagem cinematográfica talvez nos proporcione a possibilidade da nossa própria transcendência, ao permitir que mergulhemos num processo de auto-conhecimento proveniente da nossa experiência de expansão enquanto seres não exclusivamente materiais.



**Figura 9.** Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.

---

<sup>49</sup> *Blade Runner*: filme de ficção científica realizado em 1982 por Ridley Scott. Blade Runner descreve um futuro onde a necessidade da colonização espacial leva a criar seres geneticamente alterados aos quais se dá o nome de replicantes. (<http://www.imdb.com/title/tt0083658>).

<sup>50</sup> *Gattaca*: filme de ficção científica realizado em 1997 por Andrew Niccol onde, num futuro no qual os seres humano são geneticamente seleccionados, as pessoas concebidas biologicamente são consideradas inválidas. (<http://www.imdb.com/title/tt0119177>).



Figura 10. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.



Figura 11. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.



Figura 12. Andrew Niccol, *Gattaca*, 1997.

A IMAGEM CINEMÁTICA E O OUTRO REAL  
III.II.IV

De todos os elementos que constituem e definem as especificidades da linguagem cinematográfica, a edição e o uso da imagem são provavelmente os mais importantes.

Em termos muito gerais, poderíamos dizer que a edição consegue trabalhar o factor tempo<sup>51</sup> e que a imagem nos projecta para o plano da ilusão.

Nos mais diversos domínios do conhecimento, a relação que a imagem estabelece com a realidade sempre foi muito discutida. Já no idealismo de Platão a imagem (em grego antigo *eidos*) era uma ideia, uma projecção da mente, não apenas uma representação mental de um objecto físico como defendia Aristóteles em teorias que fundaram o realismo.

No entanto e independentemente da forma como a definimos, é sempre possível caracterizá-la (a imagem) como algo subjectivo e abstracto. A imagem, para além de imaterial, é sempre relativa ao cérebro de quem a fabrica, constituindo grande parte da comunicação interna do subconsciente e, como aprofundaremos mais adiante, a imagem é a base da relação que se



Figura 13. Bill Viola,  
*Tristan's Ascension*, 2005.

---

<sup>51</sup> Desenvolvimento mais aprofundado no Capítulo Tempo.

estabelece entre o cinema e os sonhos.

O livro *Das Kino traumt: Projektion, Imagination, Vision*<sup>52</sup> (2009) desenvolve precisamente a relação acima mencionada, lançando a ideia de que o Homem inventou o cinema para poder sonhar. Este livro, editado por Winfried Pauleit entre outros autores é constituído por um conjunto de ensaios que abordam o tema da relação entre o cinema e o sonho, centrando-se numa perspectiva que, diferenciando-se da clássica, tenta não se focar no típico discurso das suas semelhanças. *Das Kino traumt: Projektion, Imagination, Vision*, assume especial relevo no desenvolvimento desta dissertação porque desenvolve aspectos que consideramos centrais para o entendimento da forma como a arte cinematográfica, por se relacionar com o submundo da mente, consegue representar realidades transcendentais e invisíveis.

Assim, abordemos o ensaio que aborda a noção de *optical unconscious* de Walter Benjamin, cuja teoria, mais direccionada para a imagem fotográfica, acaba por nos servir de base de desenvolvimento.

Neste ensaio chamado *Non-Thought, Non-Knowledge: On the visual unconscious*, Kathrin Peters explora a ideia de que a imagem possui uma materialidade própria, independente do significado que uma narrativa lhe possa vir a atribuir. Peters, concordando com Benjamin, afirma que apesar do cinema se encontrar ligado ao subconsciente colectivo - devido ao seu colectivo acolhimento - não são as suas histórias que tocam o subconsciente. O que sim atinge o subconsciente são as imagens individuais, os planos e os fenómenos tecnológicos que estão implícitos na sua linguagem.

No mesmo ensaio podemos ainda reflectir sobre uma ideia relacionada que Rosalinda Krauss apresenta e que envolve questões acerca da origem das imagens que vemos nos filmes. Segundo esta teórica e contrariamente ao que Benjamin sugere, é o artista e não a câmara quem revela visualmente o lado escondido do mundo. As imagens de um *outro lado*<sup>53</sup> invisível nunca poderiam ser captadas por uma máquina se não existisse um *olho* prévio; uma mente que para além de as ver, também as experiencia.

Assim, entende-se pelo *outro lado*, a realidade transcendental e invisível de que falávamos anteriormente. A realidade que se constitui por atmosferas de sensações e pensamentos, a que aqui abordamos sob o tema da sua revelação através da imagem presente na arte cinematográfica.

---

<sup>52</sup> Winfried Pauleit, Christine Ruffert, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews, eds. *Das Kino traumt: Projektion, Imagination, Vision*, Berlin, Bertz and Fischer, 2009.

<sup>53</sup> Referência a *Sputnik Meu Amor* de Haruki Murakami e a *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll cuja parte da acção e conceito narrativo evolve a ideia da existência de um *outro lado* onde existimos em paralelo.



Independentemente da capacidade que cada um tem para a sentir ou expressar, acreditamos que, tal como impressões digitais, as realidades transcendentais sejam algo único e intrínseco em cada indivíduo. É a sua existência que nos torna seres singulares.

No entanto, resta-nos ainda entender se ela é tudo de nós - fazendo com que aqui neste plano colectivo sejamos apenas o seu eco, representação ou parte - ou se, como de alguma forma sugere Clément Rosset, é essa a realidade da parte, a realidade-ilusão onde vive o *outro*, o nosso duplo ou a versão melhorada de nós.

Posto isto é inevitável não reflectir acerca da problemática que se monta em torno desta questão, uma vez que o que não sabemos é muito mais profundo do que o sentimento de indefinição que surge em torno deste tipo de realidade. O que na verdade não sabemos é se esta realidade invisível e subjectiva nos potencia ou aniquila enquanto seres enraizados no mundo da tangibilidade.

Se por um lado esta realidade que nos transcende é a realidade da criatividade, da liberdade, da expansão e quem sabe da chave para um auto-conhecimento muitas vezes perseguido pela ciência e pela religião; por outro, ela poderá ser também a realidade capaz de nos instalar sentimentos de depressão ou de alienação, motivados pelo desfasamento espacio-temporal que existe entre a mente e o corpo, entre a realidade tangível e a realidade intangível do mundo do pensamento e das ideias.

A realidade transcendental pode ainda ser vista em autores como Rosset como uma projecção perigosa e irreal do ser, uma ilusão montada em torno de uma realidade falsa, inoperante e impossível de vigorar.

Segundo Rosset, a realidade do *outro* não se coaduna com o *eu* porque é um ideal, uma realidade inventada pelo nosso mecanismo de defesa contra o ruído<sup>54</sup>, a imperfeição e a frustração que o mundo físico nos proporciona. Segundo Rosset, manter a realidade ilusória viva é um esforço vão pois o “real” (a realidade colectiva) sempre vigora, sendo o grande resultado desta interacção, a constatação da nossa imperfeição e inferioridade enquanto seres “eco” de um *outro* que queremos imitar.

O *duplo* de Rosset não se vê. Vive numa outra realidade intangível, invisível e quem sabe alienadora do nosso frágil e colectivo eu do dia-a-dia.

