

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa**

**Mestrado em Som e Imagem**



**Distorção como Artifício ou Estratégia:  
o Problema do Real no Género de Ficção Científica**

**Cinema e Audiovisual, 2011/2012**

*Renata Oliveira Ramos*

Professor Orientador: Prof. Doutor Carlos Sena Caires

Professor Co-Orientador: Prof. Doutor Carlos Ruiz

Novembro de 2012

## **Agradecimentos**

No âmbito do desenvolvimento da corrente dissertação, agradeço ao Prof. Doutor Carlos Sena Caires a sabedoria partilhada e a orientação empenhada, disponível e rigorosa.

No âmbito do desenvolvimento do projeto final, agradeço ao Prof. Doutor Carlos Ruiz a partilha da experiência e a orientação escrupulosa, motivada e motivadora.

Na sequência de um ano exigente mas cúmplice, agradeço aos colegas de mestrado, destacando os elementos que compuseram a equipa de trabalho: Henrique Sousa, João Augusto, Sofia Oliveira e Susana Grilo.

Pela paciência e pelo apoio, sempre, agradeço à família: às irmãs, Ana e Irene, aos pais, Alice e Joaquim, e aos avós, Delfina e Joaquim.

## Resumo

Integrada no âmbito da especialização em Cinema e Audiovisual do mestrado em Som e Imagem, o desenvolvimento da temática da corrente dissertação assume como o objetivo a reflexão em torno do processo de construção de significado que define o fenómeno cinematográfico enquanto ato de comunicação, tomando como enfoque da investigação o modo como este se efetiva em função da especificidade do cinema de ficção científica.

Com efeito, pautando-se pela articulação entre investigações do campo da Psicologia da Arte e da Teoria de Cinema, o trabalho desenvolvido parte da análise em torno da dicotómica natureza fotográfica do cinema e o potencial de subjetividade que surge do ato interpretativo a que esse real irreduzível é sujeito quando subordinado à constituição do objeto cinematográfico, mediada por fatores que lhe são externos. Desta forma, pretendeu-se abordar a influência do espectador – como agente ativo neste processo interpretativo – no âmbito da reflexão em torno da distorção que decorre da relação entre realidade e representação, que, por sua vez, surge como base da definição da expressão artística enquanto ato de comunicação (em particular, no Cinema).

Com vista ao cumprimento destes objetivos, ao trabalho de investigação teórica foi, ainda e por um lado, acrescida a sua contextualização prática, que decorreu da elaboração de uma curta-metragem de ficção científica intitulada *Entropia* – sendo que, por outro lado, a recorrente exemplificação com referência a obras cinematográficas de ficção científica permitiu, igualmente, apontar, numa fase posterior do trabalho, para o potencial de instrumentalização a que este se sujeita; observação que, por sua vez, expande esta temática à possibilidade de abranger investigações futuras acerca dos paralelismos passíveis de serem estabelecidos entre filmes de ficção científica e filmes de propaganda, centrando novamente a reflexão em torno do tipo específico de comunicação que os caracteriza.

**Palavras-chave:** ficção científica, processos de significação, representação do real, metáfora e analogia.

## **Abreviaturas e Siglas**

Apud – Significa que a obra original e cuja referência é apresentada em primeiro lugar não foi, de facto, consultada, mas que a informação a ela referente foi obtida a partir da segunda obra referenciada.

Cf. – Confronte

e.g. – Exemplo

i.e. – Isto é

*Ibidem* – O mesmo que na nota anterior

Ob. Cit. – Obra Citada

s.d. – *Sine data* (sem indicação de data)

S.l. – *Sine loco* (sem indicação do local)

Vd. – *Vide*, veja



## Índice de Conteúdos

1	Introdução .....	2
1.1	Apresentação da proposta de trabalho .....	2
1.2	Contextualização do Projeto Final .....	3
2	Caracterização da dissertação .....	6
2.1	Objetivos do estudo .....	6
2.2	Contexto e percurso na definição da ideia central da dissertação .....	8
2.3	Tipo de Pesquisa efetuada.....	9
3	Conceito de Distorção no cinema.....	10
3.1	O Cinema e as outras Artes – os apriorismos do real fotográfico .....	10
3.2.1	Natureza da imagem fotográfica .....	10
3.2.2	Natureza realista da imagem cinematográfica .....	15
4	Percepção e <i>Modos de Ver</i> .....	29
4.1	Relação entre forma, conteúdo e espetador.....	29
4.2	Influência da cultura na construção do conhecimento .....	33
4.2.1	Sob a óptica do indivíduo .....	33
4.2.2	Sob a óptica do contexto.....	37
5	O problema do real no género de ficção científica .....	43
5.1	A abstração e a identificação como condição de participação .....	43
5.2	Ficção científica: desconstrução ou condicionamento .....	61
5.2.1	Cinema de ficção científica como instrumento .....	66
6	Reflexão em torno do projeto final <i>Entropia</i> .....	74
6.1.	Apresentação das fases de pré-produção, produção e pós-produção .....	74
6.2	Análise do Papel desempenhado no projeto final .....	82
6.3	Análise do projeto prático no âmbito do tema da dissertação .....	89
7	Conclusão .....	112
7.1	Realismo da Imagem Cinematográfica como ponto de partida.....	112
7.2	Subjetividade dos modos de ver como condição .....	114
7.3	Participação intelectual do espetador como objetivo .....	115
	Referências e Bibliografia .....	120
	Fontes Bibliográficas.....	120
	Fontes computadorizadas .....	123
	Filmografia .....	123
	Anexo A – Argumento da curta-metragem <i>Entropia</i> .....	126
	Anexo B – DVD da curta-metragem <i>Entropia</i> .....	143

## **1 Introdução**

### **1.1 Apresentação da proposta de trabalho**

Associada às circunstâncias que caracterizaram a sua elaboração e que se pautaram pelo seu desenvolvimento paralelo à realização de uma curta-metragem de ficção científica, no âmbito da unidade curricular de Produção Final I e II, no âmbito de formulação da temática da corrente dissertação, pretendeu-se fazer convergir, em ambos os trabalhos, as reflexões formais e artísticas propostas: confluindo na intenção de explorar o potencial de abstração possibilitado por estratégias narrativas características deste género, que tende a permitir uma reflexão em torno de temas que se manifestam no contexto real contemporâneo à sua produção, mediante uma abordagem distinta e libertada dos preconceitos a que os mesmos se encontram sujeitos.

Nesta perspectiva, a dupla aceção do cinema enquanto meio iminentemente real – porque baseado na imagem fotográfica – e a distorção que o mesmo integra, enquanto meio de expressão artística, assumiu-se como ponto de partida para a reflexão em torno dos processos de significação que integram a sua definição original. Assim, focando esta análise na especificidade do género de ficção científica e assumindo o seu potencial de reformatação dessa mesma realidade, partiu-se da análise em torno do cinema enquanto meio significativamente determinado pelos processos de mediação que nele se inscrevem.

Para sustentar esta análise focada no género de ficção científica, a génese do trabalho constituiu-se, por um lado, pela reflexão em torno da evolução histórica dos conceitos de realidade e distorção quando associados ao contexto de produção e teorização cinematográficas – tendo-se aludido às diferentes variantes do pensamento artístico e da psicologia da arte, particularmente no que concerne ao final do século XIX e XX.

Por outro lado, e na mesma perspectiva de discernir em torno da presença do espectador como elemento mediador/aglutinador das duas dimensões – representação e realidade – que confluem no processo de fruição de uma obra cinematográfica, aludiu-se a conceitos do campo da epistemologia (mais concretamente, às teorias do Construcionismo Social e do Interacionismo Simbólico, de cujos conceitos-base Berger se apropria), de modo a analisar a forma como a apreensão de um qualquer objeto artístico surge sempre mediada pelos apriorismos com que o espectador parte

para a sua fruição – no âmbito da qual a influência que as nossas vivências e códigos culturais imprimem neste processo de interpretação do objeto cinematográfico reclama particular relevância.

Desta forma, tomando como enfoque da reflexão os fatores que influenciam a construção de significados em torno de objetos cinematográficos, o objetivo de que decorre a centralização desta temática tomando como contexto o cinema de ficção científica surgiu subordinado à intenção de investigar como este processo opera e se articula em função das características específicas do gênero – quer se pautando pela divergência, convergência ou amplificação dos mesmos.

## **1.2 Contextualização do Projeto Final**

Integrada na elaboração da dissertação de mestrado, realizou-se, no âmbito das unidades curriculares de Pré-Produção (1º semestre) e Produção (2º semestre) do Projeto Final, uma curta-metragem de ficção (vídeo) intitulada *Entropia* – que assumiu a duração de 16 minutos. Sob orientação do Professor Carlos Ruiz Carmona, a equipa de produção deste projeto é constituída por seis alunos que frequentaram o mestrado em Som e Imagem, especialização em Cinema e Audiovisual e Design de Som, ao longo dos últimos dois anos letivos, tendo desempenhado tarefas de relevo no desenvolvimento da curta-metragem: Henrique Sousa, como diretor de fotografia; João Augusto, enquanto editor; Renata Ramos, como realizadora; Sofia Oliveira, enquanto diretora artística; Sofia Simões como designer de Som e Susana Grilo, como produtora.

Do ponto de vista da narrativa, *Entropia* acompanha um momento particular na vida de um jovem cientista, Tiago, em que uma conversa com a sua mãe, Mariana, vai despoletar recordações e preocupações há muito perdidas em virtude da doença degenerativa de que esta padece. Intrigado pela sugestão de uma história que lhe havia sido sempre ocultada – a misteriosa morte do seu pai, Tomás, ocorrida quando o protagonista era ainda criança –, Tiago desenvolve uma tecnologia que lhe permite viajar no tempo, inventada pela mãe anos antes. Recuando, assim, até ao dia em que Tomás morrera, Tiago descobrirá aspetos do passado da sua família que marcarão de forma irreparável o seu próprio futuro.



Por se tratar de uma curta-metragem de ficção científica, o conteúdo da investigação que decorreu no âmbito da elaboração da dissertação de mestrado e os princípios orientadores do trabalho da produção final convergem, a ponto de partilharem um mesmo princípio motivacional: explorar a abstração que o género cinematográfico permite, consentindo, assim, uma reflexão em torno de temas iminentemente humanos desprendida dos preconceitos que a realidade tende a impor. Nesta perspetiva, por um lado, pretendeu-se fazer cumprir esta característica do género constituindo uma narrativa que se sustentasse, em grande medida, na exploração metafórica dos elementos que a compõe – de que se configura exemplo principal a utilização da dinâmica das viagens no tempo como uma forma de comentar acerca da memória e do processo de mitificação (de pessoas, de relações, do passado) a que esta convida e que nos faz formarmos imagens que nem sempre correspondem à realidade conforme efetivada. Por outro lado, acresceu a possibilidade de explorar criativamente aspetos estruturais, organizando a história segundo uma estratégia formal que nega a linearidade característica da narrativa clássica – simultaneamente configurando-se, em si mesma, como uma estratégia que consolida o cariz metafórico da história e contribui para a exploração expressiva do percurso individual da personagem e da distorção emocional que a mesma vivencia.

Com efeito, esta motivação surgiu associada não só ao desafio de originalidade que a estratégia pressupõe, como simultaneamente enfatizou a intenção, antes referida, de procurar uma permanente e intrínseca ligação entre os aspetos formais (específicos do género ou decorrentes da dinâmica narrativa desenvolvida) e a sua tradução no conteúdo narrativo (na medida em que os primeiros surgem como catalisadores da dimensão metafórica do segundo) – assegurando que a exploração de um modelo formal criativo não se sobrepusesse à viagem emocional das personagens, tomada como principal enfoque da narrativa.

Manifestou-se, ainda, como uma intenção decisiva na escolha de realizar uma curta-metragem de ficção científica, o facto desta se configurar como um contexto que potencia o desenvolvimento de (novas) competências técnicas – nomeadamente nas áreas de pós-produção e efeitos especiais, tomadas como manifestos e partilhados interesses comuns a todo o grupo de trabalho, à partida.

Desta forma e atentando a estes objetivos, o desenvolvimento da curta-metragem dividiu-se por três fases distintas: pré-produção – na qual se procedeu a investigação estética e técnica, elaboração do argumento e angariação de recursos,

monetários e humanas, para a sua execução, levadas a cabo durante o primeiro semestre –, produção – tendo estado compreendido o período de rodagem em apenas uma semana – e pós-produção – na qual foi completada a montagem, pós-produção de vídeo e de som do objeto final, culminando na sua apresentação pública em Maio de 2012.

## 2 Caracterização da dissertação

### 2.1 Objetivos do estudo

O tema de dissertação proposto assume como ponto de partida a reflexão em torno do caráter dicotômico da relação entre a definição de cinema enquanto meio primordial de captação do real e enquanto expressão/comunicação artística – de que decorre a transformação criativa (reformatação/ distorção) do real, que é sua condição –, focando-se esta análise na especificidade da forma como essa mediação/formatação subjetiva se traduz no gênero de ficção científica.

Desta forma, o principal objetivo da corrente dissertação consiste na investigação em torno dos processos de construção de significado que operam no âmbito da fruição cinematográfica, posteriormente particularizando a reflexão em torno deste tipo de narrativas, assumindo como hipótese de reflexão o potencial de abstração que o mesmo integra: partindo da (re)criação de versões alternativas dos contextos reais em que nos inserimos de forma a, libertados dos preconceitos que a realidade representada como tal tende a impor, poderem constituir-se como veículos de crítico e (tendencialmente) objetivo discernimento em torno de comportamentos humanos, na sua dimensão individual e/ou coletiva. Introduzindo-se, assim, as noções de metáfora e analogia como recursos que subjazem à criação de toda uma nova realidade, esta torna-se possível, igualmente, pela continuada evolução dos meios técnicos associados ao Cinema, que, por sua vez e na sua gênese, se constituiu como uma revolução sustentada na convivência entre representação e realidade.

Apesar do foco desta dissertação ser o discernimento sobre estes temas sob a óptica do realizador, nesta dicotomia encontra-se implícita a alusão ao espectador como elemento mediador/aglutinador dessas duas dimensões que confluem no processo de significação decorrente da fruição de uma obra cinematográfica: aludindo-se à epistemologia – nomeadamente às teorias do Construcionismo Social e Interacionismo Simbólico, que sustentam a mudança de paradigma desde o entendimento do ser humano como receptor passivo da realidade até à conceptualização do homem como construtor da mesma<sup>1</sup> - para compreender, não só a impossibilidade de partirmos para a apreensão de um qualquer objeto artístico sem apriorismos, como em que medida é que o cinema se configura como um meio que

---

<sup>1</sup> Vd. BURR, Vivien – *An Introduction to Social Constructionism*, London: Routledge, 1995.

explora esse processo de identificação e autorreferenciação de forma particular e superiorizada relativamente a qualquer outro tipo de expressão artística, em virtude da sua verosimilhança irreduzível – que lhe confere uma “virtualmente ilimitada autoridade”<sup>2</sup>.

Neste sentido, assume-se como intenção desta investigação perceber de que forma é que as narrativas de ficção científica exploram essa condição de factualidade possibilitada pela imagem cinematográfica, traduzindo e amplificando essa replicação destes processos de construção de conhecimento que se manifestam na fruição de obras artísticas e que partem dessa impossibilidade de objetividade total. Com efeito, não só a fruição da arte é sempre mediada por uma integração/contextualização num tempo e num espaço – assente na noção de arte enquanto objeto, mas não restringida a esta – como a interpretação que lhe é implícita é influenciada pelas associações previamente estabelecidas com a realidade conforme experienciada noutros tempos e noutros espaços<sup>3</sup>; confluem, com efeito, no ato de interpretar não só a nossa capacidade de experienciar a realidade presente, sensorialmente, mas também as nossas vivências e memórias, recentes ou remotas, individuais ou coletivas, seja numa perspetiva de confirmar essa consonância ou dissonância com a realidade, mediante o grau de distorção (ou não) que o objeto artístico propõe na sua relação de (não) correspondência com esta.

Com efeito, e em suma, a distorção a que o título da dissertação alude configura-se, simultaneamente, como condição e consequência da produção cinematográfica como expressão artística, na qual confluem mediações subjetivas desde a sua criação à sua recepção. Assim, o questionamento dicotómico entre artifício ou estratégia procura introduzir, respectivamente, a prevalência dos preconceitos geralmente associados a este tipo de narrativas – como aquelas que são ausentes de qualquer outro sentido que não o que se subjaz aos desafios técnicos e/ou tecnológicos propostos – e da dimensão do cinema enquanto comunicação – que se faz valer das suas características específicas para se configurar como um veículo de transmissão de mensagens.

---

<sup>2</sup> SONTAG, Susan – *On Photography*. Londres: Penguin Classics, 2002, p. 154.

<sup>3</sup> Vd. BERGER, John – *Ways of Seeing*. London : Penguin Books, 1972.

## 2.2 Contexto e percurso na definição da ideia central da dissertação

Tendo como ponto de partida a prévia definição da nota de intenções referente ao projeto a ser desenvolvido no âmbito das unidades curriculares de Pré-Produção e Produção do Projeto Final, a estruturação da proposta de tema a abordar na dimensão teórica da corrente dissertação foi, desde a sua génese, condicionada pelo género escolhido da curta-metragem que constitui o seu âmbito prático. Desta forma, em virtude do facto de se ter assumido como intenção partilhada a realização de uma curta-metragem de ficção científica – pelo desafio técnico e narrativo que este género tende a abranger e por interesse pessoal –, a elaboração do tema da dissertação respondeu, por conseguinte, à necessidade e utilidade de refletir em torno dos problemas/vantagens que decorrem da especificidade da comunicação operada no âmbito da criação deste tipo de narrativas. Com efeito, tendo-se discernido em torno da relevância das diferentes abordagens e/ou temáticas passíveis de serem objeto de estudo na corrente dissertação, optou-se, mediante orientação do Prof. Dr. Carlos Sena Caires, por direcionar a investigação para aspetos narrativos – focando-a na forma específica que a veiculação de significados assume neste tipo de histórias –, em vez de procurar dar resposta a problemáticas meramente técnicas.

Desta forma, num processo que partiu de um assumido gosto pessoal pelas narrativas de ficção científica nas suas mais variadas expressões, a escolha orientada no sentido de abordar a especificidade dos processos de significação que operam na fruição fílmica desta índole decorreu da assunção, enquanto referências, de filmes como *District 9*<sup>4</sup>, de Neil Blomkamp (2009), séries de Televisão como *Battlestar Galactica*<sup>5</sup>, de Ronald D. Moore (2004-2009), ou novelas gráficas como *V for Vendetta*<sup>6</sup>, de Alan Moore (1989). Juntando-se, posteriormente, outros filmes de referência, como *Metropolis*<sup>7</sup>, de Fritz Lang (1927), ou *La Jetée*<sup>8</sup>, de Chris Marker (1962), todas as narrativas descritas partilham a intenção de comentar criticamente os contextos reais (atuais ou remotos) dos seus autores, partindo da criação de realidades alternativas construídas de forma análoga mas subreptícia: quer tomando

---

<sup>4</sup> *District 9* [Filme]. Realização Neill Blomkamp. EUA: TriStar Pictures, 2009.

<sup>5</sup> *Battlestar Galactica* [Série de Televisão]. Realização Ronald D. Moore. EUA: Universal Media Studios. 2004-2009.

<sup>6</sup> LLOYD, David & MOORE, Alan – *V for Vendetta*. Nova Iorque: Vertigo, 1989.

<sup>7</sup> *Metropolis* [Filme]. Realização Fritz Lang. Alemanha: Universum Film. 1927.

<sup>8</sup> *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962.

como ponto de partida conceitos universais e/ou episódios integrantes da História mundial – e.g.: a forma evoluíram as nossas noções de religião e democracia, presente na premissa de sobrevivência a um holocausto nuclear, em *Battlestar Galactica* – ou comentário a realidades sociais específicas – e.g.: segregação racial, presente em *District 9* –, elevadas a estatuto de obra de intervenção, no exemplo particular de *V for Vendetta* – escrita na década de 80, durante o segundo e terceiro mandatos da primeira-ministra do Reino-Unido e líder do partido conservador, Margaret Thatcher, quando as liberdades individuais dos cidadãos ingleses se encontravam sob crescente ameaça<sup>9</sup>.

Assim, escrita sob a perspectiva da criação de uma curta-metragem, a corrente dissertação integra a reflexão teórica em torno das referências que foram assumidas na realização do projeto prático, de que o segundo se alimenta em termos de intenções e objetivos criativos.

### **2.3 Tipo de Pesquisa efetuada**

Demarcando a estrutura da corrente dissertação, os tipos de metodologia implementados com vista ao cumprimento dos objetivos propostos integraram investigação teórica – pesquisa bibliográfica em torno dos autores que marcaram o pensamento sobre arte e cinema ao longo dos tempos, cujas reflexões e conclusões puderam, direta ou indiretamente, ser associadas à análise proposta e restrita ao gênero de ficção científica –, e investigação empírica – tendo-se realizado, no âmbito das unidades curriculares de Pré-Produção e Produção do Projeto Final, uma curta-metragem de ficção científica, contexto no qual a criação artística procurou alimentar-se dos pressupostos e conclusões alcançados no âmbito da reflexão teórica, apresentando-se o resultado nos DVDs anexos ao corrente documento<sup>10</sup>.

No que se refere ao contexto de investigação teórica, procurou-se, ainda, ilustrar estas reflexões em torno dos processos de significação que operam na prática artística – orientando esse discernimento de forma indutiva, partindo-se de referências concernentes ao pensamento sobre arte e cinema e, posterior e mais especificamente, adaptando-se essas conclusões ao gênero de ficção científica – com recurso ao estudo comparado entre obras cinematográficas deste gênero que sustentassem os pontos de vista defendidos.

---

<sup>9</sup> LLOYD, David & MOORE, Alan (1989) – *Ob. Cit.*, 1989, p.6.

<sup>10</sup> Cf. Anexo B – DVD da curta-metragem *Entropia*

### **3 Conceito de Distorção no cinema**

#### **3.1 O Cinema e as outras Artes – os apriorismos do real fotográfico**

##### **3.2.1 Natureza da imagem fotográfica**

No facto de se configurar como uma das mais importantes e significativas formas de comunicação humana reside uma das mais relevantes dimensões da própria definição de arte. Em conformidade com o postulado por Susan Sontag, que defendia que “a realidade foi sempre interpretada através dos relatos dados pelas imagens”<sup>11</sup>, a prática artística configura-se como um contexto privilegiado de formulação de memória coletiva, em virtude do seu constante diálogo com o passado que a antecede, o presente que a integra e o futuro que ajuda a construir.

Com efeito, divergindo nas formas que essa mediação da realidade assume em função da especificidade de cada meio de expressão artística, a sua condição de interpretação das noções de tempo e espaço não só se formula como um aspeto aglutinante, como aquele que afere e consolida a noção da imagem enquanto mediada por códigos que apreendemos e construímos coletivamente, independentemente da assunção de autonomia que a subjetividade da fruição artística pressupõe. Tratando-se da expressão de uma construção ora puramente cultural – e.g. a repetição de signos e símbolos religiosos ao longo da História da Arte –, ora orientada para a análise dos aspetos da percepção que se associam a processos fisiológicos e cognitivos – e.g. relações de elementos formais numa composição (de que é exemplo a teoria da Gestalt e a estruturação das percepções sensoriais que a mesma propõe) e as sensações que a exploração desses aspetos provocam (dinamismo, estaticismo, estabilidade, instabilidade, etc.)<sup>12</sup> –, estes códigos estão na base da forma como passamos a interpretar a realidade, presente e passada, num processo cíclico e auto-referencial.

---

<sup>11</sup> SONTAG, Susan (2002) – *Ob. Cit.*, p. 153.

<sup>12</sup> AUMONT, Jacques & MARIE, Michel – *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. São Paulo: Papyrus Editora, 2006, p. 144.



Fig. 1 – *Het Meisje met de Parel (Rapariga com o Brinco de Pérola)*, de Johannes Vermeer, de 1665 (Extraído de *Girl with a Pearl Earring* [Online]. [S.l.]. [Consult. 30 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.girl-with-a-pearl-earring.info>>

No entanto, a este respeito, ao discernir em torno do carácter (in)temporal do significado de uma obra de arte, John Berger aludiu às limitações intrínsecas desse processo: se, por um lado parece ser possível interpretar com atualidade pinturas de época, datadas de outros séculos e contextos culturais, em virtude do que nelas se mantém universal (atentando-se, por exemplo, na transversalidade dos gestos e das expressões humanas em sociedades, antes como agora, pautadas por valores morais, relacionais e éticos – de que o quadro de Vermeer [cf. Fig. 1] se assume como um exemplo objeto de subversão), por outro lado, o significado original de uma obra de arte completa e tangível, tal como definido pelo seu autor, não é recuperável após a sua elaboração, tornando-se disponível e afigurando-se como alvo de interpretação/adulteração por parte do espectador<sup>13</sup> – através de um processo que o mesmo autor define como “mistificação”<sup>14</sup>. Desta forma, sendo verdadeiro que a pintura também integra a capacidade de se configurar como um âmbito historicamente representativo e aglutinante – sintetizando “a experiência histórica essencial na nossa relação com o passado”, através de um meio que a define “quando as palavras são insuficientes”<sup>15</sup> –, nenhum outro meio de compor imagens oferece a credibilidade de que o cinema/imagem fotográfica dispõe, à partida – conforme o explicitou André Bazin, ao afirmar que independentemente da impossibilidade de imparcialidade implícita a qualquer ato criativo, e “não obstante todas as objecções que o nosso espírito crítico possa levantar”<sup>16</sup>, a fotografia testemunha a existência de

<sup>13</sup> BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 14; 28.

<sup>14</sup> *Ibidem*

<sup>15</sup> BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 33.

<sup>16</sup> BAZIN, André, Apud. McQUIRE, Scott – *Visions of Modernity: Representation, Memory, Time and Space in the Age of the Camera*. EUA: Sage Publications Ltd., 1997, p. 66.



um dado objeto representado (“um real reproduzido”<sup>17</sup>), na medida em que o regista efetivamente como tendo estado em frente a uma câmara fotográfica ou de filmar, integrado, por isso, num dado tempo e num dado espaço, de que a obra é um vestígio tornado prova<sup>18</sup>.

Na mesma perspetiva, esta dicotomia foi igualmente explorada por Sontag, que defendia que “a pintura, mesmo aquela que se aproxima de um registo fotorrealista, nunca é mais do que a expressão de uma interpretação”, enquanto que “a fotografia nunca é menos do que o registo da emanção (luz reflectida pelos objetos), configurando-se como que um vestígio material do objeto”, de uma forma que a mesma autora acrescenta que a primeira “nunca pode almejar”<sup>19</sup> – aspeto que está relacionado com a natureza do meio, a que Roland Barthes alude como sendo a “linguagem deítica”<sup>20</sup> da fotografia, que lhe garante uma “virtualmente ilimitada autoridade”<sup>21</sup> de determinar a realidade e, assim, ditar o curso da memória.

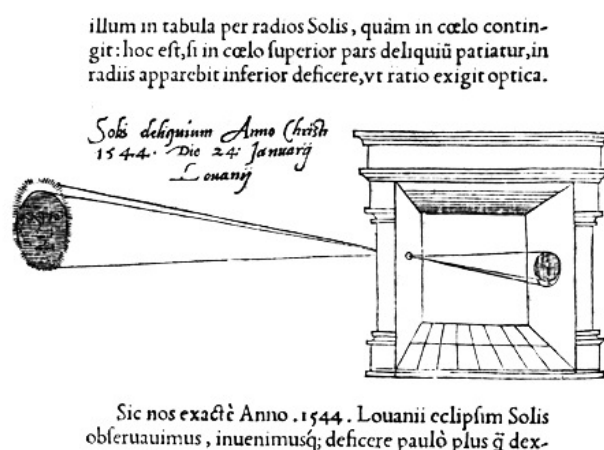


Fig. 2 – Representação esquemática dos princípios óticos subjacentes à criação da câmara obscura, ilustrando o seu uso para observação de um eclipse solar em 1544 (Extraído de ROSEN, Marvin J & DeVRIES, David L – *Photography & Digital Imaging*. EUA: Kendall/Hunt Publishing Company, 5ª Edição, 2002, p. 2)

Com efeito, a interligação e a veracidade intrínsecas destas asserções simultaneamente decorrem e convergem nas características diferenciadoras que o mesmo autor identifica relativamente aos âmbitos em que a fotografia assume a sua especificidade em relação às demais formas de arte – reflexão que parte, por sua vez, do reconhecimento do cariz particular do processo que lhe dá origem, que teve a sua génese na descoberta da câmara obscura (cf. Fig. 2). Não obstante de se tratar, com efeito, de um dispositivo cujos princípios óticos que lhe estão subjacentes remontam ao séc. IV a.C., quando Aristóteles terá observado a correlação (numa relação

<sup>17</sup> Vd. BAZIN, André, Apud. McQUIRE, Scott (1997) – *Ob. Cit.*, p. 67.

<sup>18</sup> *Ibidem*

<sup>19</sup> SONTAG, Susan (2002) – *Ob. Cit.*, p. 154.

<sup>20</sup> BARTHES, Roland – *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 2006, p. 13.

<sup>21</sup> SONTAG, Susan (2002) – *Ob. Cit.*, p. 154.

inversamente proporcional) entre as dimensões do orifício que filtrava os raios luz e a nitidez da imagem por estes produzida ao ser projetada<sup>22</sup>, a sua construção e consequente contribuição para a descoberta da fotografia decorreram da crescente curiosidade científica e subsequente importância atribuída, durante o séc. XV, à representação tridimensional da realidade (preconizada pela introdução do conceito de perspectiva no desenho) – de tal forma que, na intenção de alcançar o rigor pretendido, decorreu igualmente “a necessidade de se constituírem auxílios mecânico para a alcançar”<sup>23</sup>. Com efeito, a câmara obscura transformar-se-ia, no início do séc. XIX, no dispositivo precursor da câmara fotográfica conforme a conhecemos hoje, ao ser objeto da investigação de uma multiplicidade de personalidades de diferentes áreas de conhecimento – “artesãos, cientistas e artistas”<sup>24</sup>, empenhados em capturar imagens por esta produzidas –, que culminou na observação de fenómenos químicos que serviram de base a inferências acerca da forma como determinados compostos químicos reagiam à sensibilização luminosa, permitindo, num primeiro momento, a impressão fugaz da luz refletida pelos objetos e, num segundo momento, graças às contribuições de Niépce e à sua posterior colaboração com Daguerre, o seu registo e fixação em placas de cobre e prata<sup>25</sup> (cf. Fig. 3).



Fig. 3 – *Point de Vue du Gras*, considerada a primeira fotografia capturada pelo autor Niépce, em 1826-27. (Extraído de ROSEN, Marvin J & DeVRIES, David L – *Photography & Digital Imaging*. EUA: Kendall/Hunt Publishing Company, 5<sup>a</sup> Edição, 2002)

<sup>22</sup> ROSEN, Marvin J & DeVRIES, David L – *Photography & Digital Imaging*. EUA: Kendall/Hunt Publishing Company, 5<sup>a</sup> Edição, 2002, p. 2.

<sup>23</sup> *Ibidem*

<sup>24</sup> ROSEN, Marvin J & DeVRIES, David L (2002) – *Ob. Cit.*, p. 2-3.

<sup>25</sup> *Ibidem*

Desta forma, por um lado, efetivando-se através da impressão da luz através de um processo químico e físico – assim aferindo indubitavelmente a existência efetiva do objeto que através dele é registrado –, a fotografia introduzia, assim, a possibilidade da reprodução mecânica da obra artística, traduzindo a relação paradoxal com as noções de espaço e tempo que nela confluem, especificamente, assente na condição de que a fotografia “repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente”<sup>26</sup>. Por outro lado, a fotografia introduz igualmente uma identificação entre o objeto que nela é produzido e aquele que serve como seu referente (isto é, o que nela é representado) de tal forma que são indissociáveis e indiferenciados, não se distinguindo “pelo menos imediatamente, ou para toda a gente”, da mesma forma que “sucede com qualquer outra imagem, carregada à partida e por estatuto do modo como o objeto é simulado”<sup>27</sup>.

Assim, na mesma medida que Barthes alude ao cariz “invisível da fotografia” – assente na tese de que “seja o que for que ela dê a ver e qualquer que seja a sua maneira (...) não é a ela que nós vemos”<sup>28</sup> –, Bazin traduz a mesma ideia ao identificar a imagem fotográfica com o próprio objeto representado, “liberto das condições de tempo e espaço que o governam”<sup>29</sup>. Desta forma, decorrendo deste enaltecimento do potencial de sacralização inerente à fotografia, o mesmo autor defende que as suas qualidades estéticas “devem ser procuradas no seu poder em pôr a nu as realidades”<sup>30</sup> na medida em que que só à “lente impassível” cabe a capacidade de apresentar (e não representar) a “complexa estrutura do mundo objetivo”<sup>31</sup> – neste ponto divergindo do postulado por Barthes, ao afirmar tratar-se do âmbito da fotografia “despir o seu objeto de todas essas maneiras de o ver, essas pré-concepções amontoadas”<sup>32</sup>, sendo que, pelo contrário, o segundo defendia, ao discernir em torno das razões que medeiam o seu interesse por determinadas fotografias, o cariz cultural dessa motivação<sup>33</sup>.

Não obstante das suas divergências, no entanto, as teses de ambos os autores – Barthes e Bazin –, convergem no que às características partilhadas entre cinema e fotografia concerne, na medida em que estas se encontram, por sua vez, associadas à

---

<sup>26</sup> BARTHES, Roland (2006) – *Ob. Cit.*, p. 13.

<sup>27</sup> *Ibidem*

<sup>28</sup> BARTHES, Roland (2006) – *Ob. Cit.*, p. 14.

<sup>29</sup> BAZIN, André – *What is Cinema?.*, vol. 1. EUA: University of California Press, 1967, p. 14-15.

<sup>30</sup> *Ibidem*

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> *Ibidem*

<sup>33</sup> BARTHES, Roland (2006) – *Ob. Cit.*, p. 35.

relação que ambos os meios de expressão artística estabelecem com o real tomado como ponto de partida, enquanto sua matéria-prima – relação essa originária e originalmente distintiva em relação às demais formas de arte, cujo potencial pressuposto de realidade se assume como um fim (traduzido em termos de forma – constituição de um objeto tangível [e.g. tela, peça escultórica] – e/ou conteúdo – representação da realidade [e.g.: através de uma pintura de uma paisagem]), partindo de materiais mais neutros no que se refere ao seu significado intrínseco e/ou grau de proximidade com qualquer resquício de realidade.

### **3.2.2 Natureza realista da imagem cinematográfica**

Tendo aparecido, com efeito, durante a revolução industrial<sup>34</sup>, o cinema nasceu da convergência entre a crescente curiosidade tecnológica e científica e a observação de princípios fisiológicos do olho humano – que, por sua vez, decorrendo necessariamente da primeira, se sustentou na descoberta do fenômeno da persistência retiniana. Com efeito, e segundo David Cook<sup>35</sup>, sendo já conhecida na antiguidade egípcia e cientificamente descrita pela primeira vez em 1824, por Peter Mark Rogêt, é esta característica da percepção humana que permite a transmissão da sensação de movimento aparente a partir de “um estímulo luminoso descontínuo”<sup>36</sup>, subjacente, mesmo antes da invenção da fotografia, à criação de brinquedos óticos dos meados do séc. XIX – entre outros, o fenacístoscópio e o zootrópio, em 1832 e 1833, respetivamente<sup>37</sup> –, e que está na base da imagem cinematográfica: permitindo, assim, ao cérebro humano “reter as imagens projetadas pela retina do olho por um período de aproximadamente um vigésimo até um quinto de segundo após a remoção dos referentes do campo de visão”<sup>38</sup>, o mencionado fenômeno da persistência retiniana possibilita a ilusão de continuidade que faz com que “imagens imóveis, projetadas numa tela com uma certa cadência regular”<sup>39</sup> componham aquilo que se convencionou como filme.

Nesta perspectiva, evidenciando mais uma vez a indelével ligação entre cinema e fotografia, a investigação em torno da mecânica do movimento através do registo

---

<sup>34</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin – *Film History: An Introduction*. EUA: McGraw Hill, 2003, p.13.

<sup>35</sup> COOK, David – *A History of Narrative Film*. New York: W. W. Norton, 1996, p. 1.

<sup>36</sup> AUMONT, Jacques – *A Imagem*. São Paulo: Papirus Editora, 7ª Edição, 2002, p.51.

<sup>37</sup> COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*, p. 2.

<sup>38</sup> COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*, p. 1.

<sup>39</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p.51.

fotográfico de diversas ações e objetos em deslocação, levada a cabo por Eadweard Muybridge, em 1872<sup>40</sup> (percursor dos fotogramas), a ideia de Joseph Plateau de adaptar os brinquedos óticos supramencionados de forma a, substituindo os desenhos, simular “imagem real através de fotografias individuais”<sup>41</sup>, em 1849, bem como o desenvolvimento tecnológico que estas propostas artísticas promoveram – nomeadamente no que se refere à invenção dos rolos de película, “aperfeiçoada pelos *Edison Laboratories*, em 1892”<sup>42</sup>, compostas por séries de fotografias individuais (cf. Fig. 4) –, configuram-se como conquistas artísticas e científicas paradigmáticas na invenção do cinema e que ditam aquela que se configura como a principal característica técnica diferenciadora desta forma de arte em relação à fotografia: a integração da impressão de duração (temporal) ao registo do espaço.

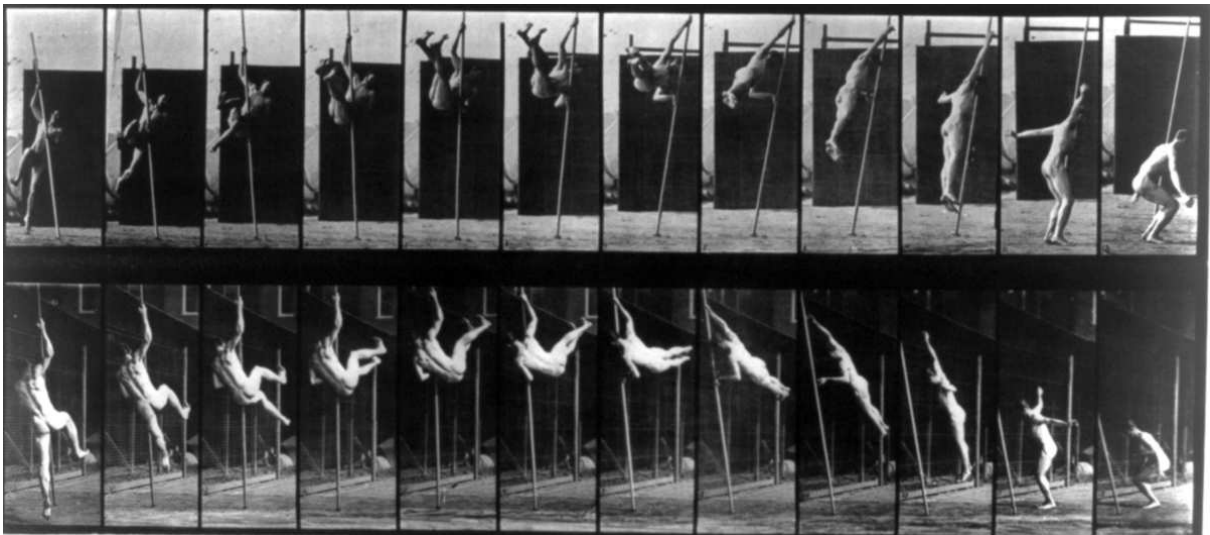


Fig. 4 – Estudo do movimento através de fotografias, da autoria de Eadweard Muybridge (Extraído de BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin – *Film History: An Introduction*. EUA: McGraw Hill, 2003)

Esta ideia, por sua vez, foi amplamente explorada por Giles Deleuze, ao sustentar que a “evolução do cinema, a conquista da sua própria essência” seria marcada pelo momento em que o plano deixasse de ser “uma categoria espacial para se tornar temporal”<sup>43</sup>: defendendo que, ao contrário da fotografia, que procedia “através da objetiva, a uma verdadeira impressão luminosa” de um dado objeto, organizando as suas “forças internas (...) de tal forma que elas atingem um estado de equilíbrio num dado instante”<sup>44</sup> – definindo este momento como o corte imóvel<sup>45</sup> –, o

<sup>40</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2003) – *Ob. Cit.*, p.15

<sup>41</sup> *Ibidem*

<sup>42</sup> COOK, David (1996)– *Ob. Cit.*, p. 1.

<sup>43</sup> DELEUZE, Giles – *Cinema I: A Imagem-Movimento*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004, p. 14.

