


Manuais de Cinema II

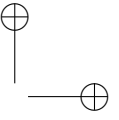
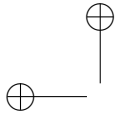


Géneros Cinematográficos

Luís Nogueira

Livros LabCom
2010

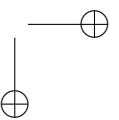
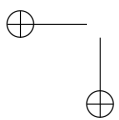


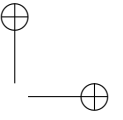
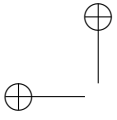


Luís Nogueira

Manuais de Cinema II
Géneros Cinematográficos

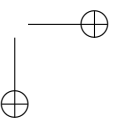
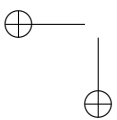
LabCom Books 2010

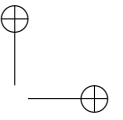
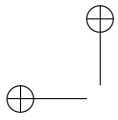




Livros LabCom
www.livroslabcom.ubi.pt
Série: Estudos em Comunicação
Direcção: António Fidalgo
Design da Capa: Madalena Sena
Paginação: Marco Oliveira
Covilhã, 2010

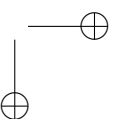
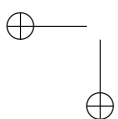
ISBN: 978-989-654-042-5

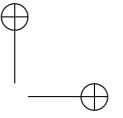




Índice

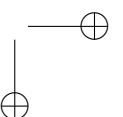
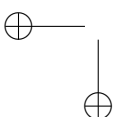
Introdução	1
Definição	2
Critérios	4
Funções	7
Género e autor	9
Cânone	11
Mutações	13
Géneros Clássicos	17
Acção	18
Comédia	20
Drama	23
Fantástico	26
Ficção Científica	28
<i>Film noir</i>	31
Musical	34
Terror	36
<i>Thriller</i>	39
<i>Western</i>	41
Subgéneros	43
Cinema de Animação	59
Definição	59
Princípios	61





Breve história da animação	64
Técnica	75
Estética	80
Plástica	86
Cinética	95
Mímica	103
Banda sonora	109

Cinema Experimental	115
Definição	115
Oposições	118
Experimental e experimentação	124
Cinema e arte	128
Subgéneros	147
Híbridos	151



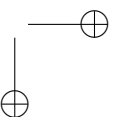
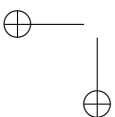


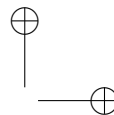
Introdução

Começamos por uma breve introdução, necessária em função da estrutura que sustenta este livro e das intenções que o justificam. Os géneros cinematográficos são um campo amplo e diverso. O nosso propósito, aqui, não é, nem poderia ser, analisar e explicar os géneros cinematográficos em toda a sua extensão e profundidade. Ainda assim, não queremos deixar de propor vias de estudo suficientemente válidas ou inovadoras para este tema.

Dividimos este estudo dos géneros numa parte introdutória e três partes mais específicas. Na primeira, propomos uma compreensão tão vasta quanto possível das questões prévias e fulcrais que se colocam acerca dos géneros cinematográficos: o que é um género? O que é um canône? Quais os critérios de identificação de um género? Depois, abordamos os géneros (e subgéneros) clássicos e principais: quais são? Quais as suas características? Em seguida, tratamos um género muito particular, pleno de criatividade e com uma história riquíssima e muitas vezes ignorada: o cinema de animação. É todo um mundo de imaginação sem freios, pessoal e plural, tanto temática como estilisticamente. Por fim, incidimos sobre o género cinematográfico menos consensual ou mesmo inviável: o cinema experimental. Dizemos que se trata de um género eventualmente inviável precisamente na medida em que se trata de um tipo de cinema que se afirma muitas vezes fora dos, ou contra os, géneros instituídos.

Como se constata, a divisão proposta e a organização deste livro pode ser sujeita a discussão. Eventualmente, muitos aspectos do tema poderão estar sobre ou sub-valorizados. A ausência do cinema documental, por exemplo, é um dado bem notório. De qualquer modo, trata-se sempre de fazer escolhas, na impossibilidade de tratar todas as matérias. A nossa expectativa é muito simples e clara: que cada leitor, e em especial cada aluno, possa encontrar neste manual uma humilde contribuição para um conhecimento mais vasto do fenómeno cinematográfico, em geral, e dos géneros que o integram, em particular. Não mais que isso.





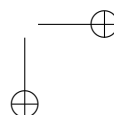
Definição

A primeira questão – que é também a primeira dificuldade e a primeira necessidade – no estudo dos géneros cinematográficos relaciona-se com a sua definição. A questão dos géneros detém na história dos estudos artísticos uma preponderância bastante grande, em especial na literatura, mas também na pintura, constituindo uma tradição vasta e rica, sempre inesgotável.

Na literatura, podemos fazer remontar a questão dos géneros, pelo menos, a Aristóteles, que na sua ‘Poética’ efectua a distinção fundamental entre comédia, (poesia) épica e tragédia. Ao longo dos séculos seguintes, inúmeras seriam as obras que tomariam esta temática como preocupação, dando origem à escrita de incontáveis *artes poéticas*, nas quais se tentou estabelecer frequentemente as premissas e os critérios criativos, bem como a categorização e a caracterização dos diversos géneros. Assim, resulta daí uma extensa lista de géneros que podem ir da cosmogonia ao poema lírico ou ao aforismo, passando pela epopeia, pela ode, pela elegia, pelo romance, pela farsa, pelo conto, pela crónica, pela epístola ou pelo ensaio, entre outros.

A cada um deles, ainda que com relativa irregularidade, o cinema foi buscar um pouco para si. Porém, apesar da enorme diversidade de aspectos que são tidos em conta nestes géneros, devemos, contudo, referir que existem três géneros que, pelas razões que veremos mais adiante, nos parecem, tendo em conta o nosso objecto de estudo, fundamentais sobre todos os outros: a tragédia, o drama e a comédia. A tragédia porque, como refere Aristóteles, retrata seres melhores que nós, os comuns mortais; a comédia porque se refere a seres piores que nós; o drama porque ilustra a vida de seres iguais a nós, ou seja, do cidadão comum.

De forma semelhante, a pintura haveria de criar igualmente uma grelha classificativa dos géneros pictóricos, mediante os quais se enunciam as condições de criação e se procede à descrição de cada um. A paisagem e o retrato são dois dos mais comuns, mas podemos indicar diversos outros, dependendo a sua qualificação quer do tema, como sucede com a natureza-morta, com a *storia* (que podemos identificar como pintura narrativa) ou com a alegoria, quer da técnica, como sucede com o fresco, com o retábulo ou com o mural, quer do estilo, como sucede com as dis-





tinções primordiais entre pintura abstracta e pintura figurativa ou entre pintura medieval e pintura renascentista.

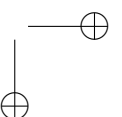
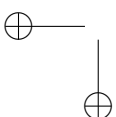
Como não pode deixar de ser, de ambas estas áreas artísticas colhe o cinema inúmeros ensinamentos, transpondo frequentemente para as suas obras características de cada um daqueles géneros. Porém, o cinema haveria de progressivamente originar a sua própria distribuição genérica. Assim, podemos afirmar que no contexto da cultura cinematográfica, existe igualmente uma extensa herança, seja do ponto de vista analítico e crítico (que procura identificar as características dos géneros, a sua delimitação, a sua evolução, as suas derivações, as suas hierarquias e, eventualmente, o seu desaparecimento) quer do ponto de vista criativo e cultural (na medida em que os géneros tendem a instituir-se em modelos ou fórmulas artísticas facilmente reconhecíveis, partilháveis e imitáveis).

Estando a delimitação e a caracterização dos géneros sujeitas à constante mutação e hibridação dos mesmos, torna-se difícil atingir um consenso definitivo sobre os critérios e as fronteiras que permitem identificar e balizar cada género. No entanto, podemos afirmar, resumidamente, que um género cinematográfico é uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.

Dito isto, podemos acrescentar três ideias: em primeiro lugar, que, virtualmente, a partilha de uma dada característica implica a pertença de um filme a um género; em segundo, que toda a obra pode, em princípio, ser integrada num determinado género; e, em terceiro, que uma obra pode exibir sinais ou elementos de diversos géneros. Semelhança ou afinidade tornam-se, portanto, os princípios de reconhecimento e distribuição genérica dos filmes. É na medida em que podemos reconhecer numa obra a assumpção ou a subversão de determinadas convenções que podemos estabelecer o índice da sua pertença ou do seu distanciamento em relação a um género.

O que é então um género? Um género será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras. Desse modo, será possível, seguindo o raciocínio genérico, encontrar a génese comum de um conjunto de obras, procurando nelas os sinais de uma partilha morfológica e ontológica – assim, atra-

Livros LabCom





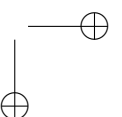
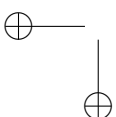
vés da ínfima comunhão de determinadas características por parte de um conjunto de obras, poderemos sempre proceder a genealogia mais remota das mesmas, o que haverá de permitir compreender melhor o seu processo criativo e efectuar a arqueologia das ideias fundamentais que veiculam ou das situações que retratam.

Assim, a identificação de um determinado género haverá de passar inevitavelmente pela identificação de um esquema genérico. Essa concepção esquemática partirá de uma grelha de aspectos que uma obra deve preencher e do modo como a preenche: tipo de personagens retratadas, tipo de situações encenadas, temas correntemente abordados, elementos cenográficos e iconográficos, princípios estilísticos ou propósitos semânticos, por exemplo. Quando este esquema permite identificar um padrão recorrente num vasto grupo de obras, temos então que um género ganha dimensão crítica – isto é, um elevado número de qualidades é partilhado por uma elevada quantidade de filmes. A partir daí o género torna-se uma instituição cultural relevante – mesmo se o futuro lhe augurar, com certeza, mutações e hibridações.

Critérios

Depois de um esboço de definição, precisamos de um conjunto de critérios para a identificação de um género. Se aplicarmos – como usualmente se faz – critérios de ordem essencialmente narrativa na categorização genérica das obras cinematográficas, podemos identificar aquilo que designamos por géneros clássicos como o *western*, o drama, o musical, o terror, a acção ou o *film noir*, cujos elementos se manifestam recorrentemente e nos permitem um fácil reconhecimento das características da história (o que se conta) e do enredo (o modo como se conta): as situações e padrões narrativos, a tipologia e perfil das personagens, a morfologia e semiótica dos locais, os temas abordados, a época dos acontecimentos, a iconografia e a simbologia dos adereços e objectos, bem como opções estilísticas convencionais ao nível da música, da montagem ou da fotografia, são aspectos essenciais dessa caracterização. Falamos então de uma classificação estrita dos géneros.

A aplicação de critérios mais vastos e diversos, permite a identifica-





ção de uma pluralidade de géneros que escapam à classificação estrita e consensual, e desse modo pode alargar-se a ideia de género a outros conjuntos de obras. Assim, podemos dizer, por exemplo, que:

- os pressupostos técnicos nos permitem reconhecer o cinema de animação enquanto género;
- a assumpção de um programa estético permite identificar as características do cinema experimental;
- as condições de produção e a eleição de certos temas permitem distinguir o cinema independente;
- as premissas criativas são fundamentais para reconhecer e categorizar o cinema de autor;
- as prescrições discursivas permitem falar de cinema documental;
- a configuração do formato permite identificar a curta-metragem;
- a função comunicacional permite reconhecer o vídeo musical;
- a matriz comercial permite identificar o filme publicitário.

Falamos, neste caso, de uma classificação abrangente dos géneros, a qual, em muitos casos, se afasta da concepção comum do cinema para englobar obras tecnicamente contíguas como o vídeo ou o digital.

Assim sendo, poderemos dizer que, no limite, qualquer critério pode servir a instauração de um género. Serão a sua dimensão crítica (a qual determina se o género se institui enquanto tal em função da extensão e relevância do corpus a que dá origem) e o seu potencial epistemológico (isto é, a sua utilidade enquanto instrumento de estudo das formas cinematográficas) a determinar a sua relevância e a sua vigência. No que respeita ao cinema, temos então uma repartição quadripartida essencial, sendo que a estes quatro géneros fundamentais podemos fazer corresponder funções específicas:

a ficção, que tem como objectivo essencial o entretenimento e que assenta formalmente na narrativa;

Livros LabCom





- o documentário**, que tem como objectivo fundamental o testemunho e a reflexão sobre a realidade, partindo desta;
- o experimental**, cujo objectivo é sobretudo expandir e explorar as formas, as técnicas e os métodos da criação cinematográfica;
- a animação**, cuja propensão para o maravilhoso assegura à imaginação um papel absolutamente fulcral no seu processo criativo e na sua pluralidade estética.

Podemos então falar de uma grande heterogeneidade tanto no que respeita às características dos géneros como no que respeita aos critérios da sua identificação. Os géneros clássicos – que no cinema adquirem uma importância vasta e específica – arrumam-se no género mais abrangente da ficção. E o conjunto de géneros clássicos que elegemos e analisamos na primeira parte do nosso estudo, resulta fundamentalmente de dois critérios fundamentais: por um lado, a relevância histórica, isto é, o modo como em determinado período certos géneros constituíram um corpus suficientemente coeso e relevante do ponto de vista estético – daí a inclusão da comédia, do drama, do *western*, do *film noir*, do filme de terror, da ficção científica ou do musical, géneros de vitalidade irregular nos dias de hoje, mas incontornáveis na história do cinema; por outro lado, a relevância presente de outros géneros, que, mesmo se transitória, não deixa de ser significativa: o filme de acção, o *thriller* ou o fantástico são disso exemplo.

Obviamente, a grelha de géneros e subgéneros que aqui apresentamos não esgota toda a categorização possível. E as próprias mutações técnicas e criativas do cinema na actualidade parecem deixar antever uma dificuldade cada vez maior na organização das obras em géneros – como o provam o cruzamento entre cinema, televisão e Internet ou a mescla pós-moderna que podemos a toda a hora constatar. Contudo, estamos em crer que os critérios classificativos adoptados não-de garantir alguma validade epistemológica ao estudo aqui efectuado. Mesmo se – voltamos a referir – as excepções, os desvios e as contradições se podem sempre manifestar.





Funções

Apesar das mutações e da instabilidade a que estão sujeitos, podemos afirmar que os géneros – e, sobretudo, os clássicos – possuem funções fulcrais em, pelo menos, seis contextos: produção, consumo, criação, crítica, análise e divulgação.

No que respeita à produção, os géneros permitem jogar com um repertório de elementos testados e instituídos que criam familiaridade nas expectativas do espectador. Desse modo, originam-se fórmulas ou padrões facilmente aplicáveis e passíveis de segura avaliação prévia sob uma perspectiva industrial e comercial. Permitem, portanto, antecipar as possibilidades de sucesso e controlar o risco do investimento na produção de uma obra (ou produto, se quisermos). Daí que, apesar das mutações que ocasionalmente ocorrem, os géneros tendam a ser, sob um ponto de vista cultural, reiteradamente conservadores – precisamente porque os produtores tendem a minimizar os riscos criativos em função da maximização comercial.

Assumindo o consumo como o complemento da produção, podemos dizer que os géneros servem para o espectador organizar a sua experiência cinematográfica através da identificação, discriminação e arrumação dos filmes em categorias, em função da cultura cinematográfica que vai acumulando: se um filme pertence a um género determinado e exhibe algum grau de similaridade com outras obras, ele instaura necessariamente determinadas expectativas para o espectador. Os géneros constituem, portanto, um capital hermenêutico seguro para o espectador – conhecer os géneros ajuda a interpretar um filme, e ajuda a escolher o filme que se pretende ver, com um risco mínimo de engano.

No que toca à criação, os géneros surgem, de algum modo, como uma forma de mediação entre as expectativas do espectador e o cálculo do produtor. Ao trabalhar em função de determinadas convenções, o criador tem no género um quadro de referências que lhe permite balizar o desenvolvimento e os intentos da sua obra, seja em termos de reconhecimento e homenagem de uma tradição, seja em termos de subversão ou quebra dos códigos partilhados. É no equilíbrio entre o domínio das convenções e a ruptura das mesmas que um criador se pode evidenciar como um autor – no sentido mais nobre e prestigiado do termo – no con-



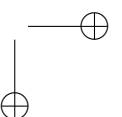
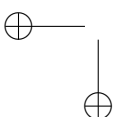


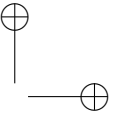
texto dos géneros. Ainda no que toca à criação, os géneros permitem uma modalidade de aprendizagem fundamental e nada menosprezável: a imitação. A imitação dos clássicos foi, desde sempre, uma das premissas correntes de julgamento de uma obra ou de um autor, e no cinema não deixa de ser assim.

Enquanto ferramenta de análise, os géneros são, para o teórico que, num contexto académico, procura compreender e explicar as formas cinematográficas um fundamento importante da sua reflexão. De certa maneira, também aqui as convenções de género servem como quadro de referência, permitindo de algum modo escrutinar o grau de conformidade ou de desvio de uma obra em relação às premissas criativas e ao património canónico que regulam ou delimitam um determinado género. Estudar um filme poderá (ou deverá mesmo) passar pela identificação do género ou dos géneros a que pertence, uma vez que dificilmente a compreensão, a interpretação ou a explicação de uma obra podem ignorar a sua genealogia e a sua família artística.

De igual modo, para o crítico que procura confrontar, avaliar e julgar cada obra em relação às restantes, os géneros constituem um dispositivo fulcral do seu discurso. É em função do afastamento ou da proximidade de uma obra em relação aos princípios canónicos de um género que o crítico produz o seu juízo de valor. Os géneros permitem, portanto, algum grau de paridade na avaliação que é feita das obras, uma vez que o contraste crítico se faz segundo premissas e critérios reconhecíveis e instituídos. As convenções de género são, então, uma espécie de pêndulo que regula o discurso do crítico.

No que respeita à divulgação, os géneros podem revelar-se de grande utilidade a vários níveis: no discurso mediático – dos livros aos posters, dos trailers ao merchandising, é frequentemente em torno do género que se constrói a visibilidade e a notoriedade de um filme; no trabalho de programação – quer ao nível das cinematecas quer dos cineclubes, quer das grelhas televisivas ou das bases de dados digitais, as operações são bastante facilitadas pela organização genérica da informação; no contexto do quotidiano – a partilha de opiniões e dados entre o espectador comum é bastante facilitada pela concisão descritiva e elevada definição das características dos géneros.





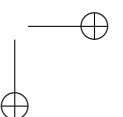
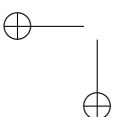
Género e autor

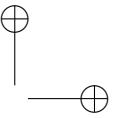
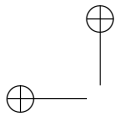
Os géneros, na sua definição estrita, aqueles que nos habituámos a reconhecer enquanto tais, são sobretudo um produto da indústria americana. Não se podendo nem devendo falar de uma oposição definitiva e inultrapassável entre cinema de género e cinema de autor, convém, contudo, referir que as estratégias criativas e os sistemas produtivos num caso e noutro apresentam nítidos sinais de divergência, como podemos constatar fazendo o contraste entre os valores artísticos e os propósitos comerciais da cinematografia europeia e da cinematografia americana. Porque o autor tende a privilegiar um estilo absolutamente singular, os moldes em que um género se organiza criativamente não lhe serão imediatamente propícios: se o género indicia semelhanças, o estilo indicia diferenças.

No caso do cinema de autor, um esforço de diferenciação ou de ruptura com convenções e expectativas orienta, portanto, todo o processo criativo. O valor artístico de uma obra tende, neste caso, a obedecer a critérios como a singularidade, a especificidade ou a consistência criativas das propostas. De algum modo, podemos dizer que onde a concepção do cinema como entretenimento tende a tomar o género como factor de avaliação de uma obra, a concepção do cinema como arte tende a tomar o estilo como critério de valorização do autor. Assim, onde o cinema de autor privilegia a perspectiva pessoal e a relevância cultural, o cinema de género tende para a padronização ou estabilização de formas como garantias de êxito e, conseqüentemente, como premissas criativas.

Esta distinção não significa, contudo, que uma obra nitidamente de autor não possa surgir no contexto dos géneros ou mesmo dar origem a um género. Tal significa que a singularidade estilística é perfeitamente possível dentro das convenções genéricas ou pode mesmo instituí-las e que as convenções genéricas podem ser objecto de desafio ou ruptura. É através precisamente do desafio ou da ruptura que, por norma, se identifica uma obra de autor no contexto de um género.

Por outro lado, importa referir que a relação entre as categorias de género e de autor pode assumir, mesmo no contexto da cinematografia americana, uma dupla vertente. Assim, se podemos verificar que, em diversos casos, determinados autores adquiriram a sua notoriedade pre-



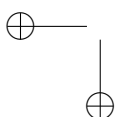


cisamente a partir das contribuições artísticas que deram à instituição, rejuvenescimento ou reavaliação de um género em particular, noutros casos, a notoriedade adveio da elevada capacidade de compreensão e domínio dos códigos e pressupostos de diferentes géneros.

No primeiro caso, encontramos uma estreita ligação entre, por exemplo, os nomes de Douglas Sirk e o melodrama clássico, de John Ford e a maturidade estilística e narrativa do *western*, de Alfred Hitchcock e a depuração dos preceitos fulcrais do *thriller*, de Sergio Leone e a revisão dos códigos do *western*, de John Carpenter e as premissas narrativas do filme de terror, de Woody Allen e a sofisticação intelectual da comédia ou de James Cameron e a consistência e ambição artística do filme de acção.

No segundo caso, encontramos uma clara dispersão genérica na filmografia de um autor. Exemplos clássicos são os de Howard Hawks, Billy Wilder ou Nicolas Ray. A obra de Hawks vai do *western* ('El Dorado' e 'Rio Bravo') à ficção científica ('The Thing'), da comédia ('Bringing up Baby') ao filme de *gangsters* ('Scarface'), do musical ('Gentlemen prefer Blondes') ao *film noir* ('The Big Sleep'). Quanto a Billy Wilder assinou com igual reconhecimento crítico comédias ('Seven Year Itch' ou 'Some like it hot') ou filmes *noir* ('Double Indemnity' e 'Sunset Boulevard'). Nicolas Ray demonstrou o seu talento em géneros como o *western* ('Johnny Guitar'), o melodrama ('Rebel without a Cause' e 'Bigger than Life'), o épico bíblico ('King of kings'), o *film noir* ('They live by night') ou o filme de guerra ('Bitter Victory'). Mesmo um autor artisticamente inquestionável como Stanley Kubrick trabalhou no contexto dos géneros, e dos mais diversos géneros, deixando em cada um deles uma marca de inimitável visionarismo e talento. Em tempos mais recentes, realizadores como de Steven Spielberg, Ridley Scott ou Clint Eastwood exibiram a sua capacidade criativa nos mais diversos géneros, ganhando notoriedade, precisamente, pela invenção formal ou a abordagem pessoal de temas e situações recorrentes e reconhecíveis nos diversos géneros.