No entanto a realidade transcendental está para além do mundo da sobrevivência oportunista que a inteligência símia impôs e desenvolveu. O foco, o tempo e o conhecimento que nela experienciamos é de uma outra ordem. Ao ignorarmos a suas particularidades e existência,

---

<sup>54</sup> Por ruído entenda-se a colectividade, o conjunto das vozes (realidades, pensamentos) individuais que formam o colectivo a que chamamos de sociedade.

talvez nos tornássemos máquinas indistintas e amórficas, mesmo aos próprios olhos. Seríamos elementos de uma massa cuja mistura cada vez mais tende para a homogeneidade.

São as particularidades do nosso eu que nos caracterizam enquanto seres individuais e provavelmente não haveria arte ou cinema se ninguém por momentos partisse para essa etérea realidade.

Assim, na nossa opinião, em todos os filmes existe algum tipo de transcendência, algum tipo de viagem que explora o *outro* lugar de alguém. Nem o género documentário se torna excepção ao analisarmos *Tarnation*<sup>55</sup> (2003), o improvável filme auto-retracto de Jonathan Caouette que questiona a fronteira entre a realidade e a ficção ou, como melhor desenvolve Laura Rascaroli:



**Figura 14.** Jonathan Caouette, *Tarnation*, 2003

*Tarnation questions the nature of nonfiction cinema and, while undeniable being a document, it raises one more time the age-old question whether there is any merit in separating the indexical nature of film from its imaginative, oneiric component, and of seeing them as belonging to two opposing and artistic gestures.*

*Dream Screen? The Dream/Film Analogy in Historical Context*<sup>56</sup>

Por último e fechando assim este capítulo, resta ainda fazer uma breve referência à forma como a *imagem cinematográfica* consegue ser também representante de um *outro real* colectivo.

Falando do caso do cinema contemporâneo Chinês, podemos admirar em *Crouching Tiger, Hidden Dragon*<sup>57</sup> (2000), a magia de uma atmosfera focada em aspectos visuais de flutuação e de voo.

Ang Lee evidencia aqui elementos que nos permitem não só compreender mas também vivenciar noções de espaço e de movimento típicas do subconsciente colectivo Oriental. Em *Crouching Tiger, Hidden Dragon* toda a atmosfera imagética expõe relações muito específicas entre

---

<sup>55</sup> *Tarnation* – documentário autobiográfico escrito e realizado por Jonathan Caouette. Trata-se de um filme rodado em cerca de 20 anos e terminado em 2003, onde o autor expõe a íntima e intensa relação com a sua mãe, Renee LeBlanc, uma mulher que após ter sido sujeita a uma terapia de choques eléctricos durante a juventude, ficou irreversivelmente demente.

<sup>56</sup> Winfried Pauleit, Christine Ruffert, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews, eds. *Das Kino traumt: Projektion, Imagination, Vision*, Berlin, Bertz and Fischer, 2009 (p. 58).

<sup>57</sup> *Crouching Tiger, Hidden Dragon* – filme de género wuxia, realizado por Ang Lee em 2000.

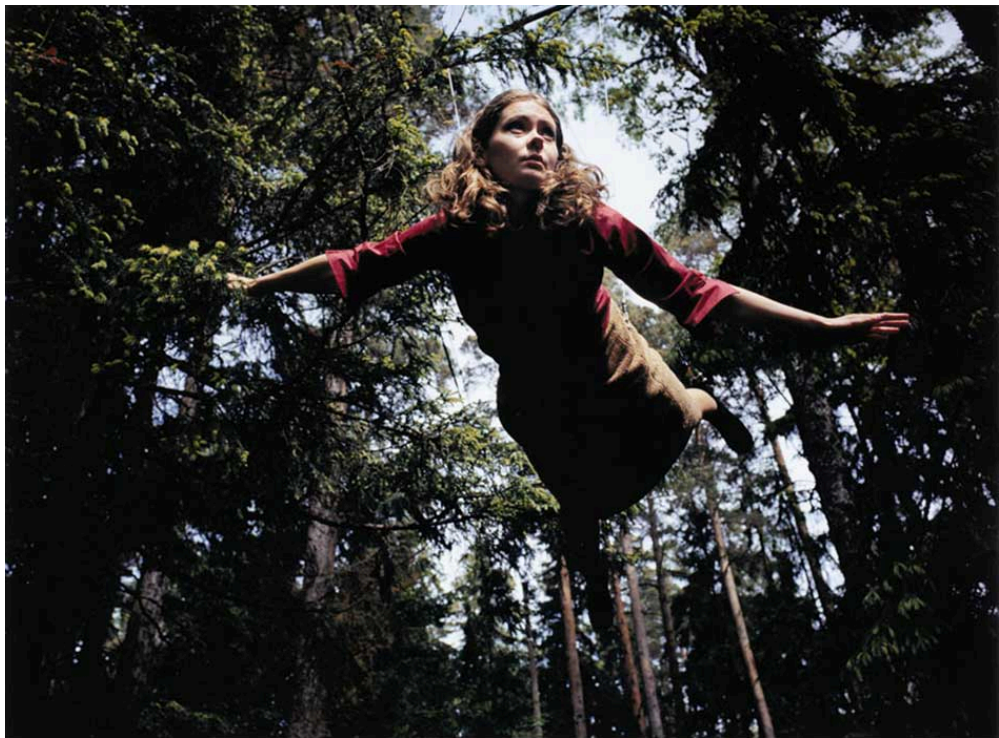
o corpo físico e uma espécie de capacidade ou força invisível que se relaciona com o lado mágico do plano espiritual. Algumas das ideias expressas no filme e preconizadas por filosofias clássicas orientais como o Taoísmo, acabam por se reflectir em imagens cinemáticas que nos permitem conhecer e experienciar percepções do corpo, do movimento e do tempo que pertencem a um subconsciente colectivo distante.

Assim, a imagem cinemática para além de poder representar o nosso *outro lugar* permite também que conheçamos o *outro lugar* de alguém, seja ele uma entidade individual ou colectiva.

A imagem cinemática tem inclusive o poder de influenciar a comunicação entre *outros lugares*, pois a forma como entendemos e percebemos o mundo muda de acordo com o nosso grau de exposição à comunicação cinemática. Referimo-nos à forma como por exemplo o cinema, os videojogos ou a videoarte influenciaram a nossa interpretação de determinados movimentos ou acontecimentos. Por exemplo: voar, flutuar ou levitar já não é na cultura Ocidental sinónimo de efeitos paranormais ou de terror. Tanto em *Matrix*, como na videoarte de Eija-Lisa-Atila, Bill Viola ou David Claerbout, podemos observar imagens de um *outro lugar* universal. A sua significação e entendimento não subentende o conhecimento de códigos culturais. Tratam-se de imagens que definem a natureza do Homem e não tanto de imagens que o Homem usa para se definir na Natureza.



Figura 15. Ang Lee, *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000.



**Figura 16.** Eija-Liisa Athila, *The House*, 2002.



**Figura 17.** Andrew e Laurence Wachowski, *Matrix*, 1999.

*TEMPO*

*The meaning of cinematic time is indefinite  
or differential: cinema has only an inessential  
essence, an insubstantial substance.*

**JONH MULLARKY**

## INTRODUÇÃO

### III.III.I

O Tempo é subjectivo. Apesar de nós, seres humanos, o termos transformado numa grandeza física que o adapta ao nosso quotidiano, a lucidez com que o conseguimos apreender ou definir sempre permaneceu vaga. Poderíamos mesmo dizer que o Tempo é uma abstracção que prova a existência de realidades subjectivas, sendo também testemunho da capacidade que os seres humanos têm de integrar experiências de diferentes níveis de tangibilidade.