<sup>44</sup> DELEUZE, Giles (2004) – *Ob. Cit.*, p. 40.

cinema “realiza o paradoxo de se moldar sobre o tempo do objeto e de tomar para cúmulo a impressão da sua duração”<sup>46</sup>, aludindo, assim e ainda, às informações contidas num plano, capaz de exprimir, não só “a duração de um todo que muda”<sup>47</sup> (contrapondo, nesta medida, definição do corte móvel<sup>48</sup>, específico da arte fílmica), como também registando as constantes mudanças que ocorrem na relação entre a os objetos entre si e entre o espaço que os integra. Segundo Christian Metz, estas características explicam-se e potenciam, simultaneamente, a diferenciada percepção do tempo que opera na apreensão de uma obra fotográfica em confrontação com a fruição cinematográfica, defendendo que, na segunda, o espetador interpreta “o movimento como sendo ‘presente’ (mesmo que este replique um movimento ‘passado’)”<sup>49</sup>, ao contrário da primeira, que o autor define ao afirmar tratar-se invariavelmente de um “vestígio de um espetáculo passado”<sup>50</sup> – distinção que faz corresponder o investimento do fruidor à assimilação do realismo irrefutável da imagem cinematográfica, assente na veiculação da “corporalidade dos objetos”<sup>51</sup>, possibilitada pela representação de volume através do movimento que, por sua vez, é, psicologicamente, “sempre percebido como real”<sup>52</sup>.

Com efeito, não obstante da escultura, no espectro de todas as artes plásticas, estabelecer uma correspondência ainda mais direta com a realidade – na medida em que a representação que propõe assume uma maior proximidade ao nível do volume e da matéria, possibilitando uma interação sensorial tridimensional mais semelhante à forma como nos relacionamos com os objetos quotidianos, não só espacial mas também temporalmente (em função das circunstâncias comuns que objeto e fruidor partilham no momento de fruição [cf. Fig. 5]) –, esta sua condição privilegiada de representação dos objetos secundariza-se perante o exposto anteriormente, em conformidade com o postulado por Metz ao afirmar a noção de volume como um exemplo de uma estrutura visual “pronta e frequentemente percebida como irreal”<sup>53</sup>. Nesta perspetiva, o cinema confirma a sua condição de veículo privilegiado de sacralização dessa relação da arte com o tempo e o espaço, em conformidade com o

---

<sup>45</sup> Vd. DELEUZE, Giles (2004) – *Ob. Cit.*

<sup>46</sup> DELEUZE, Giles (2004) – *Ob. Cit.*, p. 41.

<sup>47</sup> DELEUZE, Giles (2004) – *Ob. Cit.*, p. 39.

<sup>48</sup> Vd. DELEUZE, Giles (2004) – *Ob. Cit.*

<sup>49</sup> METZ, Christian – *Film Language: a Semiotics of the Cinema*. EUA: University of Chicago Press, 1990, p. 8.

<sup>50</sup> *Ibidem*

<sup>51</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 7.

<sup>52</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 8.

<sup>53</sup> *Ibidem*

postulado por Bazin, que defendia haver “uma afinidade natural entre o cinema e o registo e revelação da realidade”<sup>54</sup>, aludindo à preponderância das “categorias de semelhança” que, determinando “a espécie da imagem fotográfica, determinam, da mesma maneira, o carácter da sua estética como distintivo do da pintura”<sup>55</sup>.



Fig. 5 (à esquerda) – registo fotográfico da *A Girl*, de Ron Mueck, escultura hiperrealista que representa um bebé em grande escala, propondo ao público uma nova forma de se relacionar com um elemento que povoa o seu quotidiano (Extraído de *The Sculpture Show @ Scottish National Gallery of Modern Art, Edinburgh* [Online]. [S.l.]. [Consult. 28 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.distorteduk.com/2012/01/sculpture-show-scottish-national.html>>)

Fig. 6 (à direita) – *Raising the Flag on Iwo Jima* é uma fotografia da autoria de Joe Rosenthal, que captura um dos momentos icónicos do final da II Guerra Mundial, tirada a 23 de Fevereiro de 1945 – tendo-se tornado símbolo deste momento da História Mundial que certifica, atentando à sua integração no imaginário cultural internacional, a secundarização do valor da presença preconizado pelo registo fotográfico documental (Extraído de *Raising the Flag on Iwo Jima* [Online]. [S.l.]. [Consult. 28 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.apimages.com/>>>)

Assim, e por outro lado, enquanto que esta integra inevitavelmente uma dimensão de interpretação à partida – sendo que, por isso e conforme anteriormente mencionado, a relação da pintura com o tempo é sempre filtrada pela subjetividade de um indivíduo, veículo de uma transmissão de um ponto de vista sobre o tempo e espaço no qual este se integra –, o cinema, na sua condição de meio que utiliza a imagem fotográfica, desde os seus primórdios assumida como “um meio puramente objetivo de representação”<sup>56</sup>, aliada à possibilidade de captar “o imponderável movimento do real”<sup>57</sup> que o primeiro oferece, assume-se como um meio capaz de sacralizar e de replicar, como nenhum outro, o “real histórico”<sup>58</sup> (sendo que, segundo

<sup>54</sup> TUDOR, Andrew – *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70, 2009, p. 80.

<sup>55</sup> BAZIN, André (1967) – *Ob. Cit.*, p. 15.

<sup>56</sup> COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*, p. 115.

<sup>57</sup> RENOV, Michael – *Theorizing Documentary*. EUA: AFI Film Readers, 1993, p. 22.

<sup>58</sup> RENOV, Michael (1993) – *Ob. Cit.*, p. 25.

Cook, “não haveria nada de mais objetivo do que a imagem fotográfica que não o objeto em si”<sup>59</sup> [cf. Fig. 6]).

Desta forma, não obstante da discussão em torno da relação estabelecida com o real se centralizar, nos autores anteriormente citados, na especificidade da fotografia, todos os argumentos utilizados são passíveis de serem eficazmente transferíveis para o contexto da produção cinematográfica e consolidados, não só em virtude do facto de que, independentemente do seu grau de ficção, o cinema atesta invariavelmente a existência dos elementos registados pela câmara, num dado espaço e determinado tempo – em consonância com o mesmo critério explicitado anteriormente –, mas principalmente ao atentarmos ao género documental como meio privilegiado de preservar o tempo passado, “restaurar a perda e enganar a morte”<sup>60</sup> (com a autenticidade que a possibilidade de representar movimento lhe confere).



Fig. 7 (à esquerda) – *V-J Da yin Times Square* é uma fotografia da autoria de Alfred Eisenstaedt datada de 1945 e publicada na revista *Life Magazine*, capturando o momento em que nos festejos que marcaram o fim da guerra dos Estados Unidos da América contra o Japão um marinheiro e uma enfermeira protagonizaram este momento, tornado célebre (Extraído de *V-J Day in Times Square* [Online]. [S.l.]. [Consult. 28 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.apimages.com/>>)

Fig. 8 (à direita) – Fotograma do filme *The Kiss*, de 1896, realizado por William Heise e produzido por Thomas Edison (Extraído de *The Kiss* [Filme]. Realização William Heise. EUA: Thomas A. Edison. 1896)

Com efeito, a câmara de filmar – ao ter “criado um reservatório da observação humana da forma mais simples possível”<sup>61</sup> – introduziu uma revolução inerente à convivência entre representação e realidade, de uma forma que, ao “desestabilizar a

<sup>59</sup> COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*, p. 115.

<sup>60</sup> RENOV, Michael (1993) – *Ob. Cit.*, p. 25.

<sup>61</sup> RENOV, Michael (1993) – *Ob. Cit.*, p. 22.



relação previamente estabelecida entre presença e ausência”<sup>62</sup>, veio a auxiliar no processo de secundarização do valor da vivência, direta e sensorial – tornando a experiência como algo que é passível de ser reproduzido, na medida em que sacralizado pelo registo fílmico –, afetando, desta forma, “as concepções contemporâneas de tempo, do espaço e da memória”<sup>63</sup> (cf. Fig. 7 e 8).

Desta forma, o cinema dilui todos os limites que o tempo e o espaço imprimiam e impunham na nossa forma de experienciar a realidade sensorial, referindo-se, ainda, à “redefinição dos nossos processos de compreensão”<sup>64</sup> (cognição e significação) que o seu aparecimento precipitou, desde as *actualités* dos irmãos Lumière<sup>65</sup> – a que Andrey Tarkovsky faz referência ao definir como momento paradigmático do nascimento de “um novo princípio estético”, assente na possibi-

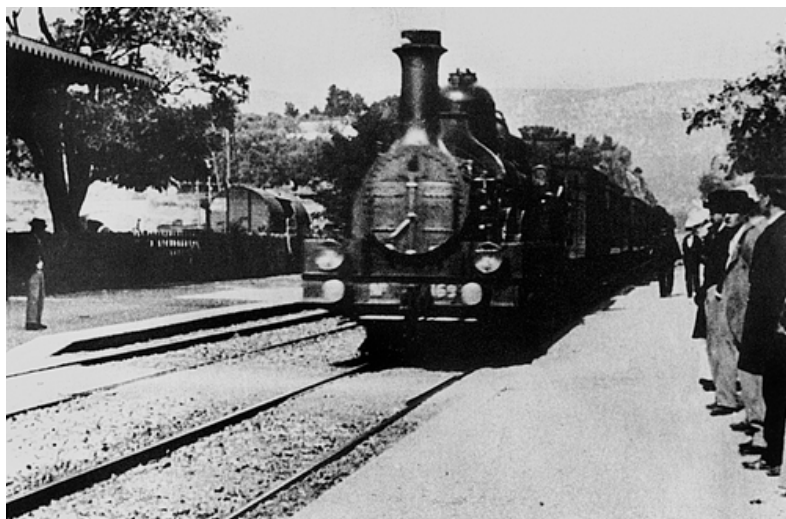


Fig. 9 - Fotograma do filme *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*, de Auguste Lumière (Extraído de *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat* [Filme]. Realização Auguste Lumière. França: Kino Video. 1896)

lidade recém-conquistada de “registar uma impressão do tempo”<sup>66</sup>, a reação de pânico do público do filme *L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat*, de Auguste Lumière, que fugiu da sala de cinema à medida que o comboio (objeto filmado), ao aproximar-se da câmara, ameaçava sair dos limites da tela de

projeção em direção ao público ainda pouco (nada) adaptado à nova aceção de representação da realidade que esta nova arte agora lhes propunha (cf. Fig. 9).

Discernindo em torno desses mesmos princípio e em consonância com outros teóricos seus contemporâneos, Siegfried Krakauer defendia a partilha, entre cinema e fotografia, de uma mesma “tendência para captar a realidade inalterada”<sup>67</sup>, intrinsecamente associada à sua categórica e irrevogável definição da essência do cinema

<sup>62</sup> McQUIRE, Scott (1997) – *Ob. Cit.*, p. 1.

<sup>63</sup> *Ibidem*.

<sup>64</sup> McQUIRE, Scott (1997) – *Ob. Cit.*, p. 6.

<sup>65</sup> RENOV, Michael (1993) – *Ob. Cit.*, p. 25.

<sup>66</sup> TARKOVSKY, Andrey – *Esculpir o tempo*. S. Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 71.

<sup>67</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 86.

como aquela que estaria assente nessa sua natureza e propensão realista. Desta forma, o que no pensamento deste autor se configurou, de forma naturalmente inusitada, como principal e mais recorrente motivo das incoerências do seu raciocínio sistemático – nomeadamente o facto da sua postura purista não se coadunar com a admissão da intervenção formalista do homem (do fotógrafo e cineasta) que decorre da condição da fotografia e do cinema enquanto formas de expressão artística<sup>68</sup>, assim tornada não raras vezes dúbia e contraditória –, Bazin assimilou esses conceitos ao propor a definição do realismo como um valor intrínseco da imagem fotográfica, cuja condição de realidade, assim, não só se mantém impassível de ser minada por “qualquer coisa maravilhosa ou fantástica que apareça no ecrã”<sup>69</sup>, como estes artificios ajudam a reiterar a natureza específica de como essa intervenção opera neste meio de expressão artística. Assim, na sua análise comparada entre o cinema e demais artes – desta feita, narrativas –, Bazin afirmava que “a ilusão no cinema não se baseia, como no teatro, numa convenção tacitamente aceite pelo público em geral”, sustentando-se, pelo contrário “no realismo inalienável de tudo o que é mostrado”, concretizando a sua tese com um exemplo expressivo de que, no cinema, “o homem invisível tem de usar pijama e fumar um cigarro”<sup>70</sup>.

O episódio supramencionado, invocado por Tarkovsky<sup>71</sup>, que narra a reação do público à projeção da paradigmática obra dos Lumière, atesta essa intrínseca interligação entre cinema e realidade, sendo, igualmente e por outro lado, representativo da relação entre arte, tempo e espaço, na medida em que a primeira se sustenta na e contribui para a formulação de um contexto social e a memória se torna, neste âmbito, simultaneamente uma causa e um efeito dessa evolução: o processo de significação coletiva e a perpetuação de (ou ruptura com) códigos que são seus instrumentos, manifestam a evolução da forma como interpretamos a realidade e, por conseguinte, esta é representada na arte enquanto expressão do próprio Homem – num processo de “conhecimento, memória e interferência”<sup>72</sup>, garantes do potencial transformador do cinema nas dimensões artística e social, promovendo a

---

<sup>68</sup> Vd. TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*

<sup>69</sup> BAZIN, André (1967) – *Ob. Cit.*, p. 108.

<sup>70</sup> *Ibidem*

<sup>71</sup> TARKOVSKY, Andrey (1998) – *Ob. Cit.*, p. 71.

<sup>72</sup> BORDWELL, David – *Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures*. EUA: Columbia University Press, 1985, p. 32.

resposta ativa para que o panorama artístico parece estar a evoluir – no cinema, orientado para a construção de “forma e sentido”<sup>73</sup>.

Posto isto, discernir em torno da multiplicidade de dimensões na qual o cinema se afirma – em vez de cingir a argumentação na sobrevalorização do seu pretense potencial de neutralidade permitido pela sua natureza fotográfica, preterindo a dimensão de intervenção/transformação da matéria, necessária à sua definição enquanto prática artística – configura-se como uma hipótese de reflexão que mais eficazmente responde às questões acerca da sua natureza, confirmando o postulado por Andrew Tudor<sup>74</sup> ao afirmar que o erro das teorias realistas passava por “acreditar que é possível isolar a essência do médium”<sup>75</sup>. Defendendo, ainda e assim, acreditar que da rigidez da tese realista de Krakauer decorria, necessariamente, que “se o espírito fotográfico reside na revelação neutra da realidade”, então não haveria “muitas fotografias verdadeiramente fotográficas”, da mesma forma, por sua vez, “nenhum filme no mundo cumpriria os seus pressupostos estéticos”<sup>76</sup> porque, segundo este sistema de pensamento, “qualquer efeito formativo que o fotógrafo possa ter tem de ser a negação dessa essência”<sup>77</sup>. Pelo contrário, o mesmo autor assume essa tendência formativa – definida por quaisquer decisões que decorrem do seu estatuto enquanto ato criativo, de natureza técnica, como a escolha do ângulo e composição num enquadramento, obturação, abertura, montagem, som, etc. – como aspetos que assumem um papel tão preponderante para a definição do seu estatuto enquanto cinema como a sua natureza primordialmente neutral e objetiva (porque baseada na imagem fotográfica) que constitui a matéria original dessa intervenção.

Desta feita, como representantes de formas pioneiras diametralmente opostas de compreender e fazer cinema, tanto o ímpeto documental (realista) dos irmãos Lumière<sup>78</sup> (cf. Fig. 10) como os mundos fantásticos de Georges Méliès<sup>79</sup>, cuja criação

<sup>73</sup> BORDWELL, David (1985) – *Ob. Cit.*, p. 32.

<sup>74</sup> Vd. TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*

<sup>75</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 90.

<sup>76</sup> *Ibidem*

<sup>77</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 87.

<sup>78</sup> Louis e Auguste Lumière são dois cineastas franceses que, nos finais do séc. XIX, registaram a patente daquela que terá sido a primeira máquina de filmar portátil – o Cinematógrafo – com a qual se notabilizaram por realizar séries de pequenos filmes documentais com a duração de um só plano fixo.

<sup>79</sup> Georges Méliès foi um ilusionista francês, contemporâneo aos irmãos Lumière, cujo trabalho enquanto cineasta se pautou pela exploração de determinadas características técnicas do processo de filmagem no sentido de criar ilusões de percepção e introduzir elementos de cinema fantástico – sendo, por isso, considerado o precursor dos efeitos especiais em cinema –, sendo a sua mais conhecida obra o filme “Voyage dans la Lune”, de 1902.

foi motivada pela curiosidade tecnológica em torno do meio (cf. Fig. 11), se veem intrinsecamente interligados – conforme o acabou por admitir Bazin, ao defender que as obras paradigmáticas destes autores não só não se contradiziam, como “um era inconcebível sem o outro”<sup>80</sup>. Com efeito, ao defender a definição de dois tipos diferentes de realismo – *purista* e *espacial*<sup>81</sup> –, Bazin relativizava, desta forma, o radicalismo que até então caracterizara as suas reflexões sobre o tema, passando a centrar a sua tese sobre a natureza essencialmente realista do cinema na noção de “realidade do espaço”<sup>82</sup>, sendo esta, segundo o autor, a única de que esta forma de expressão não se consegue, impreterivelmente, dissociar. Assim, por um lado, mantendo a sua posição de defender a existência de um tipo de realismo, *purista*, no qual se integram aqueles filmes de que consta um mínimo de intervenção na realidade registada – marcando-se, assim, pela total fidelidade não só ao objeto representado como à “identidade da imagem cinematográfica”<sup>83</sup> e de que alguns documentários se configuram como o único exemplo –, por outro lado, o mesmo autor soluciona o problema da rigidez da sua própria tese ao admitir a definição de um outro tipo de realismo, *espacial*, segundo o qual o cinema passa a abranger a possibilidade de incorporar uma dimensão de distorção, abrindo-se a “um mundo artificial”<sup>84</sup>, desde que a mesma não dilua a relação entre a imagem cinematográfica e o seu referente, isto é, “o mundo em que vivemos”<sup>85</sup>.



Fig. 10 (à esquerda) – Fotograma do filme *Sortie des Usines*, realizado pelos Irmãos Lumière, de 1895 (Extraído de *Sortie des Usines* [Filme]. Realização Auguste Lumière. França: Kino Video. 1896)

Fig. 11 (à direita) – Fotograma do filme *Voyage dans la Lune*, realizado por Georges Méliès, em 1902 (Extraído de *Voyage dans la Lune* [Filme]. Realização Georges Méliès. França: Star Film. 1902)

<sup>80</sup> BAZIN, André Apud. TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 111.

<sup>81</sup> TUDOR, Andrew (2009)– *Ob. Cit.*, p. 108.

<sup>82</sup> BAZIN, André Apud. TUDOR, Andrew (2009)– *Ob. Cit.*, p. 108.

<sup>83</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ibidem*, p. 108.

<sup>84</sup> *Ibidem*

<sup>85</sup> *Ibidem*

Porém, se por um lado, para Bazin, do reconhecimento da preponderância do argumento da espacialidade em detrimento da neutralidade enquanto valor que determina a essência do realismo cinematográfico decorre a rejeição da montagem – ao afirmar que o cinema se determina pelo “absoluto respeito fotográfico pela unidade do espaço”<sup>86</sup> –, por outro lado, partindo de idênticas e conciliáveis observações, Sergei Eisenstein propõe conclusões opostas. Com efeito, este autor – configurando-se como uma das principais figuras do panorama artístico russo das primeiras décadas do século XX, cineasta e autor de uma das mais importantes e atuais teorias cinematográficas cuja relevância se mantém vigente nos dias de hoje<sup>87</sup> – defendia a montagem como a única forma de subverter o caráter estanque do conteúdo da imagem cinematográfica, identificando, assim, a problemática que lhe está inerente: porque os filmes se constituem de uma matéria, o enquadramento, acentuadamente associada à realidade, em relação à qual, por essa razão, o espectador tende a replicar a forma como com esta interage no dia-a-dia, por ação e reação, efeito e consequência, prevista numa relação de linearidade, o processo de extrapolação de significados a partir de associações com outros estímulos espaço-temporais é acrescido de dificuldade por não partir intuitivamente da natureza do próprio meio<sup>88</sup>.

Nesse sentido, e começando por também ele estabelecer pontos diferenciadores entre o cinema e as demais artes, Eisenstein alude à “tendência do plano em incorrer numa completa e factual imutabilidade (...) entrosada na sua natureza”<sup>89</sup>, configurando-se, enquanto ponto de partida à constituição fílmica, como um elemento mais dificilmente transformado quando comparado com outras matérias-primas – ao contrário de “um músico que usa uma escala de sons; a um pintor, que usa uma escala de tons; e a um escritor, que usa um conjunto de sons e de palavras”<sup>90</sup> – cujo superior grau de neutralidade, não obstante de terem sido todos “retirados, em semelhante medida, da natureza”<sup>91</sup>, lhes concede um maior e mais flexível potencial de (re)combinação, de tal forma que, “quando assimilados, todos esses elementos perdem quaisquer sinais de terem sido combinados, aparecendo

---

<sup>86</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 114.

<sup>87</sup> AUMONT, Jacques & MARIE, Michel (2006) – *Ob. Cit.*, 2006, p. 96.

<sup>88</sup> Vd. EISENSTEIN, Sergei – *Film Form: Essays in Film Theory*. New York: Harcourt, Inc., 1997.

<sup>89</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 5.

<sup>90</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 4.

<sup>91</sup> *Ibidem*

como uma unidade orgânica”<sup>92</sup>. Desta forma, numa década em que emergia, segundo Jeremy Hicks, na teoria fílmica, um “forte imperativo de definir o que era, ou não, específico ao cinema enquanto arte”<sup>93</sup>, segundo o mesmo autor e em conformidade com as teorias soviéticas – não só a partir do contributo de Eisenstein, mas também através da experimentação de Dziga Vertov<sup>94</sup> –, a resposta a este imperativo era dada pela montagem enquanto instrumento de organização da forma, por sua vez, configurando-se como o aspeto mais puro e menos permeável àquilo que poderia aproximar o cinema ao determinismo da palavra e do enredo, apanágio do teatro ou do cinema teatralizado.

Assim, se, nas palavras de Krakauer, a montagem surgia, para os realistas, como “um pecado contra o realismo”<sup>95</sup>, Eisenstein definia-a como o instrumento que garante a especificidade do cinema enquanto forma artística que só se completa na comunicação de significados a partir da rígida matéria de que os filmes são compostos: a realidade fotográfica e a imutabilidade que lhe é característica não se configurava, assim e segundo este autor, como um fim em si mesmo (a essência ou natureza do meio), mas como um ponto de partida para a criação de sentido através da sua reformulação e reordenação, mediante as possibilidades artísticas potenciadas pela montagem<sup>96</sup>, subordinando-se a exploração do espaço em função do tempo. Nesta medida, “a mútua cooperação entre o enquadramento e a montagem” marca a sublimação de um processo que, sendo “inerente a todas as artes”, no cinema se eleva, segundo Eisenstein, “a uma tal dimensão que parecia adquirir uma nova qualidade”<sup>97</sup> – a de uma unidade não natural ou primordialmente orgânica, mas que acaba por assumir esse estatuto em virtude da transformação a que a matéria (a imagem fotográfica) é sujeita, ao ser objeto de novas associações criativa e simbolicamente potenciadas (cf. Fig. 12 e 13).

---

<sup>92</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.* p. 4.

<sup>93</sup> HICKS, Jeremy – *Dziga Vertov: Defining Documentary Film*. New York: I.B. Tauris Publishers & Co. Ltd., 2007, p. 67.

<sup>94</sup> Dziga Vertov foi um cineasta russo, documentarista contemporâneo de Sergei Eisenstein, cuja obra mais aclamada é *The Man with a Movie Camera*, de 1929.

<sup>95</sup> KRAKAUER, Siegfried Apud. TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 81.

<sup>96</sup> Vd. EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*

<sup>97</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 5.



Fig. 12 e 13– Fotogramas do filme *Bronenosets Potyomkin (Couraçado de Potemkin)*, realizado por Sergei Eisenstein, de 1925 (Extraído de *Bronenosets Potyomkin [Filme]*. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925)

De forma análoga – não obstante das divergências teóricas que estes autores partilhavam, por sua vez relacionada com a vinculação militante de Dziga Vertov à causa da não ficção<sup>98</sup> –, o último rejeitava igualmente a tendência de canalizar a natureza realista específica do cinema para servir simplesmente o propósito de transpor o quotidiano para a tela (“forçar [a câmara de filmar] a copiar o trabalho do olho”<sup>99</sup>), na medida em que a essa limitação correspondia, assim, o atrofiar das propostas criativas que o processo cinematográfico integra ao prever a possibilidade de formalmente reorganizar a matéria (o real) e de, transformando-a, a reconverter numa panóplia de novos significados e de novas formas de ver os seus referentes correspondentes. Defendendo, assim, a intenção programática de “libertar a câmara e fazê-la trabalhar na direção oposta – afastá-la da cópia”, e reclamando a “afirmação autónoma”<sup>100</sup> do Kino-Glaz, a montagem surgia, por um lado, como um artificio – na medida que nega a continuidade e linearidade do modo de olhar humano, atenuando assim a factualidade e a literalidade do real representado no filme – propiciador de exercícios artísticos, intelectualmente desafiantes e artisticamente relevantes (cf. Fig. 14 e 15).

Tendo, assim, sustentado as suas teses em torno do enaltecimento da montagem como “o meio mais poderoso ao serviço da importante remodelação criativa da natureza”<sup>101</sup> e atentando à marca ideológica da criação artística soviética daquele período, o cinema dos autores supracitados pautava-se, com efeito, por uma acentuada impressão das suas ideologias nas suas obras fílmicas: confirmando o potencial do cinema enquanto veículo de intervenção social, assente numa prática

<sup>98</sup> Vd. ROBERTS, Graham – *The man with the movie camera*. New York: I.B. Tauris Publishers & Co. Ltd., 2000.

<sup>99</sup> ROBERTS, Graham (2000) – *Ob. Cit.*, p.19.

<sup>100</sup> *Ibidem*

<sup>101</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p.5.

artística cujos significados dependiam tanto das “premissas sociais”<sup>102</sup> do criador - num processo inelutável, ainda que “consciente ou inconscientemente”<sup>103</sup> -, como do fruidor - o facto deste cinema apelar à realidade, histórica e social, do público implicava o reconhecimento, por parte do mesmo, das referências ilustradas na tela - mais uma vez aferindo a diversidade de processos intelectuais que confluem no ato de interpretar uma imagem, por muito objetivo que seja o conteúdo que nesta se encerra.

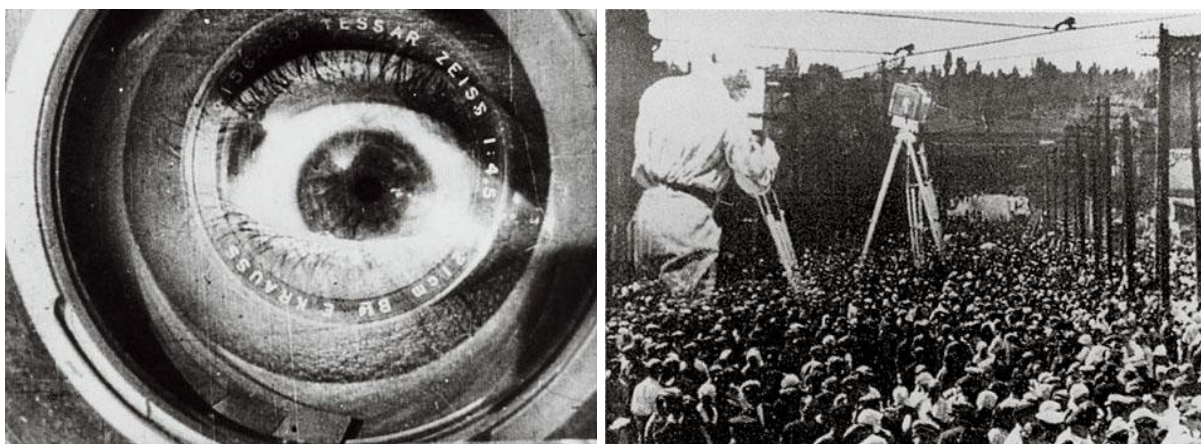


Fig. 14 e 15 – Fotogramas do filme *Chelovek s kinoparatom* (*Homem da Câmara de Filmar*), realizado por Dziga Vertov, em 1919 (Extraído de *Chelovek s kinoparatom* [Filme]. Realização Dziga Vertov. Rússia: VUFKU. 1919)

Com efeito, o pressuposto de reconhecimento do processo de ilusão que lhe está subjacente - a contraposição entre a possibilidade do cinema apresentar uma “verdade fixa”, preterida pelo seu potencial de representação de uma “realidade plausível”<sup>104</sup> -, configura-se como o elemento mediador na relação entre objeto artístico e o espetador, fazendo com que este parta para a fruição artística munido de um quadro de referência prévio, determinante na identificação subseqüentemente levada a cabo pelo espetador que cria sentido ao estabelecer paralelismos “com a natureza tal como ele a conhece”<sup>105</sup>, num processo dependente de uma “série de condições sociais e psicológicas”<sup>106</sup>. Assim, invocando o filme *2001: Space Odyssey*<sup>107</sup> - cuja proposta estética envolve a representação de um espaço (o interior de uma nave espacial em missão a caminho de Júpiter) cujo realismo o público, não tendo hipótese de aferir e experienciar diretamente, “está disposto a aceitar”<sup>108</sup> (cf. Fig. 16)

<sup>102</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) - *Ob. Cit.*, p.5.

<sup>103</sup> *Ibidem*

<sup>104</sup> BAZIN, André Apud. TUDOR, Andrew (2009) - *Ob. Cit.*, p. 104.

<sup>105</sup> *Ibidem*

<sup>106</sup> *Ibidem*

<sup>107</sup> *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968.

<sup>108</sup> TUDOR, Andrew (2009) - *Ob. Cit.*, p. 104.



–, e ao discernir em torno da relativização do realismo purista de Bazin, Tudor conclui aludindo a um ato de aceitação desse cariz ilusório do cinema por parte do espectador, convenção cuja preponderância se sobrepõe a quaisquer prévias “concepções metafísicas acerca do realismo inalienável da câmara”<sup>109</sup>



Fig. 16 – Fotograma do filme *2001: Space Odyssey*, de Stanley Kubrick (Extraído de *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968)

Invocando, assim, a analogia defendida por Graham Roberts, confirma-se a premissa formulada por McLuhan, de que “o meio é a mensagem”<sup>110</sup> – uma nova forma de comunicação, reinventada pelo cineasta –, a partir da observação de que cinema converge enquanto fenómeno social, como um espelho do real que é, ciclicamente, (auto)referencial e um meio de disseminação de mensagens para o público, simultaneamente produto, referente e alvo da produção fílmica.

<sup>109</sup> TUDOR, Andrew (2009) – *Ob. Cit.*, p. 104.

<sup>110</sup> Vd. GRIFFIN, Em & PARK, E.J. – *Media Ecology of Marshall McLuhan*. EUA: McGraw-Hill, 2006

## 4 Percepção e *Modos de Ver*

### 4.1 Relação entre forma, conteúdo e espectador

No âmbito dos estudos em torno da forma como o Homem foi respondendo, ao longo dos séculos, à introdução de novas tecnologias – psicológica, cultural e historicamente –, a arte surge como uma dimensão cultural que o transformou significativamente, a ponto de, segundo Per Persson, decorrer da assimilação de obras específicas que pautaram a nossa história (nas áreas da literatura, pintura, música e cinema) não meramente “a ocorrência de fenômenos temporários”<sup>111</sup>, mas principalmente uma efetiva “transformação do clima cultural”<sup>112</sup> e, mais profundamente, da sua “forma de ver o mundo”<sup>113</sup>.

Com efeito, em conformidade com o exposto anteriormente, na medida em que toda a experiência humana se pauta por um exercício de busca de sentido – e, conseqüentemente, pela complexidade impressa neste processo de construção de significado para o que vivemos/experenciemos –, o panorama artístico e a forma como nos organizamos socialmente, no contexto das nossas vivências quotidianas, surgem como referenciais culturais indissociáveis, que se replicam, comunicando(-se) e alimentando-se mutuamente: tendo, simultaneamente, como causa e efeito a prevalência de códigos de percepção/interpretação que, ao enfatizarem a contaminação entre diferentes formas artísticas (embora materializados em artifícios que são iminentemente diversos entre si<sup>114</sup>), igualmente revelam e consolidam a ideia recorrentemente comprovada de que a nossa relação com a arte é mediada por um fenômeno de natureza coletiva que, nessa condição, pressupõe uma continuidade (linear ou não) ao longo do tempo.

---

<sup>111</sup> PERSSON, Per – *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. EUA: Cambridge University Press, 2003, p. 3-4.

<sup>112</sup> *Ibidem*

<sup>113</sup> *Ibidem*

<sup>114</sup> Segundo Bordwell, princípios como “unidade e realismo”<sup>114</sup> – de que a coerência espacial e temporal é critério –, a centralização da narrativa num “herói orientado num dado objetivo(...) e a presença do observador invisível”<sup>114</sup> são artifícios comuns na construção narrativa ao longo dos tempos; a utilização do modelo de iluminação com três pontos “apela à noção canonizada de beleza”<sup>114</sup> popularizada pela pintura, e mesmo a regra dos 180º (e o modelo que a mesma introduz que hoje impera na produção cinematográfica) demarca a “continuação da tradição da representação espacial introduzida pelo Teatro Grego” – a que acrescem outros aspetos que, ao enfatizarem a contaminação entre as diferentes formas artísticas, revelam, igualmente, a preponderância dos códigos de percepção que lhes estão subjacentes (embora materializados em artifícios que são iminentemente diversos entre si) e consolidam a ideia recorrentemente comprovada de que a nossa relação com a arte é mediada por um fenômeno de natureza coletiva que, nessa condição, pressupõe uma continuidade (linear ou não) ao longo do tempo.) (In BORDWELL, David (1985) – *Ob. Cit.*, p. 32)

No cinema, após o período imediatamente posterior à sua gênese tecnológica – na qual os diferentes valores estéticos, explorados com o objetivo de incrementar o valor do filme enquanto objeto artístico, não se configuravam como variantes equacionadas na realização cinematográfica, sendo que, nessa medida, às necessárias decisões formais começaram por não corresponder intenções criativas ou quaisquer preocupações estéticas, daí decorrendo que a montagem se encontrasse subordinada à sucessão de peripécias que ocorriam diante de uma câmara de filmar colocada “sem qualquer relação com a composição da imagem”, mediante uma iluminação que “não obedecia a nenhuma intenção dramática”<sup>115</sup> –, sendo verdadeiro que foram díspares as preocupações e reflexões que motivaram o desenvolvimento das questões em torno da elaboração da linguagem cinematográfica também o é que as manifestações que as questões que lhe subjazem assumiram se revestiram do mesmo grau de diversidade, predicando-se, nas primeiras décadas de produção cinematográfica, nas contribuições de três pioneiros: Edwin S. Porter e D. W. Griffith (percursores do cinema clássico americano) e Eisenstein (cineasta e teórico russo já sobejamente mencionado).

Com efeito, ainda que as suas principais contribuições estejam, na História do Cinema, separadas por cerca de duas décadas, e não obstante das propostas teóricas e artísticas dos mesmos divergirem radicalmente no que se refere a questões formais, estes autores partem de uma mesma observação para a criação dos seus sistemas de pensamento, confluindo na apreensão do potencial comunicacional específico daquele que era um novo modo de expressão artística – processo intelectual no qual está subjacente a criação predicada na apreensão de significado por parte do espectador.



Fig. 17 e 18 – Fotogramas dos filmes *The Great Train Robbery*, de Edwin S. Porter (Extraído de *The Great Train Robbery* [Filme]. Realização Edwin S. Porter. EUA: Edison Manufacturing Company, 1903) e *The Birth of a Nation*, de D. W. Griffith (Extraído de *The Birth of a Nation* [Filme]. Realização D. W. Griffith. EUA: David W. Griffith Corp, 1915)

<sup>115</sup> DANCYNGER, Ken – *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007, p.3.

Nesta medida, por um lado, ao ser considerado um pioneiro por ter introduzido, no início do séc. XX, o conceito de plano como a “peça básica na construção de um filme”<sup>116</sup>, da proposta de Porter sucedeu um dos princípios fundamentais da montagem como o meio de organização, por associação, da informação contida nessas diferentes peças – “registrando uma parte incompleta de uma ação”<sup>117</sup>–, manipulando, assim, a forma como a mesma é veiculada e, por conseguinte, apreendida pelo espectador, ao longo do filme. Considerado o pai da montagem invisível que ainda hoje impera no cinema americano de Hollywood, as contribuições de Griffith pautaram-se, por sua vez, pela continuação das propostas estéticas introduzidas por Porter, mantendo a subordinação da montagem “às necessidades narrativas do filme”<sup>118</sup>, amplificadas ao abrangerem artificios como a “variação de planos para criar impacto (...), a “montagem paralela e as variações de ritmo”<sup>119</sup> – sofisticações que extrapolam a preocupação maioritariamente orientada para a inteligibilidade/coesão da narrativa manifestada pelo autor de *The Great Train Robbery*<sup>120</sup>(cf. Fig. 17), focando-se este autor no incremento do seu impacto dramático, ao procurar desenvolver a gramática cinematográfica (e.g.: corte contínuo) no sentido de integrar estratégias que potenciassem uma resposta emocional por parte do espectador, mas cujos efeitos fossem subreptícios de modo a não o distrair desse conteúdo relevante<sup>121</sup>.

Assim, por outro lado, sendo verdadeiro que estes autores, Porter – através da manipulação do desenvolvimento narrativo a partir da libertação do tempo e espaço linearmente apreendidos – e Griffith – potenciando as descobertas do primeiro no sentido de amplificar a tensão dramática dos eventos por que a narrativa se constituía (cf. Fig. 18) – introduziam, já, nas suas propostas formais a exploração do potencial da montagem na criação de “uma nova realidade, maior do que a de cada plano individual”, através da sua “justaposição”<sup>122</sup>, na década de 30, os autores soviéticos sublimaram essa ideia ao quebrar com a sua subordinação às necessidades da

---

<sup>116</sup> DANCYNGER, Ken (2007) – *Ob. Cit.*, p.3-4.

<sup>117</sup> *Ibidem*

<sup>118</sup> TUDOR, Andrew (2009)– *Ob. Cit.*, p. 32.

<sup>119</sup> DANCYNGER, Ken (2007) – *Ob. Cit.*, p.5.

<sup>120</sup> No seu filme *The Great Train Robbery* (1903), Porter introduz conceitos de progressão de tensão, expectativa, coisa que, até aí, não era possível porque a possibilidade de registrar eventos introduzida pela câmara de filmar foi assimilada como uma encenação. (os filmes eram explorados na sua condição como encenações filmadas, em que a mediação criativa na forma como a atuação é veiculada é nula). (*The Great Train Robbery* [Filme]. Realização Edwin S. Porter. EUA: Edison Manufacturing Company. 1903.)

<sup>121</sup> Vd. DANCYNGER, Ken (2007) – *Ob. Cit.*

<sup>122</sup> DANCYNGER, Ken (2007) – *Ob. Cit.*, p. 4.

narrativa (conforme o tinham proposto os referidos autores americanos), defendendo, por sua vez, a sua instrumentalização ao serviço da veiculação de significados subjetivos, extrapoláveis a partir (e não obstante) do seu conteúdo objetivo, a que Eisenstein aludia ao afirmar, assim, que “um plano [fragmento de realidade irreduzível] não se pode limitar a ser como uma inflexível letra do alfabeto, mas deve preservar-se como um ideograma, de significado múltiplo”<sup>123</sup> (cf. Fig. 19).



Fig. 19 e 20– Fotogramas do filme *Bronenosets Potyomkin* (*Couraçado de Potemkin*), realizado por Sergei Eisenstein, de 1925, que representam a comparação metafórica que o autor estabelece, no episódio conhecido como “Os Degraus de Odessa”, entre o povo russo, vítima do despotismo do czar, e um leão a acordar (Extraído de *Bronenosets Potyomkin* [Filme]. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925)

Desta forma, aliada à sua crítica ao cinema narrativo – por sucumbir à tendência de mostrar eventos em si mesmos (o que era um elemento cinematográfico), mostrados com a mínima distorção com o objetivo de explorar/evidenciar apenas a sua realidade factual, convergindo, assim, num cinema em que o significado se esgotava nas peripécias demonstradas e recaindo, assim e invariavelmente, num elemento teatral, assente na construção da obra apenas sob o estímulo das reações a esses eventos<sup>124</sup> – e apesar de assumir o realismo como uma característica intrínseca do meio fílmico, Eisenstein opunha-se veementemente aos cineastas que almejavam apenas uma representação naturalista da atualidade, por considerar que estes usavam a especificidade do Cinema como subterfúgio para não assumirem a sua vinculação ideológica e se investirem como uma força ativa com influência na sociedade. Nesta perspetiva, a montagem reclama – conforme anteriormente mencionado – uma importância inegável no sistema de pensamento do autor por se configurar como o instrumento de transformação da inflexível realidade fotografada, sendo que a significação só pode decorrer da recombinação desses extratos de realidade, não numa perspetiva de construção linear mas no sentido da permanente provocação intelectual e emocional do espetador (efeitos basilares da montagem

<sup>123</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 65.