De algum modo, podemos dizer que todos estes nomes rivalizam com outros cuja obra é indesmentivelmente marcada por uma enorme singularidade artística, trabalhando muitas vezes fora, nas margens ou contra aquilo que convencionalmente se entende por géneros e que são inquestionavelmente tidos como grandes autores da história do cinema





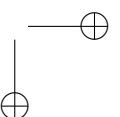
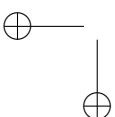
mundial: Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Federico Fellini, Akira Kurosawa, Carl Dreyer, Alain Resnais, Jean-Luc Godard, Manoel de Oliveira, Lars Von Trier ou Pedro Almodovar são alguns deles. É à obra destes artistas que se deve a categoria do cinema de autor.

Cânone

A avaliação crítica (ou seja, a eleição de um grupo de obras de referência) e a aceitação popular (ou seja, o sucesso público de certos tipos de filmes) são os princípios fundamentais de instauração do cânone de um género. O cânone não é mais do que a eleição de um conjunto, isto é, um corpus de obras que representam as mais elevadas virtudes estéticas de um certo tipo de filmes, em função das premissas convencionadas quer estilística quer tematicamente para um determinado género. É o cânone, portanto, que permite identificar as características imprescindíveis e superlativas a que uma obra deve aspirar ou que deve conter, no sentido de pertencer a, ou se destacar num, determinado género.

Uma vez que os géneros se encontram em constante mutação, também o cânone pode ser objecto de revisão ou ajustamento. Assim, podemos falar de dois tipos de cânone: um formal, que tende a ser prescritivo e conservador, procurando determinar as condições de pertença e impondo as premissas criativas de futuras obras de um modo definitivo; um outro informal, que tende a ser descritivo e liberal, que mais do que a enunciação de premissas, acolhe no seu seio os desvios e mesmo os incita – sendo que está sempre em vias de se negar a si mesmo e de negar a própria ideia de cânone, pois este pressupõe estabilidade e durabilidade. No fundo, estes dois tipos de cânone descrevem os momentos clássico e moderno de um determinado género: no primeiro caso, e contemplando os triunfos artísticos do passado, assegura a consolidação estética e temática de um género e, muitas vezes, para a sua dignificação; no segundo, aceitando ou descrevendo a sua mutação e muitas vezes a sua parodização, assume o futuro como *terra incógnita*, cheia de possibilidades de experimentação, invenção e mesmo ruptura.

Temos assim que, em larga medida, um cânone aspira a instituir as premissas e qualidades da beleza eterna numa determinada arte. Daí que





a sua lógica seja a da aspiração à imutabilidade: encontrada e descrita a beleza absoluta e a perfeição total, como não pretender ser normativo, excludente? Encontrados os princípios fundamentais, como não exigir a conformidade com as suas leis? No entanto, a constituição de um cânone é sempre uma decisão racional, uma implementação da ordem, um edifício lógico. E a arte é, frequentemente, um impulso sensual, uma vontade indómita, um desvio perturbador. Daí que na arte algo de imprevisível e mutante esteja sempre latente. Onde o cânone procura a doutrinação e a prescrição, a pulsão criativa instaura o desafio e a superação como mandamento.

Se a ideia de convenção se revela fundamental para a definição e constituição de um cânone, na medida em que permite a aprendizagem por imitação e referência, funcionando como certificação de garantia, ela pode também conduzir à depauperação e ao imobilismo conceptual e técnico. Assim, o cânone detém certamente incontáveis virtudes pragmáticas: oferece ao criador a certeza da correcção, da proporção, do equilíbrio, da adequação. Mas facilmente lhe vislumbramos, em reverso, os vícios da fórmula imediata, da criação enquanto equação, do cálculo deliberado das possibilidades. O cânone pode, assim, conduzir à radicalidade de dois modos absolutamente opostos: por um lado, podemos falar do radical no sentido das raízes, permitindo o cânone localizar as origens de uma forma de expressão; por outro, podemos falar de uma recusa radical desse mesmo cânone, de uma suspensão de toda a ordem criativa.

Em qualquer caso, devemos ter sempre em atenção que a existência de um cânone é o que permite construir uma grelha teórica (que nos diz se as características de um filme o fazem pertencer a um género), uma escala crítica (que nos diz em que medida um filme se minoriza, iguala ou suplanta as obras que o precederam), um esquema formal (que nos diz quais as marcas de um género numa obra e que expectativas afectivas e hermenêuticas podemos criar) e uma fórmula cultural (que nos diz qual a tendência temática ou estilística dominante numa dada época). Sem a existência de um cânone, dificilmente os géneros poderiam cumprir, portanto, as funções anteriormente enunciadas para o teórico, para o crítico, para o espectador, para o criador e para o produtor.





Mutações

Falámos a propósito do cânone de uma tendência para a prescrição e para o conservadorismo. Tal significa que o género assenta inevitavelmente em algum grau de constrangimento, seja temático seja estilístico, seja narrativo seja cultural. O risco de esgotamento e repetição torna-se, por isso, notório. Daí as mutações. Daí também que num dado momento da sua existência todos os géneros acabem por ver as suas convenções desafiadas e o seu cânone refeito, umas vezes dentro da sua própria lógica temática e dos seus valores estéticos, noutras casos através de estratégias provocadoras como a paródia ou a sátira, e, noutras ainda, acolhendo elementos de outros géneros na sua arquitectura conceptual. O cânone vê-se, portanto, obrigado a assumir a possibilidade do desvio – mas um desvio que parte sempre das premissas e convenções de um determinado género. Podemos, então, identificar três modalidades distintas de mutação morfológica dos géneros, as quais correspondem, no fundo, a três graus de desvio em relação ao cânone: a revisão, a derivação e a hibridação. Num caso, a estratégia passa sobretudo pela releitura, no outro pela variação e no último pela mistura.

A revisão obedece a um posicionamento de respeito ou homenagem aos princípios criativos do género em função dos quais opera, seja revitalizando seja recriando – filmes como ‘Saving Private Ryan’, ‘As Pontes de Madison County’, ‘Goodfellas’, ‘Unforgiven’ ou ‘Far From Heaven’, bem como os muito comuns *remakes* são disso exemplo.

A derivação pode incidir de forma subversiva sobre os princípios criativos do género, como acontece nas paródias, alterando o tom e o sentido das convenções (basta pensarmos em obras como ‘Blazing Saddles’, ‘Aeroplane’ ou ‘Hot Shots’), ou de forma selectiva, como acontece com os subgéneros, elegendo certas características e abandonando outras (o cinema *gore*, o *western spaghetti* ou a comédia negra são disso exemplo).

A hibridação consiste na apropriação de matérias ou convenções estilísticas de um género por um outro, em diversa escala, que pode ir de alusões pontuais a influências estruturais (filmes clássicos como ‘Leave her to Heaven’ ou ‘Mildred Peirce’ contam-se entre esses casos, misturando elementos do *film noir* com o melodrama; ou, em tempos mais



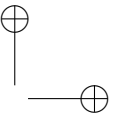
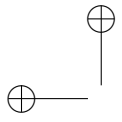


recentes, ‘Matrix’, misturando artes marciais, acção e ficção científica, ‘Alien’, misturando ficção científica e terror, ou ‘Kill Bill’, que constitui uma amálgama de elementos de diversíssimos géneros).

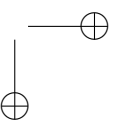
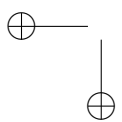
Por fim, convém ainda ter em atenção que estas mesmas estratégias convergem, muitas vezes, numa mesma obra.

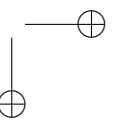
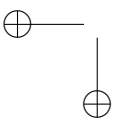
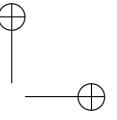
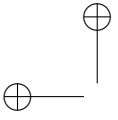
Assim sendo, podemos afirmar que todos os géneros sofrem ao longo do tempo mutações morfológicas (basta atentarmos nas mudanças que o *western* foi sofrendo no seu percurso histórico quer ao nível estilístico quer temático, por exemplo), apesar da sua propensão para a repetição e o conservadorismo ser extremamente forte. Contudo, se é certo que os géneros não são perenes, que eles surgem, mudam e decaem, a sua existência deve ser assumida como uma instância de enorme relevo na criação, no consumo, na produção e na análise das obras filmicas. Importa, portanto, ter em consideração alguns factos fundamentais acerca dos géneros: eles instituem-se, eles mudam, eles misturam-se, eles decaem, eles ramificam-se, eles reavivam e é nesta dinâmica que podemos muitas vezes entender a história do cinema e das suas formas.





Géneros Clásicos







Como referimos anteriormente, é no cinema americano que os géneros cinematográficos encontram a sua manifestação mais sustentada e sistemática. A descrição dos géneros que aqui elegemos parte, portanto, desse pressuposto. Tal não significa, contudo, que outras cinematografias não operem segundo as premissas convencionais dos géneros insituídos, muitas vezes tomadas, aliás, da indústria americana (por exemplo, em França o *polar* é uma derivação do policial americano; na Índia, o melodrama é a base de grande parte da produção de Bollywood) ou instituem os seus géneros próprios (como sucede com os filmes de artes marciais e de época no Japão ou na China, ou com a comédia italiana, ou a *pornochanchada* no Brasil, para referirmos apenas alguns casos).

Ainda assim, a grelha de géneros aplica-se usualmente à produção americana. Da enorme diversidade de géneros e subgéneros existentes neste contexto, apresentaremos em seguida uma caracterização sumária dos mais relevantes. A sua eleição teve em atenção dois critérios: ou a sua especial relevância na história do cinema ou a sua predominância no contexto actual. Trataremos, assim, de sublinhar os traços fundamentais que distinguem cada um dos seguintes géneros: acção, comédia, drama, fantástico, ficção científica, *film noir*, musical, terror, *thriller* e *western*.

Pela própria denominação que os géneros apresentam, podemos verificar que: alguns deles tomam a sua nomenclatura de outras artes, como, por exemplo, do teatro ou da literatura (casos do melodrama ou do *film noir*); a sua definição pode assentar em diversos tipos de elementos: as emoções que suscitam (exemplos da comédia, do terror ou do *thriller*), os temas que abordam (a ficção científica, o fantástico ou o *western*), os materiais que privilegiam (o musical) ou mesmo o seu conteúdo narrativo (acção). Naturalmente, para além destes géneros usualmente mais discutidos e produzidos, temos uma lista quase infindável de subgéneros a que vale a pena dar alguma atenção. E não nos podemos esquecer que alguns géneros podem perder predominância com o decorrer do tempo (como sucedeu com o filme de gangsters, hoje um nobre mas diminuto subgénero) ou assumir uma grande importância circunstancial (os filmes de propaganda e de guerra são disso exemplo).





Acção

O filme de Acção é, de entre os géneros contemporâneos, o mais comum, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e, simultaneamente, de maior desdém crítico, certamente em função da tendência para a rotina e estereotipização narrativas e formais que exhibe, bem como da ligeireza e maniqueísmo com que os temas são abordados.

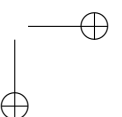
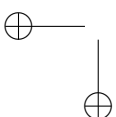
Este género tende a privilegiar claramente aquilo que vulgarmente se designa por valores de produção: vedetas famosas, capazes de por si só atraírem um vasto e fiel público; sofisticados efeitos especiais capazes de funcionar como façanha inédita e atracção espectacular; cenários sumptuosos, exóticos ou grandiosos que favorecem o encantamento e o escapismo.

De um ponto de vista narrativo, uma série de situações são trabalhadas recorrentemente, sobretudo as cenas e sequências de intensa acção, entre as quais se contam perseguições vertiginosas, batalhas grandiosas, duelos contundentes ou explosões exuberantes.

Os heróis e os vilões são claramente caracterizados e contrapostos, recorrendo muitas vezes a soluções de fácil descodificação semiótica, como a indumentária ou a própria fisionomia. De um ponto de vista ético, o simplismo e o maniqueísmo tendem a prevalecer, deixando pouco espaço para uma caracterização densa, ambígua ou complexa das personagens. Daí que possamos afirmar que a personagem tende a estar ao serviço da acção.

Este género assume-se nitidamente como entretenimento, não visando colocar à discussão temas controversos ou problematizar situações ambíguas. O seu objectivo é, portanto, proporcionar ao espectador um experiência de grande hedonismo. Os filmes tendem, desse modo, a esgotar o seu potencial hermenêutico muito rapidamente.

No que respeita à sua morfologia, ela assenta, sobretudo, numa aplicação de fórmulas bastante convencionais e facilmente reconhecíveis: um ritmo trepidante da montagem que serve sobretudo ao rápido desenvolvimento da acção e à intensificação dos picos dramáticos, uma planificação estilisticamente clássica e segura que reserva para cada plano uma função narrativa e dramática bem específica e inequívoca, uma utilização da música que sublinha emocionalmente o tom de uma situação ou o



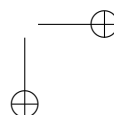


estado de uma personagem e um uso da fotografia sempre ao serviço da fácil descodificação da narrativa.

Sendo um género que se instituiu enquanto tal a partir de meados dos anos 80, ele revela, contudo, familiaridades temáticas, estilísticas, narrativas e dramáticas com outros géneros: do filme de guerra ao filme de aventuras (que, de algum modo, se pode considerar um seu precedente remoto), do filme-catástrofe ao épico, do *gangster-movie* ao *peplum*, dos filmes de capa e espada às artes marciais, dos super-heróis ao policial, são muitas as características que estes géneros partilham entre si – sendo a acção dramaticamente intensa o aspecto fundamental.

As convenções deste género são das mais facilmente reconhecíveis e poderíamos falar, a título exemplar e quase paródico, de uma estética do estilhaço, da explosão, do salpico e da tangente: os estilhaços que rodeiam o personagem nos tiroteios mais desvairados; a explosão que arrasa cidades, edifícios ou mesmo planetas; os salpicos de sangue que se tornaram um dos elementos gráficos fundamentais da representação da violência; as tangentes das balas que, milagrosamente, nunca atingem o protagonista, solitário e invulnerável. Se filmes dos finais dos anos 1960 como ‘Bonnie and Clyde’ e ‘Wild Bunch’ são estilisticamente decisivos enquanto precursores deste género (sobretudo pelo uso do *slow-motion* e dos esguichos de sangue na representação da violência), é contudo com ‘First Blood’, a primeira encarnação da personagem John Rambo por Sylvester Stallone, que o género conhece o seu momento fundador. E é com ‘Last Action Hero’ que atinge o seu momento paródico, numa denúncia cinefilamente genial dos *clichés* mais abusivos do género.

Quanto a alguns dos títulos de referência do género, podemos indicar os clássicos num sentido estrito, como o já referido ‘First Blood’, ou ‘Die Hard’ e ‘Terminator’ (interpretados por verdadeiros ídolos como Bruce Willis ou Arnold Schwarzenegger); os mais recentes ‘Transformers’ e ‘Dark Knight’; os precursores quase arcaicos: ‘The Great Train Robbery’ ou ‘Intolerância’, produzidos ainda durante a época do mudo; os filmes de aventuras como ‘Tarzan’, ‘King Kong’ ou ‘Captain Blood’; os épicos prestigiados como ‘Ben-hur’ e ‘Lawrence da Arábia’; os policiais urbanos dos anos 1970 como ‘Dirty Harry’ ou ‘The French Connection’; os filmes-catástrofe como ‘Earthquake’ ou ‘Towering inferno’; as revi-





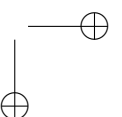
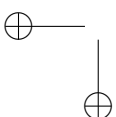
situações do *serial* como ‘Indiana Jones’ ou ‘The Mummy’. Como se constata, a genealogia é longa e variada.

Comédia

A Comédia procura suscitar necessariamente o riso, nas suas diversas manifestações (indo da gargalhada estridente e compulsiva ao sorriso mais cúmplice e recatado). Trata-se, por isso, da forma exemplar do hedonismo cinematográfico. Como referimos antes, a comédia tende a fazer ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez, por exemplo. Daí, talvez, que seja um género frequentemente depreciado, quem sabe pela sua carência de seriedade, capaz de descobrir em qualquer tema ou personagens o pretexto para o riso e o escárnio.

Em termos discursivos, são diversos os recursos de que se socorre. Uma breve descrição das estratégias humorísticas permite-nos identificar:

- o **exagero**, o qual assenta na lógica da hipérbole e tende a despertar no espectador uma sensação de incredulidade;
- o **equívoco**, que faz divergir a interpretação entre os participantes ou interlocutores acerca de um mesmo facto;
- o **absurdo**, que se designa frequentemente por *non-sense*, o qual tende a acentuar a vulnerabilidade da lógica causal dos acontecimentos;
- o **insólito**, através do qual se nega qualquer desfecho vislumbrado ou previsível para uma situação;
- o **escatológico**, que consiste na provocação deliberada do espectador, através do abuso do mau gosto e da afronta ao decoro, podendo chegar à náusea;
- o **anacrónico**, que coloca em relação dois universos que cronológica e ontologicamente seriam incompatíveis;

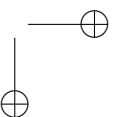
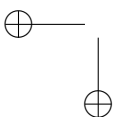




- o agravamento**, em que as peripécias se sucedem numa lógica de desconcertação crescente;
- o recrudescimento**, o qual ocorre quando todos os conflitos parecem definitivamente sanados, revelando uma nova vaga de acontecimentos inesperados;
- a descontextualização**, que retira ideias ou factos do contexto, para expor novos significados;
- o imprevisto**, que desilude ou contraria todas as expectativas criadas para uma dada situação

A comédia pode igualmente desdobrar-se em várias modalidades, dependendo do tom ou do propósito com que o humor é utilizado. Temos, assim:

- a paródia**, que consiste em tomar uma situação ou personagem para desvelar as suas contradições a partir das próprias premissas;
- a sátira**, através da qual se produz um discurso crítico altamente contundente, que pode mesmo conduzir à humilhação;
- a ironia**, através da qual se faz divergir o sentido literal e o sentido figurado, afirmando algo para insinuar o seu contrário;
- o escárnio**, que consiste em troçar de uma personagem através de um distanciamento que pode chegar à agressividade;
- o sarcasmo**, no qual a mordacidade é o elemento fundamental, que procura deixar a vítima indefesa e sem réplica possível;
- o ridículo**, que releva a insignificância de certos valores ou sublinha a hipocrisia de certas convenções;
- o cáustico**, que procura ferir contundentemente a vítima;
- o espirituoso**, que consiste na utilização mais elegante do humor, aliando sabedoria, ironia, subtileza e perspicácia;

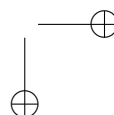




- o **gozo**, que consiste numa fruição íntima e amena do humor;
- a **caricatura**, que consiste em relevar traços fulcrais de uma personalidade;
- o **gracejo**, que podemos classificar como o grau mais inofensivo, e por isso mais cúmplice, do humor

Apresentando-se como um território de múltiplas manifestações, podem ser identificados diversos subgéneros. Descrevamos brevemente alguns. A comédia romântica (muitas vezes próxima da comédia de enganos ou da *screwball comedy*), por exemplo, tende a assentar o seu arco narrativo entre um momento inicial de desdém e eventual ruptura do casal e um momento de aproximação e reconciliação final do mesmo. A comédia dramática tende a conciliar o tom de ligeireza da comédia com a gravidade da abordagem do drama, criando desse modo uma alternância de registos discursivos que toma a seriedade e solenidade das situações e das personagens para exhibir o seu reverso ironicamente. A comédia negra, por seu lado, tende a inverter profundamente os valores vigentes, exibindo o seu absurdo de forma contundente. A comédia verbal assenta sobretudo nos jogos de linguagem, trocadilhos, insinuações e sentidos ocultos, sendo por isso fundamental a qualidade da escrita dos diálogos. A comédia *slapstick* assenta numa maior fisicalidade do humor, sendo por isso o corpo e a mímica fundamentais, frequentemente através de uma representação exagerada da violência sem consequências, acompanhada de sons irrealistas.

Ainda que o tom de comédia permita efeitos que podem ir da cumplicidade à iconoclastia, da ridicularização ao embaraço, uma pretensão existe sempre: a interpelação do espectador, invertendo as suas convicções, as suas expectativas e as suas crenças. Podemos então afirmar que uma longa relação de jogo e gozo entre filme e espectador atravessa o cinema desde as suas origens no contexto do burlesco, do *vaudeville* e das variedades, com nomes fundadores como Georges Méliès (assente na tradição do ilusionismo), Charlie Chaplin (mestre incontestado da mímica), Buster Keaton (portentoso no *deadpan*, ou seja, no humor pela inexpressividade) até ao ciclo de paródias que desde os anos 1970 vão acentuando cada vez mais o seu tom de farsa e refinando a sua ironia,





passando pelas tradições internacionais: a França ou o Japão, a Itália ou a Grã-Bretanha são centros nevrálgicos (e singulares) deste género. Daí podermos dizer que o impulso epicurista de busca do prazer é uma constante antropológica – rir de tudo, até mesmo rir do mal e da desgraça é uma característica do ser humano, e a comédia cinematográfica, ora mais visual ora mais verbal, é disso uma prova.

Como vimos, podemos dizer que não existe uma, mas muitas comédias cinematográficas, de diversas proveniências e tipologias. Podemos propor algumas referências, mas serão meramente indicativas, dos sketches de Méliès aos clássicos de Howard Hawks e Franka Capra ('Bring up Baby', 'His Girl Friday', 'Mr. Deeds goes to town' ou 'It 's a wonderful Life' são incontornáveis), passando pelo brilhante 'The Apartment', de Billy Wilder, pelas irreverências europeias de homens como Jaques Tati, Federico Fellini ou Emir Kusturica, chegando aos clássicos da paródia 'Aeroplano' e 'Blazing Saddles' ou ao mago da comédia dialogada, sofisticada e intelectual que é Woody Allen. Vê-se, portanto, com imediata evidência, que a comédia tem mudado ao longo do tempo – na actualidade, a sua vitalidade é inquestionável, como vemos pela enorme quantidade de filmes semanalmente estreados.

Drama

Se existe uma qualidade emotiva que o drama procura sublinhar ela é, sem dúvida, a seriedade dos factos. Poderemos, então, afirmar que o seu objecto é o ser humano comum, normal, em situações quotidianas mais ou menos complexas, mas sempre com grandes implicações afectivas ou causadoras de inescapável polémica social. Ao contrário da comédia, que sublinhas as fragilidades ou vícios do ser humano, e da tragédia, que sublinha a sua elevação e as suas virtudes, o drama aborda, portanto, a vivência mais prosaica do sujeito vulgar, mas explorando as suas consequências emocionais mais inusitadas e profundas.

Esta atenção ao prosaico tende, por isso, a aproximar o drama de um registo objectivo e analítico, ainda que, frequentemente, crítico, procurando efeitos de realismo, de reflexão e de problematização acerca da sociedade e das suas normas e valores, bem como acerca do lugar do in-



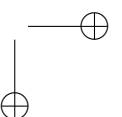
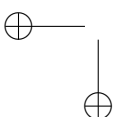


divíduo, das suas errâncias ou das suas tensões. Esta propensão para o realismo não impede, contudo, que as emoções e as suas representações sejam, circunstancialmente, sujeitas a um processo de nítida estilização como sucede no caso paradigmático do melodrama.