As tentativas de definição do Tempo sempre foram ambíguas e contraditórias. Os realistas defendiam que o Tempo é algo que existe independentemente da consciência Humana e os idealistas - como Kant ou John McTaggart <sup>58</sup> - defendiam que o Tempo é uma ilusão inventada pelo próprio Homem.

Albert Einstein que também se debruçou sobre a questão da ilusão do Tempo coincide com McTaggart escrevendo : (...) *the distinction between past, present and future in only a stubbornly persistent illusion.*

---

<sup>58</sup> Num conhecido artigo intitulado “*The Unreality of Time*” publicado pela revista *Mind* em 1908 , McTaggart (metafísico idealista inglês 1866-1925) defende a ideia de que o Tempo é irreal. McTaggart introduziu as noções de série-A e série-B que, em resumo, concluem que todos os eventos são ao mesmo tempo passado, presente e futuro, fazendo com que a nossa percepção do tempo seja uma ilusão incoerente.

Em teoria do cinema a problemática do tempo foi extensivamente abordada por Deleuze que mais uma vez seguindo Bergson, desenvolveu ideias que remetem para a relação que se estabelece entre o pensamento e o lado virtual da imagem.

Em cinema as questões que surgiram em torno do tempo nunca tiveram como objectivo estabelecer a sua definição. O tempo esteve inclusive de fora do âmbito do cinema até ao dia em se tornou essencial criar uma nova e mais eficaz forma de representar a realidade.

O cinema clássico, anterior a 1945 <sup>59</sup>, apenas conhecia um tipo de imagem - a *imagem-movimento*, que ilustrava uma realidade contínua, lógica e singular.

Neste tipo de imagem, o tempo não existia ou, se existisse, era um tempo falso que só contribuía para uma falsa sensação de apreensão de realidade.

A verdadeira realidade continuava à margem. Era irrepresentável e o cinema reclamava-a, esforçando-se por encontrar a imagem da realidade que, tal como o tempo, seria descontínua e subjectiva. A realidade tal como é - composta por fissuras e por múltiplas possibilidades - não cabia numa *imagem-acção* de tempo linear. Era necessário destabilizá-la com a introdução de um tempo desconexo pois só o “tempo fora dos eixos” <sup>60</sup> seria o tempo verdadeiro.

O cinema reclamava assim novos atributos e a *imagem-tempo* surgia nesse sentido: reformar a forma como se vê, pensa e representa a realidade e restaurar a crença do Homem no mundo.

A *imagem-tempo* e todas as questões que lhe são subjacentes, tornam-se desta forma essenciais para o encerramento e consolidação de alguns dos principais temas desta dissertação, tratando-se ainda de uma problemática fundamental para a compressão da evolução da arte cinemática e do pensamento artístico contemporâneo.



Figura 18. David Claerbout, *Sections of a Happy Moment*, 2005.

---

<sup>59</sup> Início do pós-guerra que na Europa se caracterizou por uma época marcada pela anomia, depressão, revolução e reorganização social, migração económica, privação física, material e pela alienação espiritual.

<sup>60</sup> Tradução livre de *Time is out of joint* (William Shakespeare).



ENTRE OUTRAS COISAS, A FORMA COMO SE FORMAM OS CRISTAIS  
III.III.II

Nos capítulos anteriores abordamos a ideia de evento, a possibilidade da duplicidade do real e a capacidade que a *imagem cinematática* tem de representar algo que está para além dos elementos que a constituem.

Todas estas ideias e possibilidades convergem para o desenvolvimento do conceito Deleuziano da *imagem-tempo* que, segundo o próprio, surge como resposta às necessidades intelectuais de uma época marcada por profundas alterações sócio-culturais provocadas pela Segunda Guerra Mundial.

A *imagem-tempo* passa assim a ser a *nova imagem do pensamento* e, como iremos poder observar, trata-se de uma imagem que, por conseguir ultrapassar estabelecidas estruturas de representação do real, se estabelece como a imagem de vanguarda da cinematografia artística e experimental.

Já abordada como a imagem das novas significações, foi com a *imagem-tempo* que a *imagem cinematática* deu o próximo passo num cinema exausto de explorar todas as possíveis variáveis da *imagem-movimento*, uma imagem dedicada à acção onde o movimento apenas nos dava uma percepção indirecta do Tempo.

Depois de 1945, realizadores como Alfred Hitchcock, que exploraram até à perfeição o uso da *imagem-movimento*, iniciavam agora o processo da sua conclusão. O cinema renascia com um tipo de sequenciação de imagens que lhe conferia uma nova e mais ampla dimensão. Provavelmente poderíamos dizer que se tratava da dimensão do virtual sobre o actual, pois o que Hitchcock nos mostrava era um novo movimento, um movimento não mecânico mas sim mental. Por outras palavras, o movimento que Hitchcock introduzia deixava de ser só em direcção a algo. Ele deixava de representar apenas uma mudança no espaço para começar representar as mudanças do todo.

Assim, tanto no cinema como no mundo se viviam momentos de mudança e de transição. Eram os momentos do *espace quelconque* de que Deleuze, através de Augé, falava. Era o espaço deixado vazio pelo fim da lógica, da organização e da racionalidade, que agora se abria a todas as possibilidades que emergiam na consciência <sup>61</sup>.

Deleuze e Félix Guatarri atribuíam ao artista a tarefa de despertar a mente do estado dormiente que a passividade e o lugar-comum lhe provocavam. E a nova imagem, a *imagem-tempo*, parecia conseguir fazê-lo ao acabar com o *cliché* e com a repetição.

O cinema parecia recuperar a crença no mundo à medida que criava um novo mundo. E como o criava? - inventando uma nova relação entre o som e a imagem, descobrindo novos lugares e dando origem a novos corpos pois o novo cinema conseguia posicionava-nos para além do esquema sensorio-motor.

Corpo, mente, objectos, tudo se encontrava disperso. O cinema da *imagem-tempo* tinha criado uma nova classe de signos (*sonsigns; opsigns*) <sup>62</sup> que nos davam rasgos de tempo real ou, por outras palavras, que nos mostravam o tempo virtual que reside por detrás de toda a imagem actual (*imagem-movimento*).

A imagem-tempo estabelece-se desta forma como a nova imagem do cinema, estruturando uma nova forma de pensar e de ver o mundo.

As visões cinemáticas do seu tempo real apresentam-se sob diferentes formas e possuem diferentes níveis de profundidade. Em *L'année dernière à Marienbad* <sup>63</sup> (1961) de Alain Renais, por exemplo, observamos a existência simultânea de três tipos de presente: o presente passado, o

---

<sup>61</sup> *When something breaks, when a habitual act fails to find its target, it emerges (as it really is) into consciousness.* John Mullarkey in *Film, Theory and Philosophy* (p.184).

<sup>62</sup> Nomes que Deleuze atribuiu aos novos signos sonoros e ópticos.