<sup>124</sup> Vd. EISENSTEIN, Sergei (1997)– *Ob. Cit.*

intelectual que o autor propõe).

De forma análoga, aludindo à tese defendida por Jean Mitry de que “a imagem não é um fim em si mesma, mas um início”<sup>125</sup>, Persson estabelece o enfoque desse poder comunicativo do cinema no espectador, definindo o filme, à luz do estudo psicológico do fenómeno da fruição cinematográfica, “não como um objeto autónomo que contém o seu próprio significado”<sup>126</sup>, mas como uma estrutura que o adquire posteriormente, quando “confrontado ou interagindo com o conhecimento do espectador, o seu modo de ver o mundo, os seus valores morais ou disposição”<sup>127</sup>. Estas circunstâncias e características extracinematográficas – por isso prévias à assunção do seu papel enquanto espectador – são motivos basilares de estudos no âmbito da teoria da arte que, por sua vez, procuram aferir a relação de interdependência entre discurso (objeto) e receptor (fruidor), que parece ilustrar o postulado por Wolfgang Iser de que “é no leitor que um texto ganha vida”<sup>128</sup>.

## **4.2 Influência da cultura na construção do conhecimento**

### **4.2.1 Sob a óptica do indivíduo**

De facto, à dimensão relacional tomada como condição em ambos os contextos tem vindo a corresponder, epistemologicamente, a uma mudança do paradigma, desde o entendimento do ser humano como receptor passivo da realidade, até à conceptualização do Homem enquanto construtor da mesma<sup>129</sup> – conforme o parece defender Vivien Burr ao afirmar que “o conhecimento do mundo não deriva da percepção direta da realidade”, mas que, pelo contrário, “os indivíduos constroem as suas versões da realidade”<sup>130</sup>. Desta forma, tratando-se de um tema amplamente explorado do ponto de vista psicológico e sociológico, com base nas teorias do Construcionismo Social e do Interacionismo Simbólico – que advogam que a realidade (quer se refira ao ambiente/contexto, quer diga respeito ao conhecimento do indivíduo acerca de si próprio) se encontra constantemente num processo

---

<sup>125</sup> MITRY, Jean – *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. EUA: Indiana University Press, 2000, p. 51.

<sup>126</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 19.

<sup>127</sup> *Ibidem*

<sup>128</sup> ISER, Wolfgang Apud. PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 19.

<sup>129</sup> Vd. BURR, Vivien (1995) – *Ob. Cit.*

<sup>130</sup> BURR, Vivien (1995) – *Ob. Cit.*, p. 4.

dinâmico de construção sustentado pelas interpretações dos seus atores<sup>131</sup> –, configura-se, igualmente, como uma premissa comum ao pensamento de Berger<sup>132</sup> – autor que, por sua vez, se apropria das mesmas bases de conhecimento aplicando-as à análise da experiência artística. Assim, na sua obra *Ways of seeing*, Berger reflete em torno da impossibilidade de contemplar objetiva e criticamente uma obra de arte, defendendo – conforme já explanado – que o “modo de ver” o mundo (artístico) é sempre influenciado pelo que “sabemos ou acreditamos”<sup>133</sup>, tanto no que se refere ao que julgamos conhecer acerca da história de arte ou dos dados com que partimos para a fruição de uma qualquer obra específica, como relativamente à influência das nossas vivências e códigos culturais neste processo de interpretação e significação (cf. Fig. 21). Efetivamente, ao longo do desenvolvimento (numa perspetiva pessoal) e da história (numa perspetiva social), o ser humano vai sendo influenciado pela realidade que o rodeia sendo que, mais especificamente, o ambiente social em que um indivíduo está inserido (e.g., família, cidade, país, religião, sociedade, época) se constitui como contexto de socialização que serve de base para o desenvolvimento das suas representações acerca de si próprio, dos outros e do mundo, influenciando inequivocamente a sua forma de ser, de pensar e até de olhar/interpretar a própria realidade<sup>134</sup>.



Fig. 21 – Fotografia da autoria de Annie Leibovitz a John Lennon e Yoko Ono, capturada no dia 8 de Dezembro de 1980. Não obstante da qualidade intrínseca da fotografia, esta configura-se como um exemplo em que informações externas ao objeto artístico influenciam a sua interpretação de forma determinante – tendo sido sujeita a um processo de mistificação pelo facto de ter sido capturada na tarde do assassinato do célebre músico e cantor. Este processo ocorre de forma semelhante, não só na pintura – em conformidade com o postulado por Berger, anteriormente explanado –, mas em qualquer forma de expressão artística, podendo apresentar-se como exemplo possível, no âmbito do cinema, as inúmeras narrativas que se sustentam em histórias verídicas – informação que condiciona o modo de ver da obra cinematográfica do espectador (e.g.: o filme de Steven Spielberg, *Schindler's List*, de 1993). Extraído de *Death of John Lennon* [Online]. [S.l.]. [Consult. 23 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.apimages.com/>>

<sup>131</sup> Vd. BLUMER (1995), Apud. STETS, Jan – Identity Theory. In BURKE, Peter, coord. – Contemporary Social Psychological Theories, California: Stanford University Press, 2006.

<sup>132</sup> Vd. BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*

<sup>133</sup> BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 8.

<sup>134</sup> Vd. BURR, Vivien (1995) – *Ob. Cit.*



Fig. 22 – Fotogramas da experiência realizada por Kuleshov. (Extraído de *The Original Kuleshov Experiment* [Online]. [S.l.]. [Consult. 29 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://youtu.be/4gLBXikghEo>>)

Nesta perspectiva, os autores paradigmáticos do cinema russo – em conformidade com a ideologia construtivista que imperava na arte soviética –, defendiam que o filme se configura apelando a um papel ativo do espectador enquanto “decifrador”, num processo que se completa pelas necessidades da audiência, que continuamente procura “fazer sentido do material visual com que é confrontada” – tendência “invariavelmente se predica no desejo de encontrar um fio narrativo”<sup>135</sup> – permitindo que à associação de diferentes enquadramentos (de imagens que, pela própria natureza do meio, permitem “qualquer grau de distorção”<sup>136</sup>) correspondam “resultados que flutuam de naturalistas combinações visuais exatas, a experiências interrelacionadas, a completas alterações, não antecipadas pela natureza, ou, ainda, ao formalismo abstrato, com reminiscências à realidade”<sup>137</sup>, que, respondendo ou não a um enredo, se estruturam segundo um esquema que lhes atribui sentido pela associação de significados em torno da formulação de uma ideia maior que a soma das suas partes.

Tendo servido de catalisador para os estudos teóricos e artísticos de Eisenstein, o trabalho de um cineasta soviético seu contemporâneo, Lev Kuleshov<sup>138</sup>, produziu experiências que ajudaram a propor e sustentar, durante as primeiras décadas do século XX até aos dias de hoje, a irredutível ponderação do espectador (das suas expectativas, das suas crenças e valores) na apreensão do objeto artístico, enquanto mediador do processo de comunicação no qual consiste a sua finalidade (cf. Fig. 22). Em consonância, assim,

<sup>135</sup> ROBERTS, Graham (2000) – *Ob. Cit.*, p. 19.

<sup>136</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 3.

<sup>137</sup> EISENSTEIN, Sergei (1997) – *Ob. Cit.*, p. 4.

<sup>138</sup> SALT, Barry – *Film Style and Technology: History & Analysis*. Londres: Starword, 1992, p. 193.



com o conceito posteriormente explorado por Eisenstein ao aludir à condição/dimensão dialética da montagem, ao justapor um plano do rosto pretensamente inexpressivo de um aclamado ator russo, Ivan Mosjoukine, a outros planos – de um caixão com uma criança, de uma tigela de sopa, uma mulher –, de forma alternada e confrontando o público com estas combinações aleatórias, Kuleshov pôde concluir que o significado atribuído ao primeiro era transformado em função da imagem que lhe sucedia, descrevendo o rosto inexpressivo do ator como que se o marcasse uma reação àquilo que estaria no seu ficcionado campo de visão, a que correspondia uma emoção diferenciada – tristeza, fome, ternura – a cada recombinação renovada<sup>139</sup>. Tratando-se de associações não intencionadas pelo autor – sendo que a eficácia da experiência dependia da neutralidade da expressão do ator e da aleatoriedade das imagens com que esta se encontrava confrontada –, as implicações desta experiência aferem e consolidam diferentes dimensões que decorrem da noção da participação subjetiva do espectador como condição necessária ao fenómeno da fruição artística.

Enquanto princípio que preside à experiência de Kuleshov, o processo de projeção e transposição das emoções do espectador para o(s) sujeito(s) com que é confrontado na tela de cinema predica-se na supramencionada constante procura de atribuição de significado do homem perante os seus contextos, procurando revesti-los de “sentido e coerência”<sup>140</sup> – tanto no que se refere a vivências quotidianas (enquanto ser social), ou quando em confrontação com diferentes modalidades de discurso (enquanto receptor de uma mensagem, como “leitor, espectador, ouvinte”<sup>141</sup>). Segundo Persson, com efeito, sendo que a razão que sustenta este processo de atribuição de significado se relaciona com a necessidade humana de compreender a(s) realidades(s) que o rodeiam – do discurso e da vida real –, a assunção do seu papel de fruidor integra como força motriz a procura de significação com base nas suas próprias experiências (as suas “disposições”<sup>142</sup>) como mediadores de interpretação da validade e conteúdo da mensagem – fatores que, por sua vez, são externos ao objeto artístico, ao discurso em si mesmo.

---

<sup>139</sup> SALT, Barry (1992) – *Ob. Cit.*, p. 193.

<sup>140</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 22.

<sup>141</sup> *Ibidem*

<sup>142</sup> *Ibidem*

#### 4.2.2 *Sob a óptica do contexto*

A fruição de determinada obra nunca é, assim, mediada exclusivamente pelo que nesta é eminentemente original (ou não) nem o significado ou a experiência que esta, especificamente, invoca, autonomamente, mas pela sua constante relação com o passado que a antecede – nas suas dimensões histórica, social, cultural e artística<sup>143</sup>. Nesta perspetiva, a forma como vemos a arte num dado ‘hoje’, é julgada de acordo com a parte da definição deste conceito que foi prevalecendo ao longo dos séculos de experiência artística – uma vez que o que fomos percebendo, coletivamente, enquanto arte, foi sendo alterado pelos momentos de ruptura que pautaram a História da Arte, cisões que foram sendo, algo paradoxalmente, apropriadas e institucionalizadas na tradição artística –, não só na sua condição de herança cultural, mas pela perpetuação deste exercício de construção coletiva. Na continuidade da premissa anterior, a forma como vemos a arte nesse dado ‘hoje’ é igualmente influenciada pela sua condição de presente num determinado espaço, que integra cultural e socialmente as vivências de um dado indivíduo enquanto inserido num contexto coletivo, relativamente ao qual este mede a sua percepção e fundamenta o seu desenvolvimento, mas no qual opera, ciclicamente, o mesmo grau de influência.

Este processo de interação coletiva simbólica parece estar em conformidade com a teoria do jogo, de Hans-Georg Gadamer<sup>144</sup>, que enuncia a integração cultural do indivíduo (cíclica e tácita) como um aspeto que garante a existência da própria realidade – preconizando, na mesma medida, a vivência coletiva do fenómeno artístico como elemento primordial na concretização da sociedade, na medida em que o jogo da cultura se formula, não como uma produção de um indivíduo (de um jogador) mas como uma realidade que é um fim em si mesma, medial (i.e., na qual e

---

<sup>143</sup> O contexto de fruição artística, com efeito, configura-se como âmbito que potencia, privilegia e se fundamenta na replicação destes processos de construção de conhecimento: a título de exemplo e de acordo com Berger, o modo como uma obra de arte é interpretada e/ou assimilada pelo espectador acaba por ser, não só significativamente moldado por assunções prévias do mesmo acerca do que “é” (ou não) uma obra de arte, mas também pela aceitação tácita e acrítica desse estatuto, quando o mesmo é veiculado pela crença coletiva da autoridade dos críticos de arte que a classificam como tal – influenciando a experiência do observador de tal modo que, “quando uma imagem é apresentada mediante a sua definição como uma obra de arte, a forma como o público olha para a mesma é afetada por todo um conjunto de assunções pré-concebidas acerca da arte”. (In BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 11)

<sup>144</sup> Vd. GADAMER, H.G.- Verdade e Método. I -Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica. Petrópolis. Ed.Vozes. 1997

pela qual se realiza a realidade do mundo e dos sujeitos<sup>145</sup>). A cultura e a arte surgem, assim, segundo este autor, como contextos que se validam pela construção coletiva, que, por sua vez e nessa medida, potencia a formulação de conhecimento em torno da realidade pela dinamização do processo de representação e significação. Nesta perspectiva, as mudanças da percepção do fenómeno artístico, não só são prova da existência de interação coletiva que dá sentido à existência de realidade, como a forma como essa evolução se foi operando ao longo dos tempos define/descreve o desenvolvimento do próprio ser humano – enquanto indivíduo que é parte integrante deste(s) grupo(s) que assumem um papel fulcral ao incutirem-lhe parte dos seus valores, que este ajuda, por sua vez, a validar pela sua concordância com as regras que este(s) pressupõe (assegurando, igualmente, a competência evolutiva da idiosincrasia do sujeito – a sua identidade mediada pelo contexto).

Nesta medida, não obstante o jogo da cultura assumir significativa preponderância, no âmbito desta teoria, pelo facto de lhe ser atribuída uma função mimética da forma de como se efetiva a realidade social, as suas reais implicações residem na sua capacidade de transfigurar para um contexto específico – a arte – aquele que é, em si mesmo, universal(izante). O jogo da cultura não é, assim, uma imitação do real, mas uma representação da realidade, não residindo a sua verdade naquilo que é, objetivamente, mas na sua condição de jogo social e na medida em que este nos ilustra. A forma como percebemos a arte, hoje, apesar de ser um processo que é extrínseco à obra de arte, diz muito daquilo que somos e fomos enquanto seres humanos e da construção intelectual que está na base dessa definição (i.e., o facto de sermos seres gregários, que se organizam coletivamente, mediados segundo parâmetros de afinidade que, por sua vez, definem a nossa identidade individual), e que promove a obtenção/formulação/universalização de conhecimento pela perpetuação deste exercício (deste modo de operar, socialmente)<sup>146</sup>. Predicando-se, com efeito, em processos de significação, simultaneamente, abstratos mas com influência prática no âmbito da organização social – requerendo, por isso, a apreensão de “complexas estruturas de conhecimento e mecanismos de inferência”<sup>147</sup> –, o contexto de prática e fruição artística assume o seu papel de catalisador, de causa e de efeito, da assimilação e consolidação de determinados símbolos (tornados

---

<sup>145</sup> Vd. GADAMER, H.G.- Verdade e Método. I -Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica. Petrópolis. Ed.Vozes. 1997

<sup>146</sup> *Ibidem*

<sup>147</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 31.

normas) sociais<sup>148</sup> – fazendo uso e ajudando a construir as expectativas e preconceitos com que o espectador parte ao ser confrontado com o objeto artístico (e.g., categorização de personagens de acordo com aspetos específicos da sua forma de apresentação que levam à dedução dos seus papéis sociais e/ou estereótipos relacionados com etnia, religião, gênero, hierarquia social, etc.<sup>149</sup>).

Assim, sendo clara a influência que o contexto social pode ter no desenvolvimento pessoal e na construção de um sentido de identidade (do ponto de vista do indivíduo), há ainda que reconhecer a capacidade que cada indivíduo tem para agir sobre a realidade que o rodeia – sem que se debilite a relação de concordância do indivíduo com a integração no jogo da cultura. Por conseguinte, Jan Stets<sup>150</sup> refere que os atores (i.e., os sujeitos) identificam e selecionam os aspetos da realidade que consideram mais significativos e/ou relevantes, atribuindo-lhes um significado pessoal – socialmente construído, como já salientado – e servindo-se das representações construídas para orientar os seus comportamentos. Os critérios utilizados por cada indivíduo para salientar um estímulo em detrimento de outro são de natureza idiossincrática, compreendendo-se a existência de “versões” da realidade em oposição à “verdade”. Em conformidade com Gadamer, Sheldon Stryker explica o caráter dinâmico da sociedade precisamente com base no facto desta se constituir a partir de teorias pessoais (e por isso) subjetivas – na mesma perspetiva em que Berger explora esta noção aplicada ao domínio da arte, defendendo que o ato de contemplar uma obra é já, em si, um compromisso, simultaneamente, assente numa escolha pessoal do espectador (“só vemos aquilo para que olhamos (...) e olhar é um ato de escolha”<sup>151</sup>) – e como consequência de todo um conjunto de outras decisões/opções previamente efetuadas, quer estejam ou não correlacionadas com o objeto de discernimento em questão, num dado momento. A acumulação de referências é, com efeito, simultaneamente, um exercício transformador – na medida em que influencia a nossa identidade e altera a percepção do mundo que nos rodeia e a forma como perceberemos, a partir daí, os estímulos que experienciamos – e a consequência de um processo – uma vez que é, igualmente, mediado pelas escolhas e afinidades que fundamentam e estabelecem a nossa identidade e nas quais baseamos decisões e preferências futuras. Todavia, a integração contextual continua a

---

<sup>148</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 32.

<sup>149</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 38.

<sup>150</sup> Vd. STETS, Jan – Identity Theory. In BURKE, Peter, coord. (2006) – *Ob. Cit.*

<sup>151</sup> BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 8.

evidenciar uma significativa influência neste âmbito: as vivências sociais do indivíduo influenciam a sua esfera pessoal, sendo que a formação idiossincrática se sustenta na assimilação destas duas dimensões na noção de identidade narrativa<sup>152</sup> – conceito introduzido por Paul Ricoeur, que alude à permanência no tempo daquilo que é parcialmente constante nas características do indivíduo, a racionalização inerente às suas decisões e na manifestação das suas afinidades, como aspeto que garante a definição da sua identidade.

O contexto de fruição artística configura-se, com efeito, como um âmbito que privilegia e promove este processo – pelas razões já sobejamente mencionadas –, a que Berger alude, igualmente, ao referir-se aos “modos de ver” a realidade artística, não só advogando a impossibilidade de analisar um objeto artístico de forma desligada do seu contexto, como, principalmente, acabando por assumir como objeto de análise a relação do espectador com a obra – defendendo que “nunca olhamos para apenas um só elemento”, na medida em que “estamos sempre à procura da relação das coisas com nós mesmos”<sup>153</sup>. Mais concretamente, as nossas afinidades assumem-se como critérios de percepção da obra, inerente desde os primórdios dessa interação, tratando-se de uma influência que se manifesta à partida no próprio ato de seleção das obras que nos aliciam (ou mesmo os elementos específicos, no âmbito das mesmas, com os quais nos identificamos com particular intensidade), mas que se torna evidente, posteriormente, no nosso exercício de interpretação/significação – quando o conteúdo original se secundariza mediante a imposição, quase impulsiva/automática, da nossa personalidade e que determina o modo como vemos aquilo para que olhamos.

Com base no exposto, torna-se evidente a natureza relacional e reflexiva do processo de construção de significado. Por um lado, conforme anteriormente sugerido, o processo de construção de conhecimento acerca de nós próprios e da realidade decorre na interação dos indivíduos com agentes e contextos sociais<sup>154</sup>, de tal forma que a construção de uma narrativa pessoal acerca da realidade é-o também social uma vez que parece ser influenciada por aspetos sociais e contextuais. Por outro lado, a identidade parece refletir o sentido construído para a sociedade<sup>155</sup>, já

---

<sup>152</sup> Vd. RICOEUR, Paul- *Do Texto à Acção*. Porto. Rés-Editora. 1991.

<sup>153</sup> BERGER, John (1972) – *Ob. Cit.*, p. 9.

<sup>154</sup> YOUNG, R.; COLLIN, A. – *Introduction: Constructivism and Social Constructionism in the Career Field*. *Journal of Vocational Behavior*. [S.l.] (2004). Vol. 64(3), p. 373-388.

<sup>155</sup> Vd. STETS, Jan – *Identity Theory*. In BURKE, Peter, coord. (2006) – *Ob. Cit.*

que, através do processo de identificação e tendo em conta que a natureza dinâmica do conceito de sociedade – carente de uma estrutura definida e definitiva –, os indivíduos parecem procurar na realidade estímulos familiares que corroborem as suas asserções e que não ponham em causa (de forma exagerada) o seu equilíbrio<sup>156</sup> – como parece defender Stets ao afirmar que “ao mesmo tempo que os indivíduos criam a estrutura social recebem *feedback* das estruturas que constroem”<sup>157</sup>. Transpondo estas asserções para o âmbito específico da fruição artística, Persson atribui esse poder transformadoramente aglutinador à democratização da cultura possibilitada pelos mecanismos de distribuição em massa, que se configuram, por sua vez, como condição para que os mesmos estímulos culturais (representativos da organização social) sejam partilhados por um vasto número de indivíduos, “sincronizando ou homogeneizando pensamento e comportamento”<sup>158</sup> dentro de contextos sociais extensos.

Desta forma, a respeito do debate que decorre dos pressupostos do Constucionismo Social e do Interacionismo Simbólico – assente na questão “são os indivíduos que determinam a sociedade ou é a sociedade que determina os indivíduos?”<sup>159</sup> –, Burr argumenta que, em certa medida, uma vez que os indivíduos pré-existem a sociedade e sendo esta um conceito socialmente partilhado e construído, então o indivíduo determina a sociedade – não obstante do facto de que, se se atentar no facto do comportamento humano parecer responder a ordens hetero-determinadas (e.g., casar, ter filhos, vestir de forma semelhante, ter uma profissão, etc.) facilmente verificamos a influência que a sociedade tem relativamente ao indivíduo. Nesta medida, de acordo com Bateson e com Sampson<sup>160</sup>, o foco de análise do problema deve alterar-se da unidade – quer ela seja o indivíduo ou a sociedade – para o sistema – crendo-se que o processo de construção de conhecimento decorre da/na relação aberta entre o indivíduo e o seu ambiente –, podendo extrair-se da tese destes autores a aplicação do postulado por Rudolf Arnheim, ao sustentar a sua teoria da “ilusão parcial” (que todas as formas de arte pressupõe à partida) no acordo tácito com o espetador que lhe dá origem, e que define, segundo o autor “as regras do jogo para essa determinada forma de expressão

---

<sup>156</sup> Vd. KEGAN, Robert – *The evolving self*. Cambridge: M.A. Harward, 1982.

<sup>157</sup> STETS, Jan – Identity Theory Apud. BURKE, Peter, coord. (2006) – *Ob. Cit.*, p. 13.

<sup>158</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 4.

<sup>159</sup> BURR, Vivien (1995) – *Ob. Cit.*, p. 65.

<sup>160</sup> *Ibidem*

artística”<sup>161</sup>, dependendo (por sua vez, de acordo com Jacques Aumont) “das condições tecnológicas e físicas de cada arte”<sup>162</sup>.

Posto isto, a indagação, veiculada por Persson, em torno da forma “como um mundo fenomenológico pode ser percebido por e traduzido noutro?”<sup>163</sup> é, neste contexto, reclamada para servir o propósito de ilustrar a questão que está na base do corrente documento: de que modo é que esta permanente interação simbólica entre os pressupostos sociais que presidem à construção de narrativas, na ficção e no mundo real, se efetiva e potencia no âmbito de objetos fílmicos que prescindem do seu realismo em favor da exploração das premissas abstractas deste processo de significação, coletiva e individual.

---

<sup>161</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 12.

<sup>162</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 99.

<sup>163</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 4.

## 5 O problema do real no género de ficção científica

### 5.1 A abstração e a identificação como condição de participação

No processo de construção e interpretação da nossa História, a relação do Homem com a Arte reitera a sua relevância quando o seu enquadramento evidencia o facto de que a segunda ilustra a primeira – universalidade que parece estar implícita no postulado por Persson, que defendia que, da mesma forma que o homem foi desenvolvendo “ferramentas, instrumentos e tecnologias (...) a que os indivíduos fizeram corresponder rotinas e hábitos”, estes comportamentos foram sendo integrados, potenciando “práticas culturais e permitindo o progresso histórico”<sup>164</sup>.

Assim, conforme anteriormente explanado, as diferentes modalidades de discurso – “linguagem ou imagens”<sup>165</sup> – configuram-se, simultaneamente, como catalisador e resultado do processo de formulação de cultura, de que o Homem faz uso, por um lado, sustentando “não só a recepção de discurso mas também a sua produção”<sup>166</sup>, num processo cíclico e ativo – traduzindo a máxima de que a percepção “se configura, em todas as fases da vida, como uma atividade”<sup>167</sup> –, por outro lado e conseqüentemente, confirmando a expressão artística como um dos mais importantes e eficazes instrumentos de promoção de atividade social e intelectual.

Partindo da asserção de que, sem a intervenção do Homem enquanto receptor e, por isso, parte integrante do diálogo que fundamenta a finalidade da obra de arte, “esta limitar-se-ia a permanecer como um artefacto”<sup>168</sup>, este processo de formulação de cultura parte, assim, do esforço já sobejamente mencionado por parte do Homem fazer sentido de todas as vivências e contextos que o rodeiam, “testando o mundo, procurando quebras nos seus padrões habituais”<sup>169</sup>. Transpondo, com efeito, para as narrativas artísticas os mesmos pressupostos que orientam a sua forma de entender o mundo real, este processo implica a interação entre espectador e, neste caso, o “texto do filme”<sup>170</sup>, que, por sua vez, tem como premissa essencial uma aceitação da

---

<sup>164</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p.22.

<sup>165</sup> *Ibidem*

<sup>166</sup> *Ibidem*

<sup>167</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin – *Film Art: an Introduction*. EUA: McGraw-Hill, 2004, p. 48.

<sup>168</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 49.

<sup>169</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 48.

<sup>170</sup> PERSSON, Per (2003)– *Ob. Cit.*, p. 22.



especificidade que decorre da condição de *diegesis* do segundo, traduzida num estado de disponibilidade para o apreender e interpretar segundo as regras específicas daquele meio de expressão artística. Daqui decorre que, segundo Persson, qualquer experiência revestida de sentido “é precedida de processamento mental ativo por parte do espectador”<sup>171</sup>, sendo que estes processos de compreensão “transformam, tornam abstrato e adicionam ao texto” de tal forma que se configuram como “processos criativos e construtivos”<sup>172</sup> – correspondendo a essa atribuição de sentido ou coerência, segundo o mesmo autor, ao ato de estabelecer “relações entre as ideias, tendo como base o conteúdo do discurso”<sup>173</sup>, mas não se cingindo ao que neste se encontra objetivamente plasmado (cf. fig. 23, em referência a uma das mais icônicas cenas que integram a filmografia de Eisenstein, extraída do filme *Stachka* (*A Greve*)<sup>174</sup>, e que se constitui como um dos mais reconhecidos exemplos de como a montagem se configura como um instrumento paradigmático no cumprimento deste potencial expressivo da arte e, particularmente, do cinema).



Fig. 23 – Fotograma do filme *Stachka* (*A Greve*), realizado por Sergei Eisenstein, em 1925, no qual o autor estabelece a comparação entre um touro a ser violentamente abatido na arena e um grupo de trabalhadores em greve a serem atacados pela polícia (Extraído de *Stachka* [Filme]. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925)

Com efeito, a obra artística integra elementos que sugerem/provocam o espectador no sentido de “formular certas expectativas e produzir inferências”<sup>175</sup> que extrapolam o seu significado explícito, desta forma reiterando-se que a fruição artística se sustenta em exercícios de abstração e de análise influenciada por elementos externos ao texto, sendo que deste processo decorre um resultado que depende, em igual medida, da articulação/negociação de dois fatores para obtenção desse significado: 1) a disposição do espectador que procura fazer sentido do 2)

<sup>171</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 23.

<sup>172</sup> *Ibidem*

<sup>173</sup> *Ibidem*

<sup>174</sup> *Stachka* [Filme]. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925

<sup>175</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 50.

discurso em que um dado objeto de comunicação se predica <sup>176</sup>, relacionando os “temas e ideias abstratas”<sup>177</sup> que o compõe “de forma dinâmica entre si”<sup>178</sup>, de tal forma que o significado autónomo desses elementos se altera em relação “àqueles que estes poderiam incorporar fora do contexto da obra”<sup>179</sup>.

Dado que o cinema comunica através da igualmente supracitada “impressão de realidade”<sup>180</sup>, essa ideia de abstração é confirmada pelo que defende Metz sobre a forma como esta forma de discurso opera no cinema mediada por princípios de duas ordens: 1) aqueles que confirmam a sua verosimilhança, ao explorar “índices perceptivos e psicológicos de realidade”, potenciados pelo “fator essencial do movimento aparente”; 2) aqueles que promovem o investimento do espectador, descritos pelo autor como “fenómenos de participação afetiva favorecidos”, algo paradoxalmente, em virtude da “relativa irrealidade (ou imaterialidade) da imagem fílmica”<sup>181</sup>.

Nesta perspetiva, o tipo de investimento do espectador do filme encontra-se subordinado, em grande medida, à sua resposta psicológica e emocional perante a imagem<sup>182</sup>, conforme o reitera Aumont, ao defender que, sendo a sua credibilidade como “reflexo da realidade”<sup>183</sup> – assente no “conjunto dos índices de analogia na imagem representativa”<sup>184</sup> – um dos grandes objetivos da ilusão em que a experiência cinematográfica se sustenta, a mesma preponderância se aplica à indução, nesse contexto, “de um estado imaginário particular”<sup>185</sup>, cujo intuito se define por “provocar mais a admiração do que a crença”<sup>186</sup>. Esta ideia parece ser corroborada por Metz, ao aludir a uma dupla aceção do tipo de participação que o cinema induz no espectador – “afetiva e perceptiva”<sup>187</sup> –, embora este oriente, de forma (apenas aparentemente) contrária à tese do autor supracitado, a sua reflexão em torno da forma como estes efeitos confirmam o seu poder ao apelar, espontaneamente e no fruidor, “ao seu

---

<sup>176</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 38.

<sup>177</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 50.

<sup>178</sup> *Ibidem*

<sup>179</sup> *Ibidem*

<sup>180</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 110.

<sup>181</sup> METZ, Christian Apud. AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 110.

<sup>182</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 111.

<sup>183</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 98.

<sup>184</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 111.

<sup>185</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 98.

<sup>186</sup> *Ibidem*

<sup>187</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 4.

sentido de crença”<sup>188</sup>.

Assim, se, por um lado, Aumont centra a sua argumentação na forma como decorre da capacidade do cinema imitar a percepção natural o seu potencial de induzir a participação do espectador – sujeito que, por sua vez, extrai significado desta experiência, tão eficazmente quanto maior for a conformidade da imagem às “convenções de natureza plenamente histórica”<sup>189</sup> –, Metz afirma que essa mesma “impressão de realidade”<sup>190</sup> confirma a natureza psicológica deste fenómeno ao verificar-se tanto em filmes cujo motivo narrativo é de “natureza fantástica, como naqueles que são realistas”<sup>191</sup>, apresentando ambos os géneros semelhantes índices de credibilidade. Desta forma, o espectador deixa-se convencer por aquilo que é apresentado na tela, levado a suspender a sua descrença ao ter aceite assimilar/integrar previamente as regras específicas daquele género fílmico, sendo que o poder desta estratégia se sustenta no facto de que “o seu teor irreal parece ter já sido integrado, desenrolando-se aos nossos olhos como se de uma comum ocorrência se tratasse”<sup>192</sup> – efeito de cuja preponderância o filme *2001: Space Odyssey*<sup>193</sup>, de Stanley Kubrick, parece evidenciar-se uma vez mais como exemplo paradigmático, traduzindo a preponderância da verosimilhança como um fator fulcral de mediação neste processo de apreensão da obra, tendo-se tornado um marco na história do cinema, ao combinar “tecnologias do futuro, como as viagens espaciais e misteriosas manifestações alienígenas” com “efeitos visuais deslumbrantes e sem precedentes”<sup>194</sup>, por sua vez subordinados à criação de um ambiente estável e, nessa medida, (extraordinariamente) reconhecível para o espectador, de modo a que o conteúdo da narrativa seja potenciado (cf. Fig. 24).

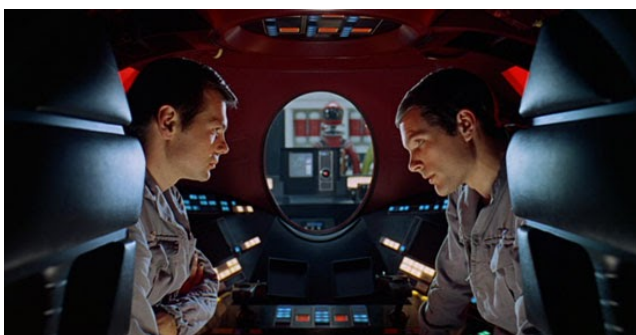


Fig. 24 – Fotograma do filme *2001: Space Odyssey*, de Stanley Kubrick (Extraído de *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968)

<sup>188</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 4.

<sup>189</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 111.

<sup>190</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 5.

<sup>191</sup> *Ibidem*

<sup>192</sup> *Ibidem*

<sup>193</sup> *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968

<sup>194</sup> PERKOWITZ, Sidney – *Hollywood Science: Movies, Science and the End of the World*. EUA: Columbia University Press, 2007, p. 11.

Desta forma, embora Aumont pareça restringir a capacidade de representação da realidade (valor social) ao realismo do meio fílmico (valor perceptivo), ao citar Jean Pierre-Oudart, o primeiro alude a esta vertente puramente psicológica ao reconhecer no cinema enquanto meio de representação o seu potencial de recorrer à analogia: sendo que Oudart defendia, com efeito, que sendo verdadeiro que a fruição cinematográfica se sustenta num “juízo de existência”<sup>195</sup> levado a cabo pelo espectador que, ao se confrontar com as figuras representadas, lhes “atribui um referente do real”<sup>196</sup>, também o é que o mesmo fruidor não as interpreta como sendo propriamente reais, antes acreditando “que o que vê existiu ou pôde existir no real”<sup>197</sup>.

De facto, conforme anteriormente explicitado, na medida em que a arte se formula como uma “fonte de informação excepcionalmente rica”<sup>198</sup> de que o espectador faz uso, podendo desta “extrair experiências, coesas e significativas”<sup>199</sup> a diferentes níveis<sup>200</sup>, os contextos cultural e social fornecem ao indivíduo os instrumentos necessários para o reconhecimento de “deixas textuais”<sup>201</sup> contidas na obra, a partir das quais o mesmo constrói significados mediante a assimilação dos processos de analogia e/ou metáfora – de outra forma, segundo Persson, o espectador não pode responder ativa e emocionalmente àquilo que é comunicado num dado filme se não tiver apreendido os elementos que lhe permitem “construir coerência a um ou outro nível”<sup>202</sup>, sendo que, segundo Bordwell e Thompson, quando o espectador compreende apenas parcialmente as associações entre elementos, não se sente por isso capaz de “desenvolver e completar esses padrões”<sup>203</sup> em virtude da ausência (da apreensão) de determinadas deixas e informações.

Assim, em função do postulado por Persson acerca do facto de que o espectador tende a exercer preferência em favor dos “níveis de construção de significado nos

---

<sup>195</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 98.

<sup>196</sup> *Ibidem*

<sup>197</sup> *Ibidem*

<sup>198</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 24-25

<sup>199</sup> *Ibidem*

<sup>200</sup> Segundo este autor, são três os níveis que presidem à construção e apreensão dos diferentes tipos de texto: a um nível “verbatim”, os espectadores constroem coerência mediante a sua estrutura geral (e.g.: memória da ordenação das palavras); o nível “textual” concerne a relação entre palavras e sua função na formulação do texto, sendo o terceiro nível aquele que se refere ao significado e, por conseguinte, à interpretação do conteúdo do texto. (In PERSSON, Per (2003)– *Ob. Cit.*, p. 24-25)

<sup>201</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 36.

<sup>202</sup> PERSSON, Per (2003)– *Ob. Cit.*, p. 36.

<sup>203</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 50.

quais se sente mais competente”<sup>204</sup>, daqui decorrendo, por conseguinte e teoricamente, que este pode “escolher deliberadamente”<sup>205</sup> integrar um tipo de informações em detrimento de outras, subvertendo o processo de significação “conforme originalmente intencionado”<sup>206</sup>, confirma-se uma vez mais a preponderância do exercício da subjetividade do fruidor, que privilegia ou pretere os significantes em função da sua própria experiência (cultural, social, pessoal), a sua forma de ver a arte e o mundo e o modo como exerce as suas afinidades em contacto com estes contextos, física e intelectualmente – de que a reação pública ao célebre filme *Metropolis*<sup>207</sup>, de Fritz Lang pode configurar-se como exemplo, tendo despoletado diversas e divergentes interpretações acerca do seu conteúdo ideológico: desde a tese defendida por Krakauer, que denunciava as afinidades existentes entre a moral do filme, “o coração é o que intercede entre a mão e o cérebro”<sup>208</sup>, e a mensagem promovida pela propaganda fascista, descrita segundo o próprio Goebbels<sup>209</sup> como construída em torno do objetivo de “conquistar o coração do povo e mantê-lo”<sup>210</sup>, à vontade, verbalizada por Hitler, de recrutar Fritz Lang para se tornar um realizador do regime, após ter visto o filme<sup>211</sup>, passando, por outro lado, pela interpretação que atualmente impera, de que a narrativa “ênfatiza o potencial destrutivo e opressivo da tecnologia, claramente enraizado nas experiências e memórias dos mecanizados campos de batalha da Primeira Guerra Mundial”<sup>212</sup>, que parece justificar a necessidade de se ter procedido, aquando do processo de montagem e para tornar o filme conforme à ideologia vigente, à eliminação de cenas e de intertítulos que “manifestavam tendências comunistas”<sup>213</sup>, culminando na renúncia do próprio realizador que, confrontado com estas alterações e em retrospectiva, terá verbalizado a sua opinião apelidando o filme de “idiota e estúpido”<sup>214</sup> (cf. Fig. 25 e 26).

---

<sup>204</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 36.

<sup>205</sup> *Ibidem*

<sup>206</sup> *Ibidem*

<sup>207</sup> *Metropolis* [Filme]. Realização Fritz Lang. Alemanha: Universum Film. 1927.

<sup>208</sup> HUYSSSEN, Andreas – *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. EUA: Indiana University Press, 1986, p. 66.

<sup>209</sup> Joseph Goebbels foi o ministro de propaganda durante o regime nazi que vigorou entre 1933 e 1945.

<sup>210</sup> HUYSSSEN, Andreas (1986) – *Ob. Cit.*, p. 66.

<sup>211</sup> HUYSSSEN, Andreas (1986) – *Ob. Cit.*, p. 67.

<sup>212</sup> HUYSSSEN, Andreas (1986) – *Ob. Cit.*, p. 66.

<sup>213</sup> HANDEN, M. & PATALAS, E. – *Camera Obscura*. EUA: Duke Univ Press, 1986, p. 17.

<sup>214</sup> BACHMANN, Holger & MINDEN, Michael – *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. EUA: Camden House, 2002, p. 3.