Ao contrário do que sucede no filme de acção, onde os acontecimentos tendem a ganhar relevância, a caracterização das personagens adquire, no drama, contornos de especial complexidade, já que o mais importante, do ponto de vista narrativo, são as consequências dos conflitos sobre aqueles que os vivem. É nesse sentido que podemos falar em tensão dramática, isto é, nos efeitos que os acontecimentos provocam sobre aqueles que se confrontam com situações de adversidade.

Porque as situações de adversidade são de diversa natureza, podemos identificar, a partir do seu núcleo temático, um conjunto de subgéneros mais ou menos alargado. Abordaremos aqui alguns exemplos:

- O drama social coloca as personagens em confronto com uma concepção do mundo na qual elas têm dificuldade em encontrar o seu lugar e as suas referências, sendo muitas vezes vítimas de contextos que negam ou agridem os seus direitos elementares;
- O drama bélico remete necessariamente para circunstâncias de elevada violência como são necessariamente os cenários de guerra ou as suas consequências; perante o inimigo e perante a morte, o indivíduo questiona ou descobre a sua plena e autêntica humanidade (ou a sua ausência);
- O drama psicológico coloca, frequentemente, o indivíduo em confronto consigo mesmo, com os seus medos ou incertezas, com a sua insegurança ou as suas convicções, espelhadas frequentemente por aqueles que o rodeiam, como se de uma jornada de reconhecimento íntimo se tratasse;
- O drama romântico tende a focalizar a sua atenção nas relações afectivas de maior intimidade ou cumplicidade, dando frequentemente a ver o seu reverso, as suas dificuldades e incomunicabilidades, a sua transitoriedade ou incompatibilidade. Por eleger como tema fulcral o mais compulsivo dos afectos, tende a suscitar o maior envolvimento do espectador;





- O drama familiar é outra modalidade recorrente, assumindo os mais diversos tons na sua abordagem, indo do filme independente, centrado frequentemente na disfuncionalidade familiar, ao melodrama, no qual o conflito de gerações ou o preconceito moral colocam frequentemente elementos familiares em confronto, passando pelo *teenage movie*, dedicado precisamente às dificuldades dos momentos de amadurecimento do indivíduo;
- O drama político visa questionar ou promover certos paradigmas ou valores políticos vigentes e as suas implicações ao nível civilizacional, social ou individual, retratando épocas ou acontecimentos decisivos na história das sociedades ou das nações, sobretudo ao nível das suas ideias fundadoras ou dos seus regimes de governo;
- O *biopic* consiste no retrato ficcionado de uma personalidade de elevada importância num determinado contexto social ou cultural, muitas vezes expondo as suas fragilidades ou incertezas, bem como as suas virtudes e feitos. Dos políticos aos artistas, passando pelos desportistas ou mesmo por individualidades malditas ou proscritas, são diversos os alvos da atenção cinematográfica.

No que respeita ao cinema de autor, ele tende frequentemente a abordar questões de ordem dramática, mas num registo bastante particular, marcado pela grande profundidade da reflexão sobre os temas abordados e por uma inquirição incisiva sobre a dimensão espiritual ou as implicações éticas das suas existências. Este género de filmes, que poderíamos designar de drama *metafísico*, tende a exibir uma elevada densidade filosófica no seu conteúdo e, muitas vezes, a encetar uma implacável busca da verdade artística.

Na história do cinema, um subgénero dramático característico do período clássico de Hollywood ganha especial relevância. Trata-se do melodrama. Em termos formais e narrativos podemos dizer que constitui o exemplo mais depurado da codificação discursiva do dramatismo. Da música à fotografia, da narrativa à cenografia, dos actores ao cromatismo, todos os elementos são integrados com um propósito bem específico: a mais arrasadora comoção do espectador. Situações de conflito nítido e paixões conduzidas ao extremo são a marca distintiva deste

Livros LabCom





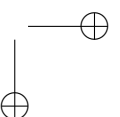
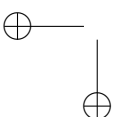
subgénero. Daí serem conhecidos igualmente por *tearjerkers*, precisamente porque o seu propósito último é conduzir o espectador ao choro ou mesmo ao pranto.

Se o filme de acção se assume actualmente como o género popular por excelência, o drama é seguramente o mais abrangente e muitas vezes difícil de definir. Trata-se de um género onde cabem as mais diversas obras e que se cruza com os mais variados géneros. Por outro lado, é quase impossível que um filme de índole narrativa, de que tipo seja, não possua algum género de conteúdo dramático, de maior ou menor densidade, em maior ou menor grau. Daí que enunciar um conjunto de títulos de referências não seja fácil. Do discurso político-social pungente de filmes como ‘The Grapes of Wrath’ ou ‘Ladrões de Bicicletas’ ao classicismo de ‘Imitation of Life’ ou ‘East of Eden’, passando pelo filme de autor como ‘A Palavra’, ‘O mundo de Apu’, ‘Persona’, ‘A Aventura’ ou ‘Sacrifício’, trata-se de um território cinematográfico de enorme vastidão.

Fantástico

O que é o cinema Fantástico? Como definir fantasia? Estaremos a falar da faculdade inventiva da mente na sua mais ampla liberdade? Estaremos a falar da condição imprescindível de toda a imaginação, saber ou criatividade, ou seja, da estrutura profunda das ideias? Da potência subjectiva e total da nossa vida mental? Ou estaremos a falar de uma fé no desmedido, no incrível, no alienígena? No contexto da cultura cinematográfica, o fantástico pode ser definido de um modo suficientemente convincente, apesar das contaminações em que convive com outros géneros (o filme de aventuras, o filme de acção, o filme de terror ou o filme de ficção científica são disso exemplo claro), das múltiplas géneses das suas personagens (religiosas, tecnológicas, sobrenaturais) ou da morfologia e ontologia plural dos seus universos (passados ou futuros, próximos ou distantes, mentais ou físicos).

Se a causalidade é, na concepção clássica e mais convencional da narrativa, uma das suas características fundamentais e um dos factores decisivos para a sua inteligibilidade, assegurando as necessárias condi-

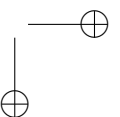
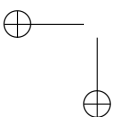




ções de verosimilhança ou veracidade, o filme fantástico é aquele onde essa mesma causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano. Aqui, as relações de causa-efeito como as conhecemos são constantemente desafiadas: seja na mente das personagens seja na mais reconhecível banalidade, tudo acaba por, a certo momento e em certas condições, se tornar possível. As leis do mundo e as suas premissas são quebradas e um novo regime de causalidade é instaurado: um novo tipo de explicações e de justificações entra em vigor. Daí que se compreenda a forma como a magia e a religião surgem constantemente como motivo e como contexto destas narrativas (de modo equivalente, a tecnologia e a ciência hão-de cumprir papéis semelhantes para a ficção científica).

O fantástico acabará, então, por estar muitas vezes ligado ao sobrenatural. Tanto as forças criadoras como as forças exterminadoras em confronto têm uma proveniência muitas vezes alheia a todas as leis da natureza. E nesse aspecto os defensores do bem como os defensores do mal adquirem os seus poderes e as suas competências das mais diversas instâncias, quantas vezes, poderemos dizer, quase da ordem da metafísica ou, se quisermos, do prodigioso – aliás, podemos mesmo falar de uma estética do prodígio no que respeita ao imaginário fantástico em geral. Esta quebra das leis e expectativas quotidianas convida o espectador para mundos desconhecidos: trata-se de um género que lhe permite viajar ao passado, atravessar épocas e continentes, descobrir lugares puramente imaginários – e, muitas vezes, apenas imaginados na mente das personagens.

Estes universos paralelos acabarão por fazer as delícias dos efabuladores e dos amadores da mais desabrida imaginação. As fontes de toda esta criatividade são da mais diversa natureza: em alguns casos, o mundo antigo, ou mesmo o mundo pré-histórico, serve de base à imaginação; noutros casos é o universo medieval que serve de referência; a própria mente ou o próprio corpo humano podem também ser o local da aventura; os mais extravagantes locais naturais, como bosques ou florestas, são-no igualmente. Este fascínio por universos muitas vezes completamente alienígenas não é, diga-se, um exclusivo do cinema – aliás, o cinema manteve desde sempre, e parece aumentar na actualidade, uma relação de grande proximidade e influência com outras artes





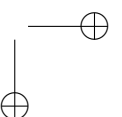
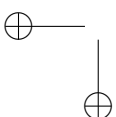
no que respeita ao imaginário fantástico: tanto os super-heróis e outras personagens da banda desenhada, como muitos mundos e agentes de diversos videojogos são um exemplo da relação que o cinema mantém com outras formas de expressão. E não podemos esquecer toda a ancestral e rica tradição literária neste campo.

Assim, como podemos constatar, desde os seus primórdios (basta recordarmos as prodigiosas fantasias de Méliès) até à actualidade (relembramos o enorme sucesso da trilogia ‘O Senhor dos Anéis’), o fantástico detém uma forte presença na história do cinema. E não queremos deixar passar em claro uma ligação heterodoxa, mas muito especial, que o fantástico mantém com outros géneros cinematográficos: com esse mundo de prodígio e invenção fantasista que é a animação; com o local de desafio da imaginação cinematográfica por excelência que é o cinema experimental; com um género que, de entre os clássicos, será talvez aquele em que a verosimilhança realista mais radicalmente é desafiada: o musical (ao ponto de se falar da fantasia musical como subgénero).

As referências que podemos apontar serão sempre de matriz muito diversa. A fantasia cinematográfica parece não ter limites. Com grande frequência encontramos elementos de fantástico e de maravilhoso num filme. Dos clássicos como ‘A Múmia’ ou ‘Jasão e os Argonautas’ ou ‘Godzilla’, às entranhas do corpo humano em ‘Viagem Fantástica’, às profundezas da mente em ‘Repulsion’ ou ‘Pi’, ao delírio romanescos em ‘Rosa Púrpura do Cairo’, aos alter-mundos de ‘10000BC’ ou ‘O Senhor dos Anéis’, passando pela fábula fúnebre de ‘Sixth Sense’ ou pelo labirinto indecifrável de ‘Cubo’, o fantástico estende-se de forma imparável.

Ficção Científica

Quando dizemos Ficção Científica parece ecoar logo, como ruído de fundo epistemológico, uma estranheza teórica. A designação deste género parece insinuar imediatamente uma espécie de paradoxo: entre o rigor factual, causal e universal do discurso e do saber científico e a liberdade de efabulação e imaginação típica da ficção. Como se ultrapassa esse paradoxo? Através da assumpção de um constrangimento criativo fundamental: toda a ficção criada neste género deve tomar como ina-

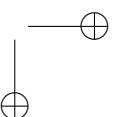
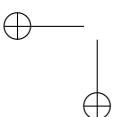


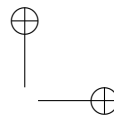


lienáveis as premissas do conhecimento científico vigente ou expectável acerca de um determinado facto ou fenómeno, projectando, sempre a partir delas, as suas consequências ou desenvolvimentos num momento futuro. Assim, podemos considerar ficção científica todo o relato que efabula ou especula sobre mundos e acontecimentos possíveis a partir de hipóteses logicamente verosímeis. O plausível é aqui, portanto, uma consequência de um saber que tem na sua necessidade causal e na sua argumentação racional os fundamentos de qualquer especulação criativa.

Se esta especulação tende a virar-se para o futuro, nada impede, porém, que o seu objecto seja os acontecimentos passados – as viagens no tempo são disso um exemplo. O único critério a ser observado é, portanto, a sustentabilidade racional das hipóteses narrativas desenvolvidas. Se existe uma compulsão para antecipar ou especular acerca do futuro, tal deve-se sobretudo ao apelo do desconhecido e da sua inteligibilidade: se aquilo que é passado é tido como adquirido, aquilo que há-de vir é motivo de inquietação e, muitas vezes, suspeita e preocupação – daí as distopias. No cerne da ficção científica está, por isso, muitas vezes, um questionamento das consequências dos avanços tecnológicos e científicos sobre o destino da humanidade. Tendo em conta o *estado da arte* ao nível da tecnologia e da ciência, que tipo de mundo podemos esperar, que condições de existência podemos aguardar? É esta a questão fulcral que quase sempre se coloca.

Esta preocupação com o futuro, este propósito de prospectivar o amanhã, é uma constante antropológica. Se a religião ou a magia durante séculos dominaram os discursos de previsão e sustentaram as expectativas e crenças no que está para vir (as figuras messiânicas, videntes ou divinatórias da mais diversa espécie são disso exemplo), a ciência e a tecnologia acabariam por ocupar o seu lugar enquanto meios privilegiados de especulação (através da experimentação laboratorial, do cálculo racional, da previsão lógica). E, porém, o futuro permanece necessariamente incerto – tanto ou mais incerto do que antes. Talvez esta proximidade (ou, poderemos talvez dizer, esta contiguidade) entre estes tipos de saber (o religioso e o científico) e a sua comunhão de objectivos permitam explicar os reenvios que correntemente encontramos entre a ficção científica e um outro género: o fantástico. Se a magia e a tecnologia, bem como a religião e a ciência opõem os seus pressupos-

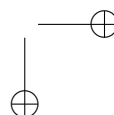




tos epistemológicos, partilham certamente muitos dos seus propósitos. Utopias e distopias, medos e quimeras, paraísos e apocalipses, criação e destruição são temas recorrentes tanto de um como de outro tipo de discurso – ainda que a ontologia dos seus mundos e dos seus agentes divirja, necessariamente.

A ficção científica procura, então, projectar o futuro da humanidade nas suas mais diversas dimensões: os cenários (cibernéticos, metropolitanos, espaciais ou apocalípticos), os objectos (podendo mesmo falar-se de um *design futurista*, indo dos transportes ao mobiliário ou aos interfaces comunicacionais) e as personagens (*aliens*, *robots*, *cyborgs* e andróides da mais variada espécie) contam-se entre os elementos que maior atenção criativa suscitam. Do mesmo modo, as formas de organização social ou política são temas determinantes, retratadas muitas vezes naquilo que comumente se designa por distopias, isto é, uma visão pessimista e agressiva daquilo que espera a humanidade, seja essa agressividade consequência da revolta de *robots* ou andróides, de entidades extraterrenas invasoras, da poluição, do sobreaquecimento ou da sobrepopulação.

Se a década de 1950 é tida, muitas vezes, como uma espécie de idade de ouro da ficção científica cinematográfica, é certo que o género denotou um especial vigor criativo desde o início da história do cinema, e que se perpetua na actualidade. Se as obras dos anos 50 se socorriam das narrativas de ficção científica sobretudo como uma espécie de alegoria política através da qual os medos da *guerra fria* eram aludidos ou exorcizados, tendo dado origem a uma prolifera e marcante produção, o certo é que desde a sua origem o cinema convocou a ficção científica como temática recorrente – basta pensarmos na ‘Viagem à Lua’ de Méliès. A esta constatação não será indiferente o facto de cinema e ficção científica serem de alguma forma contemporâneos, tendo o seu desenvolvimento mais significativo ocorrido ao longo da segunda metade do século XIX, ambos se revelando consequências da crescente importância social e epistemológica do saber científico herdado do iluminismo e da chamada Idade da Razão. De igual modo, não espanta que numa sociedade altamente tecnológica como é a actual, a ficção científica permaneça uma área de constante e reiterado interesse criativo, com temas que vão do ciberespaço à exploração espacial, das drogas sintéticas à criogenia.





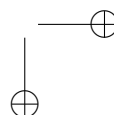
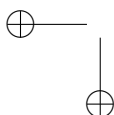
Se aludimos à recorrente ligação entre a ficção científica e o fantástico, importa igualmente salientar a proximidade que o género exhibe com outros dois: o filme de terror e o filme de acção. Num caso, é em muito devido à série ‘Alien’ que tal acontece, tendo-se esta imposto como uma referência fulcral na moderna ficção científica; no outro, podemos constatar a coincidência de situações narrativas (perseguições, explosões, crescendos dramáticos, clímaxes apocalípticos, etc.) entre ambos os géneros nos mais diversos títulos. Para além desta contiguidade de géneros podemos identificar um conjunto de categorias ou tendências que podemos encontrar no âmbito da ficção científica: os filmes de invasão, recorrentes durante o período da Guerra Fria, que usaram muitas das personagens e situações para construir alegorias ou denúncias políticas; as distopias, que se preocupam com as consequências negativas, ao nível político e social, das mudanças tecnológicas ocorridas; os filmes da cibercultura, que se centram na questão da mais avançada tecnologia de ponta e da sua hibridação com o ser humano, tanto ao nível físico como mental; as *space-operas*, que transportam para as aventuras no imenso espaço sideral as situações dramáticas e narrativas típicas do melodrama e do romance.

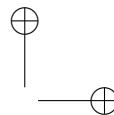
Se precisamos de sugerir uma lista de referências, ela será naturalmente muito diversa no tempo e no espaço. Temos obras absolutamente fundadoras como ‘Metropolis’ ou ‘Frankenstein’. Temos os clássicos da época de ouro como ‘The day the Earth Stood Still’, ‘When the Worlds Collide’ ou ‘The incredible Shrinking Man’ ou ‘Forbidden Planet’. Temos os exemplos supremos de ‘2001’, ‘Stalker’ ou ‘Blade Runner’. Temos a mistura de acção e ficção científica nas sagas ‘Terminator’, ‘Alien’ ou ‘Matrix’. Temos as incursões da *nouvelle vague* com ‘Fahrenheit 451’, de Truffaut, ou ‘Alphaville’, de Godard. Temos a profícua produção japonesa, como ‘Tetsuo’ ou ‘Akira’ ou ‘Ghost in the Shell’. Fascinate e riquíssimo é este género.

Film noir

A definição do *film noir* enquanto género está longe de ser consensual. Alguns autores advogam tratar-se mais de um estilo, de um tom ou de

Livros LabCom





uma certa ambiência comum a diversas obras do período clássico americano do que propriamente de um género no sentido mais convencional. Estamos em crer, porém, que o *film noir* exhibe quer temática quer estilística quer narrativamente uma consistência e familiaridade nas obras que constituem o seu corpus canónico que justificam plenamente a sua caracterização enquanto género. Mesmo se, ironicamente, a designação de *film noir*, proveniente da literatura *noir* ou *hard-boiled* de autores como Raymond Chandler, Dashiell Hammet ou mesmo Ernst Hemingway, em que o género se inspirou ou adaptou, surge posteriormente à produção de muitos destes filmes.

Sendo, de algum modo, uma derivação ou um substituto dos filmes de *gangsters* típicos dos anos 30, o *film noir* conheceu entre o início da década de 1940 e o final da década de 1950 o seu período áureo, ao ponto de diversas das suas características poderem ser encontradas, por esta altura, em filmes de outros géneros, muitas vezes aparentemente tão afastados como o melodrama ou o musical. Se é certo que este género decaiu em produção a partir desse período, não deixa de ser verdade que a sua influência se perpetua na actualidade, sendo recorrente a criação de obras que citam ou homenageiam as suas mais vincadas convenções – como sucede com aquilo que comumente se designa por *neo-noir*, subgénero constituído por obras como ‘Chinatown’, ‘Blue Velvet’, ‘Body Heat’, ‘Seven’, ‘The Barber’ ou ‘Memento’, por exemplo.

Referimos a homogeneidade notória nas obras do género no seu período clássico, quer em termos estilísticos quer em termos temáticos. Algumas dessas características são recorrentemente identificáveis. Visualmente, um aspecto se torna imediatamente perceptível: a fotografia a preto e branco, altamente contrastada, com nítidas influências do expressionismo alemão – facto a que não será alheio o êxodo de artistas e técnicos germânicos para Hollywood em fuga ao regime político nazi que tomava conta da Alemanha. Este tipo de fotografia cria fortes oposições de claro e escuro na iluminação dos espaços, essencialmente urbanos, onde os acontecimentos decorrem, contribuindo desse modo para o sublinhado dramático dos próprios eventos. Essas zonas de penumbra funcionam, de algum modo, como uma metáfora do universo social e moral que caracterizava estas histórias: a traição, o crime, o cinismo,





o pessimismo, a fatalidade, o ciúme, a tragédia são alguns dos temas recorrentes nestas narrativas de enredo muitas vezes bastante cifrado.

O lado sombrio das personagens torna-se, ironicamente, através deste jogo de penumbras, o seu lado mais exposto e, paradoxalmente, transparente. Alguns arquétipos que neste género podemos encontrar são o herói (ou, melhor dito, o anti-herói, indeciso entre o bem e o mal), atormentado por uma culpa devoradora, em busca de redenção, mas enredado numa qualquer trama que só agudiza o seu cinismo, a sua solidão, o seu desencanto e, nas mais das vezes, a sua perdição, com a sua gabardina, fato e chapéu inconfundíveis. Como responsável principal dessa trama encontramos a *femme fatale*, sensual e impecavelmente vestida, tão bela quanto perigosa, tão sedutora quanto letal, tão impulsiva quanto calculista, capaz de entretecer o destino do protagonista num vórtice de paixão, traição e manipulação constante que só a morte pode parar.

Estas existências assombradas e penosas nestes cenários urbanos de violência irremediável são-nos dadas a conhecer, na maioria das vezes, através de um dispositivo narrativo que se tornou, igualmente, uma das marcas do género: a analepse (ou *flashback*), através da qual o protagonista nos relata, em *voz-off*, o decurso dos intrincados acontecimentos que o conduziram à penúria definitiva e na qual ele expõe a sua vulnerabilidade, de forma confessionalmente minuciosa ou cinicamente distanciada, aceitando resignadamente o seu destino tragicamente implacável ou rindo nervosamente das suas fraquezas.

As principais referências deste género podem ser encontradas no período áureo que acima referimos e cujas obras-baliza seriam ‘The Maltese Falcon’, de 1941, e ‘Touch of evil’, de 1958. Entre estes dois títulos emblemáticos e paradigmáticos, encontramos diversos filmes de enorme qualidade e estatuto quase mítico, assinados por alguns dos mais importantes realizadores de então, os quais, apesar de revelarem ecos e reflexos entre si, estão longe de ser redundantes: ‘Detour’, ‘The Big Sleep’, ‘Double Indemnity’, ‘Sunset Boulevard’, ‘The Postman always rings twice’, ‘Out of the past’ ou ‘Raw deal’ são alguns exemplos. Depois disso, a inspiração do *noir* nunca cessou: de ‘Body heat’ a ‘Dark city’, de ‘Europa’ a ‘Sin City’, aí está ele uma e outra vez.





Musical

Como a própria designação indica, o musical atribui à banda sonora uma extrema importância, que em nenhum outro género encontra paralelo. A música é aqui assumida não apenas como um complemento dramático das situações ou da caracterização das personagens, mas como um dispositivo narrativo em si mesmo – a música não se sobrepõe à trama a partir do seu exterior, mas surge a partir da própria vivência das personagens e determina os seus comportamentos. Quer isto dizer que a própria música detém um papel singular na morfologia da narrativa. Se existe aspecto que nitidamente distingue o musical clássico dos outros géneros é precisamente a utilização que faz da banda sonora, de algum modo integrando a música no próprio universo diegético, desafiando a própria verosimilhança da história que se conta quando os personagens começam o canto e a dança de modo inusitado.