<sup>63</sup> Filme francês de 1961 que conta, através de uma enigmática estrutura narrativa, a história de um homem que insiste ter-se encontrado com uma mulher que continuamente lhe diz nunca o ter antes conhecido.

presente presente e o presente futuro e em *Hiroshima mon amour*<sup>64</sup> do mesmo autor, mergulhamos numa outra forma de tempo: a memória. Em *La Chambre* de Chantal Akerman<sup>65</sup> e em *Meshes of the Afternoon* de Maya Deren<sup>66</sup> explora-se a intemporalidade do tempo através de narrativas perenes: em Akerman um movimento de câmara que se perpetua indefinidamente revela um devir que apenas acontece quando, por breves momentos, visualizamos a autora deitada numa cama. Apenas a sua presença denuncia o tempo, ao revelar a vida que existe por entre toda a inércia e estagnação dos restantes elementos da imagem. Em *Meshes of the Afternoon*, Deren apresenta-nos um tempo suspenso, um tempo igualmente eterno capaz de conter todas as hipóteses e realidades que a autora apresenta.



**Figura 19.** Maya Deren, *Meshes of the Afternoon*, 1943.

---

<sup>64</sup> Filme franco-japonês de 1959 que conta a história de um relacionamento entre um homem japonês e uma mulher francesa. Filme pioneiro da *Nouvelle vague* que fez uso inovador do *flashback*.

<sup>65</sup> Chantal Akerman – cineasta belga nascida em 1950. A sua obra é bastante experimental e fortemente influenciada por Jean-Luc Godard. *La Chambre* é uma curta- metragem de 11 minutos realizada em 1972 onde, num movimento de câmara contínuo e circular, podemos ciclicamente e apenas por breves momentos observar a própria cineasta deitada numa cama situada a um canto de um apartamento inerte, repleto de objectos quotidianos.

<sup>66</sup> Realizadora e teórica ucraniana nascida em 1917, Maya Deren foi pioneira do Novo Cinema Americano. *Meshes of the Afternoon* é uma primeira obra realizada em 1943 com a colaboração do seu marido Alexander Hamid e que se centra numa enigmática narrativa que faz alusão ao sonho e à repetição numa atmosfera de indiscerníveis realidades.



Figura 20. Chantal Akerman, *La Chambre*, 1972.

A *imagem-tempo* encerra assim novos eixos e novos signos que fazem com que a imagem óptica e actual se possa *cristalizar* com a sua própria imagem virtual. Tal como Deleuze explica: *for the time-image to be born... the actual image must enter into relation with its own virtual image as such*<sup>67</sup>.

Ainda interessante é o facto da imagem virtual do real, não podendo ocupar um tempo actual presente, ficar retida num passado indefinido, num passado que nunca se actualizou.

Esta concepção da imagem nos termos da sua temporalidade permite-nos estabelecer uma relação de identificação com a concepção idealista do próprio Tempo. Em termos cinemáticos o Tempo da *imagem-tempo*, não existe. E não existe porque se trata de Tempo verdadeiro, ou seja, de Tempo onde o passado, o presente, o virtual e o actual se tornam indiscerníveis.

Recuando um pouco, falávamos da forma como o actual e o virtual se cristalizam dando origem ao que Deleuze chamou de *imagem-cristal*<sup>68</sup> e que representa a comunhão entre tempo actual e tempo virtual na imagem. Nas palavras de Deleuze<sup>69</sup>:

*What constitutes the crystal-image is the most fundamental operation of time: since the past is constituted not after the present that it was but at the same time, time has to split itself in two at each moment as present and past, which differ from each other in*

<sup>67</sup> Deleuze (1989, p. 273).

<sup>68</sup> A ontologia da *imagem-cristal* provém directamente da filosofia Bergsoniana do tempo, exposta em *Matière et Mémoire*.

<sup>69</sup> Deleuze (1989, p. 81).

*nature, or, what amounts to the same thing, it was to split the present into two heterogeneous directions, one of which is launched towards the future while the other falls towards the past... Time consists of this split, and it is this, it is time, that we see in the crystal.*

Como concluímos de Deleuze, o passado constrói-se ao mesmo tempo que o presente, tornando qualquer evento e qualquer imagem simultaneamente presente e passado, pois o Tempo, a cada momento se desdobra em direcção ao passado e em direcção ao futuro, deixando visível esses seus movimentos no cristal.

Talvez o presente também por momentos se vislumbre no cristal, por entre o centro do processo do Tempo. Ou talvez ele nunca se veja porque, na verdade, ele nunca chega a existir. E se o presente não existir, aí poderíamos dizer que o Tempo é uma ilusão não porque o presente, o passado e o futuro são indiscerníveis, mas porque aquilo em que mais acreditamos, o presente que define o actual (o concreto, o objectivo) e o momento em que estamos, simplesmente não existe. Nesta perspectiva, não seriam só as realidades da imaginação e do intangível que abordámos no capítulo anterior que seriam subjectivas. Na verdade, tudo poderia ser visto como uma grande ilusão.

Walter Benjamin, ao dizer que o público não estava preparado para receber a imagem cinemática do cinema pois apenas via e ouvia o que dela era visível e audível, faz-nos pensar na forma como a relação entre o Homem e a imagem cinemática evoluiu ao ponto de actualmente conseguirmos ver e ouvir para além dos elementos que a imagem cinemática concretamente nos apresenta. Esta capacidade faz-nos alternar mais ou menos conscientemente entre o virtual e o actual e ainda permite-nos integrar e conceber a virtualidade como uma espécie de realidade.

A descoberta ou a consciência do virtual foi, poderíamos dizer, potenciadora do Homem pois integrou ou cristalizou a sua essência ou a sua identidade constituída por, tal como a imagem, pólos objectivos e subjectivos.

O Homem evolui assim para uma cada vez mais fácil apreensão da *imagem-tempo* porque se identifica em ela. Também ele é em simultâneo, virtual e actual: como ser do Tempo, o Homem é passado e presente em todos os momentos do seu dia-a-dia e, tal como a *imagem-cristal*, na essência e nas realidades do Homem, a actualidade e a virtualidade estão de facto inter-relacionadas até ao ponto da indiscernibilidade.

De todos os tipos de *imagem-tempo*, a *imagem-cristal* é a que mantém um vínculo mais próximo com o virtual. Deleuze descreve-a mesmo como uma *expressão* do tempo. Mas não existe

nenhuma imagem que melhor represente o conceito que a *imagem-tempo* carrega que a não-imagem.

A não-imagem é o corte irracional que nos faz pensar e extrapolar para o universo da virtualidade. A chave do corte irracional encontra-se, para um realizador, na montagem, uma vez que é a montagem que permite fabricar esse corte ou esse choque indutor do pensamento na audiência.

A montagem pode produzir descontinuidade de duas formas: interromper a recepção de informação através de imagens (corte para plano branco ou preto) e introdução de imagens anómalas que quebram e questionam a ligação lógica e racional de duas sequências.

Ambos os casos irão ser vistos e mais aprofundados no próximo capítulo com a introdução e análise de duas obras de videoarte.

*Entretanto, resta-nos apenas finalizar este tema dizendo que o corte de que falamos é o que nos dá a visão do tempo verdadeiro e o que nos faz compreender as diferenças entre a *imagem-movimento* e a *imagem-tempo*.*

O corte aproxima-nos do entendimento da ideia de evento abordada anteriormente e, em última análise, poderá aproximar-nos também da eternidade por nos fazer entrar em contacto com o nosso tempo: o tempo transcendental.