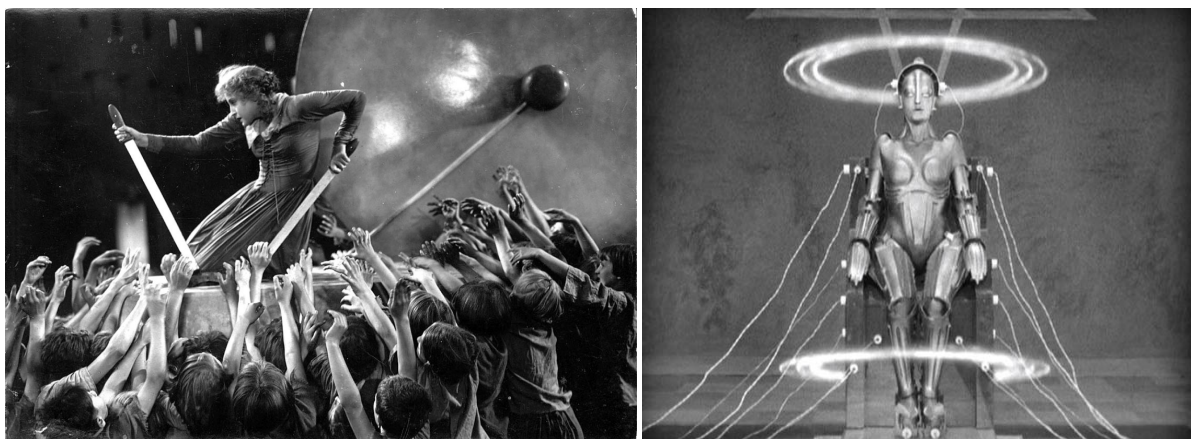


Fig. 25 e 26 – Fotogramas do filme *Metropolis*, realizado por Fritz Lang, em 1927 (Extraído de *Metropolis* [Filme]. Realização Fritz Lang. Alemanha: Universum Film. 1927)

Por conseguinte, considerando que este fenômeno opera a um nível psicológico, tomando como ponto de partida um discurso que se comunica e se reveste de sentido ao “provocar diversas formas de reações emocionais e cognitivas”<sup>215</sup> – mediadas pelas experiências, pressupostos e pré-conceitos a que o fruidor recorre “ativa mas nem sempre conscientemente”<sup>216</sup> –, à complexidade da interação entre os diferentes níveis de construção de significado – que “não trabalhando isoladamente uns dos outros”<sup>217</sup>, muitas vezes requerem a apreensão dos mais básicos (i.e.: reconhecimento dos referentes) para que o espectador possa assimilar os demais (i.e.: interpretação das referências e extração de significados) – corresponde a preponderância acrescida da estabilidade da experiência como um valor necessário à construção de significado em torno da mesma, por parte do espectador. A exploração de lugares comuns em narrativas cinematográficas formula-se, com efeito, como um dos mais comuns exemplos que sustentam e perpetuam esta necessidade, que, por sua vez, se explica com recurso ao postulado por Aumont no que se refere aos critérios que presidem ao fenômeno da ilusão no cinema – decorrendo da sua “finalidade socialmente codificada”<sup>218</sup> a asserção de que esta será “tanto mais eficaz quanto mais for procurada nas formas de imagens socialmente admitidas, até desejáveis”<sup>219</sup> –, tratando-se de um processo de condicionamento de processos de “percepção e compreensão”<sup>220</sup> através da manipulação das expectativas

<sup>215</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 43.

<sup>216</sup> *Ibidem*

<sup>217</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 36.

<sup>218</sup> AUMONT, Jacques (2002)– *Ob. Cit.*, p. 98.

<sup>219</sup> *Ibidem*

<sup>220</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 36-37.

do espectador de forma mediada por “fontes extratextuais”<sup>221</sup>, até certo ponto, procurando incrementar a eficácia do discurso.



Fig. 27 e 28 – Fotogramas do filme *District 9*, realizado por Neill Blomkamp, em 2009 (Extraído de *District 9* [Filme]. Realização Neill Blomkamp. EUA: TriStar Pictures, 2009)

Desta forma, em conformidade com a noção supramencionada do sujeito (fruidor subjetivo) intrinsecamente imiscuído nos resultados da sua própria percepção – traduzindo a máxima sobejamente referenciada de que “a estética não se configura como uma atividade pura e isolada de outras experiências”<sup>222</sup> –, a este processo de exploração das expectativas do espectador corresponde a criação de convenções cuja preponderância sociocultural é medida pela sua aceitação coletiva, a ponto de integrarem “uma tradição, um estilo dominante ou uma forma popular”<sup>223</sup>, caracterizados por elementos que, sendo comuns a diversas obras, estão, por sua vez, na base da formulação de gêneros (e.g., cinematográficos)<sup>224</sup>.

Nesta medida e a título de exemplo, se, por um lado, o filme de Neill Blomkamp, *District 9* (cf. Fig. 27 e 28) se configura como um exemplo expressivo da primeira asserção, traduzindo o supramencionado diálogo entre as informações que a narrativa disponibiliza efetivamente ao espectador através dos eventos que a história contém, e a forma como este conteúdo é, por sua vez, veiculado de forma influenciada e potenciada por pressupostos extratextuais – na medida em que a sua narrativa se constitui mediante a referência a um episódio específico da história da África do Sul, sustentando-se na permanente associação entre os aliens como alvo de segregação e discriminação em Joanesburgo, equiparáveis ao modo de organização social promovido pelo *apartheid* –, por outro lado, filmes como *Alphaville* ou *Blade Runner* (cf. Fig. 29 - 33) parecem confirmar esta última tendência de uniformização de gêneros e motivos narrativos no cinema de ficção científica como modelos que

<sup>221</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 36-37.

<sup>222</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 52.

<sup>223</sup> *Ibidem*

<sup>224</sup> *Ibidem*

facilitam a comunicação do seu conteúdo de forma mais estável porque significativamente orientada no sentido das expectativas dos espectadores – verificando-se a estrutura de *thriller* policial como uma fórmula particularmente presente e transversal.



Com efeito, na medida em que a ficção se confirma como uma condição da representação da realidade no cinema – contribuindo para a preponderância da crítica de uma sociedade hiperreal, até certo ponto, sustentada pela identificação intrínseca entre código e referente<sup>225</sup>, em que o segundo tende a subordinar-se ao primeiro –, Metz recentra a discussão em torno das diferentes dimensões deste fenómeno que, por sua vez, subjazem ao incremento da participação do espectador, por sua vez, assente na relação de identificação com aquilo que a tela de cinema lhe revela<sup>226</sup> – seja entre sujeitos ou entre os mesmos e o seu ambiente – em conformidade com a indagação de Aumont que, na sequência da sua definição da representação como um “processo pelo qual se institui um representante que, em certo contexto limitado, toma lugar daquilo que representa”<sup>227</sup>, estabelece como um dos problemas centrais a medição do grau em que

Fig. 29, 30, 31, 32, 33 – Fotogramas dos filmes *Invasion of the Body Snatchers* (1956), *Alphaville* (1965), *Star Wars IV* (1977), *Blade Runner* (1982) e *Total Recall* (2012). (Extraído de *Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Don Siegel. EUA: Allied Artists Pictures, 1956; *Alphaville* [Filme]. Realização Jean-Luc Godard. França: Athos Films, 1965; *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros, 1982; *Star Wars IV* [Filme]. Realização Georges Lucas. EUA: LucasFilm, 1977; *Total Recall* [Filme]. Realização Len Wiseman. EUA: Rekal Production, 2012)

<sup>225</sup> Vd. BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. EUA: The University of Michigan Press, 1994.

<sup>226</sup> Vd. METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*

<sup>227</sup> AUMONT, Jacques (2002) – *Ob. Cit.*, p. 103.



a mesma integra essa confusão/dissipação de limites entre referentes como sua finalidade intrínseca e/ou garante da sua capacidade de comunicação.

No que a esta temática concerne, com efeito, vários autores referem a preponderância que a formulação de convenções assumiu na estruturação do pensamento do Homem – neste âmbito, tomando como enfoque da reflexão a relação que o mesmo estabelece com a obra de arte –, assente na sua definição enquanto normas que estipulam “o que se configura como apropriado ou expectável numa dada tradição”<sup>228</sup>. Desta forma, segundo Bordwell e Thompson, não só a capacidade do espectador reconhecer as sobejamente referidas deixas contidas no discurso da obra e de construir, mediante estas, as expectativas que o guiarão na sua compreensão – percebendo-as “como sistemas organizados”<sup>229</sup> – se encontra intrinsecamente relacionada com o nosso “conhecimento de convenções formais”<sup>230</sup>, como também esta preponderância se confirma a ponto de admitir um processo de construção intelectual prévio à fruição efetiva, assumindo a probabilidade do sujeito que interpreta fazê-lo já, de forma consciente ou inconsciente, munido de teorias a que recorre para ser capaz “reconhecer informações e elementos importantes no filme”<sup>231</sup>, para que o processo da sua assimilação seja facilitado<sup>232</sup>.

Assim, se por um lado o espectador é levado a condicionar a sua interpretação em função do reconhecimento das convenções que operam sustentadas pela “escolha de elementos semânticos e atmosfera”<sup>233</sup> – fazendo-o estabelecer associações, prévia ou posteriormente à fruição, com outras obras e/ou experiências que partilhem das mesmas características, em consonância com a sua condição de parte integrante de uma tradição cultural<sup>234</sup> –, também, por outro lado, os mesmos princípios se aplicam podendo promover a expansão do horizonte de possibilidades da sua percepção/interpretação, mediante a demarcação entre arte e realidade que o recurso a determinadas convenções asseveram – afirmando “implicitamente, que, no âmbito

---

<sup>228</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 53.

<sup>229</sup> *Ibidem*

<sup>230</sup> *Ibidem*

<sup>231</sup> BORDWELL, David – *Making Meaning: Inference and Rhetoric in The Interpretation of Cinema*. EUA: Harvard University Press, 1989, p. 4.

<sup>232</sup> *Ibidem*

<sup>233</sup> MILLER, Toby & STAM, Robert – *Film and Theory: an Anthology*. EUA: Blackwell Publishers, 2000, p. 189.

<sup>234</sup> *Ibidem*

de uma dada obra artística, as leis da vida quotidiana não imperam”<sup>235</sup>, permitindo, por conseguinte, que algo “irreal” aconteça<sup>236</sup>.

Admitindo como exemplos ilustrativos desta asserção filmes de ficção científica e fantasia, sendo verdadeiro que a noção de tradição mantém a sua preponderância – a ponto de Bordwell e Thompson defenderem que, não raras vezes, a importância atribuída às experiências e vivências do espectador enquanto fatores que influenciam indelevelmente a sua percepção é suplantada pela relevância “do contacto anterior com outras obras que partilhem das mesmas convenções”<sup>237</sup> –, também o é que a definição da arte como um âmbito cuja finalidade se completa com o seu diálogo com o público assume particular pertinência, parecendo traduzir a tese de Toby Miller e Robert Stam, de que os géneros fílmicos se configuram como “textos genéricos”<sup>238</sup> cujo propósito consiste em “negociar a relação entre um sistema de produção específico e uma dada audiência”<sup>239</sup>. Assim, do ato de aceitar tacitamente as especificidades de um dado género fílmico, assente numa previamente assumida “disposição do público em suspender as leis da sua experiência quotidiana”<sup>240</sup> – tornando obsoleto o questionamento em torno da assunção de ‘factos’ cuja validade se apresenta como um dado adquirido no âmbito de uma dada narrativa (e.g.: a possibilidade de um homem integrar o mundo virtual, que sustenta a narrativa de *Tron*<sup>241</sup>, o desenvolvimento tecnológico de *Blade Runner*<sup>242</sup> marcado pela possibilidade de existirem carros voadores e onde humanos e andróides coexistem mediante um sistema de leis coerente, criado especificamente para consolidar aquele mundo ficcionado [cf. Fig. 34], ou mesmo toda estrutura sociocultural da civilização Na’vi que habita o planeta Pandora, em *Avatar*<sup>243</sup> [cf. Fig. 35]) –, decorre a proposição de Miller e Stam de uma forma algo radical de compreender os géneros fílmicos “como específicos tipos de mentira”<sup>244</sup>, cuja característica distintiva consiste na “sua capacidade de se mascarar como verdade”<sup>245</sup>, tratando-se de um engano de que o espectador, por sua vez, parte ciente para a fruição da obra, aceitando assimilar

---

<sup>235</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 53.

<sup>236</sup> *Ibidem*

<sup>237</sup> *Ibidem*

<sup>238</sup> MILLER, Toby & STAM, Robert (2000) – *Ob. Cit.*, p. 181.

<sup>239</sup> *Ibidem*

<sup>240</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p.43.

<sup>241</sup> *Tron* [Filme]. Realização Steven Lisberger. EUA: Walt Disney Productions. 1982

<sup>242</sup> *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982

<sup>243</sup> *Avatar* [Filme]. Realização James Cameron. EUA: 20<sup>th</sup> Century Fox Corporation. 2009

<sup>244</sup> MILLER, Toby & STAM, Robert (2000) – *Ob. Cit.*, p. 182.

<sup>245</sup> *Ibidem*

a verdade da narrativa como realidade, palco de uma experiência intelectualmente enriquecedora e/ou transformadora porque contida nos limites da tela de cinema: não obstante deste reconhecer os paralelismos, mais ou menos evidentes, com a sua própria mundividência, o espectador permite-se a uma interpretação parcialmente desligada desses elementos concretos que poderiam provocar a dissipação de limites entre ficção e realidade, sendo, pelo contrário, capaz de diferenciar completamente estes dois valores porque os padrões que este identifica como imperantes simultaneamente no mundo diegético e na sua vida quotidiana se tornam, no âmbito do filme, “parte calculada de um todo contido em si mesmo”<sup>246</sup>

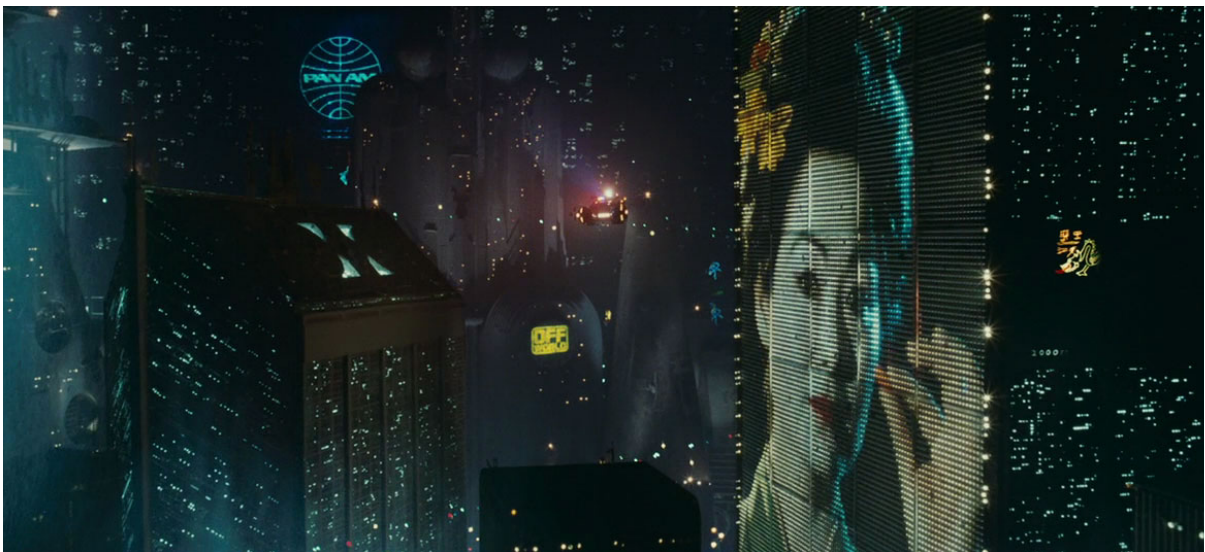


Fig. 34 – Fotograma do filme *Blade Runner*, de Ridley Scott (Extraído de *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982)



Fig. 35 – Fotograma do filme *Avatar*, de James Cameron (Extraído de *Avatar* [Filme]. Realização James Cameron. EUA: 20<sup>th</sup> Century Fox Corporation. 2009)

<sup>246</sup> BORDWELL, David & THOMPSON (2004), Kristin – *Ob. Cit.*, p. 50.

Nesta perspectiva, citando Jean Leirebs e Rosenjrantz, Metz alude à distinção do tipo de relação estabelecida entre espectador e personagem, divergente em função do contexto da narração e de fruição – teatro ou cinema, objeto de dissociação ou identificação, respetivamente<sup>247</sup> –, explicando que a partilha de um espaço físico real que caracteriza o primeiro provoca no fruidor o imperativo de “se posicionar em relação aos atores reais”, em preterimento de um processo de “identificação com as personagens que estes representam”<sup>248</sup>. Nessa perspectiva, enquanto que, por um lado, o excessivo grau de realidade inerente à fruição de uma peça de teatro retira força à sua condição diegética<sup>249</sup> - na medida em que a fisicalidade da experiência contradiz a tendência do espectador “perceber a personagem como protagonista de um universo ficcional” –, por outro lado e na mesma medida, o cinema reitera o seu potencial de se configurar como uma experiência transcendente, por “apresentar apenas uma frágil impressão de realidade”<sup>250</sup>: sendo verdadeiro que o movimento e a sua condição fotográfica concedem ao cinema a capacidade de induzir uma percepção análoga à realidade, trata-se de um fenómeno de interpretação sempre mediado pela consciência da sua condição irredutivelmente ficcional e ilusória e, por isso, indubitavelmente irreal. Protegido por essa interpretação de natureza puramente racional – de que “o espetáculo do cinema é completamente irreal”, na medida em que “se desenrola num outro mundo”<sup>251</sup> – o espectador de cinema disponibiliza-se a investir e participar ativa, intelectual e emocionalmente na experiência, permitindo-se a extrair dela significado de forma individualizada, pessoal e assente no potencial (e possibilidade de) identificação, promovida por um fenómeno a que Albert Michotte Van der Beck chama de “segregação de espaços”<sup>252</sup>: segundo o qual o espaço diegético e o da sala de cinema “não se incluem nem influenciam um ao outro”<sup>253</sup>, daqui decorrendo que, “ao isolar hermeticamente ficção e realidade”<sup>254</sup> e anular-se, por conseguinte, quaisquer interações entre o ambiente real e o espaço da narração (ao contrário do que acontece com o teatro), o filme rejeita todas as “resistências e equilibra todos os obstáculos à participação do espectador”<sup>255</sup>.

---

<sup>247</sup> METZ, Christian (1990)– *Ob. Cit.*, p. 9.

<sup>248</sup> *Ibidem*

<sup>249</sup> *Ibidem*

<sup>250</sup> *Ibidem*

<sup>251</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 10.

<sup>252</sup> BECK, Albert Michotte Van der Apud. METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 10.

<sup>253</sup> *Ibidem*

<sup>254</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 11.

<sup>255</sup> *Ibidem*

Assim, a tese deste autor sustenta-se no facto de que a realidade da narrativa não “se confunde com o espetáculo do real”<sup>256</sup>, decorrendo a promoção de uma fruição desprendida dos preconceitos do realismo – de que as narrativas de ficção científica usufruem de forma significativa e vinculada à natureza abstrata do próprio gênero – sem que a isso corresponda uma negação dessa condição, sendo que, pelo contrário, o mesmo autor afirma que “o segredo dos filmes” reside no facto destes serem capazes de assegurar “um elevado nível de realidade nas imagens que o compõe”<sup>257</sup>, sendo estas, não obstante dessa característica, “percebidas como imagens”<sup>258</sup>.

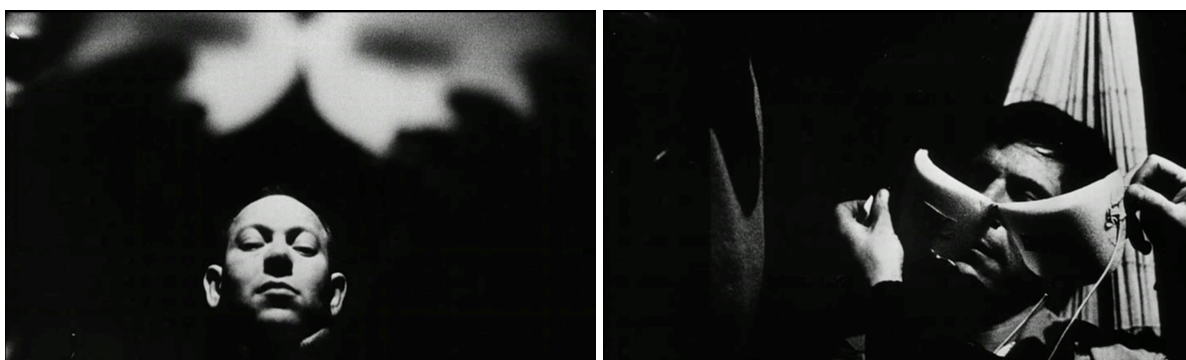


Fig. 36 e 37 – Fotogramas do filme *La Jetée*, de Chris Marker (Extraído de *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962)

Consistindo num filme composto por enquadramentos estáticos, cujo enredo, narrado através da combinação entre *voz-off* e evocativos estímulos sonoros, se desenvolve em torno de um homem que, no período após uma ficcional III Guerra Mundial, é sujeito a experiências que o levam a viajar no tempo à procura das soluções para a escassez de recursos que assola o mundo que lhe é contemporâneo, *La Jetée*<sup>259</sup>, de Chris Marker, configura-se como um filme de ficção científica que exemplifica esta asserção de forma expressiva, em virtude dos seus pressupostos formais e estéticos (cf. Fig. 36 e 37): sendo construído com filmagens de fotogramas que o autor selecionou, mediante uma estratégia que parece invocar as experiências de Kuleshov<sup>260</sup> (cf. Fig. 38), fazendo incrementar o valor futurista que é condição da sua definição enquanto filme de ficção científica ao recorrer a lugares comuns do gênero, associando-os a imagens de contextos que, configurando-se como referências que poderiam ter sido retiradas diretamente de espaços reais e atuais sem qualquer

<sup>256</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 14.

<sup>257</sup> *Ibidem*

<sup>258</sup> *Ibidem*

<sup>259</sup> *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962

<sup>260</sup> Cf. Capítulo 4.3.1., do corrente documento (p. 35).

mediação, reclamam um novo e alternativo estatuto, irreal mas evocativo, porque integrado num contexto diegético específico, apreendido como tal – sendo que o efeito produzido, em suma, no espectador, se constitui por simultânea e paradoxal imersão emocional e afastamento crítico, assente na combinação entre verosimilhança narrativa e sua contenção nos limites da sua condição de experiência pura e formalmente artística.



Fig. 38 – Sequência de fotogramas do filme *La Jetée*, de Chris Marker (Extraído de *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962)

Com efeito, Metz cita, ainda, Jean Mitry, ao discernir em torno da forma como esta análise circunstancial – que, segundo este autor, apenas afere “as circunstâncias que tornam a participação [do espectador] não impossível”<sup>261</sup> – é insuficiente para explicar o processo de construção de significado que opera na fruição de narrativas cinematográficas, defendendo, por conseguinte, que, ao ato de se “desligar do mundo real” previamente explicitado, sucede o imperativo do espectador se ligar a outros estímulos para que possa “cumprir uma ‘transferência’ de realidade’ que pressupõe uma atividade afetiva, perceptiva e intelectual”<sup>262</sup>, em consonância com a definição de espectador como um interpretador ativo que cumpre permanente e constantemente a tarefa de “testar a obra procurando o seu significado mais abrangente”<sup>263</sup>, investindo-se na busca do “que esta pretende comunicar ou sugerir”<sup>264</sup>.

<sup>261</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 11.

<sup>262</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 14.

<sup>263</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004)– *Ob. Cit.*, p.55.

<sup>264</sup> *Ibidem*

Partindo, com efeito, da sua reflexão em torno da dicotomia entre denotação e conotação<sup>265</sup> – sendo que o primeiro se refere ao “sentido literal do filme”<sup>266</sup>, e o segundo às diferentes acepções que confirmam o seu “sentido simbólico”<sup>267</sup> –, Metz alude à presença da analogia e do simbolismo nesta transferência, defendendo tratar-se de um processo característico da experiência cinematográfica, segundo o qual “o significante motiva o significado, mas vai para além do mesmo”<sup>268</sup>. Desta forma, a tese deste autor não só, por um lado, confirma que às deixas textuais integradas num dado discurso cinematográfico (e.g.: dados estímulos visuais ou auditivos, referenciados pelo autor como “temas”<sup>269</sup> por que se constitui uma narrativa, podendo, a título de exemplo, ser representados por símbolos ou tipos) são acrescentados significados adicionais que incrementam o seu valor original, quando a sua condição enquanto parte se assume mediante uma relação sintagmática favorável com o todo por que se constitui a obra<sup>270</sup>; como também, por outro lado, reitera a preponderância de fatores extracinematográficos no âmbito da significação que “funcionam no núcleo da analogia”<sup>271</sup>, sendo experienciados pelos espetadores “como parte comum e natural do processo de interpretação audiovisual”<sup>272</sup>.

Nesse sentido, recorrendo às palavras de Paul Ricoeur, Bordwell define o conceito de ‘interpretação’ distinguindo-o do termo ‘compreensão’, sendo que, enquanto o segundo se refere ao significado explícito, o primeiro se predica na procura de elementos implícitos no texto, constituindo um ato intelectual que consiste em “decifrar o significado escondido no significado aparente”<sup>273</sup>, descobrindo os “níveis de significado sugeridos no sentido literal”<sup>274</sup>. Com efeito, expondo a existência de quatro tipos possíveis de significados – referenciais, explícitos, implícitos e reprimidos ou sintomáticos<sup>275</sup>, em que os primeiros parecem identificar-se como valores denotativos e os segundos conotativos –, Bordwell alude,

---

<sup>265</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 96.

<sup>266</sup> METZ, Christian (1990)– *Ob. Cit.*, p. 113.

<sup>267</sup> *Ibidem*

<sup>268</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 109.

<sup>269</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 110.

<sup>270</sup> *Ibidem*

<sup>271</sup> No que concerne aos códigos extracinematográficos por natureza, o autor alude à “iconologia específica a cada grupo sociocultural” (quer na óptica da produção como da fruição dos filmes), “as mais ou menos instituídas modalidades de representação de objetos”, bem como “em certa medida e por outro lado, a percepção em si mesma” (i.e. códigos mais ou menos intuitivos que medeiam a nossa forma de ver artisticamente) (In METZ, Christian (1990)– *Ob. Cit.*, p. 111)

<sup>272</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 111.

<sup>273</sup> BORDWELL, David (1989)– *Ob. Cit.*, p.2.

<sup>274</sup> *Ibidem*

<sup>275</sup> BORDWELL, David (1989)– *Ob. Cit.*, p.9.

ainda, ao incremento da capacidade dos espetadores, “interpretadores habilitados”<sup>276</sup>, negligenciarem a análise aprofundada em torno dos níveis de significado referenciais ou explícitos, tendendo a “testar os possíveis sentidos implícitos à partida”<sup>277</sup>, evidenciando e confirmando, nesta observação, a aptidão do público em incorrer neste tipo de exercícios de abstração, que decorre de um prolongado contacto com a multiplicidade de narrativas (na arte e no seu quotidiano) com que foi sendo confrontado ao longo dos tempos. Reiterando, uma vez mais e por conseguinte, a abrangência e influência da dimensão social da arte, na medida em que os vários níveis de significado podem ser compreendidos, segundo Bordwell e Thompson, como “manifestações de um conjunto de valores mais abrangente, partilhados por toda uma sociedade”<sup>278</sup>, os mesmos autores aludem à possibilidade de, através deste significado sintomático, a obra integrar e comunicar uma certa “ideologia social”<sup>279</sup> – conforme ao quadro de referência de valores ideológicos, à sua contextualização geográfica, sociocultural e mesmo temporal –, sendo que o próprio ato de reconhecer e assimilar esses nível de leitura de um dado discurso não só constata a sua verificação efetiva, como aferem o seu potencial comunicativo<sup>280</sup>.

Posto isto, sendo verdadeiro que este diálogo com o seu contexto concede à obra a possibilidade de o comunicar – pretensamente expandindo a sua relevância ao acrescentar aos valores narrativos níveis de significação através dos quais se pode pretender veicular uma dada visão acerca do seu contexto, passado ou presente, subjetiva mas potencialmente transformadora –, também, por outro lado, se reveste da mesma plausibilidade ponderar em que medida pode a abstração ser considerada um valor que imprime na obra cinematográfica o potencial de expandir a universalidade do seu conteúdo, através do processo inverso e em conformidade com a tese que atesta a comodidade do espetador como condição para o seu investimento psicológico e participação: preterindo (ou subvertendo) a exploração de valores como o tempo e o espaço, enquanto elementos extracinematográficos que assumem significativa ponderação na interpretação da obra, em favor de um processo que visa tornar estas referências circunstanciais abstratas e, por isso, passíveis de ser associadas a momentos da História de uma forma desligada dos preconceitos a que uma dada época ou acontecimento possa estar agrilhoadas. No seguimento deste

---

<sup>276</sup> BORDWELL, David (1989) – *Ob. Cit.*, p.11.

<sup>277</sup> *Ibidem*

<sup>278</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2004) – *Ob. Cit.*, p. 57.

<sup>279</sup> *Ibidem*

<sup>280</sup> *Ibidem*



pensamento, e conforme será posteriormente abordado, os filmes de ficção científica assumem-se, na sua generalidade e em função da transcendência dos limites da realidade que, por definição, preconizam, como veículos particularmente propícios a este tipo de comunicação, conforme o demonstra, a título de exemplo, o *remake* de 1978 do filme *The Invasion of the Body Snatchers*<sup>281</sup> (cf. Fig. 39), que, segundo Todd McGowan, revela o seu comprometimento com o contexto que lhe é contemporâneo – a crescente proeminência do movimento pacifista nos Estados Unidos da América<sup>282</sup> – a que o realizador, Philip Kaufman, pretendeu fazer corresponder uma crítica acerca das consequências sociais da subordinação a qualquer uma das correntes sociais em discussão – o “individualismo capitalista”<sup>283</sup> e a alternativa pacifista –, narrando a história em torno de uma invasão alienígena da Terra que se efetiva através da replicação e substituição dos seres humanos que a habitam por outros sem emoções, desta colonização decorrendo “uma ligação harmoniosa no ceio dos hospedeiros humanos colonizados”<sup>284</sup>, e, no âmbito da obra como ficção, representando o tema da perda de singularidade da sociedade contemporânea<sup>285</sup>.



Fig. 39 – Fotograma do filme *The Invasion of the Body Snatchers*, de Philip Kaufman (Extraído de *The Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Philip Kaufman. EUA: Solofilm. 1978)

<sup>281</sup> *The Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Philip Kaufman. EUA: Solofilm. 1978

<sup>282</sup> Vd. MCGOWAN, Todd – *Hegel and the Impossibility of the Future in Science Fiction Cinema*. EUA: Film Philosophy, vol. 13, no.1: pp. 16.37 [Online] [Consult. 23 Out. 2012] Disponível em WWW: <URL: <http://www.film-philosophy.com/2009v13n1/mcgowan.pdf>>.

<sup>283</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 27.

<sup>284</sup> *Ibidem*

<sup>285</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.

Em suma, e recorrendo novamente às palavras de Metz, a impressão da realidade predica-se, algo paradoxal e significativamente, no grau de irrealidade dos motivos conforme apresentados na tela, em função da qual o espectador é levado, por um lado, a interpretar “as criaturas fantasmagóricas que se movimentam no filme” nos limites da “realidade da ficção”<sup>286</sup> – aplicando a própria definição do conceito de *diegesis* –, e, por outro lado, induzido, no imperativo de revestir a sua experiência de coerência e sentido, a completar a informação que dá estrutura ao mundo da narrativa, preenchendo-o com as suas “próprias projeções e identificações que estão misturadas com a sua percepção do filme”<sup>287</sup> e transformando-o, construindo mediante a sua subjetividade<sup>288</sup>.

Traduzindo a tese de Bordwell, que defende que “a interpretação requer em certa medida abstração”<sup>289</sup>, e tratando-se, com efeito, de um processo que opera de forma significativa na elaboração e fruição de narrativas de fantasia – ou mais especificamente, ficção científica – a supracitada divergência entre conotação e denotação de Metz traduz-se na dicotomia entre a mensagem metafórica em confrontação com o conteúdo literal, na qual este processo de identificação e procura de coesão se configuram como valores estruturantes da experiência cinematográfica que estes filmes propõe: sendo requerido do espectador um processo de total imersão num ambiente que se apresenta, ainda que parcialmente, dissemelhante da sua realidade quotidiana, mas cujos pressupostos interagem e se interligam sob o propósito da analogia.

## 5.2 Ficção científica: desconstrução ou condicionamento

Resultado da multiplicidade de possibilidades que o seu aparecimento prometia, à partida – desde um auxiliar “para a investigação e ensino”<sup>290</sup>, uma “nova forma de jornalismo”<sup>291</sup> ou um “instrumento de devoção sentimental”<sup>292</sup>, embora, algo paradoxalmente, não se tivesse considerado então a sua condição de veículo de

---

<sup>286</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 10.

<sup>287</sup> *Ibidem*

<sup>288</sup> BORDWELL, David (1989)– *Ob. Cit.*, p. 3.

<sup>289</sup> BORDWELL, David (1989) – *Ob. Cit.*, p. 127.

<sup>290</sup> METZ, Christian (1990)– *Ob. Cit.*, p. 93.

<sup>291</sup> *Ibidem*

<sup>292</sup> *Ibidem*

contar histórias<sup>293</sup>, vocação para a qual acabou, posteriormente, por evoluir –, pode afirmar-se que a característica paradigmática da expressão cinematográfica enquanto arte consistiu, logo que ultrapassada a estranheza da novidade, desde os seus primórdios, na relação de familiaridade com o público, sustentando-se num tipo de linguagem que lhe era, à partida e até certo ponto, intuitiva, porque, por um lado, mimética da realidade mais ou menos conforme este a conhecia, espaciotemporalmente apreendida e vivenciada, bem como, por outro lado, por pressupor e fazer uso das “disposições pré-existentes do espectador”<sup>294</sup> com o propósito de neste “gerar determinados efeitos e significados”<sup>295</sup>. Tratando-se, com efeito, de um veículo de expressão que aparenta tender para a literalidade – ao contrário da pintura ou da escultura, que se comunicam através da abstração inerente à especificidade dos meios materiais que pressupõe –, uma significativa parte do sucesso do cinema predica-se na subversão desta visão simplista partilhada por uma significativa parte das obras que marcam a sua História, decorrendo da proximidade do público com esses “códigos de inferência e interpretação”<sup>296</sup> a possibilidade de extrapolação a partir de símbolos básicos, apreendidos “sem que o espectador necessite de aprender uma linguagem completamente nova”<sup>297</sup>, enriquecendo o seu significado na sua vertente metafórica (e não raras vezes poética), permitindo-se a superar limites sociais no seu potencial de comentar a realidade, presente ou histórica, em que se integra, velado pela sua aparente artificialidade.

Evidenciando-se com particular preponderância no âmbito dos filmes de fantasia e ficção científica e em função do postulado por Metz ao afirmar que, em virtude das razões supracitadas, o cinema encerra a capacidade de “aproximar a arte e público”<sup>298</sup> – sendo que à sua popularização corresponde, proporcionalmente, um incremento do seu grau de influência –, o mesmo autor desvaloriza a divergência entre filmes realistas ou não-realistas no que se refere ao seu “poder de tornar real”<sup>299</sup> como meio de propor um entendimento sobre o sujeito ou tema representados, na mesma medida tão enriquecedor, influente e paradigmático nos primeiros como nos segundos: respetivamente, sustentando-se “numa impressão de familiaridade que

---

<sup>293</sup> *Ibidem*

<sup>294</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 40.

<sup>295</sup> *Ibidem*

<sup>296</sup> PERSSON, Per (2003) – *Ob. Cit.*, p. 40.

<sup>297</sup> *Ibidem*

<sup>298</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 5.

<sup>299</sup> *Ibidem*

apela às emoções”<sup>300</sup> ou na “capacidade de *deslocalizar*, enriquecendo a imaginação”<sup>301</sup>.

Nesta medida, partindo da constatação de que “não existem campos semânticos estritamente artísticos”<sup>302</sup>, Bordwell sintetiza a relação entre cinema, o seu contexto e significado, defendendo que, tanto ao nível da fruição como da produção, a expressão artística não vive isolada das aprendizagens efectivadas pelo indivíduo no âmbito da multiplicidade de contextos e atividades sociais em que o mesmo se integra, decorrendo, com efeito, dessa dependência entre a arte e sociedade a garantia da relevância do processo interpretativo: sendo que a recusa em explorar a dimensão semântica da relação do homem com a obra seria afirmar a sua irrelevância no que ao desenvolvimento social do mesmo concerne<sup>303</sup>.

Nesta perspetiva, e partindo do postulado por Anette Kuhn, ao afirmar a assunção da ficção científica como um género narrativo e discursivo privilegiado no que concerne à preservação e promoção de uma atitude crítica em resposta ao estado de hiperrealidade que caracteriza a forma como comunicamos socialmente – defendendo tratar-se do “discurso mais bem equipado para enfrentar estas novas circunstâncias”<sup>304</sup>, na medida em que o mesmo integra, originalmente e numa relação de necessidade, o reconhecimento “do seu próprio comprometimento nesta implosão do real”<sup>305</sup> –, a mesma autora confirma a preponderância do questionamento em torno da dicotomia entre real e representação contida na reflexão em torno deste tipo de narrativas, conforme é evidenciado pelo potencial comunicativo que estas preconizam. Nesta perspetiva, num contexto atual marcado pela fusão entre conteúdo e forma, textualidade e representação, tornados “sujeitos explícitos do texto”<sup>306</sup>, Kuhn alude e defende, ainda, o potencial de “exacerbamento retórico e contínua provocação linguística”<sup>307</sup> que este género de narrativas incorpora, condições que promovem a “resistência a quaisquer tentativas de totalização de significado”<sup>308</sup>, que, por sua vez, advém da reclamação de autonomia em relação à

---

<sup>300</sup> METZ, Christian (1990) – *Ob. Cit.*, p. 5.

<sup>301</sup> *Ibidem*

<sup>302</sup> BORDWELL, David (1989) – *Ob. Cit.*, p. 127.

<sup>303</sup> *Ibidem*

<sup>304</sup> KUHN, Anette – *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. EUA: Verso Books, 1990, p. 200.

<sup>305</sup> *Ibidem*

<sup>306</sup> *Ibidem*

<sup>307</sup> *Ibidem*

<sup>308</sup> *Ibidem*

representação do real de forma não mediada – e, por isso, configurando-se como um mero reflexo<sup>309</sup> apreendido através de uma postura passiva – que o gênero integra à partida e por definição: implicando e confirmando, ao concretizar-se mediante uma abordagem dialética de representação – simultaneamente deixando-se influenciar e contribuindo para a “produção do real”<sup>310</sup> –, o processo de construção de significados enquanto “atividade”<sup>311</sup> que se efetiva no âmbito da última, definida, assim, enquanto “sistema de significação”<sup>312</sup>.



Fig. 40 – Fotograma do filme *Voyage dans la Lune*, realizado por Georges Méliès, em 1902 (Extraído de *Voyage dans la Lune* [Filme]. Realização Georges Méliès. França: Star Film. 1902)

No entanto, não obstante do facto de que o aparecimento das primeiras obras cinematográficas de ficção científica nos remetem para os primórdios do próprio Cinema – sendo que se considera o primeiro filme assim categorizado a obra de Méliès, *Le Voyage dans La Lune*, datado de 1902<sup>313</sup> – e da aceitação pública que estas alcançaram então e que hoje se mantém – traduzindo-se o seu

sucesso na implantação de inúmeras obras de ficção científica no nosso imaginário cultural<sup>314</sup> –, a sua preponderância no panorama da crítica artística não se revestiu do mesmo reconhecimento imediato, por razões predicadas no seu valor de entretenimento, desde a sua género evidenciado: segundo Sidney Perkowitz, tendo sido baseado no livro de Júlio Verne, *From the Earth to the Moon* (de 1865), a narrativa do filme de Méliès desenvolve-se em torno de pressupostos científicos espetacularizados com o objetivo de aliciar a audiência, podendo daqui deduzir-se (ainda que incorrendo num processo parcialmente especulativo) a presença da preocupação em torno do valor comercial como um fator determinante na criação do

<sup>309</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 53.

<sup>310</sup> *Ibidem*

<sup>311</sup> *Ibidem*

<sup>312</sup> *Ibidem*

<sup>313</sup> PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 5.

<sup>314</sup> Vd. DONOVAN, Christopher – *Modern Science Fiction Film* [Online]. [S.l.]. [Consult. 23 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.english.upenn.edu/>>

objeto artístico, preterindo, nesse processo, a plausibilidade científica da narrativa<sup>315</sup> (cf. Fig. 40) – aspeto que contribuiu para o descrédito do gênero que, segundo Vivian Sobchack, só terá sido revertido a partir de 1977, quando o lançamento de filmes como *Close Encounters of the Third Kind*<sup>316</sup> (Fig. 42) ou o início da saga *Star Wars*<sup>317</sup> (Fig. 41) marcaram “o renascimento dos filmes de ficção científica”<sup>318</sup>, exponenciado em termos de número de produções e de popularidade de tal forma “que estes filmes e a sua preponderância cultural não podiam continuar a ser ignorados ou desvalorizados”<sup>319</sup>, superando, assim, a postura vigente até então.