Os momentos, os números ou as sequências cantadas e dançadas pelos protagonistas são, portanto, o elemento formal distintivo do musical. Nesses momentos, as personagens expõem os seus sentimentos e pensamentos, as suas motivações ou decisões, agindo muitas vezes como se de um bailado ou de uma ópera se tratasse. São essas sequências que, em muitos casos, possibilitam a caracterização das personagens e propulsionam o desenvolvimento da acção. E é nesses segmentos que os valores de produção usualmente se tornam mais manifestos, com coreografias de grande sofisticação e dimensão, cenários luxuriantes e grandiosos e uma paleta cromática de grande espectacularidade – mesmo quando, por vezes, se recorre ao preto e branco (caso dos musicais de Busby Berkley).

Tendo conhecido o seu período áureo em tempos de crise política e social (anos 30, 40 e 50), como a grande depressão americana e as guerras mundiais, o musical é entendido por vezes como uma forma excepcional de escapismo e de hedonismo, de recusa ou alheamento de circunstâncias penosas e de uma realidade incómoda e nefasta. Para essa experiência hedonista muito contribuíram diversos factores decisivos da morfologia do musical: uma visão irónica ou eufemista da realidade quotidiana que inevitavelmente tinha num *happy ending* o seu desfecho; um optimismo heróico do protagonista capaz de superar todas as adversidades; a cen-



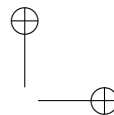


tralidade do romance e do humor enquanto *pathos* e matéria narrativa; as espetaculares e deslumbrantes coreografias, visual e ritmicamente arrebatadoras; as sofisticadas, ternas ou extáticas melodias e canções; o cromatismo faustoso e feérico do *technicolor*, capaz de, por si só, sugerir mundos de fantasia e espanto.

Se a este período áureo se seguiu um acentuado declínio na produção de musicais, a verdade é que este género tem sido objecto de revisitações mais ou menos frequentes, com diversas propostas que, em muitos casos, partem das premissas do género para procederem à sua actualização temática e mesmo estilística. Podemos, ainda assim, demarcar pelo menos três fases decisivas na história deste género: uma fase inicial de grande influência das produções da Broadway, que poderíamos designar por período do palco, espaço onde as situações são representadas e que têm nas coreografias fabulosas de Busby Berkeley o seu máximo expoente; o período clássico, onde a integração do canto e da dança na narrativa é plena, fazendo parte integrante da sua progressão, de que ‘Singin’ in the Rain’ é normalmente apontado como o exemplo mais perfeito (filme que aliás aborda a relevância para o cinema de uma tecnologia decisiva para o surgimento do musical, o som síncrono); o período *pop*, que se destaca por uma apropriação da música rock e *pop* típica dos *tops* de vendas e das *playlists*, que vem substituir a estética musical clássica, muitas vezes assumindo os cenários urbanos e naturais de forma plena, de que é óptimo exemplo ‘Moulin Rouge’.

Por fim, importa referir que se é certo que o musical é um daqueles géneros profundamente enraizados e característicos da indústria cinematográfica americana, onde se impôs na sua forma clássica e onde conhece a larguíssima maioria da sua produção, a verdade é que nos mais diversos contextos a nível mundial surgem exemplos de grande qualidade artística: dos musicais de Jacques Demy, como ‘Les Parapluies de Cherbourg’ a ‘É sempre a Mesma Cantiga’, de Resnais, passando por ‘Dancer in the Dark’, de Lars Von Trier, não esquecendo a relevância absoluta que o género detém na indústria cinematográfica indiana, com uma tradição e moldes estilísticos próprios. E não descuremos igualmente um (sub)género que, de alguma forma, lhe corresponde ao nível do cinema documental – falamos do *rockumentary*, que pela elevada quantidade da





sua produção se tornou um tipo de filmes de grande importância –, bem como a sua imensa tradição no cinema de animação.

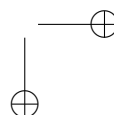
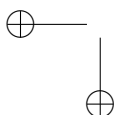
Algumas referências vindas da história do cinema: as sumptuosas e inigualadas coreografias de Berkley em, por exemplo, ‘Golddiggers of 1933’ ou ‘42nd street’, as fantasias emocionais de ‘Wizard of Oz’, o romance e a família em ‘Meet me in St. Louis’, a louca magia do cinema em ‘Singin’ in the Rain’, a sofisticação de ‘A Star is born’, ‘My fair Lady’ ou ‘West Side Story’, e as actualizações de ‘Moulin Rouge’, ‘Across the Universe’ ou ‘Dancer in the Dark’. Apesar da brevidade da lista, ela permite-nos perceber a pluralidade de abordagens de que o musical foi objecto – um género nem sempre bem amado entre os cinéfilos.

Terror

Acerca do filme de terror podemos começar por referir que o seu apelo e o seu fascínio para o espectador, provêm, ironicamente, da incomodidade e do desconforto que provoca neste. É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento. Daí que, de algum modo, se possa recuperar a categoria filosófica aristotélica da catarse para descrever esta experiência, ou seja, a purgação dos medos através da contemplação estética. No filme de terror, o espectador experimenta o sofrimento de forma delegada, comungando das dificuldades das personagens, mas escusando-se, necessariamente, aos seus padecimentos.

Se o filme de terror procura sempre provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a tipologia desses efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjecção. Nos seus mais característicos e mais extremos momentos, estes efeitos e estas experiências emocionais podem revelar-se quase insuportáveis e levar a diversas manifestações radicais: fugir com o olhar, sentir náuseas, gritar estridentemente, suar compulsivamente ou mesmo abandonar a sala de cinema são algumas das reacções possíveis.

Esta diversidade de efeitos encontra paralelo na enorme diversidade de agentes do mal que podemos encontrar no género: dos lobisomens e vampiros aos *zombies* e *aliens*, dos demónios e fantasmas aos monstros e *serial killers*, um enorme repertório de figuras provenientes da tradição





e da especulação literária ou popular pode ser encontrado neste género. Em termos iconográficos, este é, seguramente, um dos géneros mais inventivos, ainda que um conjunto de *clichés* se tenda a estabelecer e permanecer ao longo de um ciclo de filmes determinado – como, por exemplo, o nevoeiro ou as lâminas.

Herdeiro de uma tradição literária de género que antecedeu o surgimento do cinema, o filme de terror desde cedo encontrou um lugar privilegiado na produção fílmica, como o demonstram títulos fundamentais do expressionismo alemão, entre os quais ‘O Gabinete do Dr. Caligari’, de Robert Wiene, e ‘Nosferatu’, de Friedrich Murnau (adaptação da novela ‘Dracula’, de Bram Stoker, uma das obras mais revisitadas na sétima arte). As ambiências de trevas, penumbras e mistério tão caras a este género haveriam de encontrar na estilística do cinema alemão dos anos 1920 um contexto extremamente propício – e que se alargaria para o futuro do género em Hollywood, onde conheceria as suas mais destacadas obras.

Nos anos de 1930, o estúdio americano Universal encetou a produção de um conjunto de obras determinantes para o filme de terror, ainda hoje tidas como referências incontornáveis da produção de género em Hollywood, instituindo certos nomes como absolutamente marcantes na interpretação deste género de personagens: o desempenho de Bela Lugosi na adaptação de ‘Dracula’ efectuada por Tod Browning ou a encarnação de Boris Karloff do *monstro* de Frankenstein na versão de James Whale são dois dos exemplos mais marcantes, e tidos, por muitos, apesar da sua estilística nitidamente datada, como performances invejáveis dentro do género.

Na década de 1970, após a cessação do Código de Produção no final da década anterior, uma vaga de filmes marcados por uma maior liberdade na apresentação explícita de situações de extrema violência viria a tornar-se incontornável, dando origem àquilo que se designa por cinema *gore* ou *splatter film*, um subgénero que na actualidade tem conhecido uma produção e um sucesso comercial crescentes. Desde então, os limites para o suportável ou, segundo outros, para o admissível, não têm cessado de ser desafiados – por vezes, a lógica criativa deste género de filmes parece consistir unicamente numa busca do mórbido, do sanguiário ou do objecto mais inusitado. Ainda assim, vale a pena sempre



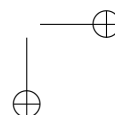


chamar a atenção para a possibilidade de um terror mais higienizado, aquilo que muitas vezes designamos por terror psicológico, mais assente na sugestão e na tensão do que na exibição gratuita do sofrimento.

A enorme variedade de situações e pretextos narrativos, bem como de vítimas e vilões, faz com que o género de terror estenda as suas fronteiras para lá das convenções que lhe são características ou as confunda mesmo com outras categorias de filmes. Entre estas contam-se o fantástico (basta pensarmos nos vampiros, *aliens* e outros seres que povoam os filmes de terror), a ficção científica (mutações genéticas como os *zombies* são uma constante), o filme de acção (aos quais vai, muitas vezes, buscar a trepidação das perseguições e a espectacularidade da violência) ou mesmo o *thriller* (sendo o risco corrido pelas personagens e as consequentes angústia e ansiedade tópicos recorrentes de ambos os géneros). Exemplo paradigmático desse cruzamento é a série ‘Alien’, sempre indecisa entre o terror, a ficção científica, o fantástico e o filme de acção.

Para concluir, importa destacar dois outros aspectos importantes do filme de terror. Por um lado, a centralidade narrativa e dramática da vítima, com a qual o espectador é convidado a identificar-se, muitas vezes através da assumpção do seu ponto de vista. É nessas circunstâncias que o espectador partilha com a vítima o seu maior medo. Por outro lado, a tendência de muitos filmes para a apresentação explícita e muitas vezes exagerada dos efeitos físicos e psíquicos dessa mesma violência sobre as vítimas. Este é um traço distintivo do filme *gore* e que, mais do que o terror ou o medo, tende a criar no espectador a repulsa ou o horror. Em todo o caso, como referimos inicialmente, trata-se de um género cuja lógica efectiva e afectiva assenta, em qualquer circunstância e grau, na experiência negativa, mas distante, do espectador através da penúria ou atrocidade vividas pela vítima.

Na busca de referências do filme de terror, podemos recuar aos tempos mais recuados e apontar títulos como ‘Dracula’, ‘Frankenstein’ ou ‘Homem-lobo’. Ou podemos referir preciosidades como ‘A Máscara do Demónio’, um notável exemplo da proliferação do género em Itália, ou o ‘Dracula’ da Hammer, em Inglaterra. Mas devemos talvez indicar ‘Night of the Living Dead’ como um marco da modernidade do género. Desde então, são inúmeros os filmes que prosseguiram e diversificaram





a tradição deste tipo de filmes: ‘Holocausto canibal’, ‘The Exorcist’, ‘Halloween’, ‘The Fog’, ‘Texas Chainsaw Massacre’, ‘Rosemary’s baby’, ‘Lobisomem americano em Londres’ ou ‘The Omen’. Em tempos recentes, o género continua comercialmente muito vivo, como o comprovam as sagas ‘Hostel’ e ‘Saw’.

Thriller

Pela intensidade com que o espectador tende a envolver-se na normalmente complexa trama de acontecimentos que são narrados, o *thriller* é um dos géneros mais apreciados pelo público. Podemos, então, enunciar um conjunto de características e propósitos que ajudam a compreender este género cinematográfico, quer no seu modo de funcionamento quer na sua organização formal:

- em primeiro lugar, temos a intenção de criar no espectador uma intensa excitação e nervosismo, como se, nos momentos decisivos, tudo se tornasse insuportavelmente urgente e perturbador;
- em segundo lugar, uma instauração e perpetuação constante da dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos e sobre o destino das personagens – é na medida em que a dúvida é constantemente relançada que o espectador é obrigado a rever as suas hipóteses;
- em terceiro lugar, a sugestão verosímil, mas enganosa, de expectativas – desse modo, o espectador é convidado a entrar num jogo de permanente inquietação, incerteza, ansiedade ou angústia.

Devido a todos estes factores, podemos afirmar que se trata do género onde a perspicácia, a crença, a ingenuidade ou a afectividade do espectador mais são postos à prova. A perspicácia, porque ele tenta sempre avaliar quer o decurso da história quer o grau das forças em presença; a crença, porque o espectador é estimulado, a cada momento, a acreditar num desfecho que quase nunca se concretiza; a ingenuidade, porque o estranho toma muitas vezes a aparência do familiar e o familiar revela-se muitas vezes de forma estranha; a afectividade, porque o





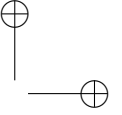
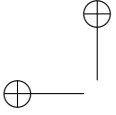
espectador toma um partido acerca do destino das personagens que lhe vem da simpatia que estabelece com estas.

Porque a incerteza e a dúvida detêm no *thriller* um papel nevrálgico, este género tende a partilhar ou a integrar no seu cânone aquilo que se conhece, sinonimamente muitas vezes, por filme de *suspense*. É o facto de o espectador se encontrar em suspenso – ou seja, em dúvida – relativamente ao destino das personagens, partilhando empaticamente os seus medos e as suas vulnerabilidades, que lhe provoca o nervosismo, a ansiedade e a angústia que tão envolventes se tornam. O *thriller* é, portanto, um dos géneros onde a tensão dramática se torna mais forte e onde as expectativas narrativas mais são desafiadas.

Essa tensão dramática provém, em grande medida, do facto de as personagens atravessarem a história numa situação de risco quase fatal e de perigo iminente – como se a qualquer momento, e a todo o momento, algo de irremediável estivesse prestes a acontecer. Uma das situações narrativas onde esse perigo e esse risco mais vincadamente se revelam é precisamente na perseguição, situação que, de algum modo, tem uma função dramática equivalente ao que sucede no filme de acção – daí que estes dois géneros tendam muitas vezes a partilhar certas características que os tornam frequentemente indistinguíveis, pois em ambos os casos se trata de dilatar a tensão e adiar a resolução de um conflito até aos limites.

Esta proximidade ao filme de acção não é a única que o *thriller* manifesta. Outros géneros manifestam alguma espécie de familiaridade com o *thriller*. O filme policial é disso um óptimo exemplo, ao ponto de se falar, em relação a certos filmes, de *thriller* policial. Do mesmo modo, o filme de terror se aproxima do *thriller*, precisamente nos casos em que o medo se transforma em terror, isto é, em que as consequências da violência se prefiguram extremas e causam um elevado nervosismo no espectador. O filme de espíões, com os seus jogos de disfarce e traição, de engodo e inclemência, é outro género que frequentemente se aproxima do *thriller*. De igual modo, o filme de mistério tende a partilhar com o *thriller* a incerteza e a angústia que caracterizam aquele, ainda que, de algum modo, assente precisamente em premissas opostas: num caso, o do *thriller*, sabemos muito desde o início; no filme de mistério, descobrimos tudo no final.





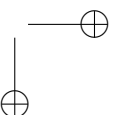
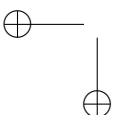
Por fim, importa destacar dois outros aspectos fundamentais para a morfologia narrativa e para a função dramática do *thriller*, um de ordem temporal e outro de ordem espacial. Em primeiro lugar, falamos do dispositivo comum do contra-relógio, isto é, de uma escassez de tempo determinada por um prazo que torna todas as decisões e atitudes do protagonista imperativamente urgentes, originando uma espécie de ansiedade crescente à medida que o tempo se esgota. Em segundo lugar, falamos do dispositivo do labirinto, no qual o protagonista acaba frequentemente por se perder numa espécie de deriva que incrementa a sua angústia e, conseqüentemente, a angústia do espectador. A corrida contra o tempo e a deriva labiríntica acabam, deste modo, por desenhar um género de jogo mental que é proposto ao protagonista e, através deste, ao espectador, funcionando como um desafio que convida quer espectador quer protagonista a testar, cada qual, o seu desempenho.

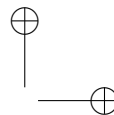
De algum modo, os filmes de perseguição dos primeiros anos do cinema, os chamados *chase-movies*, podem ser vistos como referências ancestrais do *thriller*. Por outro lado, podemos constatar que as premissas fundamentais deste género são transversais a vários outros. No entanto, se queremos ser justos e exactos, devemos dizer que um nome figura acima de todos os outros, verdadeiro e indiscutível pai do género: Alfred Hitchcock. De ‘The Man who knew too much’ a ‘Notorious’, passando por ‘Suspicion’, ‘Spellbound’, ‘Rear Window’ ou ‘North by northwest’, não lhe faltam exemplos de obras-primas. E ao longo do tempo continuámos a beneficiar dos ensinamentos do mestre: ‘Bullit’, ‘The French Connection’, ‘Dressed to kill’, ‘Basic Instinct’, ‘Usual suspects’, ‘Seven’, ‘Silence of the Lambs’, ‘Cape Fear’ ou a recente e popular trilogia ‘Bourne’ são casos notórios.

Western

Se existe género clássico por excelência, ele é seguramente o *western*. Durante décadas, e até recentemente, foi mesmo, para muitos, sinónimo de experiência cinematográfica plena. E a sua iconografia, com os seus cenários e personagens marcantes, tendia sempre, quando se falava de cinema, a ser a que mais imediatamente invadia a mente do espectador.

Livros LabCom



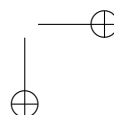
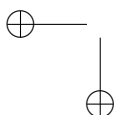


Ao contrário da maior parte dos outros géneros, o *western* é uma criação explicitamente cinematográfica. E a forma como se impôs na cultura popular é tão mais notável quanto enformou o imaginário de diversas gerações de espectadores, nas mais diversas partes do mundo, ajudando a criar a ideia de uma identidade americana que, na realidade, está longe de corresponder à sua verdade histórica.

O *western* é, aliás, não mais que um retrato efabulado do Oeste americano, da expansão da fronteira da civilização, da instauração da lei e da ordem, muitas vezes à custa das populações indígenas, tantas vezes deturpadamente retratadas. Esta oposição múltipla entre a ordem e o caos, entre a lei e a bandidagem, tem na contraposição entre a cidade e o campo, entre o jardim e a selva, um claro eco simbólico, como se a imposição da ordem ao nível social fosse acompanhada por uma mesma imposição ao nível territorial. É nestes vários eixos e oposições que se fundamenta temática e narrativamente a produção de *westerns*.

Retratado como um lugar de múltiplos e complementares conflitos, o *western* revelaria um apelo narrativo dificilmente recusável para os espectadores em busca de excitação cinematográfica. O herói impoluto, indomável e implacável conheceu no *western* a sua mais feliz incarnação nos tempos modernos. De fácil reconhecimento e empatia, o *cowboy* cativou de igual modo públicos urbanos e rurais, jovens e velhos. Como adversários, surgiam maioritariamente os índios ou, como o politicamente correcto veio a emendar, os *native-americans*. Se uma consequência ética e politicamente nefasta se pode apontar ao *western* é, sem dúvida, o preconceito colonialista com que olhou as populações indígenas e a forma como brutalizou e vilipendiou a sua imagem. Essa imagem haveria de, a partir da década de 1960, sobretudo, ser reavaliada e redesenhada, aproximando mais e mais as narrativas e as personagens da sua verdade histórica.

Se quisermos apontar alguns dos elementos fundamentais que sustentam a peculiaridade e familiaridade do género, facilmente constatamos a existência de um repertório de elementos recorrentes. Em termos narrativos, temos as batalhas, em campo aberto ou nas ruas da cidade, e os duelos, no *saloon* ou na rua central e única do povoado. O duelo, pela tensão e urgência da sua resolução, tornar-se-ia um dos mais aguardados e excitantes momentos deste género. Quanto à iconografia, lá temos o





cavaleiro solitário rumo ao por do sol, as roupas de vaqueiro ou a farda do exército, as botas pontiagudas e o lenço ao pescoço, o chapéu branco ou o chapéu preto, símbolos do bem e do mal, as pistolas e os cantis. Para não falar na indumentária e maquilhagem características das tribos índias, dos seus gritos de guerra e das suas armas, o arco e a flecha.

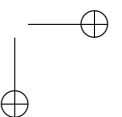
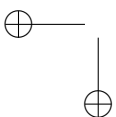
Apesar de a produção actual de *westerns* ser residual, a sua história é uma das mais ricas no que toca a releituras e mutações e, mesmo no seu período clássico, ao contrário do que um olhar distraído possa julgar, o género exibe uma grande diversidade de abordagens e mesmo de propostas formais. Desde o título para muitos fundador do *western* clássico que é ‘Stagecoach’, de John Ford, até ao último título do género aclamado e consagrado, ‘Imperdoável’, de Clint Eastwood, vários outros filmes podem ser salientados.

Assim, a título de exemplo, ficam algumas referências: o tratamento do espaço exíguo como elemento dramático em ‘Rio Bravo’, de Howard Hawks; a lógica circular da demanda em ‘The Searchers’, de John Ford; a centralidade da protagonista feminina num cenário cromaticamente deslumbrante em ‘Johnny Guitar’, de Nick Ray; o *suspense* criado através de uma narrativa em tempo real em ‘High Noon’; as tonalidades quentes e dilacerantes de melodrama em ‘Duel in the Sun’; a pluralidade de perspectivas em ‘The Man who shot Liberty Valence’; o *remake* de um clássico de Kurosawa, ‘Os Sete Samurais’, em ‘The Magnificent Seven’; a coreografia de violência e desencanto em ‘The Wild Bunch’; a tensão e a música de ‘The good, the Bad and the Ugly’; a paródia em ‘Blazing Saddles’. Entre a criação de lendas do período clássico e a paródia dessas mesmas lendas em décadas mais recentes, estamos perante um género absolutamente singular e diverso.

Subgéneros

Para além de todos os géneros anteriormente descritos e das peculiaridades que foram sendo referidas, uma enorme multiplicidade de derivações e particularidades origina uma vastíssima quantidade de subgéneros. A constante mutação dos géneros não permite uma grelha definitiva das variações e reconfigurações possíveis, das suas mudanças cíclicas e das

Livros LabCom





suas disseminações. Basta que um grupo suficientemente significativo de obras exiba alguma familiaridade de atributos para, eventualmente, começar a ser classificado segundo critérios genéricos. Assim, os subgéneros surgem, muitas vezes, devido a inúmeros factores e cumplidades: ao nível narrativo, temático, iconográfico ou estilístico, de duração, de condições de produção ou de modos de difusão.

Sendo que a ideia de subgénero remete necessariamente para as ideias de divisão ou de inferioridade, uma possível distinção entre género e subgénero poderá passar pela identificação de um vasto conjunto de características críticas profundamente marcadas para um género (ou seja: um género tende a ser universal e a incluir o maior número de obras), ao passo que um subgénero tenderá a assentar num conjunto limitado de características comuns aos filmes que os integram. O subgénero pode, por seu lado, ser uma consequência de um género que perdeu dimensão crítica (como o filme de *gangsters* ou o filme de aventuras) ou da eleição de um conjunto mínimo de características de um género e da rejeição das restantes (como o filme *gore* ou o *western-spaghetti*). Importa ainda referir que um subgénero pode resultar de uma apropriação regional de um género universal (como acontece com os filmes de terror japoneses ou coreanos, com as comédias francesas ou italianas, ou com o cinema musical indiano).

Uma vez que um subgénero pode constituir-se a partir da comunhão de um conjunto reduzido de características, ou mesmo de uma única e decisiva característica, podemos identificar uma vastidão aparentemente infindável de subgéneros. De seguida caracterizamos de modo muito breve alguns deles, tendo em conta os aspectos essenciais e o contexto que os caracteriza.