**Figura 21.** Alain Renais, *L'Année Dernière à Marienbad*, 1961.

IV

*APÓS TUDO O QUE CONSTITUIU O PERCURSO*



Após tudo o que constituiu o percurso desta dissertação, chegámos ao momento de nos debruçarmos sobre alguns aspectos do meu trabalho videográfico. Para este desenvolvimento escolhi duas obras que, para além de ilustrarem algumas das teorias e ideias que foram sendo expostas ao longo desta dissertação, representam também grande parte dos pensamentos, questões e investigações que caracterizaram o meu trabalho nos últimos anos.

Como artista e realizadora, acredito que as atmosferas dos lugares da mente que habitamos quando nos evadimos da realidade comum que partilhamos podem efectivamente ser transpostas e descritas em imagens em movimento.

Como fomos referindo ao longo da dissertação, a imagem acompanha o pensamento pela sua capacidade de abstracção; por tudo o que nela existe e muito por tudo o que nela não existe - tudo o que ficou de fora na iminência permanente de entrar no nosso campo de visão.

Um realizador quando selecciona imagens, selecciona aspectos que se encontram muito para além delas. A forma como se trabalha, ou pelo menos a forma como eu trabalho, não é permanentemente racional pois há nela uma parte intuitiva que, não perdendo de vista a ideia clara e original, estabelece, para a sua afinação<sup>70</sup>, uma comunicação dormente com uma realidade imanente e transcendental, cuja existência é independente da obra e se encontra muito para além dela.

A ideia da concepção de uma relação de independência entre a obra e a realidade transcendental surge devido à observação do facto de não ser a obra que define essa realidade, nem nos termos da sua existência, nem nos termos do seu tempo. Por outras palavras, a realidade interna da mente de cada criador ou de cada pessoa existe mesmo que nunca se venha a materializar, apreender ou visualizar. Da mesma forma, o tempo de uma obra, seja ela um vídeo ou uma composição musical, não deixa a meu ver de ser apenas um intervalo de um tempo maior que se perpetua indefinidamente em direcção ao seu passado e ao seu futuro (ver cap. III.III.II).

No entanto, penso que algumas obras encerram de tal forma a essência dessas realidades ou desses intervalos, que elas próprias adquirem um tempo transcendental: tornam-se objectos imperecíveis e suspensos num tempo que se não as liberta de um início, pelo menos liberta-as de um final<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> Possivelmente a afinação de que falo é também o que confere às obras a sua identidade ou carácter; o que as relaciona intrinsecamente com o seu autor que reconhece nelas o seu estilo. A forma como se representa o pensamento e se estabelece comunicação com o outro acaba por definir o conjunto de aspectos formais e conceptuais que caracterizam o trabalho artístico de cada um.

<sup>71</sup> Refiro-me aqui à forma como algumas obras permanecem no subconsciente individual e colectivo, inspirando gerações.

Para finalizar gostaria ainda de dizer que quando num filme uma ideia se materializa e passa de facto a existir (porque todos a podem ver ou apreender) sinto que cheguei ao fim do processo de um trabalho que começou muito antes.

O público, que só vê o produto final e que necessita de algum tipo de codificação para apreender a imaterialidade das ideias de outra pessoa, raramente se apercebe dos bastidores da mente e dos caminhos percorridos para se poder concluir, na matéria mais material que se consegue (sons e imagens), os processos de raciocínio ou simplesmente os processos emocionais que determinaram a execução de uma obra.

*DEVIR/TO BECOME* e *I'M NOT THERE* foram as obras seccionadas para apresentar nesta dissertação porque de alguma forma representam o meu primeiro interesse nesses bastidores ou lugares da mente por onde todos, de forma mais ou menos consciente, andamos.

*DEVIR/TO BECOME*

IVI



Figura 22. Marta Alvim, *Devir/To Become*, 2008.

*In DEVIR/TO BECOME different levels of consciousness are represented as a journey from abstraction to reality.*

*During this process, image suggestion and no synchronicity lead the viewer through the understanding of different states of perception and existence.*

*Immersed in a dreaming/awake atmosphere, the viewer notices an alternate state of consciousness influenced by the sounds of the surrounding reality.*

*This contamination creates a different comprehension of time and space and a new atmosphere for places and languages.<sup>72</sup>*

**THE HUSTON INTERNATIONAL FILM FESTIVAL  
EXPERIMENTAL FILM AND VIDEO AWARDS  
2009**

---

<sup>72</sup> Sinopse incluída no Festival de Cinema Independente de Huston.

Tradução livre para português: Em *Devir/To Become* diferentes estados de consciência são representados numa viagem da abstracção à realidade. Durante este processo imagens sugestivas e dessincronizadas incitam o espectador ao entendimento de uma diferente forma de perceber e de existir. Imerso na atmosfera de um sonho acordado, o espectador pode ver representada a influência do som (real/ambiente) em estados de consciência alterados. Esta contaminação cria uma diferente compressão dos conceitos Tempo e Espaço e uma nova atmosfera para lugares e linguagens.

Tenho o hábito de andar com uma pequena câmara de vídeo para poder registar imagens e situações que me despertam interesse pelos mais variados motivos. Essa procura e recolha de elementos constitui uma importante fase do meu método de trabalho, porque é a partir desse registo que estruturei uma *video library* que me serve para guardar ideias e para poder regressar a determinados estados de espírito ou lugares.

Em *DEVIR/TO BECOME* as imagens desse arquivo ou dessa *library* não serviram apenas como memória ou registo inicial para futuros desenvolvimentos. Elas constituíram a própria obra. À excepção de dois planos que, por representarem uma continuidade narrativa específica, tiveram que ser estruturados de propósito para o filme, *DEVIR* reúne imagens-registo que foram recolhidas durante um ano em diversas situações e locais geográficos.

No ano em que realizei este trabalho, estava particularmente interessada em perceber através da experimentação em vídeo como comunicar realidades e processos invisíveis e em como representar através da linguagem cinematográfica, determinadas sensações ou acontecimentos cuja existência é subjectiva e condicionada. De que forma se mapeiam e representam os *outros* lugares que se encontram para além dos que podemos visualizar durante o estado de consciência de vigília e de que forma nos relacionamos com esses mesmos lugares eram as minhas questões principais.

Nesse ano, como nos próximos que se seguiram, procurei desenvolver trabalho em programas de residência artística e nesse âmbito propus em Espanha o desenvolvimento de *DEVIR/TO BECOME* como um projecto de videoarte que se debruçava sobre essas mesmas questões.

*DEVIR* representa a história do processo de uma descida que apenas existe como metáfora para a revelação dos tramites ou das flutuações da consciência, suas possibilidades e graus. *DEVIR* sugere como se estabelece o processo de alienação ou divagação da mente, revelando imagens que nos aproximam do entendimento de onde estamos quando não estamos presentes.