Fig. 41 (à esquerda) – Fotograma do filme *Star Wars IV*, de George Lucas (Extraído de *Star Wars IV* [Filme]. Realização George Lucas. EUA: Lucasfilm. 1977)

Fig. 42 (à direita) – Fotograma do filme *Close Encounters of the Third Kind*, de Steven Spielberg (Extraído de *Close Encounters of the Third Kind* [Filme]. Realização Steven Spielberg. EUA: Columbia Pictures Corporation. 1977)

Com efeito, Kuhn alude a uma correspondência entre o poder de extrapolação em que este gênero se predica – apresentando “visões do futuro” que nos permitem discernir em torno “das possíveis consequências”<sup>320</sup> para que tende a contemporaneidade – e a sua atual relevância como “parte do discurso e debate cultural e político”<sup>321</sup> –, tese partilhada por vários autores que parecem, ainda, refletir em torno da forma como a popularidade e sucesso monetário de que estes filmes beneficiam atualmente se configuram, simultaneamente, como confirmação do seu potencial e causa do seu descrédito, respetivamente: por um lado, aludindo-se ao facto de que, ao incremento do investimento monetário neste tipo de produções, em Hollywood, correspondeu, de uma maneira geral, a amplificação do seu valor e qualidade, justificando o investimento de avultadas somas para a criação de

<sup>315</sup> PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 6.

<sup>316</sup> *Close Encounters of the Third Kind* [Filme]. Realização Steven Spielberg. EUA: Columbia Pictures Corporation. 1977

<sup>317</sup> *Star Wars IV* [Filme]. Realização George Lucas. EUA: Lucasfilm. 1977

<sup>318</sup> PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 12.

<sup>319</sup> SOBCHACK, Vivian Apud. PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 12.

<sup>320</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 39.

<sup>321</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 200.

“universos imaginários através de impressionantes cenários e efeitos especiais”<sup>322</sup> em função do retorno monetário a que corresponde, e que, por outro lado e algo paradoxalmente, se assume como uma significativa condicionante à expressão artística dos autores que se confrontam, assim, com a necessidade, imposta por imperativos comerciais, de alterar a sua visão criativa em função da tentativa de englobar todos os públicos como alvos daquela determinada experiência cinematográfica<sup>323</sup>.

No entanto, segundo Perkowitz, a preponderância dos filmes de ficção científica amplamente extrapola estas medidas de popularidade ao terem-se imiscuído tão significativamente no discurso cultural e social atual, predicando-se a sua relevância na seu poder de, ao “transportar os espetadores para fora do mundo como ele é”, sugerindo, pelo contrário, a exploração “do mundo como ele pode vir a ser”<sup>324</sup>, promover e revelar novos pontos de vista “em torno da nossa sociedade e de nós mesmos”<sup>325</sup> – em conformidade com o que parece defender Christopher Donovan, ao aludir à forma como estes filmes evidenciam uma propensão e capacidade naturais (por vezes inconscientemente e numa medida de que mais nenhum género usufrui) para refletirem “a sensibilidade do seu contexto tão transparentemente”<sup>326</sup>, surgindo, assim, como um veículo propício para que os cineastas “abordem problemas sociais e expandam o seu léxico com novas tecnologias”<sup>327</sup>.

### **5.2.1 Cinema de ficção científica como instrumento**

Constituindo-se como a compilação de um conjunto de definições em torno da manifestação do género de ficção científica na literatura, a autora Vivian Sobchack recorre às conclusões de vários teóricos para descrever este género como um tipo de narrativa que se materializa segundo uma “forma aproximada de realidade”<sup>328</sup> mediada pela introdução de alterações (“imaginárias ou inventivas”<sup>329</sup>) que visam a criação de um ambiente “no qual as respostas e percepções das personagens revelarão

---

<sup>322</sup> PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 14.

<sup>323</sup> Vd. DONOVAN, Christopher – *Ob. Cit.*

<sup>324</sup> PERKOWITZ, Sidney (2007) – *Ob. Cit.*, p. 14.

<sup>325</sup> *Ibidem*

<sup>326</sup> Vd. DONOVAN, Christopher – *Ob. Cit.*

<sup>327</sup> *Ibidem*

<sup>328</sup> SOBCHACK, Vivian – *Screening Space: The American Science Fiction Film*. EUA: Rutgers University Press, 1997, p. 18-20.

<sup>329</sup> *Ibidem*

algo sobre as suas invenções, sobre si mesmas, ou ambas”<sup>330</sup>. Desta forma, integrando “extrapolações de uma ciência ficcionada ou o ficcionado uso de possibilidades científicas”<sup>331</sup>, trata-se de “um ramo do gênero fantástico”<sup>332</sup> que, não obstante de se desenrolar em torno de eventos “que não poderiam ocorrer no mundo conforme o conhecemos”<sup>333</sup>, torna o efeito de verosimilhança possível ao promover, no espectador, a “suspensão da descrença”<sup>334</sup> através da fundamentação da narrativa numa “atmosfera de credibilidade científica”<sup>335</sup> que, por sua vez, permite a especulação em torno de temas como “a ciência, física e social, o espaço, o tempo e filosofia”<sup>336</sup>. Com efeito, este potencial comunicativo – amplamente referido anteriormente – parece ser corroborado por McGowan que, ao afirmar tratar-se do gênero “mais explicitamente ligado à formulação de imperativos morais”<sup>337</sup>, justifica essa correlação através da recorrência do futuro como uma temática transversal à construção de narrativas de ficção científica, daqui decorrendo que este gênero surja como um âmbito propício à reflexão em torno das consequências dos nossos comportamentos ou crenças coletivas, constituindo uma forma específica de conhecimento que, apesar de ficcional, é passível de ser traduzido numa postura ativa perante o seu contexto: sendo que, segundo este autor, o poder deste gênero se sustenta no afastamento dos limites da realidade que preconiza, de uma forma a que nenhum outro gênero pode almejar – uma vez que, porque tende a apresentar uma proposta alternativa àquela que povoa a realidade efetiva do fruidor, integra necessária e simultaneamente “uma clara quebra em relação àquilo que é e uma exortação àquilo que *deve ser*”<sup>338</sup> –, que, ao mostrar, neste processo, um futuro possível, “utópico ou distópico”<sup>339</sup>, confronta o espectador com “uma imagem que este pode apreender e contra a qual pode lutar”<sup>340</sup>.

---

<sup>330</sup> SOBCHACK, Vivian (1997) – *Ob. Cit.*, p. 18-20.

<sup>331</sup> *Ibidem*

<sup>332</sup> *Ibidem*

<sup>333</sup> *Ibidem*

<sup>334</sup> *Ibidem*

<sup>335</sup> *Ibidem*

<sup>336</sup> *Ibidem*

<sup>337</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.* p. 16.

<sup>338</sup> *Ibidem*

<sup>339</sup> *Ibidem*

<sup>340</sup> *Ibidem*



Nesta medida, esse comprometimento com pressupostos de teor moral<sup>341</sup> pode configurar-se como um fator que justifica uma tendência transversal no âmbito da criação de filmes de ficção científica que, com o objetivo de estabelecer uma identificação entre o público e protagonista – como forma de potenciar a responsabilização do primeiro relativamente à temática que é objeto de reflexão na narrativa – aponta para a centralização da narrativa em torno de uma personagem de cariz excepcional (e.g.: herói clássico), confrontada com um dilema, no âmbito do qual o seu sucesso ou insucesso das suas ações pressupõe consequências coletivas (e.g.: salvar o mundo, na luta para preservar um ideal que marca o seu antagonismo contra o rival que se revela como uma metáfora representativa para um qualquer problema de cariz social ou político) – fórmula narrativa de que filmes como *The Matrix*<sup>342</sup> (cf. Fig. 45), *Tron*<sup>343</sup> (cf. Fig. 43) ou *Blade Runner*<sup>344</sup> (cf. Fig. 44) se configuram como exemplos, inclusivamente versando sobre o mesmo tema alusivo à dependência da tecnologia que marca a sociedade contemporânea, colocando Kevin Flynn, Neo ou Rick Deckard a enfrentar a crescente convergência entre o real e o virtual, estimulando a projeção do espectador nestes heróis de forma a, segundo McGowan, promover a reflexão e exortar o público a agir em conformidade com a advertência contida no desenvolvimento da narrativa, possibilitando o acesso a um futuro ficcionado de modo a prevenir a sua real efetivação no seu futuro real<sup>345</sup>.

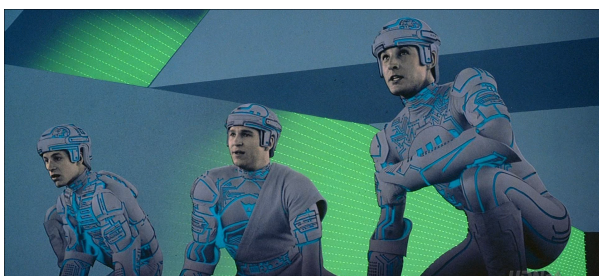


Fig. 43 (à esquerda) – Fotografia do filme *Tron*, de Steven Lisberger (Extraído de *Tron* [Filme]. Realização Steven Lisberger. EUA: Walt Disney Productions. 1982)

Fig. 44 (à direita) – Fotografia do filme *Blade Runner*, de Ridley Scott (Extraído de *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982)

<sup>341</sup> O autor parece confirmar esta correlação ao discernir em torno das similitudes entre a focalização das narrativas de ficção científica em torno destes dilemas e o sistema moral de Kant, segundo o qual “a filosofia tem a sua base no “dever”, enquanto “imperativo moral que nos apresenta com uma imagem – um futuro alternativo – do que nós nos devíamos tornar” – relação que o autor defende aproximar-se dos motivos abordados na ficção científica com o objetivo de se assumirem como interrogações e advertências acerca do futuro das civilizações atuais. (In McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 22)

<sup>342</sup> *The Matrix* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros Pictures. 1999

<sup>343</sup> *Tron* [Filme]. Realização Steven Lisberger. EUA: Walt Disney Productions. 1982

<sup>344</sup> *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982

<sup>345</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.



Fig. 45 – Fotograma do filme *The Matrix: Revolutions*, de Andy e Lana Wachowski (Extraído de *The Matrix: Revolutions* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros. 2003)

Considerando o postulado por Kuhn, que se refere ao conceito de ‘ideologia’ como um processo coletivo que se ocupa da produção de significados, no âmbito do qual as “representações podem afetar a forma como compreendemos o mundo em que vivemos”<sup>346</sup> – segundo uma implantação social imanente, “invisível, naturalizada”<sup>347</sup> –, uma das principais críticas imputadas à ficção científica enquanto gênero cinematográfico concerne, segundo McGowan, à sua incapacidade de explorar o seu potencial de se configurar como um contexto de reflexão de forma decisivamente transformadora, desprovida das limitações “do poder do presente e da ideologia vigente”<sup>348</sup> (isto é, contemporânea ao contexto da sua produção). Na mesma medida patente na tese defendida por Kuhn em torno da forma como a ficção científica exerce a sua condição de crítica perante uma sociedade hiperreal para cuja implantação contribuiu ativamente através do “excesso linguístico”<sup>349</sup> que preconiza, sendo, por um lado, verdadeiro que o próprio enunciado das suas lacunas parte sempre da confirmação do seu potencial comunicativo, por outro lado, a ideia de que os filmes de ficção científica “funcionam como um suplemento da ideologia vigente, asseverando a sua permanência”<sup>350</sup> traduz o incumprimento da sua proposta de se configurar como um veículo de questionamento, promovendo, pelo contrário, a conformidade de pensamento e a sua enraização na nossa cultura ao usufruir da preponderância que os meios de comunicação (artística ou não) assumem neste

<sup>346</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 53.

<sup>347</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 54.

<sup>348</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.

<sup>349</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.* p. 200.

<sup>350</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 18.

processo de construção coletiva de conhecimento<sup>351</sup>. Com efeito, não satisfazendo eficazmente a sua premissa de “prever um futuro autêntico que questione a ideologia dominante do presente”<sup>352</sup>, estes críticos defendem que o cinema de ficção científica tende a fomentar a uniformização do pensamento coletivo ao não extrapolar os limites do seu próprio contexto social, sociológico e cultural e contribuir, assim, para a consolidação de uma orientação contrária à pretendida assente na “conformidade

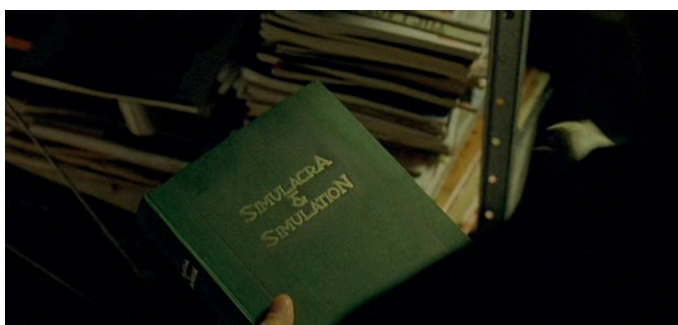


Fig. 46 – fotograma do filme *The Matrix*, realizado por Andy e Lana Wachowski (Extraído de *The Matrix* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros Pictures. 1999)

ideológica”<sup>353</sup>– crítica que parece estar em consonância com a reação do próprio Jean Baudrillard ao responder, quando confrontado acerca do seu ensaio, *Simulacres et Simulation*<sup>354</sup> (cf. Fig. 46), constar do leque de referências assumidas pelos irmãos Wachowski na realização

de *The Matrix*<sup>355</sup>, com a afirmação de que se esta existisse este “seria o tipo de filme que a matrix seria capaz de produzir”<sup>356</sup>.

Desta forma, em resposta a estas críticas, McGowan alude ao postulado pelo filósofo alemão Georg Hegel – autor que discerniu em torno da impossibilidade de qualquer filosofia ou arte “transcender a sua época e antecipar um futuro autêntico de forma desligada da sua própria época”<sup>357</sup> –, como ponto de partida que sustenta a afirmação de que a impossibilidade da ficção científica cumprir este “dever” de descrever um futuro alternativo e distinto que se configure como “um ataque à ideologia dominante”<sup>358</sup> traduz e enfatiza, ao negar a sua condição de veículo de especulação literalmente veiculada, o seu estatuto metafórico cuja validade e relevância se confirma no contexto em que o seu poder transformador pode ser operado: permitindo-se a um distanciamento crítico dos limites preconizados pela realidade em que o fruidor se encontra objetivamente integrado, condição para que a

<sup>351</sup> *Ibidem*

<sup>352</sup> McGOWAN, Todd – *Ob Cit.*, p. 18.

<sup>353</sup> *Ibidem*

<sup>354</sup> Vd. BAUDRILLARD, Jean (1994) – *Ob. Cit.*

<sup>355</sup> *The Matrix* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros Pictures. 1999

<sup>356</sup> Entrevista a Jean Baudrillard para a publicação *Le Nouvel Observateur* por Aude Lancelin. [Online] [S.l.]. [Consult. 25 de Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1\\_2/genosko.htm](http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm)>

<sup>357</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 19.

<sup>358</sup> *Ibidem*

ficção científica (bem como a filosofia, segundo o mesmo autor) potencie a reflexão em torno de um “futuro imaginário” de forma construtivamente contida “na esfera de ação da estrutura social vigente”<sup>359</sup> – conforme o confirmam, segundo este autor, filmes como o supramencionado *The Invasion of the Body Snatchers*<sup>360</sup> (advertindo o espectador acerca “perda da singularidade”<sup>361</sup>), *Clockwork Orange*<sup>362</sup> (desenvolvendo-se em torno “dos perigos dos métodos disciplinares foucaultianos”<sup>363</sup> [cf. Fig. 47]), *Blade Runner*<sup>364</sup> (versando acerca das consequências da excessiva dependência tecnológica que marca o desenvolvimento da civilização ocidental<sup>365</sup>) ou mesmo o primeiro filme da saga *Alien*<sup>366</sup> (desta feita, segundo Kuhn, constituindo-se como uma crítica ao capitalismo ao colocar a tripulação da nave *Nostromo* a seguir as ordens superiores que ditariam o sacrifício dos tripulantes no cumprimento da missão prioritária de capturar uma forma de vida alienígena com o potencial de se configurar como um importante recurso militar, narrativa que foi escrita “durante a explosão do interesse popular em torno de computadores, indústrias de altas tecnologias e engenharia genética”<sup>367</sup> [cf. 48 e 49]), estando patente em todos estes exemplos a intrínseca relação entre temática abordada e uma postura crítica perante os problemas e desafios que marcaram o contexto social que lhes é contemporâneo.



Fig. 47 – Fotograma do filme *Clockwork Orange*, de Stanley Kubrick (Extraído de *Clockwork Orange* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: Warner Bros Pictures. 1971)

<sup>359</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 19.

<sup>360</sup> *The Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Philip Kaufman. EUA: Solofilm. 1978

<sup>361</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.

<sup>362</sup> *Clockwork Orange* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: Warner Bros Pictures. 1971

<sup>363</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.

<sup>364</sup> *Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982

<sup>365</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 17.

<sup>366</sup> *Alien* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Brandywine Productions. 1979

<sup>367</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p.39.

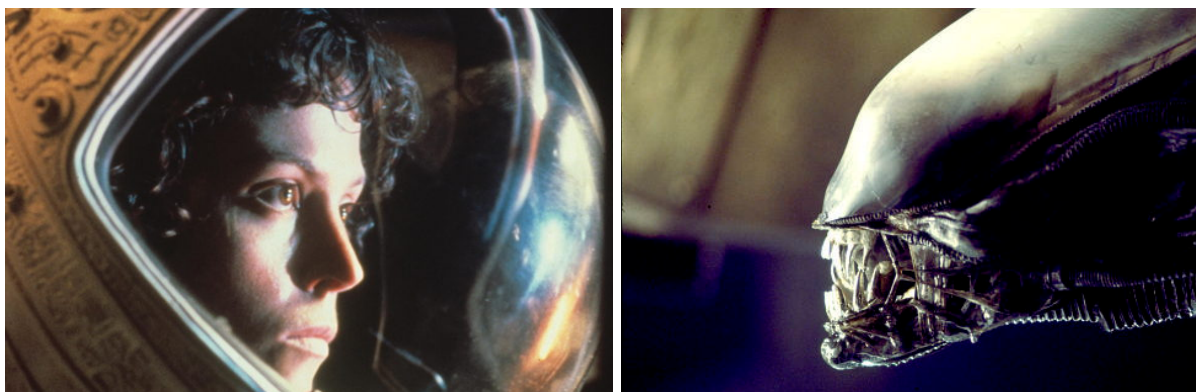


Fig. 48 e 49 – Fotogramas do filme *Alien*, de Ridley Scott (Extraído de *Alien* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Brandywine Productions. 1979)

Nesta medida, a tendência evidenciada nos filmes de ficção científica americanos da década de 70, a que Kuhn alude e que apontava para a recorrência da temática da tecnologia “enquanto metáfora referente a tudo que constituísse uma ameaça à organização social natural”<sup>368</sup> – em resposta aos qual a revalidação de valores conservativos surgiram como “antídoto a esse antagonismo”<sup>369</sup> – constitui um agregado de exemplos que comprovam a tese de que a especulação em torno do futuro – conforme esta é prevista por este gênero cinematográfico – raramente reclama a configuração desse destino como objeto da reflexão por si só. Pelo contrário, reiterando a preponderância da correlação entre pressupostos estilísticos e a sua subordinação a conteúdos de teor moral comprometidos com o contexto socio-cultural e espaço-temporal da sua produção, McGowan recupera a reflexão em torno do conceito de ideologia – anteriormente mencionado no contexto das críticas imputadas ao gênero de ficção científica no que se refere à sua inusitada promoção de um pensamento uniformizado –, desta feita, atribuindo a este tipo de cinema a capacidade de nos propor uma forma distinta de observação e análise dos seus pressupostos, revelando o campo ideológico de uma forma encerrada e, por isso, passível de ser apreendida controladamente e na sua totalidade, sem que a este condicionamento do modo de ver dado sistema ideológico, no sentido de orientar o espectador para o despojamento dos seus preconceitos promovidos pela inserção e comprometimento efetivos no seu contexto, corresponda o dogmatismo que as supracitadas críticas parecem indiciar<sup>370</sup>.

Mediada, desta feita, pela sua integração num contexto que permite um

<sup>368</sup> KUHN, Annette (1990) – *Ob. Cit.*, p. 58.

<sup>369</sup> *Ibidem*

<sup>370</sup> MCGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 20.

questionamento, simultaneamente, de forma aplicada, plausível e passível de ser sujeita à constituição de paralelismos com a realidade do espectador sem que a comparação constitua um embargo à sua capacidade de extrapolação – porque o mundo diegético se materializa de forma suficientemente despojada de elementos que potenciem a substituição do ambiente imaginado pelo seu real referente –, a ficção científica enquanto gênero cinematográfico permite uma abordagem ideológica que se sujeita ao questionamento crítico, precisamente porque assume a reflexão em torno dos “pontos de resistência”<sup>371</sup> à veiculação de mensagens como um foco da sua investigação criativa: tornando evidentes “a extensão e a natureza do controlo ideológico”<sup>372</sup> e permitindo, assim, que o espectador se situe criticamente perante o seu contexto ao confrontar-se com “a qualidade ilusória da nossa pretensa resistência”<sup>373</sup>, porque o investimento emocional que advém da equiparação entre mundo diegético e a realidade do sujeito fruidor é, no contexto da criação de um ambiente evidentemente ficcionado, retirado da equação.

Com efeito, partindo da observação de que o potencial crítico do gênero se materializa, não raras vezes e segundo McGowan, em virtude do seu cariz futurista, sob a forma de paranoia<sup>374</sup> – veiculando a reflexão em torno de uma dada temática que sugere consequências no mundo real, traduzida num processo de sinédoque que permite criticar uma ideia (geral) ao fazê-la representar por uma personagem ou agente narrativo (singular), que age “atrás da cortina, manipulando os sujeitos”<sup>375</sup> –, este autor conclui a necessidade de desprendimento dos condicionalismos do real (e, conseqüentemente, da ânsia de limitar a abrangência do cariz fantástico destas narrativas à especulação em torno do futuro) de modo a tornar possível a concretização da sua condição ou potencial de fábula moral – e do potencial catártico que desta advém: tornando-se um fator fundamental, algo paradoxalmente, “a recusa da sua premissa original”, assente na “própria ideia de formular uma imagem do futuro”<sup>376</sup>, para que o papel que a ficção científica pode assumir no processo de “deslindar o que as fantasias do futuro têm a dizer acerca dos impasses do nosso presente”<sup>377</sup> possa ser concretizado.

---

<sup>371</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 20.

<sup>372</sup> *Ibidem*

<sup>373</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 26.

<sup>374</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 35.

<sup>375</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 21.

<sup>376</sup> McGOWAN, Todd – *Ob. Cit.*, p. 28.

<sup>377</sup> *Ibidem*

## **6 Reflexão em torno do projeto final *Entropia***

### **6.1. Apresentação das fases de pré-produção, produção e pós-produção**

Tendo decorrido durante um período de cerca de oito meses – compreendido entre Setembro de 2011 e Maio de 2012 –, o trabalho desenvolvido no âmbito do projeto *Entropia* pautou-se pela sucessão de três fases de investigação, desenvolvimento e implementação de propostas estéticas e criativas nas áreas do argumento, direção de fotografia (a cargo de Henrique Sousa), direção artística (Sofia Oliveira), edição e pós-produção (João Augusto) e som (Miguel Gonçalves, Sofia Simões e Sérgio Silva). Culminando, com efeito, na apresentação de uma curta-metragem de ficção com a duração de 16 minutos, todo o trabalho criativo desenvolvido foi igualmente possibilitado pela obtenção e gestão de recursos materiais e humanos necessários à sua execução, bem como pelo processo de planificação e calendarização de tarefas – responsabilidades assumidas pela produtora do projeto (Susana Grilo).

Desta forma, tratando-se de um percurso iniciado pela elaboração do argumento, escrito em colaboração com o diretor de fotografia da curta-metragem, a ideia que sustenta a história narrada em *Entropia* teve a sua génese num guião previamente escrito pelo mesmo, a partir do qual se procurou (re)construir a história de forma a que o seu conteúdo ilustrasse a intenção de integrar elementos de ficção científica sem que a presença dos mesmos se assumisse como seu principal enfoque e se sobrepusesse, assim, no contexto da criação do objeto final, à criação de uma narrativa passível de propor uma experiência significativa e relevante no que se refere à sua temática.

Assim, associada aos condicionamentos relacionados com o facto de se tratar de um projeto sujeito a prazos academicamente determinados e limitado em termos monetários – mas procurando evitar pôr em causa o exercício de exploração formal em que consistiu a nossa proposta criativa como um veículo promotor de investigação técnica –, assumiu-se como uma preocupação recorrente a simplificação do projeto em termos logísticos, daqui decorrendo a necessidade de se editarem as ideias que marcaram a origem do projeto a partir de um processo de discussão das mesmas em contexto letivo, com a colaboração de colegas e orientador, de que resultaram alterações significativas na história original. Desta forma, motivados, inicialmente,

pela intenção de abordar viagens no tempo como catalisador do desenvolvimento narrativo, construído de modo especificamente orientado e focalizado nos elementos de ficção científica que esta estratégia implica – tornando, em certa medida, pressupostos que motivam a estrutura formal o próprio tema da curta-metragem, à semelhança do proposto pelo filme *Primer*<sup>378</sup>, tomado referência nesta fase do projeto –, o posterior desenvolvimento do argumento ditou a sua evolução no sentido de atenuar a preponderância atribuída, à partida e exclusivamente, a questões formais. Preterindo, assim, a centralização da investigação na proposta de um mero exercício de estilo, em favor da elaboração de uma história mais abrangente/universal porque sustentada em estímulos significativamente mais familiares ao espectador – focalizados no percurso dos protagonistas e sua caracterização –, a estrutura deveria surgir um valor subentendido, permitindo, por um lado, a apreensão estável do conteúdo, por outro lado e por sua vez, veiculado segundo uma proposta de abordagem distinta.



Fig. 50 (à esquerda) – Fotogramas do filme *Donnie Darko*, de Richard Kelly (Extraído de *Donnie Darko* [Filme]. Realização Richard Kelly. EUA: Pandora Cinema. 2001)

Fig. 51 (à direita) – Fotogramas do filme *Primer*, de Shane Carruth (Extraído de *Primer* [Filme]. Realização Shane Carruth. EUA: Independente. 2004)

Com efeito e em conformidade com a explanação em torno do processo de simplificação do argumento de *Entropia*, a contraposição entre os filmes que lhe serviram de referência na primeira fase do projeto – *Primer*<sup>379</sup> (realizado por Shane Carruth, em 2004 [cf. Fig. 51]) e *Donnie Darko*<sup>380</sup> (de Richard Kelly, 2001 [cf. Fig. 50]) – confirma o postulado na medida em que, não obstante do facto de que ambos integram as viagens no tempo como catalisador da sua estrutura (partilhando da não linearidade que lhe está subjacente), a complexidade que decorre dessa opção estilística manifesta, nos dois filmes, díspares níveis de proeminência e de

<sup>378</sup> *Primer* [Filme]. Realização Shane Carruth. EUA: Independente. 2004

<sup>379</sup> *Ibidem*

<sup>380</sup> *Donnie Darko* [Filme]. Realização Richard Kelly. EUA: Pandora Cinema. 2001



subordinação a propósitos metafóricos. Desta forma, enquanto que, em *Primer*, a estrutura se assume como o principal enfoque da narrativa e a complexidade da mesma decorrente representa o seu maior desafio – características semelhantes às orientações iniciais manifestadas no desenvolvimento do projeto *Entropia* –, em *Donnie Darko*, a organização formal apresenta-se como um valor secundarizado em virtude de um superior enfoque no percurso das personagens e sua evolução, sendo que, com efeito, de forma análoga à reflexão em torno do processo de luto (de pessoas e de memórias) do protagonista conforme esta é proposta em *Entropia*, no primeiro, a história centra-se igualmente num estado emocional, desta feita, marcado pela instabilidade/perturbação mental do personagem principal, que, por sua vez parece ser causada por elementos sobrenaturais – sendo que a trama culmina na resolução deste elemento de mistério, remetendo para os acontecimentos que marcam o início do filme, sem revelar esta circularidade à partida e sem a tornar num aspeto central (consolidando, neste âmbito, as divergências com *Primer*), tornando o desenvolvimento alicianante através da exploração desta omissão e enfatizando, assim, a dimensão trágica do desenlace que marca o percurso do protagonista.

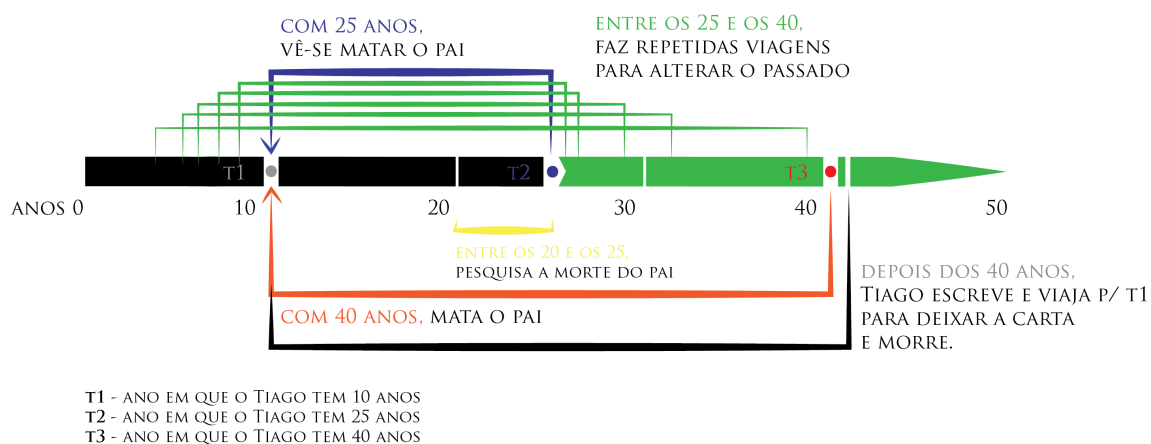


Fig. 51 – Esquema elaborado durante a pré-produção do filme, do qual consta a organização cronológica dos eventos que compunham a narrativa na primeira versão do argumento.

Formulada segundo uma estrutura não linear, a narrativa de *Entropia* desenvolve-se, assim, em torno da relação entre o protagonista, Tiago, com as suas memórias de infância, quando a confrontação com a deterioração da saúde da sua mãe, Mariana, despoleta um processo de procura da verdade acerca de um passado de que esta sempre o quis proteger e que envolve a descoberta da faceta agressiva do pai, Tomás – um ex-polícia assassinado em casa quando o filho era ainda criança, a

quem este se habituara a associar a definição de herói e ídolo. Centrando-se, com efeito, nas relações partilhadas pelas três personagens em dois momentos distintos da sua história comum – determinando-se como presente da narrativa dois dias da vida de Tiago, antes e depois da morte da mãe, nos quais determinados eventos o levam a aceder, literal e psicologicamente, respetivamente através de viagens no tempo e *flashbacks*, a momentos no passado em que o pai estava ainda vivo –, a narrativa caracteriza-se, ainda, pelo facto de se desenrolar, maioritariamente, na sala principal da casa daquela família, constituindo, por isso, os principais pilares orientadores da investigação e implementação de estratégias nos âmbitos da direção de fotografia e artística as intenções/preocupações, despoletadas por estas particularidades da sua contextualização espaço-temporal: assegurar a verosimilhança do mundo diegético e estabelecer a distinção entre os diferentes tempos, passado e presente, através da diferenciação em termos de cor, iluminação, cenografia e caracterização dos atores, simultaneamente potenciando o valor expressivo, estético e narrativo da curta-metragem, concedendo a estabilidade necessária para a compreensão da sucessão de eventos que compõe a história (não linearmente experienciados pelo espetador).

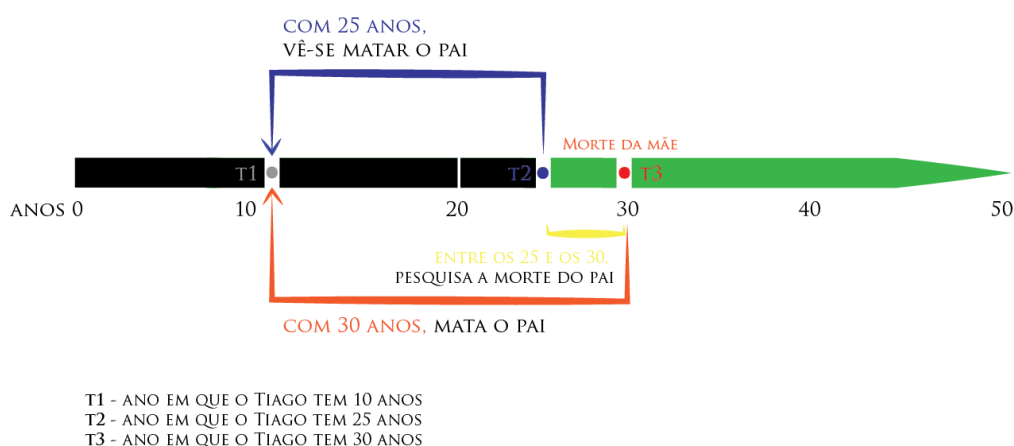


Fig. 52 – Esquema elaborado durante a pré-produção do filme, do qual consta a organização cronológica dos eventos que compõe a narrativa na versão final do argumento.

Desta forma, no que concerne a direção artística, o desafio supracitado motivou a caracterização do espaço principal da narrativa segundo dois estilos distintos, subordinados a uma estrutura comum, divergentes no que se refere a referências de decoração e cores, de modo a tornar os contrastes entre passado e presente evidentes, simultaneamente possibilitando ao espetador o reconhecimento de similitudes que asseguerrassem a apreensão de se tratar de um mesmo local: por um

lado, descrevendo o presente-futurista como um espaço que se pauta pela escassez de objetos e cores dessaturadas, criando, assim, a ilusão de neutralidade/apatia pela ausência de estímulos fortes, por outro lado, em contraposição com definição do passado como um espaço excessivamente decorado, saturado cores e em objetos – sendo que ambos os conjuntos de pressupostos que sustentaram a criação destas ambiências justificaram, ainda, as escolhas implementadas ao nível do vestuário das personagens que popularam cada um dos tempos, respeitando, igualmente, a dicotomia entre simplificação e sobreapresentação de elementos, valores respetivamente associados às roupas de Tiago e Mariana, no presente, e Mariana e Tomás, no passado. Com efeito, o trabalho desenvolvido neste âmbito foi impulsionado pelas intenções de fazer corresponder a estas e outras escolhas no âmbito da direção artística os propósitos de potenciar a sua condição de elementos caracterizadores das personagens (ou estados emocionais por estas vivenciados) – e.g.: a representação do sótão (antigo escritório da Mariana) como um espaço abandonado, como se de um refúgio se tratasse (cf. Fig. 55 e 56), ou a inclusão, no quarto de Tiago quando criança, de objetos como o pêndulo de newton ou a construção de blocos de madeira, introduzidos como forma de sugerir a sua necessidade de evasão motivada pela sua situação familiar (cf. Fig. 53 e 54) –, e/ou concedessem verosimilhança à narrativa – de que se destacam a maquilhagem de Mariana (de forma a diferenciar os diferentes momentos da sua vida a que a narrativa faz referência) e a construção de um acessório que pretendia constituir o dispositivo que Tiago desenvolve para viajar no tempo.

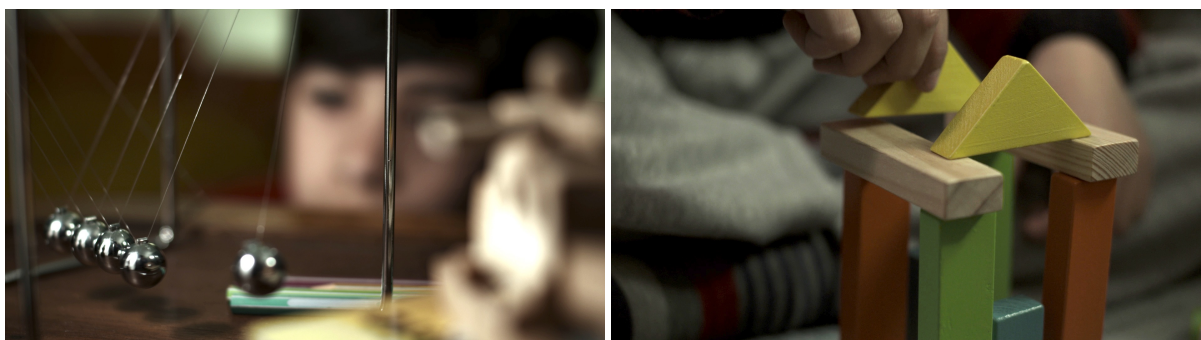


Fig. 53 e 54 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representados os objetos pêndulo de Newton (à esquerda) e a construção de blocos de madeira construídos de forma a assemelhar-se a uma casa (à direita) enquanto elementos caracterizadores da infância de Tiago.

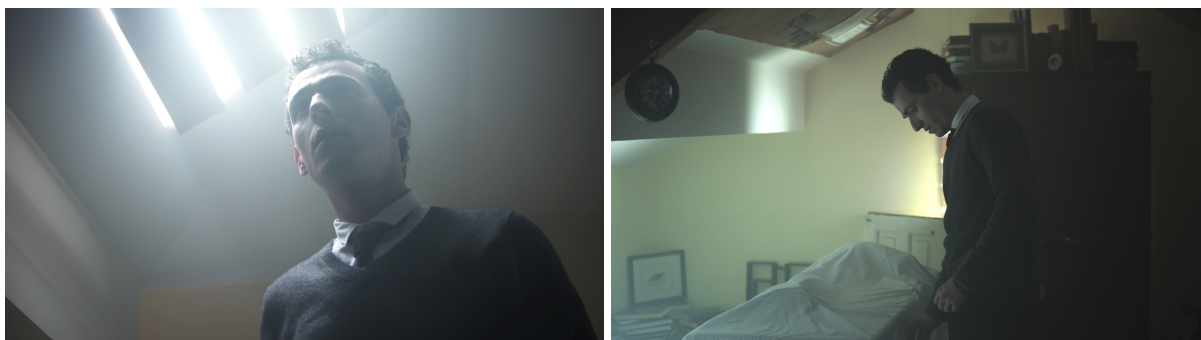


Fig. 55 e 56 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontra representada a caracterização do espaço do escritório antigo de Mariana, composto de forma a sugerir o seu abandono e a sua condição de refúgio desta personagem.

Da mesma forma, no que se refere à direção de fotografia, a distinção entre contextos temporais motivou a definição de estilos divergentes, procurando-se fazer com que a cor e a iluminação se configurassem como valores diretamente interligados com a criação de ambiências que, por sua vez, traduzissem a relação entre personagens e/ou a função de diferentes momentos da história: explorando-se, no que se refere ao presente da narrativa, uma estética naturalista como meio de sugerir a apatia como principal valor que caracteriza a relação entre Tiago e Mariana em confrontação com a estética pautada por exageros, implementada nas cenas referentes ao passado, como forma de



Fig. 57 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia* na qual está ilustrado o estilo de iluminação utilizado nas cenas referentes ao passado.

estabelecer a sua condição de conjunto de fragmentos da memória das personagens, por isso, artificiais e subjetivos, através do recurso a estímulos violentos que evidenciam a agressividade da relação de Tomás e Mariana (cf. Fig. 57).

Desta forma, não obstante da preparação se ter pautado por investigação e experimentação exaustivas – de que resultaram testes, esquemas de iluminação, *storyboard* e cronogramas que descreviam pormenorizadamente cada um dos dias de filmagem dentro do limite de uma semana que nos foi atribuída para completar a fase de produção da curta-metragem –, circunstâncias imprevistas ditaram a necessidade de alterar ou mesmo desistir de algumas intenções anteriormente assumidas – desde a eliminação/acrescento de planos ou total anulação de sequências –, que encaramos

assumindo os erros/condicionamentos e as opções criativas que advieram da confrontação com os problemas supracitados como elementos comuns no processo de criação cinematográfica e que, com efeito, determinaram, assim e em certa medida, a estrutura e conteúdo da história.

Com efeito, procurando assegurar a integridade das intenções originais dos diferentes âmbitos da produção, o processo de edição marcou-se pela confrontação e exploração dessas transformações no sentido de as integrar como condicionamentos inesperados mas potenciadores da qualidade do objeto final, de que se tornou principal exemplo a anulação de algumas das cenas contidas no argumento original – maioritariamente aquelas que incluíam diálogos, fazendo regressar o projeto àquela que foi uma das intenções principais de narrar a história de forma iminentemente visual, tornando a ausência de verbalização um instrumento de incremento do mistério da narrativa. Em função de se tratar de uma história que era, já à partida, significativamente flexível do ponto de vista da sua estrutura, o processo de edição ditou, assim, reformulações radicais do guião, que enfatizaram ainda mais a necessidade, antecipada na fase de pré-produção, de explorar a definição de duas linguagens distintas para distinguir os tempos da diegese, de uma forma que se pretendia em consonância com o conteúdo: daqui decorrendo ter-se procurado estabelecer distorção/fragmentação nas cenas do passado, remetendo para a ideia de como a memória é ditada pela negação da objetividade na forma como a informação é veiculada, apreendida e conservada – estratégia que, caracterizada pela utilização de *jump-cuts*, contrastando com a utilização de montagem invisível que caracteriza o presente da narrativa, veio a ser estendida como forma de síntese de uma cena originalmente escrita<sup>381</sup> (em que Tiago deveria confrontar a mãe acerca do pai) e que acabou por se fazer representar, no produto final, apenas por excertos que deveriam sugerir o conteúdo principal daquela cena (nomeadamente no que se refere à ideia de que Tiago confronta a mãe, quando esta está num estado de fragilidade), apresentados como uma memória a que o protagonista faz referência quando se encontra a perscrutar os documentos que a mãe compilou acerca da morte do pai (sugerindo e consolidando a associação das motivações de Tiago para ter confrontado a mãe, conforme se encontra representado na sequência ilustrada pelas figuras 58 a 61).