Podemos identificar o tema como critério de constituição de subgéneros. O filme **épico** aborda grandes questões que são colocadas sobre o pano de fundo dos grandes acontecimentos. O heroísmo, a coragem e a superação são exigidos a cada momento aos protagonistas. No final, o desfecho acabará por se revelar lendário, em muitos casos resultando de um martírio ou sacrifício derradeiro. A grandiosidade total e a perseguição do absoluto tornam-se uma premissa narrativa e estética. Uma batalha decisiva acabará por ser travada em que o destino de um povo





e o destino de um indivíduo se tornarão indistinguíveis, através da libertação da opressão ou da conquista do futuro. Filmes como ‘Os Dez Mandamentos’, ‘Ben Hur’, ‘Cleópatra’, ‘E tudo o Vento Levou’, ‘Napoleão’ ou ‘Braveheart’ são alguns bons exemplos, tomando como notáveis destinos pessoais que se jogam contra circunstâncias históricas extraordinárias.

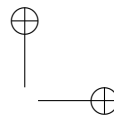
Tomando em atenção o tema que abordam, podemos encontrar igualmente o designado **filme-catástrofe** (que poderíamos designar como uma espécie de épico moderno, pela intenção de dar aos acontecimentos uma dimensão grandiosa). Do ponto de vista narrativo, é possível encontrar de uma forma bastante clara uma série de lugares-comuns: as mortes progressivas das diversas personagens; o risco constante em que as enormes massas humanas se encontram, atingindo por vezes a própria humanidade inteira; a divisão em grupos no que respeita às estratégias de sobrevivência e decisões críticas; a força inelutável da natureza; a prevalência do sentido de comunidade; a lógica sacrificial que as adversidades exigem. ‘Earthquake’, ‘Towering Inferno’ ou ‘Poseidon’ são boas ilustrações deste género.

As façanhas extraordinárias dos espadachins, nos duelos sempre excitantes e no limite da incerteza, com voltas e reviravoltas, fizeram durante anos – antes do moderno cinema de acção se ter apropriado quase exclusivamente da adrenalina fílmica – as delícias de muitos espectadores. Falamos dos chamados filmes de **capa e espada**, os quais tomavam como cenário, umas vezes, o alto mar e os barcos de piratas, com as intensas batalhas navais como contexto, noutras vezes, os palácios e castelos, com as suas conspirações e oposições, as lutas fratricidas de poder e a honra das vulneráveis donzelas ou dos bravos cavaleiros em questão. Filmes como ‘Scaramouche’ ou ‘Captain Blood’ são dois exemplos de um género que conheceu nos anos 1940 e 1950 o seu apogeu.

De alguma forma podemos ver os filmes de **artes marciais** como um equivalente oriental dos filmes de capa e espada. Tratando-se de uma produção proveniente do extremo-orient, a sua dinâmica extraordinária acabaria por conquistar as plateias ocidentais durante décadas,

Livros LabCom

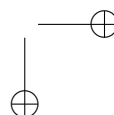




sobretudo na segunda metade do século XX, sendo que ocasionalmente – como sucedeu com a vaga recente deste tipo de filmes – retomam a sua popularidade. O segredo desta popularidade assenta, sobretudo, nos seguintes aspectos: a espectacularidade e mesmo incredulidade das trepidantes coreografias, o sentimento de *fake* (na imagem e no som) que acaba por dar um toque de humor, os *zooms* incisivos e a montagem frenética, as arrebatadoras e compulsivas histórias de vingança. Do ícone absoluto que é Bruce Lee e dos míticos produtores Shaw Brothers aos recentes sucessos de filmes como ‘O Tigre e o Dragão’ e ‘O Herói’ é extensa a tradição deste subgénero.

O cinema – como, aliás, as demais artes – desde sempre se propôs realizar a sua auto-análise, olhar as suas limitações e possibilidades. Do processo criativo aos procedimentos técnicos, do poder da ilusão à auto-reflexividade, da abertura ao onírico à materialidade palpável, são vários os ângulos em que o cinema olha para si próprio. O género do *filme sobre o filme*, ou do *filme dentro do filme*, constitui uma meta-linguagem, ou seja, uma linguagem que fala sobre si mesma, numa espécie de *mise-en-abyme*. Daí que se possa mesmo falar de **meta-filmes**. Desde os primeiros anos do cinema – em filmes como ‘The Big Swallow’ ou ‘Sherlock Jr.’ – aos mais recentes ‘Last Action Hero’ ou ‘Hollywood Ending’, passando pelos filmes-ensaio de Jean-Luc Godard, como ‘Weekend’ ou ‘Pierrot le Fou’, são dezenas os exemplos desta abordagem.

Podemos identificar igualmente subgéneros a partir do tipo das suas personagens. Desde o início do cinema que as biografias de personalidades ou personagens incomuns se tornaram bastante populares – a começar pelas adaptações da Paixão de Cristo que desde os primeiros anos tiveram lugar, ainda sob grande influência do teatro e da pintura, recriando os chamados *tableaux vivantes* muito em voga no século XIX. Um momento marcante do *biopic* durante o cinema mudo é o megalómano ‘Napoleão’, que Abel Gance realizou em 1927. Ao longo da história do cinema e até à actualidade, o cinema não cessaria de levar ao ecrã a vida das mais variadas figuras, que por um ou outro motivo alcançaram uma elevada notoriedade social, cultural ou política nos mais diversos



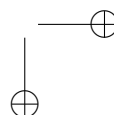
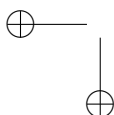


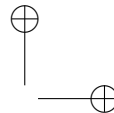
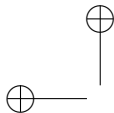
contextos – de políticos de renome como John Kennedy ou Ghandi a estrelas da música como Jim Morrison ou Ian Curtis.

Se é certo que o *gangster film* conheceu a sua idade de ouro durante os anos de 1930, em Hollywood, com títulos emblemáticos como ‘Public Enemy’, ‘Little Caeser’ ou ‘Scarface’, o certo é que nunca deixou, até à actualidade, de suscitar um enorme apelo no grande público. Este tipo de filmes, que retrata a ascensão e queda deste género de personagens moralmente pouco recomendáveis – cujo fascínio advém precisamente dessa ousadia e rebeldia contra o sistema de valores instituído e do seu *modus operandi* profundamente violento – haveria de originar alguns títulos emblemáticos da história do cinema e marcar mesmo a carreira de alguns dos seus grandes autores. Entre as obras, merece especial destaque ‘The Godfather’, de Francis F. Coppola, um dos grandes títulos da história do cinema. Entre os realizadores mais recentes cuja carreira é marcada por este tipo de filmes ganham especial relevo Martin Scorsese e Quentin Tarantino.

Como a própria designação indica, os filmes de adolescentes (*teen movies* ou *teen pics*, como são conhecidos) remetem claramente para o universo da adolescência. Isto acontece, aliás, a dois níveis, os quais claramente se encontram interligados: por um lado, o público a que se destinam é maioritariamente jovem; por outro, e em clara correspondência, os temas abordados dizem respeito a este escalão etário. Assim, as histórias, as personagens, as situações e todas as referências destes filmes dizem respeito à adolescência (como a angústia do crescimento, a descoberta da sexualidade ou os conflitos familiares), o que possibilita uma fácil identificação por parte do espectador. Dos clássicos como ‘Rebel Without a Cause’ às paródias como ‘Not Another Teen Movie’, são inúmeras as abordagens que encontramos neste subgénero.

Ao contrário do que sucede usualmente no cinema narrativo, em que a relação afectiva primordial se centra no romance entre um homem e uma mulher, o *buddy film* privilegia as relações de camaradagem entre dois elementos do sexo masculino. Apesar deste tipo de relações ser visível ao longo da história do cinema (basta pensarmos nas duplas cómicas





de Laurel e Hardy, de Jerry Lewis e Dean Martin, de Walter Mathau e Jack Lemmon, por exemplo), é sobretudo nos anos de 1970 que este subgénero ganha relevância. Aqui uma dupla ganha especial destaque: Robert Redford e Paul Newman. Estes dois actores contracenaram em obras marcantes como ‘Butch Cassidy and the Sundance Kid’ ou ‘The Sting’. Filmes igualmente marcantes do final dos anos 1960 são ‘Easy Rider’ e ‘Midnight Cowboy’. Narrativamente, o espírito de aventura e ousadia dos protagonistas são fundamentais, acompanhados por uma série de peripécias normalmente cómicas, mas por vezes dramaticamente decisivas.

Durante a década de 1970 surgiu nos EUA uma concepção de evento cinematográfico que determinaria fortemente a lógica de produção posterior: o chamado *blockbuster*. A característica fundamental deste tipo de filmes prende-se com a capacidade de penetração massiva na esfera pública e mediática, procurando dar à obra ou produto uma presença ubíqua e torná-la um sucesso universal. Para atingir esse objectivo, é frequente o recurso a campanhas de promoção milionárias, as quais colocam em destaque os valores de produção extravagantes deste tipo de produtos: vedetas famosíssimas e salários exorbitantes, efeitos especiais *state-of-the-art*, distribuição em milhares de salas, *merchandising* universal e promoção nas mais diversas plataformas e suportes. Os investimentos em promoção chegam a rivalizar com os investimentos na produção. Títulos como ‘Jaws’, ‘Star Wars’ ou ‘Titanic’ são exemplos claros desta estratégia criativa e produtiva, tendo alcançado um sucesso planetário extraordinário.

A produção cinematográfica americana tem no *remake* um dos seus expedientes criativos mais comuns. O *remake* consiste em tomar um filme previamente existente e fazer uma versão actualizada do mesmo. O critério predominante consiste em averiguar do potencial comercial ou criativo que o filme mantém. Em função dessa avaliação, decide-se se vale a pena recuperar um determinado universo e respectivas personagens. A lógica de abordagem subjacente ao *remake* pode ser extremamente variada. Por vezes são recuperados filmes de culto, extrema ou relativamente desconhecidos; outras vezes são actualizados grandes

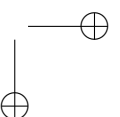




sucessos da história do cinema. A abordagem criativa, por seu lado, é também múltipla: em certos casos, de grande proximidade e fidelidade ao original; noutras situações, o material de que se parte é extremamente refeito. Um caso paradigmático de fidelidade ao original é o *remake* que Gus Van Sant fez do clássico ‘Psycho’, através de uma reconstituição plano a plano.

Se o *remake* tende a trabalhar sobre o tema, sobre o género, sobre a narrativa ou sobre as personagens de um filme anterior, com maior ou menor grau de alteração, o *pastiche* é um tipo de filme que opera ao nível do estilo do filme original (reconstruindo-o, imitando-o). Aqui, mais do que as questões de conteúdo, são sobretudo as questões de forma que são objecto de atenção. Normalmente, trata-se de tentar discernir as marcas estilísticas do autor original e aplicá-las numa nova obra. Daqui resulta, frequentemente, uma homenagem em que o discípulo reconhece as influências do mestre que o precedeu e com quem fez a sua aprendizagem. Dois exemplos de cineastas que frequentemente procedem segundo esta estratégia criativa são Brian de Palma e Quentin Tarantino. No primeiro caso, são nítidas as influências do mestre Hitchcock; no segundo, são frequentes as marcas estilísticas do cinema na sua dimensão mais popular: filme de *gangsters*, *grindhouse*, série B, artes marciais, *film noir*, *anime* são alguns dos alvos.

Apesar de se tratar de uma forma artística que recorre a contributos de vários intervenientes, quer ao nível técnico quer ao nível artístico, um filme acaba por ter uma assinatura individual de um realizador que é reconhecido como o seu autor. Porém, não apenas existem diversas parcerias criativas – a mais famosa das quais será a dos irmãos Joel e Ethan Coen – como ao longo da história do cinema se verificou a produção daquilo que se pode designar como **filme colectivo**. Neste caso, o ponto de partida temático tende a ser comum e, a partir de premissas partilhadas, cada realizador apresenta a sua abordagem do mesmo. Desde as experiências do Grupo Dziga Vertov que integrava, entre outros, Jean-Luc Godard e Jean-Pierre Gorin, até aos recentes ‘11 Perspectivas’, ‘Paris je t’Aime’ ou ‘Chacun son cinema’, passando pelas ‘Histórias de Nova Iorque’, de Martin Scorsese, Woody Allen e Francis





Coppola ou ‘Eros’, de Wong Kar-Wai, Steven Soderbergh e Michelangelo Antonioni são diversos os exemplos.

O *home-movie* é outro (sub)género em que as condições de produção são incontornáveis – neste caso, é sobretudo fundamental o facto de essas condições serem francamente modestas ou mesmo precárias e a preparação académica ou técnica ser diminuta. Esta produção doméstica tende a ser autobiográfica, privilegiando um registo de autenticidade, numa lógica muito própria do cinema documentário. Se podemos fazer remontar a origem do *home-movie* aos pequenos episódios dos filmes dos irmãos Lumière, a verdade é que este subgénero conheceu um enorme incremento sobretudo com a introdução de tecnologias aparentemente favoráveis a uma democratização da criação e da produção – falamos aqui sobretudo das câmaras de vídeo baratas e portáteis e das *webcams*. A Internet tornou-se igualmente uma plataforma de divulgação fundamental, sobretudo através do fenómeno *youtube*. A estética do *home-movie* acabaria por se alastrar mesmo à ficção, como são exemplo as imagens de super 8 frequentemente usadas em *flashbacks* ou o filme ‘Redacted’, uma espécie de diário de guerra da era digital.

O *western-spaghetti* deve o seu nome precisamente ao facto de se tratar de filmes pertencentes a um género e um tema clássico americanos, o *western*, produzidos fora do seu local de origem. A produção destes filmes era italiana e disseminou-se sobretudo na segunda metade da década de 1960 e na primeira parte da década de 1970. Os realizadores eram também italianos, mas, curiosamente, os actores eram de diversas proveniências – inclusivamente americanos – e, mais singular, a rodagem era feita no sul de Espanha, na região de Almeria, local extremamente parecido com o Oeste americano. Em termos de estilo, estes filmes distinguiam-se, sobretudo, pelo exagero na acção e na caracterização das personagens, pelo tom de paródia delirante das convenções do *western* e pela imperfeição técnica (que se tornaria uma marca artística). Entre os realizadores, o nome mais destacado é seguramente o de Sérgio Leone – com quem trabalhou o mais notável dos actores deste subgénero, Clint Eastwood.

Se tomarmos o cenário como um elemento distintivo podemos identi-





ficar vários subgéneros. O *road-movie* constitui, de algum modo, uma actualização da *quest* (busca) clássica, na qual uma personagem parte, sozinha ou acompanhada, numa busca mais ou menos deliberada por um determinado objectivo/objecto. Durante essa viagem, à medida que vai ultrapassando um conjunto mais ou menos vasto de obstáculos, a personagem vai sofrendo também uma transformação na sua visão do mundo e nos traços fundamentais do seu carácter. Se é possível ver características de *road-movie* em diversíssimos filmes da história do cinema – de ‘Uma Noite Aconteceu’ a ‘As Confissões de Schmidt’, passando por ‘Apocalypse Now’ ou ‘Natural Born Killers’, por exemplo –, é nos anos de 1960 e 1970 que este subgénero conhece o seu período mais marcante, com títulos como ‘Bonnie and Clyde’, ‘Easy Rider’ e ‘Badlands’, entre outros. Neste género, em que as estradas, auto-estradas e demais redes viárias ganham especial importância dramática e cenográfica, os automóveis e motocicletas tornam-se fulcrais.

O cenário é um elemento igualmente importante em muitos **filmes de aventuras**. O ciclo de filmes protagonizados por Errol Flynn nos anos 1930 (como ‘Robin Hood’ ou ‘Captain Blood’, por exemplo), as inúmeras façanhas de Tarzan protagonizadas por John Weissmüller ou o clássico ‘King kong’, da mesma década, são óptimos exemplos do filme de aventuras clássico (ainda que, por vezes, misturado com outros subgéneros como o filme histórico ou o filme fantástico). Algumas das mais interessantes características deste género de filmes prende-se com a descoberta de novos mundos, normalmente concretizada em sumptuosos, distantes, perigosos e exóticos cenários; com a incerteza do destino dos protagonistas; com um heroísmo diletante desses mesmos protagonistas, capazes muitas vezes de achados de humor mesmo nas situações mais críticas; com, finalmente, um toque de romantismo clássico que funciona como apaziguamento das contendas e dos perigos aventureiros.

De modo oposto ao *road-movie*, ao filme de aventuras ou mesmo à *quest* clássica, o *kammerspiel* distingue-se enquanto subgénero precisamente pelo facto de a sua acção decorrer num espaço exíguo e com um número muito reduzido de personagens. A influência do teatro de câmara é nítida neste tipo de filmes que se popularizaram sobretudo

Livros LabCom





nos anos de 1920 na Alemanha. Durante este período, estas narrativas tendiam a centrar-se na descrição e análise das condições de existência das classes trabalhadoras – como é exemplo ‘O Último Homem’, de Murnau. A psicologia das personagens tende a ganhar uma enorme importância, muitas vezes reforçada pelo próprio cenário. Posteriormente a este período áureo, Ingmar Bergman, um dos mais importantes autores da história do cinema, seria um dos mais influentes realizadores a trabalhar a partir dos pressupostos deste subgénero. No cinema independente e no cinema de autor não é raro, igualmente, encontrarmos elementos do mesmo.

Os filmes de **tribunal** e os filmes de **prisão** são, como as próprias designações indicam, tipos de obras onde o cenário é fulcral, tratando-se de subgéneros muito oscilantes no que respeita à produção e à popularidade. Importa referir então que: no filme de tribunal, a retórica toma a sala de tribunal como um palco de contendas verbais, no sentido de garantir que se cumpra a promessa de justiça; no caso do filme de prisão, a astúcia é decisiva para o protagonista na elaboração de um engenhoso plano de fuga de um espaço cujo objectivo último é o encarceramento absoluto. Em ambos os casos, os efeitos de *suspense*, dúvida e ansiedade provocados no espectador tendem a criar neste uma enorme empatia com as personagens. Ao longo das últimas décadas, a popularidade tanto de um como de outro subgénero tem originado uma vasta produção de ficção televisiva, mais do que cinematográfica. Alguns exemplos são ‘Law and Order’ ou ‘Prison Break’.

As condições e lógicas de recepção dos filmes podem ser igualmente um factor de tipificação dos mesmos. O cinema *trash*, por exemplo, distingue-se pelo facto de apresentar valores de produção incipientes e temas cuja escolha ou abordagem estão longe do cânone cultural e social vigente: sexo, droga ou violência são alguns exemplos. É um cinema que menospreza ou sabota as preocupações técnicas e artísticas e convoca o público para uma adesão eminentemente lúdica. Realizadores como Russ Meyer ou Roger Corman construíram todo o seu prestígio enquanto autores de obras deste subgénero. A proximidade ao cinema *gore* é muito clara, sendo recorrentes em ambos os casos as cenas de nudez explícita ou



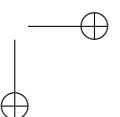
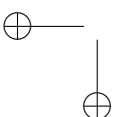


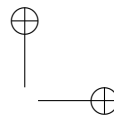
de violência exagerada. São obras que se transformam frequentemente em filmes de culto.

Os **filmes de culto** são obras que, contra toda a expectativa e devido a circunstâncias específicas e imponderáveis, ganham um valor cinematográfico – e mesmo cultural – surpreendente. Os realizadores Robert Rodriguez e Quentin Tarantino são, na actualidade, dois dos maiores promotores, defensores ou recuperadores tanto do cinema *trash* como do filme de culto, tendo mesmo criado, em regime de produção industrial *mainstream*, o díptico ‘Grindhouse’, filmes obedecendo às premissas conceptuais e estilísticas desse tipo de obras. Este culto devoto de que são alvo filmes de qualidade duvidosa acaba por originar um outro subgénero cada vez mais importante, o *fan film*, assente numa releitura ou homenagem do original, frequentemente em tom de paródia. Alguns filmes exemplificativos destes subgéneros são ‘Plan 9 from Outerspace’, ‘Rocky Horror Picture Show’ ou ‘Blair Witch Project’.

Próximos tanto do filme trash como do filme de culto temos ainda os designados filmes de **série B**. Estes filmes devem a sua denominação ao facto de serem produzidos como complemento de um filme A, durante o *studio-system* da Hollywood clássica. Em certas sessões eram apresentados dois filmes (sessões conhecidas como *double bill*), um de qualidade pretensamente indiscutível e um de baixo orçamento, rodado em pouquíssimo tempo, sem grandes condições de produção e actores de segunda linha. Algumas destas obras, pensadas e produzidas apenas para preencher o programa duplo – como forma de combater a ameaça emergente da televisão – acabariam por revelar uma qualidade artística singular e imprevista, alimentando a cinefilia de muitos realizadores como Jean-Luc Godard, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Quentin Tarantino ou Tim Burton, por exemplo.

Podemos ainda categorizar os géneros em função do tipo de conteúdo. O *gore* apresenta-se como um subgénero do filme de terror. Distingue-se dentro deste género clássico pela forma explicitamente exagerada como apresenta situações de violência e, por vezes, de sexo. Esta exposição da violência de uma forma absolutamente livre passa pela exibição hiperealista de vísceras humanas ou animais, pelo uso de enormes



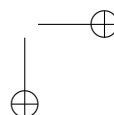


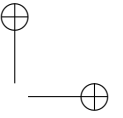
quantidades de sangue em cenas de crime e abuso físico, pela dilatação das cenas de tortura que podem levar o espectador à agonia ou à náusea. Em sentido inverso, esta tendência deliberada para a hipérbole desmedida pode acabar por transformar certas cenas em momentos de paródia e de comédia, num registo semelhante ao *slapstick* clássico.

Nos anos 1970, um conjunto de filmes feitos por realizadores negros, com temas e cenários próprios desta comunidade americana e com este segmento da população como audiência privilegiada acabaria por ficar conhecido como *blaxploitation films*. A vida no gueto, o tráfico de droga, a prostituição, o crime e a violência são algumas das marcas deste subgénero. Outro dos elementos distintivos deste tipo de filmes é a banda sonora, com composições *funk* e *soul* de grande qualidade musical, compostas por nomes como Isaac Hayes ou Curtis Mayfield. Estes filmes foram uma espécie de precursores de um cinema de identidade afro-americana que nos anos 80 e 90 teria em Spike Lee o seu nome mais relevante e controverso. Paródias e homenagens foram igualmente levadas a cabo por realizadores como Quentin Tarantino em ‘Jackie Brown’ ou Mike Meyers em ‘Austin Powers’.

Um dos ramos mais relevantes no que respeita ao volume de produção e mesmo ao volume de negócio na indústria cinematográfica é a **pornografia**. Trata-se de um género reconhecível pelo conteúdo sexual explícito, e por isso muitas vezes clandestino. Uma retórica e uma estética muito próprias, assentes no grande plano e na interpelação do espectador, jogam com dois dados fundamentais da experiência cinematográfica: o exibicionismo e o voyeurismo. Duas variantes da pornografia são o *soft porno* e o *snuff movie*. No primeiro caso, o traço distintivo passa sobretudo pela excitação através da insinuação e não da exibição de cenas de sexo. No segundo caso, trata-se de um subgénero cuja real existência é muitas vezes questionada, mas cuja característica essencial consiste na morte dos próprios actores que protagonizam o filme.