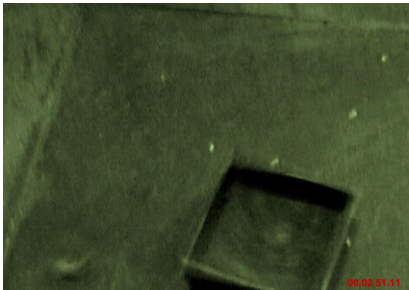
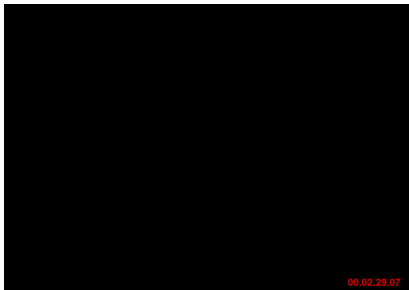
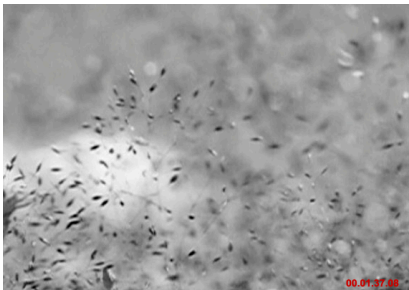
O vídeo é composto por uma estrutura que se divide em três fases. A primeira e mais longa é composta por imagens a preto e branco que representam uma descida da mente por entre níveis de consciência. Essa descida é provocada por sons que provêm do local onde o corpo físico se encontra. O som desempenha um papel muito importante nesta obra porque antecede mudanças na narrativa e na imagem. Tal como num sonho ou num *daydream* os ruídos do meio onde o corpo se encontra influencia os estados de consciência mais distantes, interferindo e contaminando as vivências da mente.

Durante o vídeo a descida ou o contínuo processo de regresso que o som está a despoletar, culmina num abruito acordar provocado pela entrada de um forte som metálico. É neste momento

que se inicia uma segunda fase marcada a verde por um plano que mostra imagens da imaginação. Nesta fase a mente imagina porque, não tendo compreendido ou visualizado o acontecimento que provocou o som, deduz ou cria um possível acontecimento com base na sua experiência.

Por último, numa breve terceira fase vemos a realidade através dos olhos. A mente percebe o que vê num último plano a cores onde pela primeira vez o som se encontra síncrono com a imagem, sugerindo o final encontro entre a mente e o corpo.

**DEVIR/TO BECOME. 2008. 3'14''**  
Video projection (variable dimension)  
720x576/ DVC- PAL/B&W+Color/ Stereo





*I'M NOT THERE*

IV.II



**Figura 23.** Marta Alvim, *I'm Not There*, 2009.

*A disengagement from reality is perceived through gradual image dimness and higher awareness of the external surrounding sounds. Evasiveness or alienation is presented as a voyage to nowhere. In I'M NOT THERE, as the action unfolds, all interveners seem to be absent to another reality.<sup>73</sup>*

**GALERIA 9THE13**  
**2010**

---

<sup>73</sup> Sinopse incluída no catálogo da exposição *Melatonina*.

Tradução livre para o português: Um afastamento da realidade é representado por uma gradual perda na percepção da imagem e por um aumento na capacidade de perceber os sons externos e circundantes. A capacidade de evasão ou de alienação é aqui representada como uma viagem para lugar nenhum. Em *I'M NOT THERE*, à medida que a acção se desenrola, todos os intervenientes parecem terem-se ausentado para uma outra realidade.

*I'M NOT THERE* foi um projecto desenvolvido em França dentro do âmbito de um outro programa de residência artística para o qual concorri.

Um ano depois de *DEVIR/TO BECOME* ainda me interessava explorar a representação cinemática de estados de consciência alterados ou simplesmente distantes. A questão já não passava só por representar uma viagem ocasional e involuntária de uma mente distraída e flutuante. Neste momento, queria também sugerir que a alienação e a evasão poderiam partir de actos mais conscientes, podendo inclusive tratarem-se de recursos que fazem parte de uma forma de estar ou de viver <sup>74</sup>.

Durante a residência tinha conhecido uma massagista tailandesa que tinha sido contratada para dar suporte a uma pequena comunidade de chineses que se encontravam a viver temporariamente em França. Todo o seu tempo tinha sido previamente comprado, ficando acordado que durante a sua breve estadia no país estaria sempre disponível para trabalhar.

Durante alguns dias observei a rotina da jovem mulher que hora após hora massajava em silêncio o corpo de inúmeros clientes. Apesar do trabalho ser intenso e permanente, o seu rosto não evidenciava sinais de cansaço, permanecendo sempre inexpressivo, apático ou mesmo indiferente.

O sentimento de indiferença que se instalava não era no entanto dirigido a mim ou ao cliente. Tratava-se de algo diferente. A massagista na realidade estava ausente - ela não estava lá ou, se estivesse, era só por breves momentos quando a sua atenção era forçosamente requerida.

Enquanto a massagista (ou a sua consciência) ia e vinha eu filmava a sua expressão e movimentos quase robotizados. Mas a filmagem por si só não capturava a sensação de perda que se impunha. Eu perdia-a de vista à medida que a hora avançava e só entre ciclos (marcados pela entrada de um novo cliente) eu a voltava a conseguir visualizar.

Assim, senti que era necessário filmar algo mais ou filmar de um outro modo.

Teria que trabalhar de forma a tentar exprimir algo que também se encontrasse para além do que se conseguia observar com os olhos. Era necessário introduzir elementos que revelassem essa perda e que sugerissem o processo da viagem que a massagista tinha iniciado para um outro lado que era seu. De um modo geral, teria que conseguir “humanizar” a câmara, dando-lhe uma nova dimensão, uma dimensão capaz de acolher elementos que exprimissem o resultado final não da minha visão mas da minha percepção.

Assim, comecei a desfocar a imagem iniciando um processo de perda que se revelava através de uma indefinição que se exprimia através da anulação de fronteiras e contornos. Mais

---

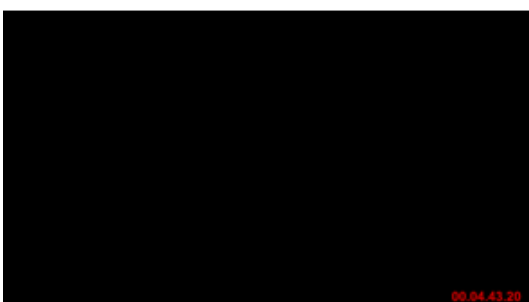
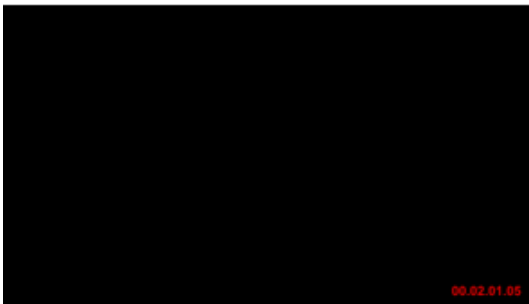
<sup>74</sup> A capacidade de evasão pode inclusive ser fundamental à sobrevivência. Em situações extremas de cansaço ou tédio provocadas pelo aprisionamento do corpo, a mente que consegue partir, liberta-se para outras realidades.

tarde, em pós-produção, acentuei ainda mais esse processo tornando a imagem da mulher cada vez mais transparente. A transparência veio ainda acompanhada por um plano branco e por um crescendo de irrealidade que o audio transmitia ao enfatizar cada vez mais o som dos pássaros que se encontravam no exterior.

Os contornos da massagista, depois de se fundirem com o espaço (uniformizando o todo da imagem), deixaram simplesmente de se ver. E, com o crescer da neblina branca a cegar-nos, também nós por momentos nos evadimos, transportando-nos, quem sabe, até às nossas próprias abstracções.

E assim todos continuamos até ao momento em que algo nos interrompeu, fazendo-nos regressar.