---

<sup>381</sup> Cf. Anexo A – Argumento da Curta-metragem *Entropia* – Cena3



Fig. 58, 59, 60, 61 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontra representada a montagem paralela entre duas cenas de modo a sugerir a associação entre motivações do protagonista.

No que se refere à pós-produção, exalta-se o facto de que se tratou de um processo dependente de investigação em torno de formas de articulação entre pré-requisitos de filmagem para tornar possível processos técnicos e específicos que marcariam a finalização do objeto final, de que são principais exemplos: a determinação dos objetos que foram, posteriormente, sujeitos à introdução de grafismos em pós-produção, requerendo, por isso, a antecipação da iluminação e enquadramento de *chroma key*<sup>382</sup> (e.g.: ecrãs e visor do computador de Tiago [cf. Fig. 64 e 65]); definição de pontos de *tracking*<sup>383</sup> nos objetos físicos a cujo movimento se deveria, posteriormente, associar e replicar em elementos visuais acrescentados digitalmente (e.g.: conteúdos visuais associados ao visor do dispositivo de viagem no tempo, a que se associaria naturalmente o movimento do ator que o deveria manusear [cf. Fig. 62 e 63]); investigação em torno de efeitos a serem utilizados para veicular a distorção e instabilidade experienciada por Tiago aquando da primeira

<sup>382</sup> *Chroma Key* refere-se a uma técnica que consiste em substituir, em pós-produção, zonas de uma imagem que apresentem pigmentação a que geralmente se associam as cores verde ou azul por um canal alpha, permitindo, através da transparência, adicionar grafismos a uma dada imagem.

<sup>383</sup> *Tracking* refere-se a uma técnica de pós-produção que consiste na análise do movimento de um dado enquadramento (ou de elementos/objetos dentro dos seus limites) através do mapeamento de pontos através de software específico – podendo posteriormente fazer-se associar um dado grafismo aos pontos que descrevem o movimento de tal forma que estes passam a apresentar o mesmo comportamento (em termos de escala, posição e rotação)

viagem ao passado que este protagoniza, bem como para evidenciar os momentos de ruptura entre os dois tempos.



Fig. 62, 63, 64, 65 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representados dois planos sujeitos à inclusão de grafismos em pós-produção, apresentando-se o plano original (à esquerda) em comparação com o resultado final (à direita).

Paralelamente ao período de pós-produção de vídeo – a que acresceu, igualmente, a correção de cor e a colaboração com designers gráficos com vista à finalização de conteúdos de divulgação do projeto e desenvolvimento dos grafismos a serem incluídos na curta-metragem –, decorreu ainda o processo de design de som e criação da banda sonora original, tarefas que se estenderam ainda por mais dois meses após a primeira apresentação do projeto, no dia 3 de Maio de 2012.

## 6.2 Análise do Papel desempenhado no projeto final

Enquanto realizadora do projeto *Entropia*, as tarefas desempenhadas ao longo das diferentes fases da sua produção encontram-se intrinsecamente imiscuídas na conceptualização e implementação do trabalho desenvolvido nos diferentes âmbitos, propondo e gerindo os estímulos criativos de todos os elementos que constituíram a equipa de trabalho – reunidos mediante um objetivo comum de desenvolver uma narrativa de ficção científica que materializasse as potencialidades formais do género.

Partindo, com efeito, desse objetivo – premissa transversal a todo o trabalho desenvolvido em contexto coletivo e individual –, o processo de atualização do argu-

mento desenvolveu-se no sentido de assumir a forma de uma coautoria com Henrique Sousa (também diretor de fotografia da curta-metragem), materializando-se no propósito de explorar mecânicas de viagens no tempo – estratégia sobejamente utilizada noutros filmes do gênero – como catalisador da narrativa no que concerne ao seu conteúdo e forma, respetivamente sustentando a sua dimensão metafórica e a estrutura que, por sua vez, a complementa.

Assim, à sucessão não linear de eventos que compõe a narrativa de *Entropia* correspondeu, no âmbito da direção artística, um desafio acrescido associado à confluência de espaços que a caracteriza: constituindo-se pela transversalmente alternada referência a duas épocas distintas – passado e presente dos protagonistas, Tiago e Mariana –, a história toma lugar, maioritariamente, no espaço da sala da casa onde ambos viveram toda a sua vida, desta opção decorrendo a evidente necessidade de demarcar temporalmente os contextos em que a mesma se desenvolve, tendo motivado a investigação em torno da cenografia e guarda-roupa da curta-metragem no sentido de, não só potenciar a inteligibilidade da narrativa, mas principalmente e desta feita, procurar assegurar a verosimilhança do mundo/ambiente criado.

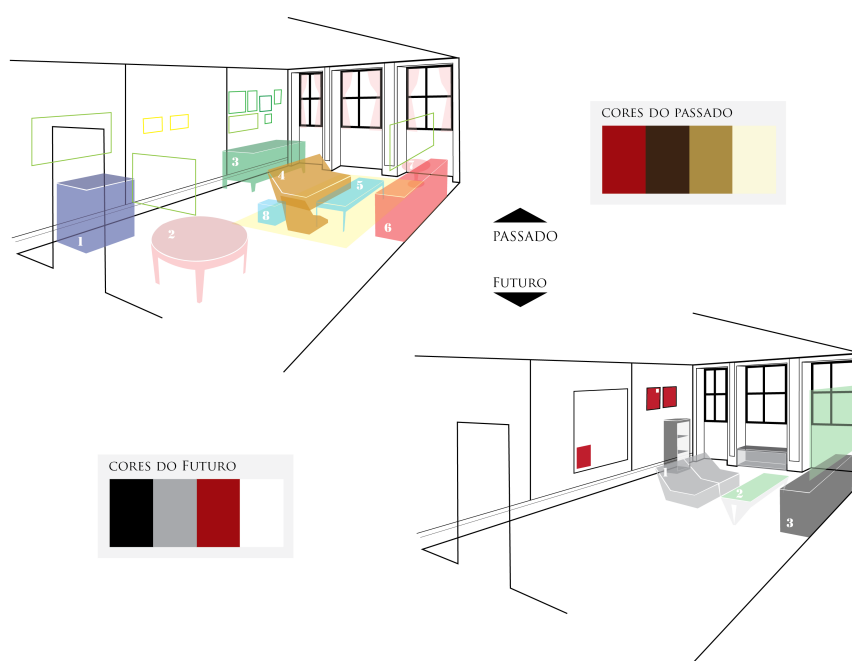


Fig. 66 – Esquema elaborado durante a pré-produção do filme, do qual consta a organização decorativa da sala, no presente e no passado, com vista a estudar a repetição de padrões que pudessem fomentar o reconhecimento do espaço por parte do espetador nos diferentes momentos da narrativa.

Sendo, desta forma, verdadeiro que a proposta narrativa não se caracterizou por sugerir a introdução de elementos excessivamente díspares (ou adaptações radicais) em relação à realidade conforme a conhecemos – partilhando com este regras de organização social e familiar, familiares ao espetador e essenciais para a



apreensão da narrativa –, também o é que a introdução de elementos específicos decorrentes da sua condição de ficção científica – nomeadamente no que se refere à introdução da possibilidade de viajar no tempo e a sugestão de um presente futurista alternativo – catalisou a necessidade de procurar sustentar esforços criativos equilibrando-os com o recurso a outras referências que pudessem conceder a estabilidade necessária a uma completa fruição da universalidade do conteúdo proposto pela narrativa. Desta forma e conforme anteriormente sugerido, tratando-se de uma narrativa que toma lugar, em grande parte, numa mesma sala principal da casa da família Villa, que sofre evidentes transformações no decorrer de um período de cerca de duas décadas – tempos a que a história faz referência –, e encarando esta confluência de espaços, simultaneamente, como um desafio e uma vantagem, foi possibilitado um esforço focalizado e orientado no sentido de tornar evidente o contraste entre os dois tempos: o passado que Tiago visita, situado nos finais da década de 80, em confrontação com o presente do protagonista, que sugere uma visão alternativa do início do séc. XXI. Desta forma, colocando em confrontação passado e presente futurista através, respetivamente, de uma estética construída com base em lugares comuns da tradição decorativa de Portugal das décadas de 60-80 – pautada por excessos, no que se refere a ornamentação, cores, padrões e texturas – e outra minimalista – caracterizada pela neutralidade e escassez das cores e simplicidade de formas –, procurou-se igualmente organizar os espaços de forma estruturalmente semelhante, tornando evidentes as radicais transformações, na mesma medida, pelo recurso a esses lugares comuns e pela repetição formal (cf. Fig. 66, 67 e 68).

Na mesma medida decorrente da confluência de espaços por que se compõe a ação de *Entropia*, relativamente à direção de fotografia, a demarcação entre os diferentes contextos temporais assumiu-se como um dos principais pilares orientadores da proposta estética elaborada neste âmbito, canalizando-se o seu potencial expressivo maioritariamente em dois sentidos: por um lado, assumindo um papel funcional, assegurando a inteligibilidade da narrativa ao consolidar a diferença entre os tempos por que esta se compõe – passado e presente – através de uma diferenciação estilística correspondente ao nível da cor e tipo de iluminação e composição; por outro lado, contribuindo para comunicar aspetos específicos da história – ambientes, emoções, estados –, marcando visualmente a evolução das personagens e incrementando, com efeito, o valor estilístico da produção.

Com efeito, a investigação levada a cabo na fase de pré-produção no que concerne a estes parâmetros da linguagem cinematográfica partiu da potencialização destes objetivos e desenvolveu-se no sentido de fazer corresponder à criação de ambientes físicos epocalmente distintos a concepção de realidades estéticas divergentes no que se refere ao tratamento da iluminação e cor, explorando-se a expressividade do contraste marcado entre a criação de um ambiente naturalista (para pontuar o presente futurista da narrativa, minimalista também no tratamento da cor, dessaturada, neutra, povoada de tons de cinzento) e da assunção da corrente expressionista como inspiração na constituição do contexto referente ao passado conforme este viria a ser apresentado nas viagens do protagonista (cromaticamente saturado, populado de referências a castanhos, amarelos e vermelhos), no sentido de os caracterizar, respetivamente, como espaços onde prolifera a apatia e a ambiguidade (mistério) e a violência e artificialidade (angústia) – conforme se encontra ilustrado nas fig. 67 e 68.



Fig. 67 e 68– Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representadas distinções e paralelismos entre as cenografias referentes aos dois tempos da narrativa, bem como o contraste da iluminação utilizada.

No que se refere à montagem e pós-produção, tratando-se de uma curta-metragem cuja história se afigurava, à partida, evidentemente dependente de aspetos formais – tanto no que se refere à sua estrutura como no que concerne a um necessário processo de antecipação de resultados passíveis de serem atingidos apenas no período de pós-produção (e.g.: efeitos visuais)<sup>384</sup> –, o trabalho desenvolvido neste âmbito foi, à semelhança dos demais, orientado pelos mesmos pressupostos anteriormente explanados: por um lado, marcados pela necessidade de demarcação temporal dos dois tempos narrativos que influenciou e determinou, assim, o próprio estilo de montagem de cada uma das cenas do filme, evoluindo em termos de ritmo e alternando em termos de tipologia; por outro lado, focalizados no potencial permitido

---

<sup>384</sup> cf. Capítulo 6.1. do corrente documento, p. 81-82.

pela inclusão de efeitos especiais no sentido de conceder verosimilhança e profundidade à proposta de executar uma narrativa de ficção científica, servindo, no entanto e apenas, o propósito de caracterizar o tempo da história, sem que estes reclamassem para si, idealmente, a atenção exclusiva do espectador.

Desta forma, e no seguimento do explanado anteriormente, pretendeu-se distinguir os momentos referentes ao presente e passado da narrativa, recorrendo, respetivamente: por um lado, a montagem invisível com o objetivo de reforçar o aspeto naturalista da representação das cenas referentes ao tempo estipulado como presente da curta-metragem, procurando estabilizar a experiência do espectador e permitindo que este se focasse no conteúdo da interpretação dos atores, na sua dimensão verbal e não verbal<sup>385</sup>, bem como nas informações contidas nas suas ações (no que se refere à investigação com que o protagonista se confronta, acerca do seu pai, repleta de conteúdos escritos ou visuais, como recortes de jornal ou fotografias); por outro lado, no que se refere às cenas que constituem as viagens para o passado, procurando explorar as suas dimensões literal e metafórica, fazendo corresponder ao recurso privilegiado de planos aproximados (e, por isso, tendencialmente mais



Fig. 69 e 70 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontra representada a montagem paralela entre cenas do passado e presente da narrativa, através da exploração do movimento interno do plano e *graphic match*.

abstratizantes) a amplificação do ritmo de corte, veiculando-se maior tensão e fragmentação – de que constitui primordial exemplo as cenas de montagem paralela entre a conversa entre Tiago e Mariana e a interação entre esta e Tomás, respetivamente, no presente e passado da história (e que serão, por sua vez, abordadas com maior profundidade posteriormente [cf. Fig. 69 e 70]). No que se refere a este exemplo e atentando à sua condição de tradução paradigmática do desafio, presente neste trabalho desde a sua proposta e decorrente da multiplicidade de contextos temporais que convergem na narrativa – articulados em diferentes cenas sem que a

<sup>385</sup> A terceira cena do argumento da curta-metragem configura-se como um exemplo representativo desta intenção, não obstante de ter sido, posteriormente, eliminada no corte final do filme (cf. Anexo A – Argumento da curta-metragem *Entropia* – Cena 3)

estes corresponda uma evolução temporal linear –, trataram-se de cenas cuja montagem foi planejada desde a gênese que remonta à escrita do argumento, antecipando a movimentação de personagens e os enquadramentos de forma a enfatizar o paralelismo e potencializar a expressividade daquele que se configurou como o *clímax* da história, resultado da confluência dos demais âmbitos da produção da curta-metragem (direção de fotografia, artística e montagem).

No que se refere a pós-produção, tendo-se configurado como uma intenção assumida à partida a investigação técnica neste âmbito, o projeto *Entropia* evoluiu no sentido de procurar reduzir-se significativamente a quantidade e preponderância dos efeitos a serem integrados, com o objetivo de procurar conferir estabilidade aos contextos de experimentação e aprendizagem – desenvolvendo, com efeito, o trabalho no sentido de conferir verosimilhança e solidez à proposta de construção de um mundo narrativo regido por regras distintas à realidade em que vivemos, de que é exemplo principal a possibilidade de viajar no tempo, no contexto da diegese (cf. Fig. 71).



Fig. 71 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia*, no qual se encontra representado o objeto que o protagonista utiliza para viajar no tempo.

Por fim, no que se refere ao processo de pós-produção de som, este desenvolveu-se mediante dois principais objetivos distintos: por um lado, contribuir decisivamente para a estabilidade da experiência que a narrativa propõe, concedendo verosimilhança à proposta criativa que subjaz à introdução de elementos que divergem, no mundo diegético, de regras que imperam no mundo cotidiano/real – explorando-se sons que constituem lugares comuns associados ao gênero de ficção científica de forma a facilitar associações, por parte do espectador, levando-o a aceitar e incorrer na suspensão da descrença necessária para, a partir da aceitação do ambiente proposto, apreender os demais conteúdos comunicados; por outro lado, introduzir outro tipo de estímulos não verbais no sentido de incrementar o valor expressivo do objeto fílmico. No que se refere ao segundo pressuposto enunciado,

configura-se como principal exemplo o recurso a música electro-acústica, no âmbito do desenvolvimento da banda sonora original da curta-metragem, motivado pela necessidade de suprimir estímulos tradicionais, não só em conformidade com as práticas comuns no que se refere a filmes de ficção científica tomados como referências (e.g.: banda sonora do filme *Tron: Legacy*<sup>386</sup>), mas principalmente procurando negar um conjunto de pré-conceitos (emoções a que surgem geralmente associadas, como nostalgia, paixão, amor, perda, mistério, etc.) que as músicas instrumentais tendem a integrar, conduzindo os sentimentos do espectador. Nesta curta-metragem, pelo contrário, pretendeu-se materializar a intenção de criar um ambiente de desconforto ao não conceder orientações evidentes nesse sentido, enfatizando o mistério e a distorção pretendidos pela ausência dessas mesmas sugestões e evocações, tendo motivado a criação de músicas que se sustentassem não em estímulos primordialmente melódicos – cuja ordem tenderia, assim, a uma abordagem e uma leitura, por parte do espectador, mais tradicional –, mas em ambientes sonoros, constituindo-se através de estímulos, mais do que notas ou frases, sugestivos do lado mais primitivo das ações/reações humanas: na sua imediatez, sem serem processados intelectualmente na verbalização de sentimentos.

Em conclusão, crê-se terem-se cumprido os principais objetivos que a equipa de trabalho se propôs cumprir na constituição de um objeto cujo conteúdo surgia intrinsecamente impulsionado e correlacionado com a sua forma, não obstante de, à maturação que tomou lugar durante o desenvolvimento da vertente prática deste trabalho, tenha correspondido a proporcional consciência das valências e fragilidades do projeto – nomeadamente no que se refere à discrepância entre o valor de produção requerido e aquele atingido (parcialmente em função dos pressupostos de credibilidade a que o gênero de ficção científica surge associado, influenciado pela contextualização cultural e popular em que se encontra inscrito) e à perda de identidade de que foi sendo alvo em virtude da exacerbada ambição da proposta elaborada na génese do projeto.

---

<sup>386</sup> *Tron: Legacy* [Filme]. Realização Joseph Kosinski. EUA: Walt Disney Productions. 2010

### 6.3 Análise do projeto prático no âmbito do tema da dissertação

Constituído segundo uma organização não linear – na medida em que a história parte da apresentação de dois dias da vida do protagonista, Tiago, a partir dos quais a intercalação com outros episódios narrados através de *flashbacks* e/ou viagens para um dado momento da sua infância, evidenciam e sintetizam a evolução emocional da personagem em resposta à sua mundividência –, pretendeu-se que *Entropia* cumprisse o propósito de concretizar a dimensão metafórica da narrativa ao não circunscrever o conteúdo da história à sucessão de episódios que a constituem, extrapolando a leitura literal dos mesmos para incluir, pelo contrário, a sugestão, formalmente traduzida através da fragmentação, do tema principal da curta-metragem: a ideia de que a memória se assume um valor subjetivo fundamental para o desenvolvimento do indivíduo, tão falível (porque subjugável à projeção ou à idealização/mistificação) como passível de construção (quer definindo a memória enquanto fundamento de identidade, enquanto condição para as relações humanas ou como fator catalisador do sentimento de pertença, assente na ideia de legado).

Desta forma, a premissa, subjacente a todo o processo, de construir uma narrativa assumindo como tema a memória, traduzindo-o a partir da criação de um mundo diegético no qual viajar no tempo é literalmente possível, confirma a preponderância que a exploração formal, surgindo intrinsecamente interligada com o conteúdo que se pretendeu veicular, assume no projeto *Entropia*: a opção de narrar a história – simplificada em número de espaços, personagens e, em certa medida, no que se refere à familiaridade das temáticas secundárias para o espectador (e.g.: violência doméstica, relações entre pais e filhos) – segundo uma estrutura complexa, apresenta-se, em si mesma, como uma metáfora representativa do papel que a memória assume na construção da nossa identidade ao longo do tempo, fragmentado, fraturante e alvo de mistificação, na medida em que surge mediado pela subjetividade do sujeito que o apreende e o organiza mediante a definição/avaliação dos eventos que considera significativos – sendo que estes pressupostos formais permitem, no entanto, uma dupla leitura na qual convivem a amplificação estilística e abstracta desses diversos significados e a sua (pretensamente) verosímil existência no mundo concreto da narrativa.

Nesta perspetiva, atentando à definição de géneros cinematográficos como convenções aceites e fomentadas socialmente que determinam, através da exploração das expectativas do espetador, tradições e estilos dominantes nesta prática artística – segundo Bordwell e Thompson<sup>387</sup> –, o processo de simplificação do conteúdo da narrativa assumiu-se como uma condicionante importante, potenciando a comunicação das temáticas da curta-metragem, de forma passível de ser interpretada em confrontação com outras estruturas narrativas: se, por um lado, às narrativas cuja organização é ditada pela sucessão linear de eventos correspondem enredos de cariz excepcional, medindo-se a originalidade a partir do quão surpreendentes (ou desestabilizantes) são as personagens descritas, os seus comportamentos ou os contextos que catalisam a sua evolução; por outro lado e por hipótese, é expectável que as narrativas caracterizadas pela inclusão de fatores formalmente distintos (de que os filmes de ficção científica são exemplos incontornáveis) recorram a fórmulas narrativas de inspiração clássica (e.g.: a presença do herói, sucessivamente confrontado com um conjunto limitado de dilemas que servem de motivo ao desenvolvimento da história), usufruindo desses lugares comuns de modo a permitir que as suas propostas estéticas distintas assumam um papel relevante mas não impositivo, servindo para amplificar o conteúdo que, de outra forma, tenderia a ser unidimensional, subvertendo-o.

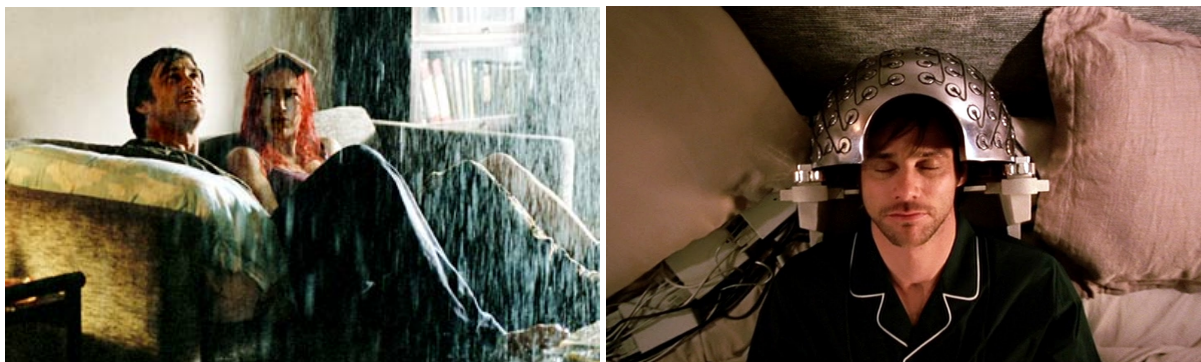


Fig. 72 e 73 – Fotogramas do filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, de Michel Gondry (Extraído de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Filme]. Realização Michel Gondry. EUA: Focus Features. 2004)

O filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*<sup>388</sup>, realizado por Michel Gondry em 2004, configura-se, com efeito, como um exemplo ilustrativo do postulado, narrando uma história espacio-temporalmente integrada num contexto que aparenta ser em tudo semelhante ao mundo real e que se desenrola em torno de um

<sup>387</sup> Cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 52.

<sup>388</sup> *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Filme]. Realização Michel Gondry. EUA: Focus Features. 2004

acontecimento igualmente comum: um homem e uma mulher conhecem-se, relacionam-se romanticamente e vivem uma intensa ligação que termina abruptamente e para grande desgosto do protagonista (cf. Fig. 72). Não obstante do aparente naturalismo dos contextos e eventos que compõe a sua premissa, esta assunção de normalidade é quebrada quando introduzida, no mundo diegético e assumido como um serviço promovido por uma pequena empresa, a possibilidade de se manipular a memória dos clientes, de forma a tornar exequível a eliminação das suas lembranças em torno de momentos ou pessoas que passaram pelas suas vidas – sendo que a narrativa progride acompanhando o crescimento do protagonista em torno da valorização dos seus sentimentos, das suas vivências e dos seus erros como experiências de aprendizagem necessárias ao seu desenvolvimento, a partir do momento em que, tendo descoberto que a namorada teria recorrido a este serviço para o apagar da sua memória, este decide fazer o mesmo. Com efeito, a inclusão de elementos característicos de cinema fantástico na narrativa – introduzidos mediante a recriação do mundo que o espectador integra – serve como catalisador da veiculação do tema universal do filme, de tal forma que a não linearidade da narrativa se configura não só como uma condição que lhe concede originalidade – ao propor uma abordagem distinta (viagens no tempo) a um tema comum (a dor de perder alguém e o papel da memória nesse processo de luto) –, como também constitui como um exemplo em que forma e conteúdo se potenciam, simultaneamente mimetizando os processos mentais que operam na construção de memórias e integrando, assim, o tema do filme na sua própria estrutura formal – a que acresce a utilização de efeitos especiais de forma pontual e subordinada ao seu teor metafórico na enumeração dos paralelismos passíveis de serem estabelecidos com as intenções por que se regeu a realização do filme *Entropia*. Com efeito, atentando ao postulado por Metz e Aumont – acerca do papel desempenhado pela inerente credibilidade do meio cinematográfico, decorrente da específica combinação entre o seu realismo intrínseco e o tácito reconhecimento da sua imaterialidade como promotores da participação do espectador<sup>389</sup> –, à criação de um mundo (parcialmente) divergente ao contexto em que se integra o espectador não só não correspondem índices de inteligibilidade necessariamente reduzidos como, pelo contrário, a introdução de determinados elementos que só existem em virtude da flexibilidade criativa que o gênero preconiza (e que a premissa do filme permite – retomando como exemplo o filme de Michel

---

<sup>389</sup> Cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 45-46.



Gondry [cf. Fig. 73]) comunicam aspetos específicos da história de forma direta porque literalmente integrados no mundo diegético: devidamente consolidado pela criação de regras que o regem, assentes em estímulos e constructos familiares ao público, a correlação entre conteúdo e forma dita a prevalência do primeiro em relação ao segundo num processo natural e intuitivo, em conformidade com a tese de Persson em que este autor discerne em torno da forma como o fruidor tende a privilegiar níveis de interpretação e construção de significado de acordo com o seu grau de competência e familiaridade<sup>390</sup> (e.g. o desgosto amoroso do protagonista em *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, como a dor da perda, em *Entropia* [cf. Fig. 74 e 75], surgem como valores que assumem um papel subordinante, sendo que os elementos fantásticos que ambos os filmes integram se constituem como pressupostos circunstanciais subordinados aos primeiros).



Fig. 74 e 75– Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representadas cenas que evidenciam estados emocionais do protagonista num momento específico do tempo, que sugerem a relação do mesmo com a sua mãe como um dos mais importantes fatores no desenvolvimento da narrativa e da caracterização desta personagem.

Nesta perspetiva, o cariz metafórico da estrutura da curta-metragem traduz-se na fragmentação dos diferentes eventos que a constituem, veiculando a simultaneidade de tempos e espaços, mentais e físicos, que nele confluem, por sua vez mediados pelo estado psicológico das personagens que, presos a um passado que não conseguiram resolver, comunicam de forma incompleta, misteriosa, subliminar – motivo de que decorre uma das mais importantes razões pelas quais a história de *Entropia* acabou beneficiar da dependência (quase) exclusiva de estímulos visuais para comunicar a sua narrativa, na medida em que, repleta de subterfúgios, estes seriam facilmente desvirtuados e/ou clarificados com a introdução de diálogos que sugerissem ou mesmo explicassem as intenções e motivações para as ações das personagens. Pelo contrário, o ambiente criado reflete o mistério e confusão que

---

<sup>390</sup> cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 47-48.

imperam na mente do protagonista no decorrer de toda a narrativa, cujo desenlace, constituindo, por um lado, um momento de catarse para todas as personagens, por outro lado, enfatiza a ideia de fragmentação ao apresentar os múltiplos pontos de vista acerca de um mesmo momento no tempo – a morte de Tomás –, consistindo num episódio de tal forma transformador para Tiago e Mariana, que a partir desse



Fig. 76, 77, 78, 79– Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representadas as diferentes reações do protagonista, com diferentes idades, no momento da morte do seu pai. – configurando-se igualmente como um exemplo da utilização de montagem paralela.

episódio deixam de ser pessoas unas, completas, realizadas, em virtude do sofrimento experienciado (cf. Fig. 76 - 79). Assim, remetendo, mais uma vez, para a forma como a estrutura da curta-metragem traduz o seu tema – associado ao papel que a memória assume na formação da nossa personalidade e aquilo que construímos na relação com contextos em que nos inserimos –, os mesmos pressupostos formais exprimem e mimetizam o estado psicológico das personagens, perpetuando-o ao sugerir uma resolução que se pauta pelo incumprimento e pela ambiguidade, aludindo-se, através da introdução e conclusão da curta-metragem ao estado de permanente vigília por parte do protagonista enquanto criança, à ideia de se tratar de um ciclo vicioso: fazendo referência, no início do filme, à reação amedrontada de Tiago em criança confrontado com a violência das discussões entre os pais, sendo que, no final do mesmo, os pensamentos, medos e angústias que povoam o imaginário da criança e do adulto Tiago confluem, consolidando o seu incumprimento enquanto pessoa, fixada num passado que não consegue resolver (cf. Fig. 76 e 79).

Recorrendo, desta feita, a um filme fora do espectro da ficção científica enquanto referência, o filme *A Single Man*<sup>391</sup>, de Tom Ford, desenvolve-se em torno da mesma temática da preponderância da memória, dependendo, de forma muito significativa, de pressupostos estéticos e formais para a traduzir – nomeadamente no que se refere à montagem e direção de fotografia. Com efeito, tratando-se de um filme de época que narra a história de um professor universitário que convive com o dilema de terminar com a sua própria vida depois da morte do seu companheiro, a narrativa estrutura-se mediante uma sequência de eventos-base – um dia na vida do protagonista –, na qual são intercalados *flashbacks* que narram a relação das personagens, durante os 16 anos que viveram juntos. Sendo, igualmente, recorrente a integração de elementos surrealistas – grandes planos ou planos de detalhe que cortam o decorrer natural das interações do protagonista [cf. Fig. 80 e 81]–, à inserção destes diferentes tipos de estímulos externos à narrativa corresponde uma manifestação visual e estética do tema e do estado emocional da personagem – enfatizando a importância da percepção sensorial na criação das memórias em torno dos momentos fugazes que compõe as nossas vivências quotidianas, postas numa perspetiva quase clarividente à luz de um processo de luto.



Fig. 80 e 81 – Fotogramas do filme *A Single Man*, de Tom Ford (Extraído de *A Single Man* [Filme]. Realização Tom Ford. EUA: Fade to Black Productions. 2009)

Partilhando com este a subordinação da forma ao conteúdo, veiculando-o expressivamente no âmbito das diferentes dimensões do objeto cinematográfico e à semelhança do filme de Tom Ford, a direção de fotografia configurou-se como um dos mais preponderantes instrumentos, não só na comunicação do estado emocional das personagens, sua evolução e relações entre si, mas também no que se refere à sobejamente referida intenção de potenciar a inteligibilidade da narrativa,

---

<sup>391</sup> *A Single Man* [Filme]. Realização Tom Ford. EUA: Fade to Black Productions. 2009

clarificando, através da diferenciação visual, a complexidade da sua estrutura – conferindo estabilidade à experiência do espectador ao permitir que este estabeleça associações e seja capaz de organizar a sucessão de eventos através da apreensão subtextual dos elementos que caracterizam os diferentes tempos/momentos da curta-metragem.

Conforme anteriormente sugerido, estes efeitos foram atingidos a partir da implementação de estilos expressivamente divergentes mediante o contexto temporal das diferentes cenas da curta-metragem, sendo que, por um lado, a representação do presente da narrativa através de uma iluminação caracterizada por reduzidos contrastes e cores dessaturadas cumpre os propósitos de, não só, numa óptica puramente funcional, estipular, através do seu mais incrementado realismo, o contexto temporal alicerce da narrativa – exaltando as correspondências entre a normalidade desta ambiência e a experiência quotidiana do espectador, mas também procurando, ao desprovê-la de estímulos marcados e recorrendo, do ponto de vista da composição, à exploração de um olhar neutro sobre os acontecimentos, simultaneamente sugerir a relação do protagonista com os seus contextos e espaços, psicológico e físico, e as demais personagens que os populam, como uma relação marcada pela apatia e ambiguidade: num primeiro momento da curta-metragem, traduzidos no estado de indeterminação e incerteza em que vive o protagonista, acentuando o mistério associado ao processo de descoberta acerca do passado dos pais motivado pela procura de respostas que o atormenta, e, num segundo momento, evidenciando a depressão que o invade (decorrente de ter deslindado a identidade do assassino do pai e exacerbada pela morte da mãe). Por outro lado, através da exploração de uma proposta estética radicalmente distinta – populada de contrastes acentuados de cor, saturação e iluminação, tomando como referência, em certa medida, a manifestação do movimento expressionista no cinema –, não só se pretendeu estabelecer a diferenciação entre tempos da narrativa sustentada pelo forte contraste entre os dois estilos, como também aproveitar o potencial de sugestão de determinados significados que lhe estão intuitivamente associados, promovidos e consolidados pela tradição artística e semiótica deste movimento.



Fig. 82 e 83– Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representados os dois tipos de iluminação utilizados para diferenciar os tempos da curta-metragem, desta feita, tomando como enfoque os estados emocionais do protagonista no segundo momento do filme.



Fig. 84 e 85 – Fotogramas do filme *Nosferatu*, de F. W. Murnau (Extraído de *Nosferatu* [Filme]. Realização F. W. Murnau. Alemanha: Jofa-Atelier Berlin-Johannis-thal. 1922)

Desta forma, não obstante de se tratar de movimento artístico que tinha como objetivo “expressar realidades interiores através do tratamento estético da realidade física”<sup>392</sup>, em que a distorção das linhas de composição, exacerbadamente oblíquas, a irregularidade das formas e o agravamento dos contrastes entre luz e sombra pretendiam traduzir os estados psicológicos igualmente extremos dos seus protagonistas – configurando-se, por isso, como um meio privilegiado para a veiculação de narrativas de “fantasia e histórias de terror”<sup>393</sup>, como *Metropolis*<sup>394</sup> ou *Nosferatu*<sup>395</sup> (cf. Fig. 84 e 85) –, os eventos que marcam a gênese do Expressionismo são indissociáveis da sua proposta expressiva: assumindo a intenção formal de negar programaticamente a

representação realista dos objetos e partindo de um exagero violento da realidade de modo a poder extrair da mesma uma fruição puramente emocional, subjetiva e que amplamente extrapolasse os limites daquilo que a experiência da realidade objetiva poderia almejar integrar, este movimento surgiu com o objetivo de expressar a angústia que decorreu da participação alemã na Primeira Guerra Mundial, tendo-se consolidado primeiro no âmbito das artes plásticas e literatura/teatro e,

<sup>392</sup> COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*, p. 115.

<sup>393</sup> BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (2003) – *Ob. Cit.*, p. 473.

<sup>394</sup> *Metropolis* [Filme]. Realização Fritz Lang. Alemanha: Universum Film. 1927.

<sup>395</sup> *Nosferatu* [Filme]. Realização F. W. Murnau. Alemanha: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal 1922.

posteriormente, na década de 20, no cinema<sup>396</sup>. Desta forma, profundamente investido na comunicação do contexto em que se integrava e procurando provocar a participação do público que deveria extrapolar da vertente puramente formal o conteúdo subliminar dos objetos das suas narrativas – em conformidade com as práticas estilisticamente divergentes de outra corrente supramencionada (i.e.: cinema soviético dos anos 20<sup>397</sup>) –, o facto de que a manifestação do movimento Expressionista no cinema se marcou pelo tratamento de estados subjetivos – não só histórias, mas também sentimentos, emoções, ideias e atmosferas – através da imagem fotográfica, primordialmente tratada como um meio puramente objetivo de representação<sup>398</sup>, confirma a sua expressividade estética e narrativa que, no presente trabalho, se pretendeu implementar.

Com efeito, em *Entropia*, a intenção de fazer associar ao contexto das viagens ao passado por parte do protagonista uma estética marcada pela negação do naturalismo das cores e da iluminação subordinou-se aos objetivos de, por um lado, veicular a inconsistência daquele processo (enquanto metáfora que deveria sugerir o seu estado de instabilidade emocional que o levava a procurar respostas acerca do passado dos pais), bem como, por outro lado, a violência do conteúdo das descobertas que o mesmo vivencia no decorrer das mesmas. Nesta perspetiva, com vista a explorar o sentimento de iminência de colapso – narrativamente literal e figurativo, físico e emocional –, a experimentação criativa levada a cabo na fase da pré-produção e a implementação que lhe sucedeu decorreram em torno da criação de uma paleta de cores monocromática, pontuada pela saturação de determinadas cores (vermelhos,



Fig. 86 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia*, representativo da iluminação utilizada para definir o passado.

amarelos e castanhos), com o objetivo de exaltar a violência desses elementos da composição, procurando, igualmente, criar uma estética de tal forma contrastante com o naturalismo presente no quotidiano de Tiago que acabaria por traduzir visualmente a artificialidade daquele ambiente narrativo distinto – que se caracteriza

<sup>396</sup> Vd. COOK, David (1996) – *Ob. Cit.*

<sup>397</sup> cf. Capítulo 3.2.2., do corrente documento, p. 25-27; 32.

<sup>398</sup> cf. Capítulo 3.2.1 do corrente documento.

por se tratar de uma casa de uma família de classe alta cujas paredes e o cuidado decorativo exagerado escondem os horrores da violência aqui presenciados. Assim, simultaneamente exaltando um ambiente de ansiedade, traduzidos por um tratamento artificializado/estilizado que surge em conformidade com a acidez daquele ambiente e da relação entre as personagens de Mariana e Tomás (cf. Fig. 86), o tratamento estético desvirtua a noção de conforto geralmente associada à utilização de cores quentes – procurando, através do recurso a estes códigos sócio-culturalmente perpetuados (cuja influência no processo de significação surge amplamente referenciada nas teses de Berger<sup>399</sup>) de forma contrária às expectativas do público, consolidar o objetivo de introduzir elementos desestabilizadores do estado emocional do fruidor, subvertendo o significado deste tipo de estímulos que aqui surgem como uma forma de comunicar os excessos da relação entre o casal, traduzidos através das cores garridas que sugerem, igualmente, a ideia da memória como um conjunto de manchas indistintas e de estímulos cujos sentidos subjacentes surgem extremados.

Nesta perspectiva, e na convicção de que os objetivos desta estratégia evidenciam a sua eficácia nas cenas em que se coloca em confrontação os tempos do passado e presente/futuro como contextos das relações entre Mariana e Tomás, e a primeira e Tiago – nas quais o comportamento inquisitivo do filho a relembra da agressividade do marido (cf. Fig. 87 - 90) –, este configura-se, igualmente, como um exemplo em que os diferentes âmbitos da produção deste objeto cinematográfico (cenografia, iluminação, composição e montagem) se potenciam mutuamente na comunicação das mesmas intenções, traduzidas, não restritamente pela procura de inteligibilidade ou verosimilhança, mas principalmente pela amplificação da sua expressividade na medida em que estilisticamente exploradas segundo uma motivação subordinada à carga emocional destas cenas (não obstante de se tratar de um dos momentos mais estruturalmente complexos da curta-metragem). Com efeito, e a título de exemplo, tratando-se de cenas com um ritmo significativamente acelerado, que fazem uso de muitos recursos de estilo associados à montagem<sup>400</sup> – nomeadamente o *jump cut* e *graphic match* –, a diferenciação dos espaços e tempos através da iluminação e cor fazem com que para o espectador seja intuitiva a recorrente adaptação aos dois contextos, por isso, não se configurando como um obstáculo à compreensão e apreensão do conteúdo emocional e narrativo das cenas –

---

<sup>399</sup> Cf. Capítulo 4 do corrente documento.

assegurando o cumprimento do sobejamente referido objetivo de subordinar a forma ao conteúdo, amplificando-o artisticamente, estipulando e assumindo as estratégias utilizadas como parte da proposta estética e linguagem do próprio filme: sendo que confluem, neste momento, os três tempos nos quais se desenrola a narrativa – sendo o presente o momento em que Tiago pondera as consequências da sua decisão de viajar no tempo, ouvindo uma gravação de uma conversa com a mãe decorrida no primeiro momento da curta-metragem (passado relativo), no decorrer da qual, por sua vez, Mariana se recorda do momento no passado que culmina na morte do marido (*flashback*).