Poderíamos continuar uma lista infindável de subgéneros. Acrescentamos apenas mais algumas notas: com as novas tecnologias, o *home-movie* e o *mash-up*, por exemplo, sofreram um claro incremento, ao

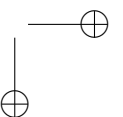
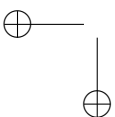


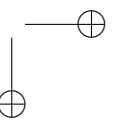
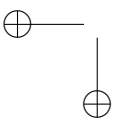
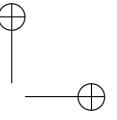
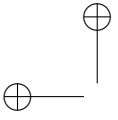


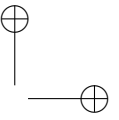
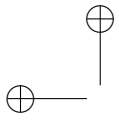
mesmo tempo que surgiam os filmes para e de telemóvel, bem como as animações para a internet.

Por outro lado, é possível dentro de géneros abrangentes encontrar subgéneros muito particulares: no documentário, por exemplo, temos o **filme-compilação**, o *found-footage film*, o *rockumentary*, o *mockumentary*, o **filme antropológico**, o **filme etnográfico** ou o próprio *making-of*; no cinema experimental, podemos encontrar a **sinfonia urbana**, o **cine-poema**, o *trance-film*, o filme *underground*, o *direct filme* ou **filme-ensaio**; na animação podemos ir do filme de **mari-onetas** ao filme de **silhuetas**, da **fábula** ao *machinima*, apenas para dar alguns exemplos.

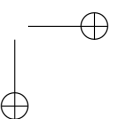
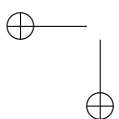
A própria duração pode ser um critério de tipificação. Ao lado das muito comuns **longa e curta-metragem**, encontramos agora os *micro-movies*, feitos para a internet e para os telemóveis, mas temos igualmente as cada vez mais regulares **prequelas e sequelas**, as **trilogias** e as **tetralogias**, conjunto de filmes sobre um mesmo universo, um mesmo tempo ou as mesmas personagens, que de algum modo recuperam a lógica dos *serials* clássicos.

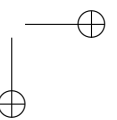
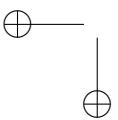
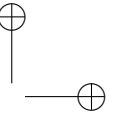
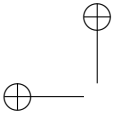






Cinema de Animação





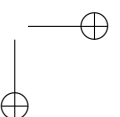
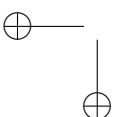


Definição

O que é a animação? Podemos e devemos procurar uma definição, com a certeza, porém, de que não será fácil encontrar uma formulação suficientemente consensual e abrangente. Ainda assim, e apesar da grande simplicidade do enunciado, podemos afirmar que a animação consiste numa sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina – fenómeno cuja teoria explicativa é apresentada por Peter Mark Rotget em 1825 –, cria a ilusão de movimento. O que distingue o cinema de animação do cinema convencional é, de um ponto de vista técnico, o facto de, no primeiro, as imagens serem registadas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua. Daí que a ilusão de movimento a que nos referimos seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada imagem, mas sobretudo – como refere Norman McLaren, um dos mais ilustres criadores desta forma de expressão – dos movimentos entre as imagens. Diz este autor que ‘a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados’. Por isso, o que acontece entre fotogramas é mais importante do que o que acontece em cada fotograma. São as pequenas variações entre cada uma das imagens (registem elas desenhos, marionetas, objectos ou quaisquer outros elementos) que permitem a animação.

São também estas variações que, no fundo, dão vida e alma aos seres representados, qualquer que seja a sua natureza. É esta ideia de atribuição de ânimo e vitalidade a entidades que não os possuem – e que, no fundo, está já implícita na própria designação *animação* – que leva muitas vezes a afastar o cinema de animação da noção comum de realidade. E daí talvez, também, que este tipo de cinema, pela liberdade criativa que faculta, faça frequentemente do sonho, da fantasia e das mais diversas abstrações e efabulações o seu motivo temático.

A animação prestar-se-ia, por isso, a conviver pacificamente com uma certa impressão de irrealidade – ao contrário do cinema convencional, onde a impressão de realidade tende a ser fundamental – e a suspender, manipular, subverter ou desafiar as leis e convenções do mundo como o conhecemos: as leis da física, as normas culturais, as premissas éticas, etc. Aliás, podemos mesmo constatar que se o cinema conven-





cional encontra na fotografia uma parte explicativa da sua genealogia, a animação pode perfeitamente dispensar esta técnica, como o comprovam, por exemplo, o *flip-book* ou a animação directa (filmes resultantes de inscrições na própria película). Assim sendo, a base da animação parece ser predominantemente fisiológica (e não tanto química, como sucede na *imagem real*) e ter a ver, sobretudo, com a persistência retiniana.

A estabilidade e familiaridade de categorias como espaço e tempo, causa e efeito, realidade e imaginação são, frequentemente, colocadas em questão no cinema de animação – e é aí mesmo, nessa liberdade extrema que apenas na criatividade parece encontrar o seu limite, que poderemos localizar um dos factores essenciais da sua valia artística. Se assumirmos esta dispensa dos princípios realistas do registo fotográfico próprios do cinema mais convencional, podemos então admitir que a animação se aproxima da ideia de ficção total, isto é, da capacidade de dar vida a seres e mundos puramente imaginários. Neste aspecto, apenas as mais recentes tecnologias digitais (sobretudo a chamada *CGI* – *Computer Generated Imagery*) se aproximariam desta faculdade da animação para criar mundos e seres sem qualquer referência concreta.

Compreende-se, por isso, que sejamos tentados a remeter a animação para o âmbito do animismo, da alquimia e da magia. O animador seria um demiurgo que encontra apenas na imaginação e no engenho as fronteiras das suas possibilidades criativas. Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual.

Ainda assim, não deixa de ser curioso que o ser humano tenda, na animação, a assumir uma presença mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstracção e da figuração do que da imitação. Quando aparece representado, o ser humano é mais um boneco do que uma pessoa, enquanto o sonho dos bonecos é muitas vezes ser uma pessoa. No entanto, a animação em si é uma óptima forma de conhecimento do humano. Pela sua extrema liberdade criativa, podemos verificar que a animação permite, em muitos aspectos, uma grande proximidade e compreensão da lógica do funcio-





namento mental do ser humano: ideias, seres e objectos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável, aproximando-se dos pressupostos de técnicas discursivas como a corrente de consciência, o *cadavre exquisit* ou a escrita automática (técnicas surrealistas que procuram precisamente emular a vida mental). A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo.

Desdobrando-se em variadíssimas técnicas, géneros, formatos e estilos, a animação vive nos primeiros anos do século XXI um período de fulgor criativo (e um apelo popular) como poucas vezes – ou talvez nunca – conheceu. De algum modo, podemos afirmar que a animação é um dos elementos fulcrais daquilo que poderemos designar por cultura gráfica ou visual em que habitamos, recebendo influências das mais diversas formas de expressão com que convive e, reciprocamente, influenciando-as. Toda essa cultura (áudio)visual parece funcionar como perfeito contexto para uma aceitação e valorização da animação que aparenta não ter precedentes. Basta pensarmos na multiplicação constante de festivais que lhe são dedicados, na criação de um Oscar específico para este tipo de filmes ou na conquista massiva de audiências que as longas-metragens de animação têm conseguido.

Ao lado de fenómenos e materiais como a banda desenhada ou a ilustração, o design gráfico, industrial ou multimédia, o *street wear* e o *graffiti*, os cartazes, as revistas, os cromos ou os panfletos, passando pelos logótipos e spots televisivos, pelos genéricos e efeitos cinematográficos, para chegarmos às novas tecnologias como a Internet ou os videojogos, onde ganha uma relevância elevada, a animação afirma-se cada vez mais como um elemento criativo pleno de potencialidades e quase ubíquo.

Princípios

Falemos agora dos princípios da animação. A animação clássica assenta numa série de pressupostos técnico-estilísticos que, apesar de longe de assumirem obrigatoriedade, devem ser conhecidos e ponderados por todos os animadores. A sua importância é desigual e deve ser avaliada

Livros LabCom





caso a caso, tendo em conta as premissas estéticas ou os propósitos discursivos perseguidos. Tendo como base estes princípios pode-se conseguir uma animação mais realista ou caricatural, cómica ou mecânica, abrupta ou suave, complexa ou minimal. Como acontece com todos os preceitos canónicos, também aqui a subversão ou o desafio é uma constante. No entanto, o domínio destes princípios afigura-se como uma espécie de guia de referência que haverá de assegurar as competências mínimas ao animador neste exigente e moroso trabalho criativo. Foram estes preceitos que comandaram muita da animação clássica da Disney e é aos seus animadores que se deve a sua depuração e enunciação.

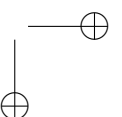
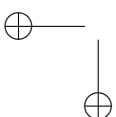
Começemos pelo *timing*. A animação é, em muitos aspectos, uma questão de fasear as acções no tempo. É o tempo que ajuda as personagens ou os objectos a parecer pesados ou leves, tristes ou felizes, agitados ou calmos. Uma personagem levanta rapidamente um objecto: este parece leve; levanta lentamente o mesmo objecto e este parece pesado. Uma personagem vira a cara lentamente e parece receosa ou desconfiada; vira a cara rapidamente, e parece agitada ou assustada.

O princípio do *slow in* e *slow out* prende-se com a aceleração e desaceleração progressiva das acções. No mundo, praticamente nada pára nem arranca abruptamente. Existe uma aceleração progressiva quando o movimento começa e uma desaceleração igualmente progressiva até ele parar. Exemplo: um comboio a parar ou uma bola que sobe.

Os movimentos naturais tendem a descrever *arcos*, ao passo que o movimento mecânico tende a ser linear. Quando andamos, os nossos braços, as nossas pernas, todo o movimento gerado pelos nossos membros e pelas nossas articulações formam arcos. Ao atirmos uma pedra a alguém, igualmente, veremos que a pedra descreve um arco no ar até atingir a pessoa, a qual cai em arco para trás e bate no chão com a cabeça. Do mesmo modo, uma pena cai descrevendo arcos.

Referimo-nos ao *follow through* na medida em as partes de um objecto em movimento não param todas simultaneamente: alguns elementos continuam em movimento. Quanto ao *overlapping* é um princípio que se refere à simultaneidade e sobreposição de uma acção que começa com outra que acaba: uma acção não deve ser completamente parada sem que uma outra nela se encadeie.

A *acção secundária* é um movimento de segundo plano gerado pelo





movimento principal: todos nós produzimos inúmeros pequenos e indirectos movimentos como o balançar do cabelo, e das roupas ou a respiração, ao mesmo tempo que fazemos outras coisas como, por exemplo, correr.

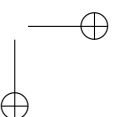
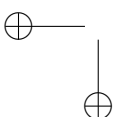
O princípio do *squash & stretch* consiste em deformar os objectos, mantendo o seu volume. O objecto é amassado (devido a um impacto sofrido) e depois esticado (libertando uma força). É fundamental em muitas animações de estilística *cartoon*. Serve para realçar uma ideia através da sua dinâmica exagerada. O exemplo mais famoso é o da bola saltitante.

O *exagero* será talvez o princípio fundamental da animação *cartoon*, mas é igualmente frequente numa animação mais realista. O exagero pode incidir sobre diversos aspectos: aparência, personalidade, movimentos, cenários ou situações em que são exageradas as características importantes que definem a personagem ou o acontecimento.

De um modo geral, o processo *straight ahead* é aquele em que se anima continuamente entre o primeiro e o último desenho, de forma detalhada e procurando um movimento extremamente fluido. A animação final costuma ficar mais realista. Tem, porém, uma desvantagem: é difícil refazer parcialmente a sequência em caso de erro. O princípio de *pose to pose* ajuda justamente a resolver isso. Neste processo, é desenhado um número definido de *key-frames* ou imagens-chave: iniciais, intermédios e finais. Com esta técnica o movimento fica mais mecânico e abrupto.

A *antecipação* serve para preparar o espectador para algum movimento importante da personagem, de modo a torná-la mais compreensível. A antecipação permite também enfatizar dramaticamente uma acção ou uma ideia. A fase de preparação da acção pela personagem é, neste caso, muito vincada. Por exemplo: uma personagem não salta do nada: ela baixa levemente o corpo e contrai-o em posição oposta para aumentar a tensão corporal (e dramática) antes de saltar. Uma regra básica pressupõe que quanto mais energia uma acção requer, maior é a sua antecipação.

Quanto ao *staging*, que poderíamos traduzir por encenação, consiste em organizar uma acção como se faz no cinema convencional: dirigir a personagem e pensar o cenário no sentido de a acção ser simulta-





neamente cativante e inteligível. Devem ter-se em atenção a pose, os movimentos, a iluminação, os adereços, a câmara, etc.

O *desenho sólido* é um princípio importante porque devemos conhecer e dominar os volumes, as massas, o equilíbrio ou a anatomia das personagens e dos objectos.

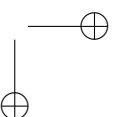
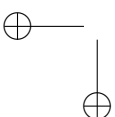
As personagens devem denotar *apelo*, ou seja, criar uma empatia com o espectador. Trata-se de dar carisma às personagens, tornando-os singulares e actuates. A animação deve também ser elegante e graciosa e não necessariamente uma cópia do mundo real.

Todos estes princípios são mais importantes no cinema de animação narrativo, onde a emoção e o realismo se revelam factores importantes, do que na animação mais abstracta onde as formas e os ritmos se revelam preponderantes.

Breve história da animação

Não se pode compreender a animação sem compreender a sua história. Começamos pelo início, pela **pré-animação**. Como sucede nas demais formas de expressão visual, também o vínculo temporalmente mais longínquo que encontramos para a animação nos liga às figuras representadas na ancestral arte rupestre. É aí que podemos identificar as primeiras formas – ora mais ténues, ora mais deliberadas – de representar o movimento e a vida nas próprias imagens. A sobreposição de múltiplas pernas ou a própria dinâmica da coreografia de certas acções parecem evidenciar um esforço de captação e simulação do movimento. Outras manifestações, como as sombras chinesas ou os *flip-books*, são igualmente testemunho deste fascínio antropológico com a animação de seres e objectos. De igual modo, as lanternas mágicas – muito em voga na Europa ao longo do século XVIII – podem ser vistas como um dispositivo predecessor da animação, uma vez que permitiam, através da projecção alternada de diversas imagens criar uma aparência de vida e movimento das figuras, muitas vezes acompanhada de efeitos sonoros que reforçavam a impressão de realismo.

Mas é sobretudo no século XIX que os aparelhos ópticos mais diversificados vão proliferar como autênticos exemplos de proto-animação.





Do fenaquistoscópio, surgido na década de 30 daquele século, ao zoetrópio e ao praxinoscópio, nos anos 70, são diversos os dispositivos e experiências onde se vêm aplicados os princípios da animação. É com base no praxinoscópio (já de si uma derivação do zoetrópio) que Charles Emile Reynaud desenvolverá o seu Teatro Óptico, com o qual consegue projectar animações mais ou menos extensas (cerca de 500 fotografamas, em alguns casos).

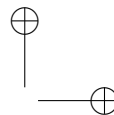
Neste contexto de permanente experimentação técnica que marca o século XIX, dois outros nomes merecem ser igualmente referidos nesta resenha histórica pelo trabalho de investigação que desenvolveram sobre o movimento e a sua representação em imagens: em França, Étienne-Jules Marey desenvolve a sua espingarda fotográfica e com ela a cronofotografia, a qual lhe permite registar numa mesma imagem os diversos momentos de um movimento; nos EUA, Eadweard Muybridge desenvolve um sistema de múltiplas máquinas fotográficas que lhe permite registar as fases de um movimento em imagens imediatamente sucessivas, ao ponto de conseguir decompor o galope de um cavalo nos seus momentos mínimos.

Uma nota paralela: as investigações destes dois estudiosos tornam-se tão mais relevantes quanto elas haveriam de revelar-se bem premonitórias de futuros desenvolvimentos, antecipando, muitas vezes com décadas ou séculos de avanço, formas de representação do movimento que lhe são bem similares – basta ver o efeito *bullet-time* (que apresenta na sua concepção claras semelhanças com as experiências de Muybridge), celebrizado no filme ‘The Matrix’, ou a desmultiplicação do movimento que encontramos em videoclips como ‘Let Forever Be’, de Michel Gondry, ou na animação ‘Pas de Deux’, de Norman McLaren (esteticamente devedores das experiências de Marey).

A história da animação propriamente dita é também uma história de **pioneiros** que aqui pretendemos relatar resumidamente. Quando os irmãos Lumière apresentam o cinematógrafo, na última década do século XIX, toda uma aparelhagem óptica variada criara já uma nova forma de ver, a qual tinha na compreensão, simulação ou análise do movimento o seu intuito e a sua preocupação fundamentais. Porém, é apenas com o cinematógrafo que as condições para o surgimento do

Livros LabCom





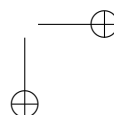
cinema de animação como o conhecemos estão criadas. Há alguns nomes que pelo contributo que deram para a invenção e a depuração desta arte devem ser referidos.

Antes de mais, é fundamental referir o mago dos efeitos visuais, George Méliès. É a ele que se devem algumas das soluções que mais tarde predominariam na criação cinematográfica em geral e na animação em particular, como o *stop-motion*, as sobreposições ou o *dissolve*, por exemplo, a que ele recorria constantemente para criar os seus truques visuais. É este fascínio de Méliès pela magia, pelo ilusionismo, pelo animismo e pelo fantástico – e a utilização inventiva que faz das tecnologias cinematográficas para conseguir tais propósitos – que o torna uma referência obrigatória em qualquer arqueologia da animação.

Em sentido contrário, podemos verificar que a tradição estilística que a obra dos irmãos Lumière parece inaugurar, o documentarismo, mais ligada ao registo do quotidiano e do prosaico, da realidade como ela se oferece, estaria manifestamente ausente durante um extensíssimo período do cinema de animação. Apenas a partir das últimas décadas do século XX a estilística do documentário se vem a insinuar com regularidade neste tipo de filmes – apesar da existência de exceções anteriores (uma delas bem precoce: ‘The Sinking of the Lusitania’, de Winsor McKay).

Se, apesar da sua inventividade e prestígio, Méliès não é um animador em sentido estrito, já J. Stuart Blackton, um inglês emigrado nos EUA, bem pode ser considerado o primeiro destes artistas, com pequenos filmes como ‘Enchanted Drawing’, de 1900, no qual uma face humana vai, através da filmagem fotograma a fotograma de desenhos num quadro negro, mudando as suas expressões. No entanto, este filme recorre ainda à filmagem convencional em conjunto com os momentos animados. É apenas em 1906, com ‘Humorous phases of funny faces’, que o realizador americano consegue realizar um filme completamente animado.

Entretanto, na Europa, outros realizadores se dedicam a esta forma de expressão. Em França, Émile Cohl, fazia igualmente pequenos filmes de animação, sendo um dos mais conhecidos ‘Fantasmagorie’, de 1908, no qual recorre ao desenho de figuras que se metamorfoseiam das mais diversas maneiras e nas mais diversas situações. Na Rússia, por seu





lado, Ladislav Starawicz fazia já filmes em *stop-motion* de grande sofisticação como ‘The Cameraman’s Revenge’, de 1911, que nos apresenta um triângulo amoroso tendo como pano de fundo o próprio espectáculo cinematográfico.

Conceituado ilustrador e desenhador americano, Winsor McKay é outra das figuras-chave deste período inicial da animação. Em 1911, McKay faz uma adaptação da sua banda desenhada mais conhecida, ‘Little Nemo in Slumberland’, ao que se sucedem ‘Story of a mosquito’ no ano seguinte, bem como ‘Gertie the Dinosaur’ e ‘The Sinking of the Lusitania’, filme sobre o naufrágio da embarcação do mesmo nome, o qual adopta uma morfologia próxima do documentário. Se existe um aspecto decisivo na obra de McKay e que se revelaria fulcral no futuro da animação, ele é precisamente a atribuição de uma personalidade vincada às personagens, abrindo assim caminho para uma lógica de antropomorfização que determinaria em grande medida o sucesso da animação daquele que será talvez a maior figura da história desta arte, Walt Disney.

Se definitivamente seria **Walt Disney** a dar à animação a sua lógica mais marcante quer estética quer industrial, outros nomes como John Bray (inventor do processo de animação em acetato ou desenho animado, chamado originalmente *cel animation*, que se tornaria o processo dominante ao longo dos anos) ou os Fleischer Brothers (criadores, entre outras, de personagens como Betty Boop ou Popeye, e cujo estúdio seria um dos primeiros a experimentar o som síncrono e a rotoscopia) devem ser igualmente tidos em conta nestas primeiras décadas. No entanto, seria Walt Disney a tornar-se o nome emblemático do cinema de animação, em parte devido à produção sem par que o seu estúdio, criado em 1923, apresentaria ao longo do século XX.

A Walt Disney se deve uma lógica de produção industrial em tudo semelhante à lógica dos estúdios convencionais de Hollywood, com os quais viria a rivalizar quer criativa quer tecnológica e comercialmente. Assim, as peculiaridades individuais dos animadores são submetidas a uma estética global identificativa das obras do estúdio – e é essa estética, o *look Disney*, que, durante décadas, se torna, no imaginário comum, sinónimo de cinema de animação.

Livros LabCom



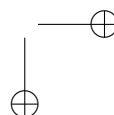
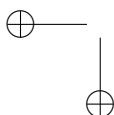


Foi também com Disney que a animação atingiu a sua maturidade e entrou naquilo que muitos vêm como a sua época de ouro, os anos 1940. A ele se devem a criação do chamado *pencil test* (que consiste em desenhar a lápis, em papel, uma sequência de animação antes de avançar para a sua representação e pintura em acetato), a primeira curta-metragem de animação com som sincronizado, em 1928, ‘Steamboat Willie’, a introdução do *technicolor*, em 1932, em ‘Flowers and Trees’, e a criação da *multi-plane camera*, em ‘The Old Mill’, em que figuras e fundos são desenhados em três superfícies de vidro que se colocam umas atrás das outras, desse modo criando uma impressão de perspectiva mais realista e permitindo trabalhar de forma autónoma sobre os diversos elementos.

Esta procura de um nível de realismo crescente passava, igualmente, não só pela verosimilhança narrativa, como pela credibilidade dos movimentos das personagens e da motivação destas – não desdenhando, porém, com bastante frequência, um lado caricatural que, paradoxalmente, parece no contexto da animação e das suas premissas expressivas reforçar, em muitos casos, essa sensação de realismo nos acontecimentos e nas acções das personagens.

Estavam então criadas as condições para o surgimento (e o sucesso) da primeira longa-metragem da Disney e da história da animação, ‘Branca de Neve e os Setes Anões’, em 1937, que se tornaria um marco decisivo nesta arte. A esta, seguir-se-iam, nos primeiros anos da década de 1940, obras igualmente clássicas como ‘Pinocchio’, ‘Bambi’ ou ‘Fantasia’. A utilização do adjectivo clássico afigura-se aqui extremamente pertinente, pois seriam estas obras a fundar aquilo que tradicionalmente – e durante décadas – se entende por animação clássica. Seria esta modalidade (estética e técnica) que, de algum modo, devido ao sucesso massivo das produções da Disney, ofuscaria as mais diversas (e, muitas vezes, bem mais ousadas) formas de animação.