***I'M NOT THERE. 2009. 5'00''***  
Video projection (variable dimension)  
1440x1080/ DVC- PAL/Color/ Stereo



V

## CONCLUSÃO

*Descíamos de olhos fechados para podermos ver a subida* tenta através da linguagem escrita transportar o leitor para o universo da *imagem cinematográfica*.

Provavelmente realizar um filme facilitaria essa tarefa pois estaríamos a trabalhar desde dentro, usando as ferramentas desse mesmo universo. Mas, mais uma vez, a subjectividade da matéria e do meio onde nos moveríamos possivelmente não iria assegurar exposições, interpretações e reflexões tão direccionadas. Tudo se iria tornar naturalmente mais vago e subjectivo e não seria esse o nosso propósito.

Foi assim um desafio tentar tornar o intangível mundo das imagens mais próximo e mais acessível, “traduzindo” ou explicando os processos por onde passamos quando, quer como autores quer como espectadores, experienciamos *imagens em movimento*.

Ao longo deste trabalho é possível ao leitor analisar de que forma a *imagem cinematográfica* é um importante médium de expressão, revelação e contacto com realidades que se encontram para além do mundo da matéria.



A relação entre espectador, autor, criação artística e transcendência encontra-se de um modo geral presente em todos os capítulos que tentam dar a compreender de que forma a *imagem cinemática* representa as múltiplas realidades que a mente comporta.

No tríptico de subtemas - *Consciência, Realidade, Tempo* - criados para estruturar o mais fulcral dos capítulos deste trabalho (cap. III), analisam-se obras e teorias que abordam a cinematografia como um veículo para o pensamento e para a abstracção, explorado o movimento, o tempo, a consciência, o imaginário, o conhecimento, a realidade e a linguagem na *imagem cinemática*.

O último capítulo desta dissertação permitiu-me a exploração, a análise e a exposição do meu próprio trabalho, contribuindo para o meu desenvolvimento enquanto artista visual e aumentando o meu nível de consciência em relação às minhas motivações.

A complexidade dos temas abordados nesta tese de mestrado, poderiam tê-la tornado um trabalho muito mais vasto.

Nós, interessados em focar alguns dos aspectos que relacionam a imagem e a arte cinemática com a nossa essência, pensamento e realidade intrínseca e transcendental, acabámos por ter que nos cingir a alguns assuntos que nos pareceram ser os mais fundamentais. No entanto, muitas coisas ficaram por dizer, nomeadamente no que diz respeito a assuntos mais abstractos que relacionam os processos de criação artística com o emergir dessas mesmas imagens.

Ao desempenharem um papel de tradução, as *imagens cinemáticas* abrem um canal de comunicação entre as duas realidades de um universo que tanto nos ultrapassa como é composto por nós. Apesar do trabalho de explicar as significações e profundidades da *imagem cinemática* ou da arte no cinema poder por vezes parecer uma tarefa que surge no âmbito de satisfazer a nossa necessidade de entendimento e de intelectualização (exercício que por vezes nos priva da experiência), parece-nos que num futuro trabalho poderia ser relevante o aprofundamento de questões que transitam entre a origem das ideias e o processo da sua transmutação.

Logo no início desta dissertação, referimos que os conceitos *Consciência, Realidade e Tempo* foram dúvidas e observações que surgiram durante a evolução do meu percurso individual de trabalho; e, um pouco mais à frente, referimo-nos à realidade interna e transcendental como o lugar das múltiplas possibilidades onde o Homem se transcende à medida que se enraíza na sua própria concepção de existir, aprofundando o entendimento que tem acerca do Mundo e de si próprio. Sendo estas concretizações e ilações produto da minha própria experiência enquanto artista, gostaríamos de concluir dizendo que, através deste trabalho, o leitor, seja ele ou não autor, poderá analisar de que forma se estruturaram e organizaram conceitos que até à data faziam parte

de um todo indiscernível que, não tendo compressão intelectual, apenas se vivenciava, movendo toda a minha intuição e motivação de trabalho.

VI

## *BIBLIOGRAFIA*

## PUBLICAÇÕES

1. AAVV, *Qu'est-ce que L'Art Vidéo aujourd'hui?*, Paris, Beaux Arts éditions, 2008.
2. AAVV, *Tacita Dean*, Barcelona, Museu d'Art Contemporani de Barcelona/Actar, 2000.
3. BERGSON, Henri, *La pensée et le mouvant*, Paris, Quadrige/Puf, 2005.
4. CARROLL, Lewis, *The Complete Illustrated Lewis Carroll*, Wordsworth Library Collection, 2008.
5. CASSAGNAU, Pascale, *Future Amnesia/Enquête sur un troisième cinéma*, Paris, Isthme éditions, 2007.
6. CAUQUELIN, Anne, *Fréquenter les incorporels- Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Lignes D'Art , 2006.
7. COLMAN, Felicity, *Film, Theory and Philosophy- the key thinkers*, Durham, Acumen, 2009.
8. DELEUZE, Gilles, *L'Image- temps. Cinema 2*, Paris, éditions de Minuit, 1985.
9. -----, *L'Image- mouvement. Cinema 1*, Paris, éditions de Minuit, 1983.
10. DUGUET, Anne-Marie, *Vidéo, la mémoire au point*, Paris, Hachette Littérature, 1981.
11. HAMLIN, Nicky, *Film Art Phenomena*, London, Bfi Publishing, 2003.
12. HATFIELD, Jackie (ed.), *Experimental Film and Video: An Anthology*, 2006.
13. LACOTTE, Suzanne Heme de, *Deleuze philosophie et cinéma*, L'Harmattan, 2001.
14. LÉVY, Pierre, *La Machine univers. Création, cognition et culture informatique*, Paris, Seuil, 1987.
15. -----, *O que é o virtual?* São Paulo, Ed. 34, 1996.
16. MARTIN, Sylvia, *Video Art*, Taschen, 2006.
17. *Dan Graham*, Londres, Phaidon, 2002.
18. MAGNAN, Nathalie, *La Vidéo, entre art et communication*, Paris, ENSBA, 1997.
19. MAUTNER, Thomas, *Dictionary of Philosophy*, Pinguin Reference, 2005.
20. MUNSTERBERG, Hugo, *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, Routledge, 2001.
21. MURAKAMI, Haruki, *Sputnik Meu Amor*, Casa das Letras, 2005.
22. PAINI, Dominique, *Le temps exposé – Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du Cinema/ essais, 2002.
23. PARFAIT, Françoise, *Vidéo: un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001.
24. ROSSET, Clément, *Le réel et son double*, "Collection Folio/Essais", Gallimard, 1984.
25. -----, *Fantasmagories*, "Paradoxe", Paris, Les Éditions de Minuit, 2006.
26. -----, *Impressions fugitives*, "Paradoxe", Paris, Les Éditions de Minuit, 2004.

27. -----, *Loin de moi: étude sur l'identité*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2001.
28. VIOLA, Bill, *Las horas invisibles*, Museo de Bellas Artes de Granada, 2007.
29. -----, *Going forth by day*, Berlin, Deutsche Guggenheim, s.d.
30. Winfried Pauleit, Christine Ruffert, Karl-Heinz Schmid, Alfred Tews, eds. *Das Kino traumt: Projektion, Imagination, Vision*, Berlin, Bertz and Fischer, 2009.