Fig. 87, 88, 89 e 90– Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontram representadas as cenas que colocam em confrontação os dois tempos e duas relações que se configuram como o cerne da narrativa – evidenciando igualmente o uso de *graphic match* como forma de veicular associações entre a inquisição de Tiago e agressividade de Tomás conforme estas são vivenciadas por Mariana.

Desta forma, atentando ainda à contribuição da direção artística para atingir este efeito, o facto de se terem explorado linhas orientadoras divergentes na criação dessas ambiências – sobreutilização de objetos com formas e texturas complexas e trabalhadas (passado) em confrontação com o design minimalista (futuro), já sobejamente mencionada –, organizadas, no tempo, mediante uma mesma disposição espacial, permitiu que a apreensão das diferenças entre tempos se tornasse intuitiva e imediata, sem que, no entanto, se perdessem as referências comuns que confirmam tratar-se de um mesmo espaço, num processo mental eficaz porque ancorado pela exploração de estímulos e lugares comuns familiares ao



espetador – confirmando o postulado por Stets, ao discernir em torno da natureza reflexiva do processo de construção de significado<sup>401</sup>. A intenção de tornar clara essa confluência trata-se de um aspeto importante da história, não só pelo valor artístico que a decisão integra, mas principalmente pelos motivos narrativos que são, neste processo de analogia, exaltados: tornar claro para o espectador tratar-se do mesmo espaço permite contextualizar o sofrimento da personagem de Mariana, atormentada pelas memórias daquilo que vivenciou naquela sala enquanto nova, fazendo com que, em virtude do seu frágil estado, estabeleça associações que a fazem reviver esses momentos.



Fig. 91 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia*, representativo da iluminação utilizada para definir o presente.

Com efeito, enquanto se pode, por um lado, afirmar que o espaço da sala assume a condição de metáfora em torno das relações entre personagens e sua caracterização quando em comunicação com o seu contexto, traduzindo esteticamente a valoração que esses pressupostos assumem – fazendo corresponder, à ausência de estímulos

(visuais e decorativos), conforme anteriormente sugerido, a apatia e a distância por que se pauta a ligação familiar entre Tiago e Mariana no presente da narrativa (cf. Fig. 91), em confrontação com a violência obsessiva do casal que a segunda compõe com Tomás, representado pela sobrecarga de estímulos que define a sala no passado –, por outro lado, aos demais espaços, quarto de Tiago em criança e o escritório de Mariana, é associado o significado de refúgio, marcado pela inclusão de objetos específicos cujo propósito se define pela descrição psicológica das personagens a que pertencem. Desta forma, e a título de exemplo e conforme anteriormente sugerido, a referência ao pêndulo de Newton no quarto que Tiago habitava quando era criança serve o propósito de transmitir a ideia de que a rotina e a repetição se configuravam como únicos valores que asseguram a estabilidade de que o protagonista, enquanto criança, precisava no contexto do seu esforço de negação da vivência em ansiedade e horror provocada pela violência a que era exposto diariamente, bem como a recorrência de relógios como motivos que povoam a sala e o escritório de Mariana, em ambos os tempos, como elementos que traduzem a referência à memória como

<sup>401</sup> Cf. Capítulo 4.2.2. do corrente documento, p. 41.

principal tema da curta-metragem – tratando-se de elementos em que convive a dupla acepção que caracteriza a condição fotográfica do cinema, amplamente abordada com referência aos diferentes autores que se ocuparam da investigação em torno da natureza da imagem cinematográfica<sup>402</sup>, sustentada pela sua literalidade intrínseca (e real, na medida em que se tratam de objetos que efetivamente existem no mundo diegético, assumindo, neste contexto, um papel funcional) a que se associa, por sua vez, um valor simbólico significativo (e exclusivamente orientado para a sua dimensão comunicativa, que extrapola o puro realismo para se configurar como um elemento que expande o texto pelas associações intelectivas que promove no espectador).

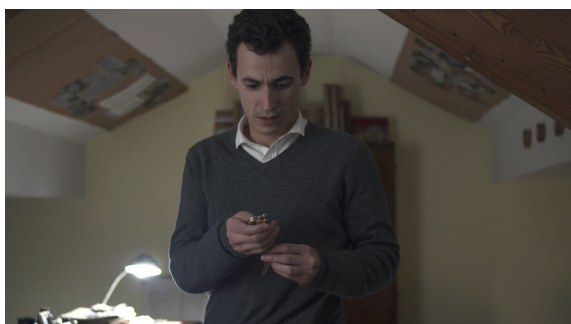


Fig. 92 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia*, representativa de uma cena que decorre no espaço do sótão.

Por outro lado, ainda no que se refere à direção artística, das sobejamente mencionadas intenção e necessidade de verosimilhança – com vista à estabilização da experiência do espectador, a quem, neste caso, é pedido um exercício de imersão num mundo que não existe em conformidade com o que este conhece e que, por sua vez, conforme anterior-

mente aludido em referência ao postulado por Bordwell e Thompson<sup>403</sup>, este é capaz de apreender porque predisposto a desempenhar essa função descodificadora – motivam o recurso a lugares comuns usualmente integrados em filmes do mesmo gênero, recorrentemente utilizados com vista a promover a disponibilidade do espectador em torno da aceitação desta supramencionada condição ficcional<sup>404</sup>, explorando as expectativas do espectador no sentido de facilitar essa transferência de associações e significados necessária ao processo de construção de significados em torno deste tipo de narrativas. Desta forma, materializando o potencial metafórico associado ao gênero de ficção científica (e.g.: viagens no tempo como instrumento narrativo que permite a reflexão em torno do tema da memória), veiculado de forma supostamente naturalista/realista (condição primordial dos filmes de imagem

<sup>402</sup> cf. Capítulo 3 do corrente documento.

<sup>403</sup> cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 53.

<sup>404</sup> Patente na alusão ao termo ‘suspensão da descrença’ na definição de ficção científica (cf. Capítulo 5.2.1. do corrente documento., p. 67)

real<sup>405</sup>), o trabalho desenvolvido no âmbito deste projeto partiu da convicção de que a criação de um mundo plausível deve surgir de forma autónoma/independente das regras que regem a realidade do espectador, mas assegurando a criação de uma base estável que permita ao mesmo estabelecer associações com elementos que o mesmo seja capaz de reconhecer, de forma a poder fazer sentido da experiência proposta e extrair da mesma significados construtivos para os seus contextos reais, que, não raras vezes, se predicam e alicerçam em premissas básicas, como comportamentos, construções sociais ou pressupostos físicos e biológicos que se representam da mesma forma no mundo diegético e no mundo real (em conformidade com o postulado por Burr<sup>406</sup>) – e.g.: assegurar que a Mariana envelheceu, através da caracterização, indicia métodos de organização temporal válidos no contexto encerrado da narrativa da mesma forma que os mesmos se aplicam no mundo que o espectador observa e em que participa no seu quotidiano, cumprindo o propósito, a par das escolhas de guarda-roupa, de veicular a passagem do tempo, tanto numa perspetiva de contextualização epocal, como de organização cronológica da ação.

Desta forma, em conformidade com estas mesmas intenções de fomentar a imersão do espectador – potenciada pela plausibilidade dos diferentes elementos que compõe a o mundo diegético– e atentando às limitações logísticas e monetárias que condicionaram o exercício de cenografia a que esta curta-metragem se propôs, transparece no filme a intenção de explorar códigos e expectativas que habitam no nosso imaginário de forma a potenciar, por parte do espectador e conforme sobejamente mencionado, a apreensão inteligível e estável daquilo que, no filme, pretende ser comunicado, sem que quaisquer elementos o façam desfocar desse conteúdo fulcral – de acordo com o postulado por Kegan, ao refletir em torno da predisposição que o espectador manifesta à partida para procurar na realidade estímulos familiares, preterindo outros que se evidenciem excessivamente díspares em relação ao seu quadro de referências, comportamentos que, por sua vez, se configuram como fatores fulcrais no processo de construção de significados<sup>407</sup>. Com efeito – refletindo mais concretamente em torno da composição do cenário referente ao presente da narrativa, por se configurar como aquele que pressupôs uma proposta mais divergente em comparação com o mundo real tomado como referência –, não tendo sido, no entanto e neste âmbito, um projeto que tenha sido ambicioso na

---

<sup>405</sup> cf. Capítulo 3 do corrente documento.

<sup>406</sup> cf. Capítulo 4.1. do corrente documento, pág. 33-34.

<sup>407</sup> cf. Capítulo 4.2.2., p. 40-41.

complexidade/sofisticação ou originalidade da sua proposta estética deste presente alternativo, tratou-se de uma estratégia que provou a sua eficácia ao integrar poucos riscos de fazer com que a criação destes ambientes reclamasse para si excessivo enfoque, simultaneamente assegurando o cumprimento do propósito de exaltar o contraste com outra tempo narrativo (passado) no qual se desenrola parte da história: assente, assim e conforme anteriormente sugerido, no recurso a lugares comuns do género, e de acordo com a estratégia supramencionada que concerne à exploração das expectativas do espectador de modo a potenciar a sua receptividade ao conteúdo, traduz-se essa intenção no recurso a uma estética minimalista, em que se introduzem elementos tecnológicos/electrónicos em mobiliário de estruturas limpas e geométricas, cujo despojamento de cor(es) pretende sugerir a simplificação da relação do homem com os objetos, (quase) limitados à sua vertente puramente funcional (de que a estética de filmes como *2001: Space Odyssey*<sup>408</sup> ou o mais recente *Moon*<sup>409</sup> se afiguram como exemplos [cf. Fig. 93-95])



Fig. 93 e 94 – Fotogramas do filme *2001: Space Odyssey*, de Stanley Kubrick (Extraído de *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968)



Fig. 95 – Fotograma do filme *Moon*, de Duncan Jones (Extraído de *Moon* [Filme]. Realização Duncan Jones. Reino-Unido: Liberty Films UK. 2009)

<sup>408</sup> *2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968.

<sup>409</sup> *Moon* [Filme]. Realização Duncan Jones. Reino-Unido: Liberty Films UK. 2009.

No que concerne a montagem, a estruturação da narrativa mediante uma organização não linear auxilia, conforme anteriormente sugerido, a comunicação do tema e do conteúdo da história, marcando a relação simbiótica entre forma e conteúdo pelo recurso e exploração da mecânica das viagens no tempo, literalmente apresentadas mas metaforicamente apreendidas, gerindo o tempo e a informação que marca o desenvolvimento da narrativa de modo preciso e controlado. Assim, de forma inspirada, em grande medida, pela montagem soviética – na medida em que a cada uma das cenas são ideias que são associadas entre si de modo intrinsecamente comprometido com o significado gerado por essa colisão<sup>410</sup> –, o ritmo tendencialmente acelerado da curta-metragem imprime a fragmentação dos eventos que a compõe e que são, assim, reorganizados mediante uma estrutura que, nem sempre respeitando a sua sucessão cronológica, por sua vez e algo paradoxalmente, amplifica os seus valores emocionais e significados intrínsecos.



Fig. 96 e 97 – Fotogramas do filme *Twelve Monkeys*, de Terry Gilliam (Extraído de *Twelve Monkeys* [Filme]. Realização Terry Gilliam. EUA: University Pictures. 1995)

Construído mediante uma estrutura circular, em certa medida semelhante àquela por que se constitui *Entropia*, o filme *Twelve Monkeys*<sup>411</sup>, de Terry Gilliam, não só se constitui como um expressivo exemplo da forma como as narrativas de ficção científica se podem configurar como instrumentos de observação crítica perante a sua contemporaneidade manifestando-se sob a forma de advertências acerca do futuro – potencial anteriormente referenciado no contexto da reflexão proposta por McGowan<sup>412</sup> –, como a relevância da sua alusão se subordina ao facto de que a sua estrutura se configura como um elemento vital na comunicação da temática da narrativa, potenciada pela meticulosa gestão da informação neste âmbito veiculada. Desta forma, baseado na supramencionada obra de Chris Marker, *La*

<sup>410</sup> Cf. Capítulo 4.2.1. do corrente documento, p. 35-36.

<sup>411</sup> *Twelve Monkeys* [Filme]. Realização Terry Gilliam. EUA: University Pictures. 1995)

<sup>412</sup> cf. Capítulo 5.2.1, do corrente documento, p. 70.

*Jetée*<sup>413</sup> (cf. Fig. 96 e 97), este filme narra a história de um prisioneiro que, aliciado pela promessa de perdão da sua pena, é recrutado para integrar uma experiência científica que consiste em viajar repetidamente para diversos momentos do passado com o objetivo de procurar informações que permitam aos cientistas do seu tempo desenvolver uma cura para um vírus fatal que assolou a Terra e condenou todos os seus habitantes ao exílio no passado ano de 1996 – veiculando-se a ambiguidade relativamente ao teor (literal ou provocado por um desequilíbrio psicológico do protagonista) destas viagens ao pontuar o desenvolvimento narrativo com a recorrente alusão a uma memória de uma cena decorrida num aeroporto (numa clara alusão à obra de Marker que lhe deu origem [Cf. Fig. 98 – 101]), em que as referências a uma mulher desconhecida, uma estranha mala e um homem assassinado se aduzem, renovam, omitem ou revelam em função da informação a que o protagonista acede no decorrer dos eventos que compõe a história do filme, no âmbito da qual a sua construção cíclica e a fragmentação que caracteriza a linguagem estética do filme sugerem o seu tema e traduzem o estado emocional e psicológico da personagem.



Fig. 98 e 99 – (à esquerda) Fotogramas do filme *Twelve Monkeys*, de Terry Gilliam (Extraído de *Twelve Monkeys* [Filme]. Realização Terry Gilliam. EUA: University Pictures. 1995)

Fig. 100 e 101 – (à direita) Fotogramas do filme *La Jetée*, de Chris Marker (Extraído de *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962)

<sup>413</sup> *La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962

De forma análoga, preterindo-se, assim, a linearidade e realismo da narrativa em favor dos efeitos que essa desvirtuação provoca no espectador, destaca-se como principal exemplo tradutor destas intenções o recorrente uso da montagem paralela, que, em *Entropia*, se assume em diversos momentos e com diferentes objetivos: por um lado, através da sua aceção clássica, associada à simultaneidade cronológica de acontecimentos, apresentados sucessiva e paralelamente de forma a potenciar a intensidade dramática de determinadas cenas (e.g.: no final da curta-metragem, quando são apresentadas, alternadamente, as ações das três versões do mesmo Tiago que se encontram naquele espaço, no momento em que o protagonista mata o pai); por outro lado, através da sua dimensão dialética, determinada pelas associações que são sugeridas entre os planos, narrativas e/ou visuais (*graphic match*) – cf. Fig. 102 e 103.

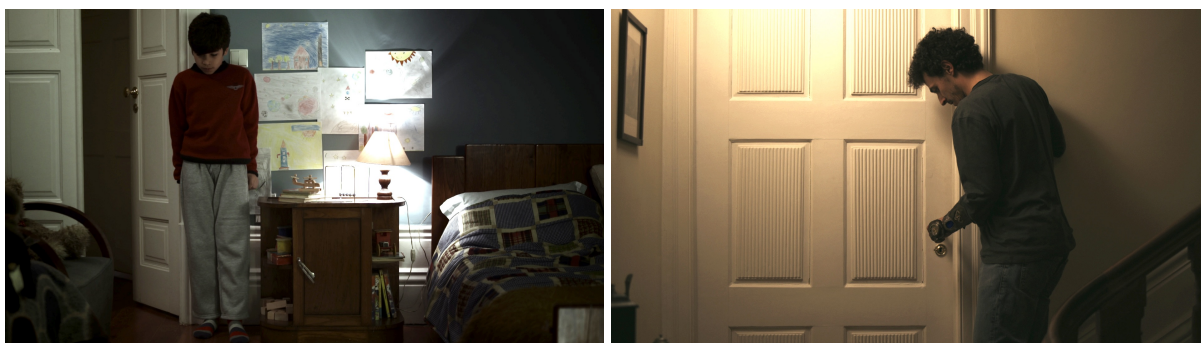


Fig. 102 e 103 – Fotogramas extraídos da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontra representado o uso de montagem paralela com recurso a *graphic match*, como forma de veicular a convergência de diferentes versões da mesma personagem num dado tempo determinante para a construção da sua identidade.

No que se refere a esta última afirmação, configura-se como principal exemplo a articulação, supramencionada, que coloca em confrontação uma conversa entre Tiago e Mariana no decorrer da qual as memórias da segunda transportam o espectador para o espaço e o tempo em que uma interação com o marido Tomás culmina em mais um atentado à sua integridade física<sup>414</sup>. Remetendo esta análise para a sucessão de eventos que convergem nesse referido momento da narrativa, atentar-se-á ao facto de que as cenas que se desenrolam no ambiente presente são na realidade a continuação de um episódio introduzido no início do filme, reintroduzido através de uma gravação que o protagonista se encontra a ouvir numa segunda parte da curta-metragem; por sua vez, essas mesmas cenas que são recuperadas através de uma memória de Tiago (que recorda aquela determinante conversa que teve lugar quando a mãe era ainda viva) promovem a introdução das memórias de Mariana (que

<sup>414</sup> Cf. Capítulo 6.3 do corrente documento, p. 98-99.

recorda o confronto com Tomás, no dia em que este fora assassinado)<sup>415</sup>. Com efeito, este momento é exemplificativo, por um lado, da forma como a estrutura não linear desta narrativa lhe permite uma gestão expressiva das circunstâncias e do ritmo a que a informação vai sendo revelada – incrementando o mistério e o dramatismo da história –, como, por outro lado, da diversidade de estratégias utilizadas para assegurar a sua inteligibilidade e expressividade. Desta forma, em adição ao tratamento diferenciado da cor, iluminação e cenografia, utilizadas para estabilizar e potenciar criativamente este momento de articulação entre o ambiente do passado e do presente, a montagem contribui para incrementar o contraste estilístico através da determinação do uso de *jump cuts* como código diferenciador – utilizado, no que se refere à discussão entre Tomás e Mariana, com os objetivos veicular a sua condição de recordação e de aumentar a tensão, desconforto e violência subjacentes ao momento representado, amplificado o seu dramatismo através da completa anulação de qualquer cariz naturalista, tanto ao nível do som como da imagem, a que acresce ainda a referência, através dos paralelismos estabelecidos (e anteriormente aludidos), à sua dimensão dialética.



Fig. 104 – Fotograma extraído da curta-metragem *Entropia*, nos quais se encontra representado um momento utilizado recorrentemente com o objetivo de o configurar como uma referência para a organização temporal dos eventos por que o filme se compõe, através da sua repetição.

Nessa medida, se, por um lado, pode afirmar-se que a diferenciação estilística cumpre o propósito de estabilizar a experiência do espectador – porque estipula códigos que orientam a sua apreensão e compreensão da narrativa, igualmente consolidada pela repetição de determinados momentos-chave da curta-metragem, assegurando, numa narrativa que requer, por parte do público, uma recorrente readaptação a novas circunstâncias espaço-temporais, imagens que o ajudam a situar-se e a reorganizar a cronologia da ação (e.g.: o momento que, no decorrer da discussão entre Tomás e Mariana, culmina no bater da porta [cf. Fig. 104]) –, a que acresce, ainda, a conservação e potenciação da verosimilhança como condição necessária à construção de significados – fazendo o espectador aceitar o mundo criado

<sup>415</sup> Cf. Anexo A – argumento da curta-metragem *Entropia* – Cenas 14 a 22.



sem reservas que o façam remover-se da experiência –, por outro lado, os resultados atingidos em *Entropia* são passíveis de ser analisados sob a óptica dos obstáculos ao entendimento que podem decorrer da sobreutilização de artifícios formais – a que Kuhn aludia ao referir-se ao excesso linguístico que o gênero preconiza<sup>416</sup>. Desta forma, sendo verdadeiro que o exemplo supracitado é expressivo do modo como a forma pode traduzir o conteúdo de tal maneira que potencia a imersão do espectador (fazendo-o partilhar da confusão/fragmentação, física e psicológica, do protagonista), também o é que a introdução dos mesmos códigos/recursos estilísticos que são utilizados no decorrer da curta-metragem e que acabam por configurar o seu estilo transversal – *jump cuts*, montagem paralela, etc. –, na primeira parte da curta-metragem, encontram-se integrados de forma impositiva, passível de alienar aqueles espectadores que não chegam a ser envolvidos pelo mistério que serve de catalisador da narrativa, criando obstáculos, com efeito, à sua compreensão: estratégia que, desta forma, apesar de ter sido motivada por pressupostos que faziam sentido narrativa e intelectualmente, correm o risco de ser percebidos como meros artifícios pelo espectador incapaz de interpretar a mensagem porque, em conformidade com o postulado por Persson<sup>417</sup>, a instabilidade da experiência não lhe permite ultrapassar os primeiros níveis de leitura, interpretação e, por conseguinte, de entendimento da linguagem cinematográfica por que a narrativa se compõe (de forma inversamente análoga aos efeitos atingidos no âmbito da pós-produção, que sustentam a comunicação de um mundo alternativo de forma visual pela inclusão de efeitos especiais que não reclamam para si a atenção excessiva por parte do fruidor, apreendidos de forma subtextual, fazendo com que forma e conteúdo se completem e complementem).

Nesta perspetiva, no que se refere ao som diegético, de forma semelhante à inclusão de efeitos especiais como forma de veiculação de verosimilhança – consolidando a criação de um ambiente futurista, no seguimento das linhas orientadoras da direção artística –, também no que se refere à sonoplastia se procurou cumprir o mesmo propósito, desta feita, através da exploração de lugares comuns associados aos filmes de ficção científica, recorrendo a estímulos sonoros que povoam o imaginário do público e que, por isso, ajudam a estabilizar a sua experiência, segundo uma estratégia patente na criação de um ambiente dentro do

---

<sup>416</sup> Cf. Capítulo 5.2.1. do corrente documento, p. 69.

<sup>417</sup> Cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 49.

qual determinados artificios são espectáveis (e.g.: dispositivos para viajar no tempo; hologramas, etc.) e, por isso, em certa medida e de acordo com o postulado por Bordwell e Thompson<sup>418</sup> (e sobejamente referenciado no corrente texto), requeridos pelo espectador propenso e disponível a integrar o mundo diegético sem embargos à sua interpretação.

No entanto, por outro lado, a exploração criativa do design de som assenta-se mais evidentemente na subversão dos estímulos sonoros diegéticos, reaproveitados no sentido de pontuar poeticamente os momentos de maior intensidade dramática da narrativa, nomeadamente: a preponderância do som do pêndulo de Newton, a que se recorre frequentemente com o propósito de se assumir, conforme anteriormente explanado, como um objeto de evasão e de repetição de um quotidiano de destruição, veiculando, assim, um falso sentimento de conforto e inocência que caracterizam as cenas protagonizadas pela criança, por surgirem em confrontação com ações que contrariam esses sentimentos pela violência do seu significado (e.g.: exploração onírica deste som ao associá-lo ao momento em que o Tiago mata o pai, procurando sugerir que são os traumas de infância do primeiro que o levam a implementar uma medida tão extrema para acabar com o sofrimento da mãe). Cumprindo o mesmo objetivo, a título de exemplo, também a inclusão de sons de discussão que pontuam o final do filme reintroduzem, nestas cenas, esse sentido de repetição, ao sugerirem igualmente tratar-se de uma memória confusa de uma personagem que se encontra fragilizada ao ponto de não distinguir o presente do seu passado (no ceio do qual a discussão representada é apenas uma em dezenas de outros episódios de igual violência), da mesma forma que procurou explorar-se, com o objetivo de intensificar o conteúdo da narração, a anulação intencional de estímulos sonoros diegéticos, amplificando os significados que lhe subjazem ao despojar as cenas dramáticas de qualquer estímulo que pudesse distrair o espectador das emoções representadas.

No que se refere à banda sonora, procurou-se igualmente aproveitar o potencial poético do enfático uso da artificialidade dos estímulos auditivos, subvertendo, assim, as estratégias tradicionais que, não raras vezes, ditam que a música sirva o propósito de condicionar as emoções do espectador em função do conteúdo narrativo que as mesmas encerram em si mesmas – veiculando-se, transversalmente, sensações de distorção e desconforto, fazendo com que a banda sonora surja quase exclusivamente como um veículo de criação de atmosferas,

---

<sup>418</sup> Cf. Capítulo 5.1. do corrente documento, p. 53.

mantendo a sua presença algo subreptícia. Com efeito, a inclusão de elementos de percussão narrativamente motivados (e.g.: som de relógio, diegético), associada à criação de uma banda sonora assente em ambientes sonoros, cumpriu o propósito de também ela traduzir o tema da curta-metragem: do processo de criação de memórias, mistificadas mediante o seu teor lírico, fazendo com que estímulos aparentemente contínuos sirvam de metáfora para os estados mentais das personagens – estagnação, apatia, ambiguidade. Desta forma, imiscuir os dois ambientes (lírico, intelectual, imaginário e o concreto e factual) configurou-se como uma estratégia implementada com o objetivo de fazer com que as duas dimensões da curta-metragem se contaminassem, traduzindo, com efeito, aquela que foi uma das principais intenções na realização deste trabalho: desenvolver uma narrativa que se sustentasse na criação de um mundo imaginário mas verosímil, mas explorando a dimensão metafórica dos elementos que constituem a sua organização formal.

Desta forma e em conclusão, tratando-se de um gênero significativamente dependente de um conjunto de pré-conceitos profundamente enraizados na cultura popular e especificamente modelados à imagem do cinema de Hollywood – feito de fórmulas perfeitamente executadas e promovidas por grandes estúdios e produtores, cujo retorno monetário é direta e exponencialmente proporcional ao investimento pressuposto – e atentando, por conseguinte, à sobejamente mencionada preponderância que contextos e constructos socioculturais assumem nos processos de construção de significado e a forma como estes determinam, com efeito, a subordinação do potencial comunicativo da arte a esses valores, o contexto de produção de curtas-metragens de ficção científica (independentes deste sistema) configura-se como uma circunstância que encerra a necessidade de medir o valor artístico e de produção deste dado objeto de forma tão autónoma quanto possível em relação ao seu contexto de produção cinematográfica mais abrangente: daqui decorrendo que a investigação levada a cabo no decorrer do projeto *Entropia* e a possibilidade de aplicação dos conhecimentos adquiridos nesse processo tenham sido significativamente sujeitas a inúmeros condicionantes, desta forma promovendo a necessidade de se gerir, de forma intensamente refletida, recursos e intenções, sendo fulcral a procura de soluções cuja criatividade adviesse desse desafio de escassez e não do potencial emprestado da abundância de recursos físicos e humanos. Com efeito, a análise em torno de diferentes perspetivas acerca do modo como o processo de construção e veiculação de significados (na óptica do emissor) se predica na

antecipação da forma como se efetiva a sua interpretação (pelo receptor), analisadas em torno de exemplos e teorias que marcaram a prática cinematográfica ao longo dos tempos, serviu o propósito princípios básicos de criação de narrativas, coesas e inteligíveis, catalisadas pelo incremento de valores como verosimilhança e seu valor comunicativo – por sua vez predicado na convicção que marcou a génese da corrente investigação subjacente ao potencial metafórico do meio cinematográfico (através das narrativas de ficção científica, especificamente) determinado pela extrapolação dos limites do realismo, num processo iniciado desde os seus primeiros anos de existência até aos dias de hoje, constituindo inumeráveis exemplos em que a sua relevância para a história do cinema confirma a (parcial) autonomia desse potencial em relação a valores puramente monetários.

## 7 Conclusão

No contexto da criação e fruição de filmes de ficção científica, a natureza fotográfica da imagem cinematográfica configura-se como um fator que lhe confere a autoridade – decorrente do facto que certifica a existência de objetos captados pela câmara, contextualizando-os de forma irrefutável espacio-temporalmente – e que se manifesta, por sua vez, ao configurar-se como uma característica que promove a vinculação do espectador e fomenta o seu sentido de crença e subsequente participação do espectador na interpretação da obra, como uma condição fulcral para a formulação de um contexto discurso que assegura a eficácia da comunicação: sustentando, em virtude da sua proximidade com a realidade quotidiana do espectador, a implementação de uma linguagem que, dado que este a interpreta intuitivamente, lhe permite canalizar o seu esforço de entendimento em torno de níveis mais avançados de interpretação. Incorrendo, assim, num esforço intelectual alicerçado pelo realismo que a imagem cinematográfica integra, sempre e não obstante do quão radical se pode afigurar o nível de distorção que a mesma pode preconizar, um índice de semelhança em relação à realidade com que o espectador se confronta diariamente – sendo que os filmes de ficção científica o fazem incontornavelmente –, pode afirmar-se que este género permite, por definição, a constituição de experiências significativas porque suficientemente despojadas da fisicalidade por que a sua interação com os contextos reais se reveste, de forma, porém, definitiva e determinantemente ancorada na mesma – deste modo possibilitando a constituição de um contexto favorável a que este efetive, assim, o salto intelectual necessário à construção de significado.

### 7.1 Realismo da Imagem Cinematográfica como ponto de partida

Nesta perspetiva, assumindo a natureza fotográfica da imagem cinematográfica como cerne do primeiro problema associado ao conceito de real nos filmes de ficção científica, o potencial de transformação da matéria configura-se como um fator fulcral que caracteriza a sua forma específica de comunicação, catalisando-a ao tomar o fotorrealismo como um valor que se define enquanto ponto de partida e não como um fim em si mesmo: sendo que a ficção científica se configura como um

gênero cinematográfico que (se) traduz (n)essa especificidade de forma expressiva, não obstante do seu potencial enquanto instrumento privilegiado de preservação de memória evidenciar a imediata intuição e subordinação funcional do cinema à captação do real, a ponto da rigidez do meio ter suplantado, à partida, a capacidade de se configurar como um instrumento de narração que apenas lhe foi associada posteriormente –marcando-se, por conseguinte, a distinção com as demais artes na medida em que, enquanto que a pintura, música ou escultura partem da total indefinição e se completam na criação de objetos radicalmente distintos da sua condição primordial, o cinema, partindo de uma matéria-prima, à partida, definida e pouco neutra, não parecia permitir a abrangência ou ilimitada potencialidade que as outras artes pareciam integrar. Desta forma, na mesma medida em que, para o cineasta russo Eisenstein, a montagem surgia como um veículo de subversão desse cariz estanque da imagem cinematográfica, pode afirmar-se que, no âmbito da criação de filmes de ficção científica, o mesmo princípio se aplica ao traduzir a mesma gênese programática subordinada à necessidade de desvirtuação/reformatação do realismo como forma de, algo paradoxalmente, melhor comunicar significados implícitos, mediante uma linguagem discursiva que parte do real e para que este aponta, atentando à sua condição enquanto forma de expressão artística.

Com efeito, no âmbito da reflexão em torno da forma como essa distorção confirma, ao evidenciar o seu potencial de transformação formativa, a relevância artística do cinema, a integração e equiparação em termos de preponderância das dimensões, objetiva e subjetiva, em que conflui a definição aparentemente paradoxal da imagem cinematográfica sugere a asserção de que a concretização do seu potencial comunicativo consiste num processo intrinsecamente suportado pela influência que o espectador opera neste processo – validando-o através do seu investimento intelectual, que, por sua vez, se sustenta significativamente na conservação de parte da relação de semelhança entre o mundo diegético e aquele em que este habita diariamente.

Nesta perspectiva, a dicotomia entre verdade (fixa) e verosimilhança (plausível) determina, ainda que parcialmente, o questionamento em torno da problemática associada ao realismo intrínseco da imagem cinematográfica enquanto condicionante, ao atribuir à aceitação da ilusão como um fator fulcral, mediador e catalisador desse comprometimento do indivíduo perante o objeto de fruição – conceito que decorre da reflexão em torno dos princípios que sustentam os processos

de significação que ocorrem nesse ato intelectual, cuja gênese se define pela promoção de uma atitude ativa por parte do espectador .

## **7.2 Subjetividade dos modos de ver como condição**

Com efeito, atentando à irrefutabilidade da asserção de que toda a experiência humana se pauta pelo exercício de busca de sentido – e considerando a prática e fruição artística como um dos mais relevantes contextos que marcam a vivência social e cultural do indivíduo –, os embargos que se manifestam no âmbito da reflexão em torno de filmes de ficção científica e se predicam no inalienável realismo da imagem cinematográfica são preteridos em favor de outras características e competências mais preponderantes para a constituição de experiências significativas, por parte do espectador: nomeadamente no que se refere à criação de um contexto favorável para que este possa construir significados em torno das mesmas, mediante um processo, por sua vez, subordinado a um conjunto de fatores (quase) sempre significativamente baseados em pressupostos que lhe externos ao próprio objeto artístico autonomamente percebido – que integram, desde o exercício de seleção de estímulos que lhe são familiares à reflexiva influência do contexto coletivo sociocultural na constituição desses predicados – maioritariamente sustentando-se nos atos de reconhecimento e identificação em torno dos elementos/argumentos por que este se constitui, apreendidos sempre em relação ao seu contexto.

Com efeito, este configura-se como um processo que permite ao espectador extrair significados partindo da extrapolação dos limites da diegese, na medida em que o fruidor elabora as suas construções interpretativas tomando sempre em conta, consciente ou inconscientemente, as suas vivências, características idiossincráticas, valores e aprendizagens prévias e a sua postura/resposta ao pensamento socio-cultural dominante, interpretando o objeto artístico como fator de construção da sua identidade e tomando-se a si mesmo como medida dessa relação – nunca de forma independente do seu contexto ou exclusiva e unilateralmente subordinada ao que o objeto pretende comunicar. Desta forma, a relevância do pensamento construtivista, no âmbito da reflexão em torno deste tipo de narrativas, evidencia-se ao preconizar, renovada e categoricamente, a secundarização do realismo como valor primordial da linguagem fílmica – e do seu potencial comunicativo – em favor de uma acepção multidimensional do processo de construção de conhecimento que assenta na

observação de que este, não só depende impreterivelmente do indivíduo como agente ativo e fulcral para a efetivação deste processo dinâmico, como não deriva da percepção direta da realidade.

Assim, atentando ao facto de que os pressupostos que presidem à construção da cultura não são unidimensionalmente determinados, mas coletivamente construídos – num diálogo reflexivo, mutuamente influenciado e integrado por ambas as parcelas que o constituem e que marcam a relação do indivíduo com o seu ambiente, determinando as condições para a construção de conhecimento –, a definição do espectador como agente ativo no processo de significação pressupõe a sua disposição a aceitar o mundo diegético como plausível (não necessariamente verdadeiro), subordinada ao seu cariz ilusório: a capacidade do espectador se adaptar à divergência que os filmes de ficção científica propõe em relação à forma de ver o mundo quotidiano – sendo capaz de privilegiar as similitudes e preterir as diferenças, desde que assegurados níveis mínimos de estabilidade dessa experiência – sustenta-se, com efeito, na tendência do espectador organizar os estímulos com que é confrontado de forma a que este possa reconhecer-lhes sentido, consistindo num processo que, simultaneamente, promove e se baseia na procura da satisfação dessa necessidade de identificação. A potenciação desse reconhecimento configura-se, com efeito, como um fator fulcral que permite ao espectador assumir o papel de descodificador do conteúdo discursivo de um dado filme, medido e efetivado pela sua capacidade de promover uma atitude ativa no público, por sua vez, capaz de estabelecer associações e, assim, construir conhecimento – reclamando a sua função enquanto agente de transformação, deliberada ou não, no contexto que o rodeia, na mesma medida influenciado por este.

### **7.3 Participação intelectual do espectador como objetivo**

Da supramencionada preponderância atribuída ao fomento da participação do espectador decorre a terceira problemática associada ao conceito de real nos filmes de ficção científica que se relaciona com a correlação entre o cariz metafórico do género e a sua subsequente instrumentalização enquanto veículo de ideologia – partindo da ideia de que, na mesma medida que ao espectador é atribuída a função de decifrador da obra que apenas se completa pela construção de significado por este efetivada, este se confirma, neste processo, como alvo de uma comunicação deliberada e



potencialmente subordinada a objetivos de ordem ideológica, velada pela abstração que o gênero de ficção científica preconiza.

Subordinado, assim, à negação da prevalência da literalidade do real fotográfico como fator determinante da natureza cinematográfica – propondo um modo de ver o mundo de forma necessariamente distorcida, não só porque sujeita às referenciadas transformações formativas que são sua condição enquanto meio de expressão artística, mas também porque a esta reformatação do real se sucede a mediação do espectador enquanto agente de interpretação –, pode afirmar-se que o cariz comunicacional (metafórico) do cinema de ficção científica é possível por causa da (em oposição a ser não obstante da) sua realidade intrínseca: beneficiando, no que respeita a pressupostos formais e de conteúdo, da intuitiva familiaridade que a proximidade com o real potencia, mas expandindo os limites do quotidiano pela anulação da literalidade para que esta tende, promovendo uma postura ativa no espectador a quem é proposto um exercício de temporária abstração (restrita à duração do filme) em relação a um conjunto de referências e de pressupostos de interação com o ambiente em que está integrado, para que a criação de novas e transformadoras associações possa ser promovida – mais uma vez confirmando fatores extracinematográficos que confluem no espectador como principal enfoque da experiência artística, a quem, por sua vez, é requerido que reafirme a sua disponibilidade para integrar, intelectual e racionalmente, aquilo com que é confrontado, para que possa operar mudanças, ciclicamente, nos contextos em que está inserido, incorrendo num processo de que decorre a construção e permanência de códigos socioculturais que está na base da criação destes géneros e modelos artísticos a que estes filmes tão frequentemente aludem (e de que, reflexivamente, necessitam para se comunicarem). Atentando, assim, ao incremento da competência do público em incorrer neste tipo de atividade intelectual – evolução marcada pelo contraponto com a reação dos espectadores que tiveram a oportunidade de assistir às primeiras projeções dos filmes dos irmãos Lumière, anteriormente referida, desde o paradigma da fruição passiva à participação ativa que a experiência cinematográfica preconiza –, este modo de viver, socialmente, num estado de hiperrealidade configura-se como um contexto fulcral à proliferação e crescente preponderância destes filmes enquanto veículos de observação crítica em torno da contemporaneidade, no âmbito da sua analogia se assume como principal força motriz: assegurada, como fatores promotores da construção de significados, pelo um

equilíbrio entre a segurança da diegese – em que a artificialidade/distorção dos contextos reais que integram o fruidor se configura como constante recordação da imaterialidade da imagem fotográfica com que este se confronta, sendo a sua participação fomentada pela possibilidade de abstração, pretensamente imparcial, que o gênero preconiza – e a necessidade de promoção de estabilidade do espectador – asseverando a sua capacidade de estabelecer paralelismos com a sua própria realidade.

Nesta perspectiva, criadas de forma mais ou menos subordinada a modelos ou fórmulas vigentes, as narrativas de ficção científica pressupõe sempre um desafio de interpretação por parte do fruidor, asserção na qual está contida a própria reflexão em torno dos limites e pressupostos da relação entre leitor (de um dado discurso) e diegese, neste âmbito igualmente condicionada pela questão da artificialidade colocada na gênese desta investigação – e sustentada pela dimensão prática da mesma –, por sua vez ancorada na observação de que se a correlação entre referente e referência for efetivada de forma excessivamente mediada pela distorção, a capacidade de apreensão do sentido metafórico se anula na medida em que a disponibilidade racional do espectador se subordina à apreensão da linguagem, não lhe permitindo incorrer no necessário reconhecimento de significados implícitos – obstáculo passível de abranger todos os gêneros cinematográficos, no âmbito da reflexão em torno de narrativas de ficção científica exacerbado pela sua crescente popularidade predicada no desenvolvimento tecnológico a que tão frequentemente surge associado e potenciado pelo excesso linguístico para que este gênero pode, por conseguinte, tender.

#### **7.4 Aprendizagens efetivadas e Trabalho Futuro**

Desta forma, estas observações determinaram as principais aprendizagens efetivadas no decorrer da implementação prática do projeto *Entropia*, associadas aos modos como o processo de transferência de significados e analogia podem ser potenciados, tomando o fruidor como enfoque da modalidade do discurso que subjaz às opções estéticas e formais tomadas, nomeadamente no que se refere à preocupação em torno do fomento da verosimilhança e estabilização da experiência, por sua vez predicados na exploração de códigos e símbolos socialmente aceites e tornados permanentes como elementos que permitem remeter a experiência proposta da narrativa para o contexto do espectador, por conseguinte, constituindo-se como base

ao seu ato interpretativo – procurando consolidar a narrativa numa base passível de se configurar uma experiência significativa porque universalizante, comunicada de forma tão criativamente expressiva como relevante e inteligível.