Importa, por isso, lembrar que, paralelamente à produção da Disney ao longo do século passado, uma enorme diversidade de autores recorria a uma vasta pluralidade de técnicas para concretizar as visões que a sua imaginação criava. Para eles, o fundamental era gerar e concretizar formas de expressão e perspectivas artísticas bem pessoais, trabalhando





conceitos e temas da mais distinta natureza de uma forma inédita. Alguns desses artistas são descritos de seguida nesta breve história.

Se, como sabemos das carreiras de Sergei Eisenstein e de Dziga Vertov, a implementação dos regimes comunistas nos países do **Leste da Europa** se revelou letal em certo momento, muito em função da assumpção do realismo socialista como estética oficial irrefutável, não deixa de ser verdade que o cinema de animação haveria de conseguir nesta zona da Europa uma tremenda vitalidade criativa, em países como a União Soviética, a Jugoslávia, a Checoslováquia ou a Polónia. As várias décadas de produção e o volume invulgar da mesma haveriam de originar uma inumerável quantidade de obras de inestimável qualidade. Aqui, propomos apenas um breve inventário de alguns dos nomes e títulos mais famosos.

Na União Soviética, o estúdio mais importante é o Soyuzfilm (designação que se pode traduzir por União da Animação), fundado em 1936. A quantidade de prémios amealhados é enorme e a diversidade de estilos e técnicas igualmente vasta. Este estúdio produziu apenas animação tradicional até 1954, ano em que é criada a divisão de marionetas. Durante a era soviética, mais de 700 profissionais chegaram a trabalhar neste estúdio, com uma produção que chegou aos vinte filmes por ano – no total, mais de 1500 filmes foram ali produzidos. Dois dos nomes mais célebres ligado ao Soyuzfilm são Aleksandr Ptushko, animador e realizador de cinema fantástico, e Yuriy Norshteyn, cuja obra ‘Tale of Tales’ seria considerada, por um conjunto de reputados especialistas, o melhor filme de animação de sempre em 1984 e em 2002. Na actualidade, a animação russa continua a criar obras universalmente reconhecidas e autores de grande talento, como Alexander Petrov, que em 1999 recebeu o Óscar de melhor animação com o extraordinário ‘O Velho e o Mar’.

Outro país de Leste com uma abundante e marcante tradição no cinema de animação é a antiga Checoslováquia. Um dos maiores mestres do cinema de animação deste país é Jiri Trnka que, em 1965, realiza uma das suas obras mais aclamadas, ‘A mão’, morrendo em 1969. O seu enorme talento e influência levou a que fosse denominado frequentemente como o *Disney do leste*. Jan Svankmajer é outro nome

Livros LabCom





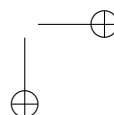
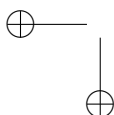
incontornável da animação surrealista em *stop-motion*, cuja influência é amplamente reconhecida por autores como Tim Burton, Terry Gilliam ou os irmãos Quay. Trabalhando desde os anos 1960, entre as suas obras mais prestigiadas contam-se a longa-metragem ‘Alice’, de 1988, e a muito citada e imitada curta-metragem ‘Diálogo’, de 1982. Um outro autor que merece ser referido é Jiri Barta, que apesar das dificuldades em montar financeiramente os seus projectos nos tem oferecido obras de grande inventividade como ‘Balada’ ou ‘Disc-jockey’.

Dentre os países do leste europeu que ao longo do século XX se destacaram na produção de cinema de animação, vale a pena referir igualmente a antiga Jugoslávia, sobretudo através do estúdio Zagreb Film, fundado em 1953 e que nas décadas seguintes lançaria mais de 600 filmes de animação, para além de anúncios publicitários ou séries televisivas, tendo conquistado o primeiro Óscar de animação para um filme não-americano, com ‘Ersatz’, de Dusan Vukotic, em 1962.

Para finalizar, devemos ainda destacar o património extremamente rico que a produção da Polónia nos ofereceu neste tipo de cinema, onde se destacam nomes como Jerzy Kucia ou Piotr Dumala.

O **National Film Board of Canada** (também conhecido, em francês, por Office National du Film du Canada) é uma organização governamental que se dedica à produção audiovisual mais alternativa e criativa, com inúmeras obras de referência sobretudo no âmbito do documentário e do cinema de animação. A sua definição e implementação surgiu a partir de um convite feito ao cineasta britânico John Grierson em 1938 para estudar e avaliar o estado da criação cinematográfica canadiana e propor as linhas directrizes que deveriam ser futuramente prosseguidas. Desde então, afirmou-se como uma instituição cujo extraordinário sucesso se pode medir não apenas pelas mais de 13 mil produções existentes como, sobretudo, pelos milhares de prémios conquistados nos mais diversos certames internacionais, onde se incluem múltiplos festivais de cinema e os Óscares.

Para além dessa prolífera e prestigiada produção, a importância do NFB ao nível do cinema de animação revela-se decisiva sobretudo ao nível da experimentação técnica e da diversidade estilística, com recurso às mais diversas soluções materiais e plásticas, as quais podem ir da





areia aos recortes, passando pelo vidro e os mais tradicionais desenhos, as marionetas ou mesmo o *pinscreen*, recurso que consiste na animação através da iluminação lateral de milhares de alfinetes fixos numa superfície.

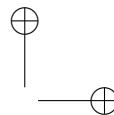
Em 1941, um animador e realizador haveria de se juntar ao NFB, marcando para sempre a sua história. Trata-se do inglês Norman McLaren. A sua vasta e diversificada produção e a originalidade e perfeição que a caracteriza torná-lo-iam um dos nomes absolutos do cinema de animação a nível mundial. Em 1952 acabaria por vencer o Óscar (curiosamente de melhor documentário e não de animação) com o filme ‘Neighbours’, realizado recorrendo à técnica da pixilação, uma das várias que experimentou.

Se McLaren se tornou uma *instituição* no que respeita à exploração dos limites criativos e expressivos da animação, existe contudo um alargado conjunto de cineastas cujo nome vale a pena ser retido, todos eles vencedores de prémios nos mais prestigiados festivais de animação internacionais, com filmes como ‘The Big Snit’, ‘The Cat Came Back’, ‘The Sand Castle’ ou ‘Ryan’. Entre esses autores de renome contam-se, por exemplo, Ishu Patel, John Weldon, Ryan Larkin, Chris Landreth ou Caroline Leaf. Sem eles, o cinema de animação não teria, certamente, nem a notoriedade nem a inventividade que se lhe reconhece.

Embora correndo o risco de pecar por excesso, pode-se talvez afirmar que o **anime**, a animação japonesa como a conhecemos, deve-se em grande parte à Disney e à animação americana. Esta ideia pode ser justificada tendo em conta a grande influência que a produção americana exerceu sobre os autores nipónicos, quando, a seguir à segunda guerra mundial, os seus filmes puderam ser vistos no Japão. Referira-se que um clássico da Disney como ‘Branca de Neve’ apenas teria estreia japonesa em 1950 – e consta que Osamu Tezuka, um dos mais prestigiados nomes do anime, o terá visto incessantemente.

Existiram nas décadas anteriores à segunda guerra mundial, no Japão, experiências neste tipo de cinema, mas elas revelaram-se tão esparsas e incipientes que se assume geralmente que o *anime* começa verdadeiramente no final da década de 1950 e na seguinte. É então que autores como Tezuka, por muitos considerado o pai do *anime*, mas tam-





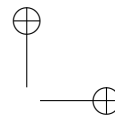
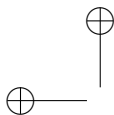
bém Noburo Ofuji, conhecido pelos seus filmes de sombras chinesas, ou Kihachiro Kawamoto, um animador de marionetas que viajou até à Europa para aperfeiçoar o seu ofício junto de Svankmajer, ou o muito respeitado Hayao Miyazaki, se impõem progressivamente como criadores extraordinários.

É também no final da década de 1950 que surge a maior produtora de animação japonesa, a poderosa Toei, cuja lógica de produção visava antes de mais a exportação. Em 1958 lança ‘Hakujaden, a lenda da serpente branca’, sua primeira longa-metragem e também a primeira longa-metragem a cores. Em 1961, Tezuka, por seu lado, funda a sua própria produtora, a Mushi Productions, que além dos filmes daquele autor, se viria a tornar uma das principais produtoras de séries televisivas. Um outro estúdio surgido entretanto e que seria responsável por muito do prestígio da animação japonesa até ao presente seria o Ghibli, de Miyazaki.

Se o cinema de animação americano, em especial o da Disney, foi uma das grandes referências do *anime*, a verdade é que aquele acabaria, em certo sentido, por se ver ultrapassado, tornando-se a indústria japonesa na maior do mundo. Esta imposição mundial e transversal da animação japonesa verifica-se em diversas instâncias, com muitos diversos públicos – animação infantil, animação para adultos, animação para o público feminino e inúmeras séries televisivas são disso exemplo. Quanto aos temas, eles centram-se sobretudo nas implicações sociais da tecnologia, na sexualidade sob as suas mais variadas formas ou nas narrativas fantásticas e mitológicas. Quanto ao estilo, podemos notar uma identidade muito marcada (em parte devedora da *manga*, a banda desenhada japonesa), feita de um lado caricatural muito vincado e de um dinamismo visual extremo, por exemplo. Quanto às técnicas, verificamos um grande predomínio do desenho animado tradicional, o qual tem sido complementado em anos mais recentes com o recurso às mais avançadas tecnologias digitais, como comprovam os recentes filmes da série ‘Final Fantasy’.

Entretanto verificamos que ao lado de fenómenos de culto planetários, como as séries ‘Dragon Ball’ ou ‘Transformers’, somos brindados com verdadeiras obras-primas da animação contemporânea como ‘Akira’, de Katsuhiro Otomo, ‘Ghost in the Shell’, de Mamoru Oshii,





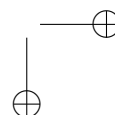
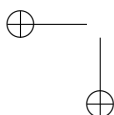
ou ‘A Viagem de Chihiro’, de Miyazaki. O *anime* acabaria por se tornar uma parte fundamental do património audiovisual contemporâneo, estendendo as suas influências não só a filmes mainstream americanos como ‘The Matrix’, mas igualmente à publicidade e aos videoclips, por exemplo.

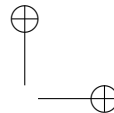
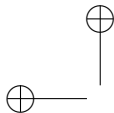
É nos anos 1960 que a animação através de **computador** começa a dar os primeiros passos. Um dos nomes mais importantes desta época é o cineasta experimental John Whitney. Este artista havia já colaborado com Saul Bass na realização do genérico do clássico ‘Vertigo’, de Hitchcock, em 1958, socorrendo-se de equipamento electrónico militar. Por essa mesma altura, começa a utilizar um computador analógico nos seus trabalhos e funda a produtora Motion Graphics. Em 1966 entra para a IBM, sendo o primeiro artista-residente da empresa. Entre as suas obras mais importantes contam-se ‘Catalogue’, de 1961, ‘Permutations’, de 1968, e ‘Arabesque’, de 1975. Outro cineasta que se dedicou à experimentação recorrendo ao uso de computadores foi Stan Vanderbeek. Entre 1964 e 1967, em conjunto com Ken Knowlton, realizou a série de curtas-metragens ‘Poem Field’.

É também nos anos 1960 que se assiste à introdução dos computadores nas mais diversas áreas de actividade e meios de expressão. Em 1961 surge o primeiro videojogo, ‘Spacewars’, desenvolvido no MIT (Massachusetts Institute of Technology). Em 1965 acontece a primeira exposição de arte por computador, em Estugarda. Já no fim da década, em 1969, é realizado o primeiro anúncio publicitário com recurso a imagens geradas por computador, para a IBM. No mesmo ano a Xerox apresenta o *Graphical User Interface*, revolucionando a relação entre utilizador e computador. Ainda nesse ano, a Siggraph, um dos eventos mais importantes relacionados com as novas tecnologias, é também fundada.

Nos anos 1970 prosseguem e intensificam-se as relações entre as novas tecnologias informáticas e o cinema. No primeiro ano desta década é fundada uma das mais importantes produtoras de efeitos especiais do cinema, a Lucasfilm, de George Lucas. Bem se pode dizer que depois disto, nada foi como dantes. Em 1973, são usadas imagens 2D no filme ‘Westworld’. Na sequência desta obra, no ano seguinte, ‘Futureworld’, são usadas imagens 3D. Ainda nesse ano, Peter Foldes ganha no Festival de

Livros LabCom

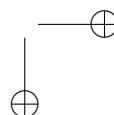
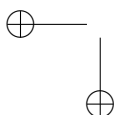


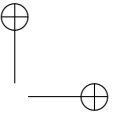


Cannes um prémio do júri pela curta-metragem de animação ‘La faim’, na qual recorre à computação gráfica para criar as metamorfoses de objectos e formas que surgem no filme. Em 1978, surge o primeiro genérico feito com recurso a CGI (Computer Generated Imagery, uma expressão que se tornaria recorrente na análise técnica do cinema *mainstream* das últimas décadas), em ‘Superman’.

Na década seguinte haveria de continuar o cruzamento entre as tecnologias digitais e a produção cinematográfica. A Hanna-Barbera introduz a animação por computador no seu processo técnico em 1980. Em 1982, surge um filme marcante no que respeita à criação de imagens por computador: ‘Tron’. Em 1984, John Lasseter, um animador que se tornaria nome de referência nas décadas seguintes, junta-se à Lucasfilm, e mais tarde tornar-se-ia o nome fundamental da Pixar, a mais prestigiada marca da animação por computador da actualidade. Uma produção da Pixar, inteiramente realizada em computador, ‘Luxo Jr’, é a primeira a ser nomeada para o Óscar de melhor curta-metragem de animação, em 1986. Passados dois anos, a Pixar acabaria por receber o Óscar com ‘Tin Toy’. Por outro lado, três longas-metragens revelar-se-iam igualmente marcantes neste final dos anos 1980, no que à evolução da animação por computador respeita: ‘Willow’, que populariza o recurso do *morphing*, ‘Who framed Roger Rabbit’, que mistura eximamente imagem real e animação, e ‘Abyss’, pelo realismo dos efeitos especiais utilizados.

Se as décadas de 1960 a 1980 conhecem diversos desenvolvimentos relevantes para a animação no que respeita à evolução das tecnologias, a verdade é que a década das mais radicais mudanças é a de 1990. No que respeita ao desenvolvimento do CGI, novos títulos emblemáticos aparecem, como ‘Terminator 2’ e ‘Jurassic Park’. Quanto ao cinema de animação, especificamente, a Disney e a Pixar utilizam cada vez com maior frequência os computadores como auxiliares do processo de produção ou mesmo como ferramenta exclusiva: nos filmes ‘Beauty and the Beast’ (1991) e ‘The Lion King’ (1994) a animação por computador é posta ao serviço da animação tradicional, mas em 1996, surge um dos mais importantes marcos da animação contemporânea, ‘Toy Story’, a primeira longa-metragem realizada integralmente em computador. A partir de então, contam-se inúmeras curtas e longas-metragens realizadas por computador, nomeadas e vencedoras nos mais importantes





prémios, tanto em festivais de cinema como nos Óscares: ‘Geri’s game’, ‘Bunny’, ‘Ryan’, ‘Shrek’, ‘Final Fantasy’ ou ‘The Incredibles’ são apenas alguns exemplos.

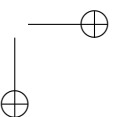
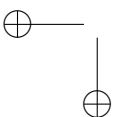
Além disso, podemos constatar que não só a animação por computador se tornou recorrente nos últimos anos, como a sua adopção é universal, da Europa ao Japão ou aos EUA. De igual modo, podemos verificar que as técnicas e as estéticas adoptadas são igualmente variadas, indo da animação em *flash* aos *motion graphics* ou ao *motion capture*, nuns casos imitando a estilística da animação tradicional e noutros criando uma estética absolutamente distinta.

Técnica

Se existe género cinematográfico onde a diversidade de técnicas é extremamente elevada e, muitas vezes, tendem mesmo a ser relativamente insólitas ou mesmo excêntricas, é seguramente na animação. Virtualmente, quase poderíamos dizer que qualquer elemento ou qualquer objecto pode servir como base da animação. Entre o quadro negro e o papel, usados por alguns pioneiros, e os vectores, pixéis e algoritmos das modernas tecnologias digitais, um imenso conjunto de outras técnicas foi utilizado ao longo da história da animação, muitas vezes de forma quase mágica e revolucionária.

Esta vasta pluralidade técnica acabaria por contribuir, de igual modo, para a multiplicidade estética que caracterizou (e caracteriza) este género ao longo de mais de um século. Técnicas extremamente diferentes que, em vários casos, acabariam por coincidir num mesmo filme e, noutros casos, acabariam por se fundir com as imagens cinematográficas convencionais. De seguida enunciam-se e descrevem-se, de forma breve, algumas das técnicas mais recorrentes e outras mais singulares, tendo sempre em mente que o mais importante não é a técnica utilizada, mas antes as consequências artísticas que ela origina.

Começemos pela **animação tradicional**. A técnica mais conhecida, e historicamente predominante, é a chamada *cel animation*, a qual vai buscar o seu nome às folhas de nitrato de *celulóide* (acetato) que são





utilizadas para se desenhar – daí ser conhecida, em português, por desenhos animados. Trata-se da técnica predominantemente adoptada pela Disney ao longo da sua história e, por isso, tende a ser assumida como a forma mais vulgar, mais típica e, paradoxalmente, mais nobre.

Se na história das artes plásticas a pintura tendeu sempre a sobrevalorizar-se em relação ao simples desenho, podemos dizer que o desenho animado (juntamente com a banda desenhada) acabaria por ajudar a elevar a faculdade de desenhar ao estatuto de arte. Se a Disney possui a mais notada das marcas estilísticas desta técnica, ela não é a única, porém, a aproveitar o enorme potencial expressivo da animação de desenhos: das utilizações mais irreverentes por autores como Phill Mulloy ou Bruno Bozetto aos trabalhos mais líricos de Hayao Miyazaki ou Michael Dudok De Witt, por exemplo, uma vasta utilização do desenho animado deu origem a inúmeras e muito diferentes obras de excelência.

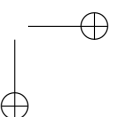
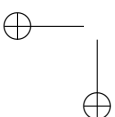
Para além dos desenhos animados, vale a pena enunciar outras modalidades de animação tradicional:

... o *stop-motion*, no qual se manipulam objectos (usualmente marionetas) que são fotografados fotograma a fotograma. Entre os praticantes mais reconhecidos deste género de animação contam-se nomes como Ladislav Starawicz, Jan Svankmajer, Ray Harryhausen, Jiri Trnka, Quay Brothers, Suzie Templeton;

... a pixilação (*pixilation*), cujos princípios são semelhantes aos do *stop-motion*, mas recorrendo especificamente a seres humanos (em 1952, o talentoso Norman McLaren venceria um Óscar com ‘Neighbours’);

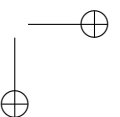
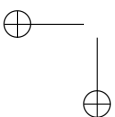
... a rotoscopia (*rotoscoping*), que consiste na captura de imagens reais de humanos que depois são redesenhadas fotograma a fotograma. Sendo este processo bastante antigo (inventado pelos irmãos Fleischer nos anos 1920), recentemente o realizador Richard Linklater recuperou-lhe uma certa visibilidade com filmes como ‘Waking Life’ e ‘A Scanner Darkly’.

O uso de uma enorme variedade de materiais e recursos é precisamente uma das garantias da extrema vitalidade e criatividade do cinema de animação a nível mundial e histórico. Para além das técnicas mais comuns que foram descritas, resumidamente podemos caracterizar várias outras.





- Assim, temos, por exemplo, o recurso à plasticina do estúdio Aardman, na Inglaterra, que nos deu vários filmes vencedores de Óscares;
- Quanto à animação de recortes, eles podem ser de várias espécies (papel, tecido, plástico, etc.) e foi bastante explorada, por exemplo, na animação experimental de artistas como Stan Vanderbeek.
- Da animação de silhuetas temos diversos exemplos como o clássico da alemã Lotte Reininger, de 1926, ‘As aventuras do príncipe Achmed’, passando pelo clássico japonês ‘Yuurei sen’, de Noburo Ofuji, até ao recente ‘The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello’, de Anthony Lucas.
- No que respeita à animação de modelos e objectos, refram-se os clássicos absolutos ‘Sinfonia em Azul’, de Oskar Fischinger, ou ‘Dimensões do diálogo’, de Jan Svankmajer.
- Mas também o vidro e a areia se revelaram matérias com extraordinárias possibilidades expressivas. No primeiro caso, exemplo superlativo é o de ‘O Velho e o Mar’, de Alexander Petrov. Já no que respeita ao uso de areia, ‘Stones’, de Ferenk Cako é uma obra de referência pelo virtuosismo patente.
- Numa lógica substancialmente distinta, uma vez que a animação não resulta da captação de imagens fotograma a fotograma, mas sim da manipulação de figuras, temos a animação de fantoches. São exemplos recentes os filmes ‘Team América’ e ‘O fio da Vida’.
- Por seu lado, a mais sofisticada e a mais morosa de todas as técnicas será, eventualmente, a do *pinscreen*, a qual consiste na manipulação e iluminação de milhares de pequenos alfinetes de modo a conseguir um efeito plasticamente semelhante ao das gravuras clássicas. Alexander Alexeieff e Claire Parker fizeram alguns filmes recorrendo a esta técnica, a qual depois introduziram no National Film Board do Canadá.





- De todas as técnicas surpreendentes, a mais radical será eventualmente a utilização da própria película como suporte da animação, naquilo que se designa habitualmente por filme directo ou animação directa – neste caso trata-se de pintar, rasurar, rasgar ou cozer o próprio material fílmico. Dois nomes se destacam: Len Lye e Stan Brakhage.

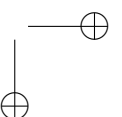
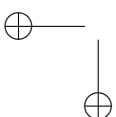
Para entender o processo criativo da animação na actualidade, é fundamental compreender uma das transformações técnicas que mais recentemente vieram influenciar o modo de produzir e criar este tipo de cinema: a animação digital, por **computador** e, sobretudo, a chamada CGI. As consequências desta mudança tecnológica fizeram-se sentir tanto ao nível perceptivo como ao nível estético e mesmo ao nível produtivo. Resumidamente: a animação feita por computador tornou-se facilmente reconhecível; uma tendência estética tornou-se dominante; os ganhos económicos foram significativos.

Sobre as implicações estéticas da animação por computador falaremos mais adiante. Aqui, para já, importa-nos relevar seis aspectos que nos parecem importantes quanto ao uso das novas tecnologias na animação.

Em primeiro lugar, referir os trabalhos de pioneiros como John e James Whitney ou Stan Vanderbeek nos anos 1960 e referir a tendência muito clara nesta época para soluções assentes em figuras geométricas, em simetrias e regularidades, certamente pela facilidade maior que existe em animar figuras abstractas do que objectos concretos.