#### REFERÊNCIAS NA REDE

1. [www.film-philosophy.com](http://www.film-philosophy.com)
2. <http://secondlife.com>
3. <http://www.imsdb.com>
4. [www.recantodasletras.com.br/atores/silviomedeiros](http://www.recantodasletras.com.br/atores/silviomedeiros) (25-03-2011)
5. <http://www.imdb.com>

#### ARTIGOS NA REDE

1. Apres Deleuze: Philosophie et esthetique du cinema  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/652/565>
2. Bill Viola  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/510/423>
3. Carax and Deleuze - Shuffling the Decks: A Short Reply to Hainge  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/856/768>
4. Cinematic Ideas: David Lynch's Mulholland Drive  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/847/759>
5. David Lynch, Edited by Chris Rodley (2004) Lynch on Lynch: Revised Edition  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/156/115>
6. Deleuze and Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy and Culture  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/653/566>
7. Direct Theory: Experimental Film/Video as Major Genre  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/772/684>
8. Ecce Homo- Zizek, Derrida  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/172/131>

9. Film, not Sliced up into Pieces, or: How Film Made Me Feel Thinking  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/60/45>
10. Gilles Deleuze: A Reason to Believe in this World  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/655/568>
11. Inside the Gaze: The Fiction Film and its Spectator  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/583/496>
12. Lux: A Decade of Artists - Film and Video  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/769/681>
13. Poetics of Imagining: Modern to Post-modern  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/578/491>
14. Realism, Dream, and 'Strangeness' in Andrei Tarkovsky  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/806/718>
15. The Cinematic Agora  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/171/130>
16. The New Bergson  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/656/569>
17. The Occluded Relation: Levinas and Cinema  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/83/68>
18. The Temporality of the Real: The Path to Politics in The Constant Gardener  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/123/83>
19. Thinking with Cinema: Deleuze and Film Theory  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/23>
20. Towards a Theory of Film Worlds  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/59/44>
21. Still Searching for Lost Time: On Leutrat on Resnais  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/852/764>
22. Style and Methodologies: On Carroll's Engaging the Moving Image  
<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/861/773>
23. White Magic: Baudrillard and Cinema  
[www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/347/288](http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/347/288)

## FILMOGRAFIA

1. BERGMAN, Ingmar, *Persona*, 1966
2. BERGMAN, Ingmar, *The seventh Seal*, 1957
1. CAOUILLE, Jonathan, *Tarnation*, 2003
2. COEN, Joel e Ethan, *Fargo*, 1996
3. LEE, Ang, *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000
4. LYNCH, David, *Blue Velvet*, 1986
5. LYNCH, David, *Mulholland Drive*, 2001
6. MÉLIÈS, Georges, *Le voyage dans la Lune*, 1902
7. NICCOL, Andrew, *Gattaca*, 1997
8. RENAI, Alain, *Hiroshima mon amour*, 1959
9. RENAI, Alain, *L'Année dernière à Marienbad*, 1961
10. SCOTT, Ridley, *Alien*, 1979
11. SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, 1982
12. WACHOWSKI, Andrew e Laurence, *Matrix*, 1999

## VIDEOARTE / CINEMA EXPERIMENTAL

1. AHTILA, Aija-Liisa, *The House*, 2002
2. AKERMAN, Chantal, *La Chambre*, 1972
3. ALVIM, Marta, *Devir/To Become*, 2008
4. ALVIM, Marta, *I'm Not There*, 2009
5. BARNEY, Matthew, *The Cremaster Cycle*, 1994-2002
6. CLAERBOUT, David, *Shadow Piece*, 2005
7. DEREN, Maya, *Meshes of the afternoon*, 1943
8. VIOLA, Bill, *Tristan's Ascension*, 2005



*ANEXOS*

## PRÉMIOS E MOSTRAS

### *DEVIR/TO BECOME*

- 2011 *MELATONINA* – solo exhibition . Galeria 9the13. Lã  
Coruña. ES
- 2010 *FUSO* - Anual de Vídeo Arte Internacional de Lisboa –  
comissariado por Elsa Aleluia. PT
- LUMEN\_EX2010* - Digital Art Awards- comissariado por Roy Ascott,  
Jose Ramon Alcalá (MIDECIANT), Jesus Carrilho (Museu REINA  
SOFIA), António Franco (MEIAC- Museu Extremeño e  
Iberoamericano de Arte Contempotáneo) e Roberta Bosco. ES
- 2009 *WORLDFESTHUSTON*- *Silver Remy Award. Experimental film and  
video awards.* USA
- 2008 *LA SALA NARANJA* - *Digital Media Festival* - Comissariado por Toni  
Calderón e Jose Ramon Alcalá. ES

## COLECÇÕES

Colección Cajasol (ES)

*I'M NOT THERE*

2011

*MELATONINA* – solo exhibition. Galeria 9the13. Lã  
Coruña. ES

2009

*DIGITAL ART.LA* - Los Angeles Center For Digital Art,  
Los Angeles, US



Figura 1. David Lynch, *Mulholland drive*, 2001.



Figura 2. Ingmar Bergman, *The Seventh Seal*, 1967.



Figura 3. Ingmar Bergman, *Persona*, 1966.



Figura 4. Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune*, 1902.



Figura 5. Ridley Scott, *Alien*, 1979.



Figura 6. Ridley Scott, *Alien*, 1979.



Figura 7. Joel Coen, *Fargo*, 1996.



Figura 8. Matthew Barney, *The Cremaster Cycle*, 1994-2002.



Figura 9. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.

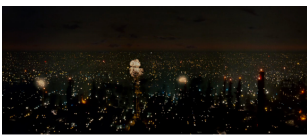


Figura 10. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.



Figura 11. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.



Figura 12. Andrew Niccol, *Gattaca*, 1997.

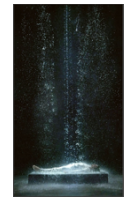


Figura 13. Bill Viola, *Tristan's Ascension*, 2005.



Figura 14. Jonathan Caouette, *Tarnation*, 2003.



Figura 15. Ang Lee, *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000.



Figura 16. Eija-Liisa Ahtila, *The House*, 2002.



Figura 17. Andrew e Laurence Wachowski, *Matrix*, 1999.

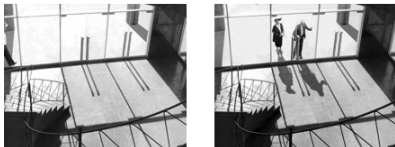


Figura 18. David Claerbout, *Sections of a Happy Moment*, 2005.



Figura 19. Maya Deren, *Meshes of the Afternoon*, 1943.



Figura 20. Chantal Akerman, *La Chambre*, 1972.



Figura 21. Alain Renais, *L'Année Dernière à Marienbad*, 1961.

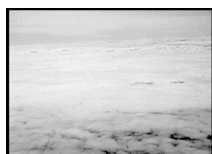


Figura 22. Marta Alvim, *Devir/ To Become*, 2008.

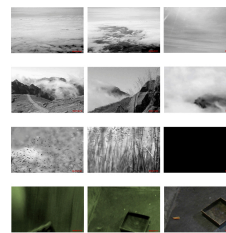


Figura 23. Marta Alvim, *Devir/ To Become*, 2008.



Figura 24. Marta Alvim, *I'm Not There*, 2009.

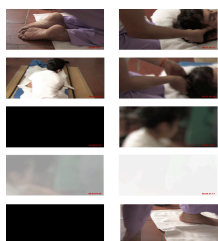


Figura 25. Marta Alvim, *I'm Not There*, 2009.