Nesta medida, uma vez mais enfatizando a dimensão comunicacional em que este tipo de narrativas se manifesta, sustentando a proposta nas críticas conduzidas no sentido de fazer corresponder ao gênero de ficção científica a promoção da uniformização do pensamento coletivo – ao não se constituir como uma reflexão verdadeiramente dissonante relativamente à aos limites da realidade presente, contribuindo, auxiliado pela sua vertente futurista, para a vigência e dominância de dadas e repetidas temáticas e ideologias – e atentando à sobejamente referenciada estratégia de promoção da participação do espectador – que, por sua vez, contém a resposta às críticas acima descritas, ao evidenciar a relevância de discernir, no âmbito artístico, em torno dos temas/problemas em relação aos quais o espectador pode operar mudança –, propõe-se expandir esta investigação a partir de uma análise comparada entre o discurso patente em narrativas de ficção científica e em filmes de propaganda, marcando a continuação de uma estratégia de investigação que se predica no cruzamento entre aspetos formais e os pressupostos psicológicos que lhe são inerentes. Desta forma, atentando à marca ideológica dos artistas do período soviético, predicada na capacidade do cinema/montagem propor reformatação da natureza de forma a criar associações criativas e simbolicamente potenciadas – de certa forma em consonância com o que a ficção científica é capaz de fazer – e partindo do pressuposto de que a motivação do ser humano se pauta pela continuidade – no âmbito do qual a eficácia de um dado discurso pode incrementar-se pela veiculação de estímulos positivos mais do que negativos –, este último aspeto pode configurar-se como uma hipótese de reflexão em torno da eficácia e conseqüente recorrência da estrutura clássica nos filmes de ficção científica (assente na focalização da narrativa num herói a quem é atribuído um dado objetivo completado, de uma forma geral, com sucesso), equiparável ao esforço de sublimação estética patente em filmes de Eisenstein ou Leni Riefenstahl, como valores que servem de veículo de promoção de uma atitude motivada em torno de uma mudança vinculada a um dado pressuposto ideológico, marcado pelos contextos que são contemporâneos à prática artística e assente num processo de catarse.

Com efeito e em conclusão, enfatizando a asserção de que os filmes de ficção científica se configuram como contextos favoráveis à reflexão porque despojados de

preconceitos (mais ou menos emocionalmente motivados) que o afastamento da realidade lhe permite, assegurando a permanência da analogia sob o risco de pôr em causa a capacidade de operar transformações no presente que estas narrativas acabam por preconizar, o problema da instrumentalização a que se aludiu anteriormente no corrente texto configura-se como uma problemática de relevância proporcionalmente crescente em função do incremento de popularidade do gênero, no âmbito da qual o potencial linguístico decorrente da evolução tecnológica – patente, na corrente investigação, pela introdução da palavra artifício – se assume como um fator preponderante, como veículo de verosimilhança, de potenciação do seu cariz metafórico, de puro entretenimento ou de convergência de todos estes valores.

## Referências e Bibliografia

### Fontes Bibliográficas

AUMONT, Jacques – *A Imagem*. São Paulo: Papirus Editora, 7ª Edição, 2002.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel – *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. São Paulo: Papirus Editora, 2006.

BACHMANN, Holger & MINDEN, Michael – *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. EUA: Camden House, 2002.

BARTHES, Roland – *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. EUA: The University of Michigan Press, 1994.

BAZIN, André – *What is Cinema? , vol. 1*. EUA: University of California Press, 1967.

BERGER, John – *Ways of Seeing*. London : Penguin Books, 1972.

BORDWELL, David – *Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures*. EUA: Columbia University Press, 1985.

BORDWELL, David – *Making Meaning: Inference and Rhetoric in The Interpretation of Cinema*. EUA: Harvard University Press, 1989.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin – *Film History: An Introduction*. EUA: McGraw Hill, 2003.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin – *Film Art: an Introduction*. EUA: McGraw-Hill, 2004.

BURKE, Peter, coord. – *Contemporary Social Psychological Theories*, California: Standford University Press, 2006.

BURR, Vivien – *An Introduction to Social Constructionism*, London: Routledge, 1995.

COOK, David – *A History of Narrative Film*. New York: W. W. Norton, 1996.

DANCYNGER, Ken – *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DELEUZE, Giles – *Cinema I: A Imagem-Movimento*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.

EISENSTEIN, Sergei – *Film Form: Essays in Film Theory*. New York: Harcourt, Inc., 1997.

GADAMER, H.G.- *Verdade e Método. I -Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica*. Petrópolis. Ed.Vozes. 1997.

GRIFFIN, Em & PARK, E.J. – *Media Ecology of Marshall McLuhan*. EUA: McGraw-Hill, 2006.

HANDEN, M. & PATALAS, E. – *Camera Obscura*. EUA: Duke Univ Press, 1986.

HICKS, Jeremy – *Dziga Vertov: Defining Documentary Film*. New York: I.B. Tauris Publishers & Co. Ltd., 2007.

HUYSEN, Andreas – *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. EUA: Indiana University Press, 1986.

KEGAN, Robert – *The envolving self*. Cambridge: M.A. Harward, 1982.

KUHN, Annette – *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. EUA: Verso Books, 1990.

LLOYD, David & MOORE, Alan – *V for Vendetta*. Nova Iorque: Vertigo, 1989.

McQUIRE, Scott – *Visions of Modernity: Representation, Memory, Time and Space in the Age of the Camera*. EUA: Sage Publications Ltd., 1997.

METZ, Christian – *Film Language: a Semiotics of the Cinema*. EUA: University of Chicago Press, 1990.

MILLER, Toby & STAM, Robert – *Film and Theory: an Anthology*. EUA: Blackwell Publishers, 2000.

MITRY, Jean – *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. EUA: Indiana University Press, 2000.

PERKOWITZ, Sidney – *Hollywood Science: Movies, Science and the End of the World*. EUA: Columbia University Press, 2007.

PERSSON, Per – *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. EUA: Cambridge University Press, 2003.

RENOV, Michael – *Theorizing Documentary*. EUA: AFI Film Readers, 1993.

RICOEUR, Paul- *Do Texto à Acção*. Porto. Rés-Editora. 1991.

ROBERTS, Graham – *The man with the movie camera*. New York: I.B. Tauris Publishers & Co. Ltd., 2000.

ROSEN, Marvin J & DeVRIES, David L – *Photography & Digital Imaging*. EUA: Kendall/Hunt Publishing Company, 5ª Edição, 2002.

SALT, Barry – *Film Style and Technology: History & Analysis*. Londres: Starword, 1992.

SOBCHACK, Vivian – *Screening Space: The American Science Fiction Film*. EUA: Rutgers University Press, 1997.

SONTAG, Susan – *On Photography*. Londres: Penguin Classics, 2002.

TARKOVSKY, Andrey – *Esculpir o tempo*. S. Paulo: Martins Fontes, 1998.

TUDOR, Andrew – *Teorias do Cinema*. Lisboa: Edições 70, 2009.

YOUNG, R.; COLLIN, A. – *Introduction: Constructivism and Social Constructionism in the Career Field. Journal of Vocational Behavior*. [S.l.] (2004). Vol. 64(3), p. 373-388.

### **Fontes computadorizadas**

McGOWAN, Todd – *Hegel and the Impossibility of the Future in Science Fiction Cinema*. EUA: Film Philosophy, vol. 13, no.1: pp. 16.37 [Online] [Consult. 23 Out. 2012] Disponível em WWW: <URL: <http://www.film-philosophy.com/2009v13n1/mcgowan.pdf>>

DONOVAN, Christopher – *Modern Science Fiction Film* [Online]. [S.l.]. [Consult. 23 Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.english.upenn.edu/>>

Entrevista a Jean Baudrillard para a publicação *Le Nouvel Observateur* por Aude Lancelin. [Online] [S.l.]. [Consult. 25 de Out. 2012]. Disponível em WWW: <URL: [http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1\\_2/genosko.htm](http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm)>

### **Filmografia**

*2001: Space Odyssey* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: MGM, 1968.

*A Single Man* [Filme]. Realização Tom Ford. EUA: Fade to Black Productions. 2009.

*Alien* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Brandywine Productions. 1979.

*Alphaville* [Filme]. Realização Jean-Luc Godard. França: Athos Films, 1965.

*Avatar* [Filme]. Realização James Cameron. EUA: 20<sup>th</sup> Century Fox Corporation. 2009.

*Battlestar Galactica* [Série de Televisão]. Realização Ronald D. Moore. EUA: Universal Media Studios. 2004-2009.

*Blade Runner* [Filme]. Realização Ridley Scott. EUA: Warner Bros. 1982.

*Bronenosets Potyomkin* [Filme]. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925.



*Chelovek s kinopparatom* [Filme]. Realização Dziga Vertov. Rússia: VUFKU. 1919.

*Clockwork Orange* [Filme]. Realização Stanley Kubrick. EUA: Warner Bros Pictures. 1971.

*Close Encounters of the Third Kind* [Filme]. Realização Steven Spielberg. EUA: Columbia Pictures Corporation. 1977.

*District 9* [Filme]. Realização Neill Blomkamp. EUA: TriStar Pictures, 2009.

*Donnie Darko* [Filme]. Realização Richard Kelly. EUA: Pandora Cinema. 2001.

*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Filme]. Realização Michel Gondry. EUA: Focus Features. 2004.

*Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Don Siegel. EUA: Allied Artists Pictures, 1956.

*L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat* [Filme]. Realização Auguste Lumière. França: Kino Video. 1896.

*La Jetée* [Filme]. Realização Chris Marker. França: Argos Films. 1962.

*Metropolis* [Filme]. Realização Fritz Lang. Alemanha: Universum Film. 1927.

*Moon* [Filme]. Realização Duncan Jones. Reino-Unido: Liberty Films UK. 2009.

*Nosferatu* [Filme]. Realização F. W. Murnau. Alemanha: Jofa-Atelier Berlin-Johannis-thal. 1922.

*Primer* [Filme]. Realização Shane Carruth. EUA: Independente. 2004.

*Stachka* [Filme]. Realização Sergei Eisenstein. Rússia: Goskino. 1925.

*Sortie des Usines* [Filme]. Realização Auguste Lumière. França: Kino Video. 1896.

*Star Wars IV* [Filme]. Realização George Lucas. EUA: Lucasfilm. 1977.

*The Birth of a Nation* [Filme]. Realização D. W. Griffith. EUA: David W. Griffith Corp, 1915.

*The Great Train Robbery* [Filme]. Realização Edwin S. Porter. EUA: Edison Manufacturing Company. 1903.

*The Invasion of the Body Snatchers* [Filme]. Realização Philip Kaufman. EUA: Solofilm. 1978.

*The Kiss* [Filme]. Realização William Heise. EUA: Thomas A. Edison. 1896.

*Tocal Recall* [Filme]. Realização Len Wiseman. EUA: Rekal Productions, 2012.

*The Matrix* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros Pictures. 1999.

*The Matrix: Revolutions* [Filme]. Realização Andy e Lana Wachowski. EUA: Warner Bros. 2003.

*Tron* [Filme]. Realização Steven Lisberger. EUA: Walt Disney Productions. 1982.

*Tron: Legacy* [Filme]. Realização Joseph Kosinski. EUA: Walt Disney Productions. 2010

*Twelve Monkeys* [Filme]. Realização Terry Gilliam. EUA: University Pictures. 1995.

*Voyage dans la Lunes* [Filme]. Realização Georges Méliès. França: Star Film. 1902.

## Anexo A – Argumento da curta-metragem *Entropia*

- 1 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO DE TIAGO) - NOITE (PASSADO)
- Ouvimos o bater regular de um PÊNULO DE NEWTON, já no final do movimento, prestes a perder a força. Começamos, gradualmente, a ouvir SONS DE DISCUSSÃO.
- TÍTULO "ENTROPIA"
- Vemos um PÊNULO DE NEWTON estático. A mão de uma criança pega numa das esferas na extremidade, reiniciando o seu movimento regular.
- A criança senta-se no chão. À sua frente, vemos um conjunto de BLOCOS DE CONSTRUÇÃO, com algumas peças já encaixadas.
- Vemos as mãos de uma criança a colocar uma peça que alicerça a construção. Hesita.
- Vemos a expressão de angústia da criança, que reage aos barulhos no exterior. Continua a construir.
- Vemos as mãos da criança a colocar uma peça que se assemelha a um telhado, revelando uma casa.
- Enquanto continuamos a ouvir SONS DE DISCUSSÃO, o PÊNULO DE NEWTON pára, agora sem força.
- INSERT - SALA
- TOMÁS (homem de cerca de 30 anos, vestido de forma simples) ameaça MARIANA (mulher de 30 anos, vestida com roupas de trabalho).
- VOLTA À CENA
- Ouvimos o SOM DE UMA PORTA FECHAR VIOLENTAMENTE. A mão da criança embate na construção e esta ruí.
- A criança olha, assustada, para a porta.
- Vemos a casa de blocos destruída no chão do quarto.
- TIAGO (criança de 7 anos) olha atemorizado na direção da porta.
- FADE TO BLACK
- 2 INT. CASA DE TIAGO (HALL DE ENTRADA) - DIA (PRESENTE)
- Ouvimos PASSOS. Vemos uma fechadura. Ouvimos o som da fechadura a DESTRANCAR.**
- A porta abre-se e, por ela, entra TIAGO, um homem de 30 anos, vestido de forma aprumada. Tiago fecha a porta de entrada e percorre o corredor.

2.

Vemos uma taça que contém um conjunto de chaves. Vemos a mão de Tiago que deixa cair a chave na taça, avançando sem parar.

3 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - DIA (PRESENTE)

Tiago sobe para o piso superior da habitação. Começamos a ouvir o som de uma TELEVISÃO. Tiago pára no vão da porta.

Vemos, sentada numa cadeira, MARIANA, uma mulher de 60 anos, com um ar envelhecido.

Tiago esboça um sorriso. Com a mão direita, bate três vezes na porta.

Mariana olha em direcção a Tiago e sorri.

Tiago entra, fecha a porta e dirige-se para o centro da sala. Enquanto solta o nó da gravata, puxa uma pequena cadeira e senta-se em frente a Mariana.

TIAGO

Bom dia, mãe.

Mariana não reage, ficando a olhar fixamente para a televisão. A sua cara é iluminada pelo ecrã. Ouvimos, como ruído de fundo, algumas VOZES e SONS vindos da televisão. Tiago aproxima-se dela e toca-lhe no ombro, acariciando-a.

TIAGO

Mãe...

Mariana reconhece a presença de Tiago, olhando directamente para ele. Esboça um breve sorriso. Tiago volta a encostar as suas costas na cadeira.

TIAGO

Como estás?

Mariana desvia o olhar para a parede da sala. Num tom débil, responde.

MARIANA

Fui dar uma volta ao parque.  
Aproveitei que o Tomás não está  
em casa.

A cabeça de Mariana inclina-se ligeiramente até que fica a olhar directamente para o chão.

Olha de novo para Tiago, que se encontra inclinado na direcção da sua mochila aberta. Tira de lá de dentro uma espécie de garrafa de água e coloca-a sobre a mesa.

Mariana reage com estranheza àquela acção. Levanta-se e fica parada em frente à janela, olhando lá para fora.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

3.

MARIANA

(cont'd)

Quis mostrar-lhe aquele jardim  
onde costumávamos brincar quando  
éramos miúdas.

Tiago pára de vasculhar o interior da mochila e olha na direção da mãe. O semblante de Tiago está carregado, em sinal de confusão.

Tiago pousa um GRAVADOR no tampo da mesa e pressiona na tecla REC.

MARIANA

(cont'd)

Mas o Tiago esteve o tempo todo  
calado... Pôs-me a pensar.

O sorriso de Mariana desaparece e esta fica pensativa.

Senta-se de novo no sofá, desta feita, no lugar mais perto de Tiago.

MARIANA

(cont'd)

Ele agora raramente fala. Tens  
notado?

Tiago, visivelmente desconfortável, volta a aproximar-se de Mariana.

De forma terna, coloca a mão sobre a sua mão.

TIAGO

Mãe, sou eu, o Tiago.

Mariana olha-o nos olhos e esboça um sorriso nervoso.

Afasta a sua mão da de Tiago, apertando as suas próprias mãos uma contra a outra.

MARIANA

Como está o Tiago?

Tiago olha para o chão, esfregando a cabeça com ambas as mãos. Endireita-se de novo na cadeira.

TIAGO

Está bem...

Mariana levanta-se, sem olhar para Tiago. Tiago segue a mãe com o olhar.

Mariana aproxima-se de um móvel onde se encontram dispostas duas molduras, uma com uma fotografia de Tiago, outra de Mariana. As suas costas estão voltadas para Tiago.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

4.

Nas mãos de Mariana encontra-se um relógio que esta manipula de forma quase obsessiva.

Tiago acompanha o movimento da mãe, confuso.

MARIANA

Tens tomado conta dele?

Tiago volta a encostar-se na cadeira. Desvia o olhar na direção oposta.

TIAGO

Tenho... Tem-se alimentado bem.

Mariana encara Tiago, guardando o relógio no bolso. Tiago olha agora para o chão, cansado.

A expressão de Mariana muda abruptamente e esta torna a virar-se na direção do móvel, evitando o olhar de Tiago. Retira de dentro de uma gaveta três pratos e três copos.

MARIANA

Ótimo! Nunca posso contar com o Tomás para essas coisas.

Os movimentos de Mariana são erráticos enquanto esta se aproxima da mesa de jantar e começa a colocar os três pratos na mesa.

Tiago hesita levantar-se, transtornado.

Mariana começa agora a colocar três copos no tampo da mesa.

Transtornado, Tiago avança na sua direção. Coloca-lhe a mão no ombro. Mariana liberta-se e continua a sua movimentação errática.

TIAGO

**Ouve... Eu-... O Tiago está bem.  
Tem tudo que precisa.**

Tiago hesita. Num tom de voz baixo, continua.

TIAGO

**Sente a tua falta, só isso.**

Mariana vira-se repentinamente para Tiago.

MARIANA

Porquê? Ele comentou alguma coisa?

TIAGO

(confuso)  
Sobre quê...?

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

5.

Mariana fica nervosa e evasiva. Larga o que está a fazer e avança para o sofá.

TIAGO

Mãe...

Tiago hesita. Segue-a em direção ao sofá e senta-se perto de Mariana.

TIAGO

(cont'd)

Mariana, de que é que estás a falar?

Mariana agarra o seu pulso direito com a mão esquerda, afastando-o e escondendo-o de Tiago.

MARIANA

(nervosa)

Já é a terceira vez esta semana. Um dos amigos do Tomás foi condecorado na segunda-feira.

Mariana pausa, tentando conter as suas emoções.

MARIANA

(cont'd)

E se ele perguntar coisas acerca do pai? Que é que eu lhe digo?

Tiago fixa o olhar em Mariana. Aproxima-se dela. Mariana desvia o seu olhar.

TIAGO

Mãe, não queres ir descansar um bocadinho?

Mariana continua de olhar vazio. Espera um momento e depois, então, olha na direção de Tiago e o seu semblante fica, de repente, carregado.

Mariana protege com a mão esquerda o pulso da mão direita.

Tiago aproxima-se dela e tenta pôr-lhe a mão no ombro. Mariana assusta-se, recuando no sofá.

Protege, com a mão esquerda, o pulso da mão direita, puxando a camisa para baixo, como que protegendo uma ferida.

MARIANA

Não é preciso. Estou bem.

TIAGO

Mas fazia-te bem descansar...

Mariana, nervosa e repentinamente agressiva, eleva o tom de voz e levanta-se do sofá.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

6.

MARIANA

Não me ouviste?! Já disse que não preciso!

Tiago mantém-se sentado, olhando-a, perplexo.

A expressão violenta de Mariana relaxa repentinamente, estando agora visivelmente confusa, no centro da ampla sala. Coloca rapidamente a mão no bolso.

Tiago levanta-se.

Mariana sorri levemente quando Tiago se levanta e a olha nos olhos. Faz-lhe uma festa na cara e logo se afasta, dirigindo-se para o quarto.

Tiago segue-a com o olhar, algo confuso.

À porta da sala, Mariana pára para acertar um relógio que marca "15:47". Pega nele, vira-o ao contrário e acerta-o para as "21:33". Mariana segue para a porta.

Mariana pára no vão da porta.

MARIANA

Tomas conta do Tiago enquanto eu me vou deitar um bocado?

Tiago olha agora na direção do relógio que marca agora 21h33. Tiago encontra-se frustrado, mas acede.

TIAGO

Não te preocupes.

Tiago acompanha com o olhar o movimento de Mariana, que sai da sala.

Tiago torna a olhar na direção do relógio da sala que marca 21h33.

Olha para o seu próprio relógio que marca "15:47".

Tiago torna a olhar na direção do relógio da sala.

Ao lado deste encontra-se o relógio de bolso de aspeto antigo que Mariana deixou neste móvel.

**Tiago pega no relógio de bolso e observa-o atentamente.**

**Preso à corrente do relógio, vemos uma chave de aspecto antigo.**

CUT TO



7.

- 4 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - DIA (PRESENTE)
- Ouvimos o barulho de uma fechadura a DESTRANCAR.
- Tiago entra no escritório. Na sua mão, encontra-se o relógio de bolso com a chave antiga. Tiago olha à sua volta. Tiago fixa o olhar no fundo da divisão.
- A divisão encontra-se mal iluminada. Lençóis cobrem a mobília. Tiago aproxima-se de um dos móveis.
- Retira de cima dele um enorme lençol, revelando uma secretária de aspeto antigo.
- 5 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - DIA (PRESENTE)
- Tiago encontra-se sentado em frente à secretária. Na sua frente, vemos recortes de jornal, relatórios, documentos, fotografias espalhados pelo tampo.
- Nos recortes de jornais, conseguimos ler "AGENTE DA POLÍCIA CRIMINAL BALEADO DURANTE INVASÃO DE DOMICÍLIO". Junto do título, conseguimos ler "AGENTE ASSASSINADO DURANTE ASSALTO". Vemos a DATA DO JORNAL.
- Tiago coloca o recorte de jornal de lado, revelando, sobre os papéis, uma MEDALHA.
- 6 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)
- Tiago encontra-se sentado no sofá, olhando a MEDALHA, pensativo.
- FLASHBACK TO:
- 7 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)
- Em primeiro plano, vemos Tomás sentado numa poltrona com uma garrafa de vinho quase vazia a balouçar na sua mão. Ao fundo, vemos Mariana entrar na sala.
- FIM DE FLASHBACK
- 8 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)
- Mariana regressa do quarto, dirigindo-se para o centro da sala.
- MARIANA  
Estás aí..!
- Tiago endireita-se, guardando a MEDALHA no seu bolso.
- Levanta-se para auxiliar Mariana.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

8.

TIAGO  
Conseguiste descansar?

Tiago ajuda Mariana a sentar-se no sofá.

MARIANA  
Consegui, filho, obrigada.

Tiago vai buscar um *blister* de um medicamento e enche um copo com água. As suas costas encontram-se voltadas para Mariana.

TIAGO  
Mãe... já não falamos do pai há bastante tempo.

Tiago aproxima-se de Mariana com o copo de água e o medicamento.

Mariana pausa durante uns segundos. Olha na direção oposta da de Tiago.

MARIANA  
Que queres saber?

Mariana, nervosa e evasiva, esconde o seu pulso direito com a mão esquerda.

Tiago olha na direção dela, sentado no sofá ao seu lado.

Mariana continua obsessivamente a esconder o seu pulso direito com a mão esquerda.

Tiago, desiludido, retira o relógio do seu bolso e coloca-o junto ao GRAVADOR. Estende a sua mão, pronto a desligá-lo.

CUT TO

9 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - NOITE (PRESENTE)

A secretária encontra-se repleta de relatórios, fotografias e recortes de jornais. Junto a esses relatórios, podemos ver alguns documentos onde se pode ler "PROCESSO DISCIPLINAR".

Nesses documentos, junto à fotografia e nome de Tomás, encontram-se as palavras "USO EXCESSIVO DE VIOLÊNCIA".

Tiago inclina-se para trás, olhando, frustrado, para todos os documentos que se encontram dispostos na sua secretária.

POV de Tiago

que vê, através de uma gaveta entreaberta, um GRAVADOR.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

9.

FIM DE POV

Tiago pega no GRAVADOR.

Carrega no botão FASTFORWARD e, posteriormente, no botão PLAY.

TIAGO (V.O.)  
Mãe... já não falamos do pai há bastante tempo.

MARIANA (V.O.)  
Que queres saber?

O semblante de Tiago fica carregado, sem reacção. Percorre alguns documentos de forma errática, como que procurando algo. Pára de repente.

Tiago tem na mão um documento onde podemos ler "Hora da morte: 21h33".

Tiago retira o relógio de Mariana do bolso e examina-o minuciosamente.

No mostrador, os ponteiros marcam 21h33. Ao tentar alterar a disposição dos ponteiros, verifica que estes estão bloqueados.

Continua a examinar o relógio. Ao passar a mão por uma parte do relógio, este começa a funcionar. Ouvimos o barulho dos PONTEIROS A MEXER.

Tiago reage com estranheza. Ouvimos um TIRO. Tiago olha na direcção da porta.

10 EXT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Estranhando as alterações do ambiente que o rodeia, Tiago desce as escadas a correr em direcção à origem do som.

Tiago desce as escadas. Ouvimos um TIRO. Tiago assusta-se.

Esconde-se junto ao vão da porta. Amedrontado, Tiago espreita na direcção do chão.

POV DE TIAGO

**Vemos, no chão, uma sombra ténue e a parede parece vibrar entre duas formas.**

FIM DE POV

Ouvimos um SOM AGUDO. Tiago tira o relógio do bolso.

Vemos a mão de Tiago agarrando o relógio. Ambos vibram.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

10.

Vemos a expressão de Tiago, assustado e confuso. Olha para o interior da sala.

Tiago encontra-se no vão da porta. Em primeiro plano, vemos uma versão mais velha de Tiago, que olha na direção do chão.

POV DE TIAGO (1)

Vemos o corpo de Mariana inanimado no chão, enquanto Tiago (2) - em primeiro plano - olha na sua direção.

FIM DE POV - SEQUÊNCIA DE PLANOS

Tiago (2) encontra-se a olhar para baixo, inquieto.

O semblante de Tiago (1) agrava-se de repente, traduzindo o seu choque.

Tiago (2) continua olhar para o chão, transtornado.

Vemos uma ARMA na mão de Tiago (2). No seu braço, vemos um estranho DISPOSITIVO.

Vemos Tomás estendido no chão, com manchas de sangue no seu peito.

Chocado, Tiago (1) recua, até chegar de novo ao vão da porta.

Tiago recua para o corredor, em estado de choque.

Vemos a mão de Tiago, que aperta o relógio com força.

Tiago ganha coragem para avançar para o interior da sala.

CORTE NO MOVIMENTO PARA

11 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - NOITE (PRESENTE)

Tiago encontra-se no centro do seu escritório. A sua respiração encontra-se ofegante. Olha à sua volta de forma errática. Pára. Larga violentamente o relógio, transtornado.

Vemos o relógio cair e danificar-se.

Tiago senta-se e pousa a cabeça nas suas mãos, a chorar.

FADE TO BLACK

11.

12 INT. CASA DE TIAGO (HALL DE ENTRADA) - DIA (PRESENTE)

Vemos uma fechadura. Ouvimos o som da fechadura a  
DESTRANCAR.

A porta abre-se e, por ela, entra Tiago. Encontra-se  
visivelmente mais velho e desgastado. A sua expressão  
revela tristeza. Tem vestido um fato e gravata pretos.  
Tiago fecha a porta de entrada pesarosamente.

Vemos uma taça que contém um conjunto de chaves. Vemos a  
mão de Tiago que lança as chaves, caindo fora da taça onde  
se encontram as restantes chaves.

13 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - DIA (PRESENTE)

Tiago sobe as escadas e chega à porta da sala.

Tiago bate três vezes na porta e olha em direcção ao  
centro da sala.

Vemos a sala. Tiago, à porta, olha para a cadeira vazia de  
Mariana. Tiago dirige-se para o sofá.

Tiago senta-se junto à cadeira da sua mãe.

*Pega no GRAVADOR que se encontra na superfície da pequena  
mesa. Com o polegar carrega no botão PLAY.*

CUT TO

14 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - DIA (PRESENTE)

No escritório, vemos Tiago observar toda a pesquisa. O  
gravador encontra-se pousado sobre a secretária, com o  
botão PLAY premido.

MARIANA (V.O.)

Já não sei do que é que estava a  
falar há pouco. Sei que era do  
teu pai, mas...

Tiago olha na direcção de um painel de cortiça com os  
documentos que antes estavam sobre a mesa, organizados.  
Assumido uma posição central, vemos os projetos com a  
planficiação do relógio de Mariana, feitos de papel e  
revelando a assinatura "MARIANA VILLA". Outros, claramente  
modernos e digitais, revelam o nome "TIAGO VILLA", e  
consistem no modelo de um NOVO DISPOSITIVO.

INSERT - INT. CASA DE TIAGO (SALA)

Vemos Tiago com a mão colocada na direcção do GRAVADOR,  
hesitando. Ao fundo, vemos Mariana pegar no relógio e  
começar a manuseá-lo obsessivamente. O relógio marca  
21h33.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

12.

TIAGO

Falaste no que ele te fazia. Como  
ele te tratava.

VOLTA À CENA

Tiago olha na direção do GRAVADOR.

Vemos uma mesa repleta de ferramentas, sobre a qual se  
encontra o NOVO DISPOSITIVO. Tiago pega no NOVO  
DISPOSITIVO.

Tiago coloca-o no seu braço.

Insera uma hora - 21h29. Ao fundo, vemos a porta do  
escritório e desaparece num FLASH DE LUZ.

CUT TO

15 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Vemos Mariana a entrar na sala com o passo apressado. Está  
vestida com roupas formais, como se tivesse chegado do  
trabalho. Traz consigo um conjunto de pratos e o seu pulso  
direito encontra-se envolto em ligaduras. Em primeiro  
plano, Tomás encontra-se sentado num sofá, com a garrafa a  
balouçar na sua mão.

TOMÁS

Hoje vieste cedo...!

Mariana aproxima-se, cumprimentando-o com um beijo rápido.  
Dirige-se para a mesa da sala.

Sobre a mesa, coloca pratos e copos.

Mariana dirige-se para a porta da sala. Em primeiro plano,  
Tomás levanta-se. Vemos a garrafa de vinho vazia que este  
deixa no chão.

TOMÁS

Que foi? Ainda agora chegaste e  
já te vais embora?

Mariana pára e olha para trás, na direção de Tomás que se  
aproxima.

16 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)

Antes sentada no sofá, Mariana dirige-se para o móvel.

Nervosa, abre as gavetas do móvel, como que procurando  
algo.

Tiago olha na sua direção e levanta-se.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

13.

Mariana está agora, em frente à cómoda, a chorar. Tiago tenta contê-la num abraço. Mariana evade-se e regressa ao sofá, enquanto Tiago a acompanha com o olhar.

TIAGO

Mãe--

17 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Mariana responde, a medo.

MARIANA (V.O.)

Querias que fosse?

Tomás caminha calmamente em direção a Mariana.

TOMÁS

(sarcástico)

Não, claro que não. O Tiago passa o dia todo a perguntar pela mãe. Pela "mamã". Não sou suficiente para ele... Sou para ti? Suficiente?

Mariana estranha mas tenta desvalorizar.

TOMÁS

Com todo o tempo que passas fora, tenho que perguntar.

Tomás encontra-se agora junto a Mariana que o olha amedrontada.

CUT TO

18 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)

Tiago encontra-se em frente a Mariana. Senta-se no sofá perto dela.

Mariana fica visivelmente emocionada. Nas suas mãos, encontra-se o relógio, que ela manipula obsessivamente.

Tiago tenta conter a mão da mariana.

Mariana fica ainda mais nervosa, evasiva. Os seus movimentos são erráticos. Vira a cabeça evitando o olhar de Tiago. Este procura o olhar da mãe, olha-a nos olhos e põe-lhe uma madeixa de cabelo atrás da orelha.

CUT TO

14.

19 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Tomás aproxima-se de Mariana. Pega numa madeixa do seu cabelo e coloca-a atrás da orelha.

TOMÁS

Porque é que me fazes isto? Sabes  
que eu não queria ter que te  
fazer mal...!

CUT TO

20 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)

Mariana afasta-se de Tiago, nervosa.

Começa a mexer no seu pulso direito obsessivamente.

Levanta-se e aproxima-se novamente da cómoda, como que procurando algo.

CUT TO

21 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Mariana evade-se do abraço de Tomás.

MARIANA

Deixa-te disso. Vamos jantar.

Mariana segue para a porta.

MARIANA

Vou chamar o Tiago.

Vemos a mão de Mariana a pressionar a porta para sair da sala.

CUT TO

22 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PRESENTE)

Mariana procura algo de forma errática e obsessiva.

Vendo Mariana nervosa, Tiago tenta acalmá-la, agarrando o seu braço.

Mariana fica mais nervosa, tentando libertar-se de Tiago.

Mariana consegue abrir uma última gaveta, revelando uma ARMA.

CUT TO



15.

- 23 INT. CASA DE TIAGO (ESCADAS) - NOITE (PASSADO)  
Tiago desce as escadas. Ouve-se barulho de DISCUSSÃO.  
CUT TO
- 24 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)  
Mariana tenta sair da sala, mas a mão de Tomás trava-a violentamente.
- 25 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO) - NOITE (PASSADO)  
Ouvimos o SOM DE UMA PORTA FECHAR VIOLENTAMENTE.  
O jovem Tiago olha atemorizado na direção da porta, sem saber o que fazer.  
Tiago segue na direção da porta, lentamente e a medo, deixando o CASA DE BLOCOS destruída no chão.  
Ouvimos o SOM DE PASSOS a descerem apressadamente as escadas.
- 26 INT. CASA DE TIAGO (ESCADAS) - NOITE (PASSADO)  
Tiago (2) desce a escadaria de forma apressada.
- 27 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO) - NOITE (PASSADO)  
O jovem Tiago esconde-se ao lado da porta. A sua expressão revela terror.
- 28 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)  
Tomás aperta o pulso de Mariana e afasta-a da porta com violência, empurrando-a contra um móvel da sala.  
CUT TO
- 29 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO DE TIAGO) - NOITE (PASSADO)  
O jovem Tiago afasta-se da porta, assustado. Deita-se apressadamente na cama, de olhos fixos no pêndulo. Tiago apressa-se a colocar as esferas do PÊNDULO DE NEWTON em movimento, de olhos fixos no brinquedo.  
Ouvimos o SOM DO PÊNDULO DE NEWTON.  
CUT TO

- 30 INT. CASA DE TIAGO (ENTRADA DA SALA) - NOITE (PASSADO)
- Tiago (2) encontra-se finalmente em frente à porta da sala. Continuamos a ouvir o BATER REGULAR DO PÊNULO DE NEWTON. Deparando-se com uma porta fechada, abre-a violentamente.
- 31 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)
- Vemos Tomás, que olha perplexo para Tiago.
- No vão da porta, Tiago olha na direção do chão.
- Vemos Mariana, estendida no chão.
- Ouvimos o BATER REGULAR DO PÊNULO DE NEWTON.
- Tiago aproxima-se lentamente na direção do pai.
- Tiago tira a ARMA do bolso, apontando-a na direção de Tomás.
- Tomás recua, amedrontado.
- Vemos Tiago olhar o pai, enquanto ouvimos o BATER REGULAR DO PÊNULO DE NEWTON.
- Tiago está com a arma apontada na direção de Tomás, prestes a premir o gatilho.
- 32 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO DE TIAGO) - NOITE (PASSADO)
- Vemos as esferas do PÊNULO DE NEWTON chocarem uma última vez, perdendo finalmente a força.
- Ouvimos o som de um DISPARO DE UMA ARMA. Tiago está deitado em posição fetal, pressionando os joelhos contra o peito. Aterrorizado, Tiago cerra os olhos.
- Os SONS/ECOS DE DISCUSSÃO crescem e Tiago vira-se de costas voltadas para o pêndulo, pressionando os joelhos contra o peito, deitado na cama. Continuamos a ouvir SONS/ECOS DE DISCUSSÃO.
- INSERT - PENSAMENTO DE CRIANÇA
- Vemos a silhueta de dois corpos a lutarem.
- VOLTA À CENA
- Vemos a expressão de terror do jovem Tiago, com os olhos cerrados.
- INSERT - PENSAMENTO DE CRIANÇA

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

17.

Vemos a silhueta de dois corpos a lutarem. Com um movimento brusco, o corpo feminino cai.

CUT TO

33 INT. CASA DE TIAGO (SALA) - NOITE (PASSADO)

Vemos Tiago adulto pousar a arma e seguir na direção da mãe, debruçando-se sobre o seu corpo inanimado.

INSERT - PENSAMENTO DE CRIANÇA

Vemos o corpo de Mariana cair suavemente sobre um relvado.

VOLTA À CENA

Vemos Tiago (2) deitar a mãe no sofá da sala.

Ao deitar a mãe, ela olha-o nos olhos e adormece de novo quase imediatamente.

INSERT - PENSAMENTO DE CRIANÇA

Vemos Mariana deitada no relvado. Lentamente, abre os olhos, sorrindo.

VOLTA À CENA

Ouvimos o SOM DE SIRENES intensificar-se. Tiago (2) afasta-se na direção da porta.

34 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO) - NOITE (PASSADO)

Vemos o jovem Tiago deitado na cama, enquanto ouvimos SONS/ECOS DE DISCUSSÃO crescentes.

35 INT. CASA DE TIAGO (ESCRITÓRIO) - NOITE (PASSADO)

Ouvimos SONS DE PASSOS APRESSADOS, e vemos a mão de Tiago (2) deixar o GRAVADOR numa das gavetas do escritório da mãe.

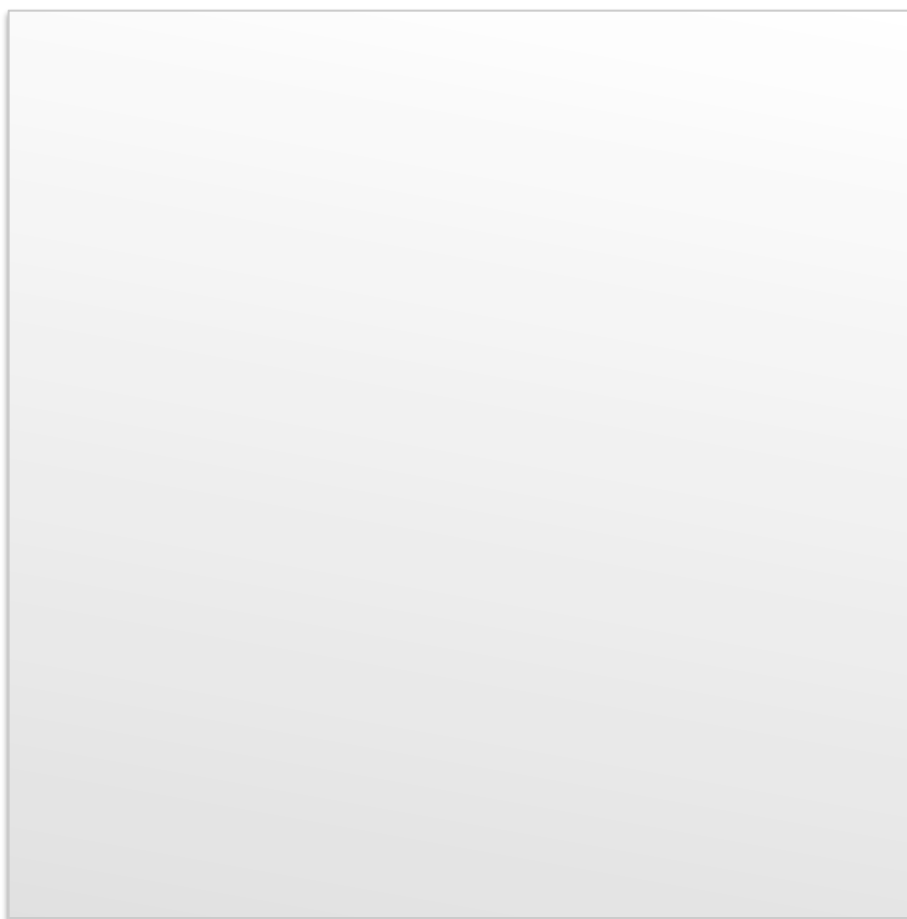
36 INT. CASA DE TIAGO (QUARTO) - NOITE (PASSADO)

Ouvimos o som crescente do bater do PÊNDULO DE NEWTON. Ainda deitado na cama, o jovem Tiago cerra os olhos, amedrontado.

## **Anexo B – DVD da curta-metragem *Entropia***

*(Nota: Estes consistem em duas gravações da curta-metragem Entropia, em formato DVD, tendo-se repetido este objeto por razões que se prendem com a intenção de assegurar a qualidade do seu visionamento. Nesta medida, o primeiro consiste num DVD-vídeo – passível de ser visualizado num leitor de DVD comum, tendo sido significativamente comprimido (e a qualidade da imagem, por conseguinte, reduzida) – e o segundo consiste num DVD de dados – cujo visionamento deve ser feito através de um computador, apresentando uma qualidade mais próxima do ficheiro original).*

### **DVD-Vídeo (formato mpeg2)**



**DVD de dados** (*formato mov, dual-layer*)