Em segundo lugar, referir que nunca como na actualidade a facilidade em integrar a animação com a imagem real foi tão grande, ainda que devamos lembrar que desde sempre tal aconteceu (como o provam filmes de Blackton ou McKay; para não falarmos nas coreografias partilhadas entre Gene Kelly e o rato Jerry, em ‘Anchors Aweigh’, do sucesso de ‘Who framed Roger Rabbit?’ ou de ‘James and the Giant Peach’).

Em terceiro lugar, uma chamada de atenção para aquela que se viria a revelar como uma das mais distintivas marcas estilísticas do cinema de animação computadorizada: a volumetria acentuada das figuras – seja nas produções da Pixar, da Dreamworks ou da Fox, facilmente notamos





que, em termos de figuração, o volume tende a sobrepor-se ao contorno (preponderante no desenho animado).

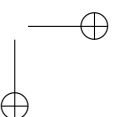
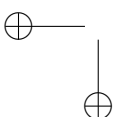
Em quarto lugar, devemos notar uma curiosa proximidade entre os princípios da rotoscopia e os do cinema de animação por computador, com a sobreposição de camadas e texturas até à figura final. E, muito particularmente, devemos referir aqui a técnica do *motion-capture* que sobre um esqueleto de linhas e pontos inicial vai construir personagens e objectos.

Em quinto lugar, vale a pena salientar a tendência muitas vezes registada da animação tecnologicamente sofisticada para emular a estética da animação tradicional ou, noutros casos, a existência de uma coincidência entre ambas.

Por fim, refira-se que, mau grado esta emulação circunstancial de estéticas e estilos mais tradicionais, parecem existir uma tendência e uma ambição mais profunda nas novas formas de animação que apontam nitidamente para um esforço de fotorealismo, ou seja, para uma imitação da imagem cine/fotográfica convencional.

Assim, podemos afirmar que a história da animação é também, em larga medida, marcada pela história das tecnologias de que a mesma se serve. E se a introdução de um novo material ou dispositivo não basta para, por si só, inaugurar uma nova época, a verdade é que, por vezes, assistimos a mudanças decisivas nos regimes estéticos ou produtivos determinados pela adopção de uma nova modalidade técnica – e esse parece ser indelutavelmente o caso com as recentes tecnologias digitais.

Porém, como referimos atrás, mais importantes do que as técnicas utilizadas – mas condicionadas por elas – são as consequências estéticas que estas originam. Assim, se a técnica será sempre um factor incontornável na criação e na produção do cinema de animação, a verdade, contudo, é que é só na medida em que ela sirva conceitos ou premissas artísticas sólidas e originais que os dispositivos e os materiais ganham inteira relevância. É sobre as diversas opções tomadas pelos criadores ao longo da história da animação, sobre as tendências que originaram ou em que se inscreveram e sobre as tradições que abraçaram ou instauraram que nos debruçamos agora, tendo em conta os múltiplos elementos esti-





lísticos e conceptuais em que se concretizam a imaginação e o trabalho dos autores deste fecundo género cinematográfico.

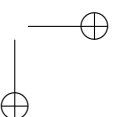
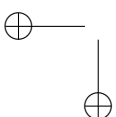
Estética

As estéticas da animação são múltiplas, caleidoscópicas, infindáveis. Propomos aqui uma dinâmica explicativa que nos parece capaz de clarificar as diversas fases que hão-de levar do inanimado ao animado e deste ao humano. Em última instância, a animação consiste precisamente nisso: em dar vida e humanizar tudo o que nos rodeia e carece desse carácter vitalista e antropomórfico. Assim, propomos uma hipótese explicativa que através de uma progressão crescente de complexidade e densidade haverá de descrever, esperamos, o processo total da animação: do amorfismo ao biomorfismo e, posteriormente, ao antropomorfismo. De algum modo, estamos a falar, como metonímia, do próprio processo da vida: primeiro a plástica, isto é, a aquisição de uma forma; depois, a cinética, isto é, a aquisição do movimento, o primeiro sinal de vida; por fim, a mímica, isto é, a semiótica dos gestos, o seu significado humano.

Aqui fica, então, a pequena narrativa da vida das representações animadas:

No início nada existia. Era o vazio absoluto. Tudo branco ou tudo preto. Indiferenciado, invisível, imóvel. Até que surge um primeiro elemento, um primeiro sinal: um ponto. Quando unido a outros pontos, começamos a falar de uma linha – com linhas podemos traçar contornos. Mas com pontos podemos também criar texturas, juntando-os. Os contornos são o princípio daquilo que aqui designamos por representação esquemática. As texturas são o princípio da representação detalhada. Aos esquemas e aos detalhes falta ainda uma dimensão material, uma massa, um volume.

Prosseguindo: se adicionarmos a observação em perspectiva, reparamos que uma sensação de profundidade, ou seja, de tridimensionalidade, se vem acrescentar à nossa percepção dos objectos e dos acontecimentos. Deixamos de ver o mundo como algo plano, como uma superfície, para o representarmos como espessura, como algo táctil. Ao ganhar em





profundidade, a representação ganha também em rigor das proporções, ou seja, de espessura.

Para dar esta sensação de espessura, um dos melhores meios é a luz. É ela que adiciona os atributos de volume. Ao iluminarmos, os jogos de luzes e de sombras tendem a criar uma sensação de relevo. É ainda a luz que assegura uma outra característica dos objectos e demais entes: a cor. A cor é, como bem sabemos, uma primeira forma de dar vida às coisas – um mundo sem cor tende a ser visto como um mundo moribundo, de penumbras e de contornos indiferenciados. E é a luz que cria todas as coisas: *fiat lux*.

Porém, todas estas características nos parecem apresentar os objectos ainda de um ponto de vista estático. E a vida possui uma característica universal e facilmente distintiva: o movimento. Entre outras coisas, a vida é matéria, cor, luz e volume... em movimento – daí que uma das formas imediatas para averiguar se algum ser está vivo seja ver se ele se movimenta. A capacidade automotora é fundamental no biomorfismo. E com o movimento surge uma outra característica dos seres e dos eventos: o som, seja ele produzido por personagens (o caminhar, por exemplo) ou por acontecimentos (um choque, por exemplo).

Cumprimos assim a primeira etapa fundamental: passar do amorfismo ao biomorfismo, isto é, dar vida às coisas. Mas o movimento está longe de ser a característica mais relevante da vida – pelo menos da vida humana. É então que começamos a falar num género diferente de vida, de uma nova etapa da animação: o antropomorfismo. Como a designação indica, trata-se de dar uma forma humana a outros seres. Desde logo, uma característica básica do ser humano: ele comunica. Temos em primeira instância a forma pré-linguística da comunicação: os gestos. Através destes, podemos exprimir emoções e comunicar conceitos. E podemos ainda provocar acontecimentos, ou seja, realizar acções. Os objectos começam a gesticular.

Ainda como modo decisivo de comunicação temos o olhar. São os olhos que procuramos em primeiro lugar quando contactamos com alguém e são eles que nos permitem, da forma mais elaborada, tomar conhecimento do mundo na sua forma mais vasta. De algum modo, podemos assumir a máxima popular de que os *olhos são as janelas da alma*: para o interior e para o exterior desta. É em redor deles que



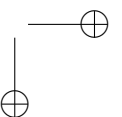
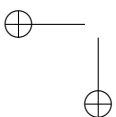


se concentra muita da comunicação emocional expressa no rosto: daí falarmos de um olhar triste ou de um olhar alegre. E logo que falamos em alegria e em tristeza nos ocorre toda a sinalética mais ou menos codificada de representação dos estados de alma na pintura, no desenho, na escultura ou no cinema: as máscaras teatrais usadas na tragédia e na comédia clássicas não são mais do que arquétipos ilustrativos das emoções mais extremas. O *smiley* é a sua representação contemporânea mais abstracta e universal. Rir e chorar: princípios da emoção na animação.

Se o riso e o pranto, o sorriso e o choro, são modalidades fundamentais e extremas da emoção humana, quando conjugamos as emoções com as acções, isto é, as causas com os efeitos e os motivos com as intenções, passamos a ter um carácter para as nossas entidades, ou seja, temos personagens que simulam ou emulam pessoas: capazes de agir, de exprimir, de sentir, de pensar. As emoções são necessariamente o culminar do processo de antropomorfização. É o sentimento que assinala a humanidade dos seres e das coisas. É o modo de sentir, de pensar e de agir que define o carácter.

Temos assim um processo que passa por diversos acrescentos e atributos:

- Ponto
- Linha
- Contorno
- Textura
- Esquema
- Detalhe
- Luz
- Cor
- Volume
- Perspectiva
- Matéria
- Movimento
- Som
- Vida
- Gesto
- Olhar
- Sorriso





Choro
Acção
Emoção
Carácter

A este processo poderíamos ainda fazer corresponder um outro que haveria de nos levar, de par em par, do mineral ao metafísico. Vejamos: começamos pela condição mineral de toda a matéria; do ponto de vista conceptual, ao mineral corresponde o geométrico, a abstracção da matéria; o geométrico, por seu lado, opõe-se ao visceral, que lhe corresponde em termos biológicos; o visceral é da ordem do genético e o genético está ainda próximo do grotesco; o grotesco só pode aspirar ao sublime através da cosmética; mas o cosmético é da ordem do artificial; e o artifício é o que mais longe está do metafísico; a animação deve, assim, apagar as marcas do artifício para dar a ver uma aparência de metafísica. Assim, na sua maior extensão e ambição, a animação procura transformar progressivamente o mineral em metafísico, ao mesmo tempo que os aproxima.

A animação leva-nos, por outro lado, a confrontar-nos com questões de ordem epistemológica. Em dois sentidos: por um lado, a animação pode ajudar-nos a compreender melhor os processos mentais do ser humano, isto é, o modo como momento a momento, através de ínfimas variações, se vão construindo as noções fundamentais de personagem, de acontecimento, de tempo e de espaço (é fotograma a fotograma que a animação se constrói); por outro lado, a epistemologia entra igualmente nas questões da crença e, diríamos mesmo, do animismo. Na animação poderíamos, então, ter a base de uma teoria da percepção e de uma teoria da magia – e essa magia consiste em transformar o material em espiritual através de um contínuo de ínfimas transformações que mudam a nossa percepção das coisas.

Tudo isto dito, não deixaremos de encontrar aqui, porém, duas dinâmicas aparentemente opostas. Assim, como enunciámos, acrescentando elementos, vamos ascendendo em níveis de realismo e antropomorfização cada vez mais elevados que, potencialmente, poderiam convergir e culminar na imitação perfeita do ser humano através da animação. Por outro lado, contudo, o que basta mesmo é que as qualidades humanas fun-

Livros LabCom





damentais e mínimas, os seus traços, sejam bem salientes, funcionando em pleno, mesmo quando em detrimento da qualidade da representação: diferenças na curvatura de uma simples linha podem significar alegria ou tristeza, como o comprova o *smiley*. Temos assim que o detalhe (de que o fotorealismo seria a quimera última) e o esquema (de que a caricatura seria a mais esplêndida expressão), apesar de possuírem lógicas distintas, podem servir a mesma função: dar vida e carácter às coisas.

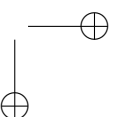
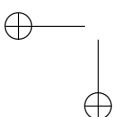
De um modo genérico, podemos identificar nas representações visuais em geral duas modalidades fundamentalmente contrastantes e que acabam por estabelecer os dois pólos entre os quais se distribui toda a estética da animação. Podemos então falar de dois regimes de representação, com a sua lógica e procedimentos próprios: o esquemático e o detalhado.

Os princípios, propósitos e procedimentos fundamentais do detalhe consistem...

...na tentativa de retratar ou reproduzir, com toda a evidência e fidelidade realistas, os comportamentos e aspectos das coisas e dos seres;
para tal, revelar-se-á imprescindível a produção ou reprodução do mais ínfimo detalhe figurativo ou expressivo, capaz de denotar ou simular os factos concretos na plenitude da sua aparência;
pelo que ocorreria um privilégio da densidade da representação, da máxima verosimilhança do movimento, sendo o estudo da anatomia e da locomoção fundamentais;
deste modo, poderíamos falar da animação como estratégia mimética, de um esforço de imitação da realidade, em que a condição intrinsecamente artificiosa desta arte é escamoteada;
...no limite, tratar-se-ia de aproximar a animação do cinema de ficção convencional.

Quanto aos princípios, propósitos e procedimentos fundamentais do esquema consistem...

... numa lógica de economia expressiva, assente na sugestão (em vez da exaustão), na sinédoque (uso da parte para significar o todo), no simbolismo (na condensação e imediaticidade de significados) ou na caricatura (supressão do acessório e sublinhado do essencial);





em que estas operações de selecção e depuração conduzirão ao uso de elementos fortemente conotativos e simbolicamente poderosos, capazes de apresentar abstracções fortemente expressivas com um mínimo de meios;

daí que exista, neste caso, muito de alusivo e de indicial, e que a aparência gráfica seja nitidamente assumida no seu artificialismo, não procurando nunca a ilusão de uma representação mimética num sentido estrito.

Importa realçar que nenhuma espécie de hierarquia prévia coloca estas duas modalidades em relação. A qualidade da animação pode ser subtil ou sofrível independentemente do tipo de estética e do regime de representação – na escolha de uma ou outra não existe nenhuma garantia prévia de sucesso. A plástica (ou seja, o trabalho sobre os materiais), a cinética (isto é, o domínio expressivo dos movimentos) e a mímica (ou seja, a figuração de emoções) ora se aproximam de uma representação detalhada do mundo e dos seus agentes, ora tendem para uma representação esquemática dos mesmos. E tanto através de um como de outro modo, as atitudes, os sentimentos e as ideias (no fundo: a vida) podem ser devidamente emulados.

Se é certo que a utopia mimética encontra na animação por computador condições para uma nova etapa e novas façanhas (sendo a criação de actores artificiais a sua mais difícil e ambicionada quimera), ela não é inédita, uma vez que na animação tradicional se procurou sempre, de uma forma ou de outra, dar vida e humanidade aos acontecimentos e às personagens de um modo verosímil. Assim sendo, se parece cada vez mais evidente que o hiato entre animação e imagem real que marca a história do cinema tenderá a desaparecer, colocando no seu lugar a evidência das partilhas e das similitudes que ligam todas as imagens cinematográficas (ou seja, todas as imagens em movimento), não deixa de ser claro que a economia das representações gráficas e esquemáticas não será nunca abandonada – como se comprova pelas inúmeras produções digitais que, em sentido divergente do CGI fotorealista, recuperam estéticas tradicionais.

A título de exemplo: entre os clássicos filmes de marionetas e de fantoches (onde o artifício é iniludível) e os contemporâneos filmes de *transformers* (onde o artifício é escondido) parece estabelecer-se cla-

Livros LabCom





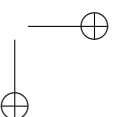
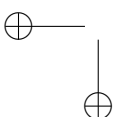
ramente um vínculo. Vínculo esse que assinala também, com grande evidência, uma tensão: entre a ambição de reproduzir ou recriar a realidade de forma denotativa (procura do realismo) e a assumpção da transformação dessa mesma realidade de forma conotativa (procura da caricatura). A escolha da estética adequada e adoptada será sempre deliberada caso a caso.

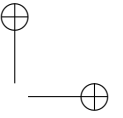
Plástica

Interessa-nos nesta parte reflectir acerca das questões plásticas na animação, isto é, acerca do modo como as diversas matérias adquirem determinadas formas em função do modo como são abordadas e trabalhadas. Se se quiser, trata-se de propor um esboço de teoria dos materiais, a plástica, precisamente. Com esse intuito, efectuaremos, em primeiro lugar, um inventário e uma caracterização genérica das matérias de que a animação se socorre; em segundo lugar, uma caracterização dos estilos que as permite trabalhar.

Um dos aspectos mais notáveis do cinema de animação, quer de um ponto de vista da produção quer de um ponto de vista da criação, é, seguramente, a extrema diversidade de materiais e de técnicas a que recorre. Quase poderíamos dizer que tudo serve para animar, dos detritos e lixos ao próprio cinema. O subtítulo desta parte bem poderia ser, por isso: *todas as matérias: da reciclagem à auto-referência*.

Temos desde logo uma lógica de aproveitamento e reciclagem das mais diversas matérias: os recortes de jornais e revistas, as ferramentas ou aparelhos avariados, os tecidos inutilizados, as pedras, a areia e as folhas que a natureza nos oferece gratuitamente, os brinquedos abandonados são alguns dos casos que aqui podemos referir. Mas podemos apontar como exemplo emblemático desta plasticidade universal o uso da plasticina. E porque se trata aqui de um caso paradigmático? Porque a plasticina funciona, no fundo, como um índice da ideia de plasticidade: por um lado, ela simboliza um dos aspectos mais notáveis da animação (a qualidade de dar formas inéditas e inusitadas às coisas); por outro, ela simboliza a capacidade da animação em dar formas diversas a um mesmo material, numa lógica plurimórfica e protoforme.

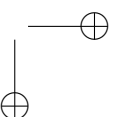
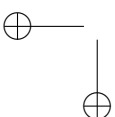


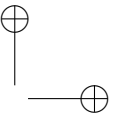
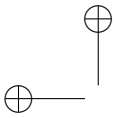


Esta ideia de pluralidade e abrangência de matérias está bem patente, igualmente, no modo como a animação ecoa, espelha ou parodia as relações estabelecidas entre as artes plásticas e os diversos materiais de que elas se socorrem. Podemos dar o exemplo da fotomontagem e do modo singular como lida com o material fotográfico; ou das *collages*, *assemblages* e *merz* que caracterizaram movimentos artísticos do século XX como o cubismo, o dadaísmo ou a *pop-art*. A lógica de *mixed-media* ou de *inter-media* que atravessou a arte do século XX é bem patente na diversidade da paisagem do cinema de animação, indo da bidimensionalidade dos recortes, e da forma como muitas vezes remetem para uma arte *naïf* ou medieval, às marionetas e volumes que animam tantas obras de referência do *stop-motion*. Tal multiplicidade de matérias origina uma extensa qualidade de texturas e é acompanhada pela enorme importância das cores e das tonalidades. Do deslumbramento e da sumptuosidade do *technicolor* típico da Disney ao preto e branco poético é extremamente vasta a paleta e o espectro das cores. Assim, resumidamente, podemos verificar que no cinema de animação é possível encontrar uma vasta influência das mais diversas artes e um labor criativo sobre as mais diferentes matérias. Os ensinamentos são colhidos tanto da arquitectura, da pintura, do desenho ou da escultura como do artesanato e da *bricolage*.

Mas, como referimos, a animação não hesitou em frequentemente se virar para si própria e se tomar como tema e como matéria. Nesse aspecto, a recorrente auto-reflexividade a que se dedicou acompanha e talvez exceda mesmo a preocupação idêntica que notamos no cinema de ficção e mesmo no documentário: a referência do cinema a si mesmo constitui uma hipotética história paralela do cinema, uma espécie de análise intrínseca permanente ou de inquietação auto-dirigida. Certamente que a mistura de realismo e artifício, de técnica e de ilusionismo, de onírico e de laborioso que podemos observar na animação ajudam a explicar esta curiosidade artística que muitas vezes se transforma em especulação criativa e que originou inúmeros grandes filmes, de ‘*Duck amuck*’ a ‘*Ryan*’ ou ‘*Broken Film*’.

Falámos de artificialismo na animação, e podemos dizer que ele constitui uma fatalidade. Existe sempre uma sensação de irrealidade, de magia e de fantasia, em maior ou menor grau. Até nas mais extraordinárias

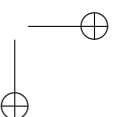
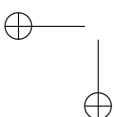




façanhas do CGI e do seu extraordinário mimetismo. Se desde sempre a proeza realista se impôs como propósito derradeiro para muitos criadores e originou tentativas intrépidas para ultrapassar ou obliterar o artifício, a verdade é que paralelamente outros autores resolveram assumir o artifício como factor decisivo e integral da animação. Sintomáticos a esse respeito são os diversos modos como os próprios animadores, nos seus filmes, chamaram a atenção para a magia do próprio processo criativo na animação. É como se simultaneamente colocassem a si mesmos e aos espectadores uma interrogação e uma exclamação: como é isto possível? Como é possível dar vida a estes traços ou objectos ou dejectos ou pontos e linhas? Desde os pioneiros do início do século XX que convivemos com esse espanto que frequentemente chega ao deslumbramento. A auto-referência, a auto-reflexividade e a auto-consciência do próprio discurso da animação e do meio que o suporta são constantes e são outras modalidades ilustrativas da enorme flexibilidade criativa e lúdica que este género cinematográfico permite.

Assim, de algum modo, esta atenção dos criadores sobre o seu próprio trabalho e sobre os meios utilizados para o levar a cabo, haverá de estar relacionada com o próprio espanto que o vitalismo da animação não pode deixar de suscitar. É como se, muitas vezes, contra a lógica de transparência enunciativa que caracteriza as formas cinematográficas mais convencionais, o fascínio do artificialismo e a façanha demiúrgica se apresentassem como um valor artístico em si. A animação vira-se para si própria com o intuito de mostrar o extraordinário poder de efabulação e ficção que possui. Efabulação e ficção que são aqui quase totais: na animação, aparentemente, tudo é possível, uma vez que podemos renunciar ao referente real, trabalhando exclusivamente a partir dos mecanismos da imaginação e da representação. Não se trata de reproduzir o mundo e a vida, mas de os criar. É como se na ficção convencional partíssemos de situações concretas e a partir delas construíssemos modelos abstractos, ao passo que na animação partimos de ideias abstractas e concretizamo-las em obras específicas.

Não existindo um referente de partida, um mundo reproduzido, a auto-reflexividade apresenta-se frequentemente como uma prova de magia e como um triunfo de inventividade – como se os criadores dissessem aos espectadores: admirem as nossas capacidades e não duvidem de-





las. Esta auto-referência acabaria por denotar muitas vezes um elevado índice de fascínio auto-centrado ou, para o dizermos mais claramente, uma mistura de narcisismo e de virtuosismo. Desde os primórdios que esta tendência para o *fetichismo* com as maravilhas tecnológicas está presente, abrindo as mais diversas possibilidades. Dois exemplos, de alguma forma complementares (e afastados) podem ser aqui enunciados: por um lado, todo o trabalho de animação directa produzida por autores como Len Lye, Norman McLaren ou Stan Brakhage, os quais levam a ideia de auto-referência ao limite, trabalhando directamente sobre a película através de desenhos, riscos, manchas, pinturas ou rasuras; por outro, a obra ‘The End’, de Chris Landreth, que, de modo exemplar, reflecte ora em jeito de comentário crítico, ora em jeito de *making of* acerca do próprio processo criativo, da ironia dos seus procedimentos, das dificuldades de uma decisão e do potencial de um enredo – incluindo a angústia da escolha de um final. Estas operações intermitentes de intimidade e de distanciamento resumem as dificuldades e as exultações do processo criativo na animação.

A animação parece não só querer esgotar todas as matérias, como *todos os estilos*, do abstracto ao realista. Pelo que fica dito, facilmente podemos constatar a proximidade que o cinema de animação apresenta com as demais artes e formas discursivas. Ele não existirá, portanto, como uma arte pura e autónoma, mas antes como um local privilegiado de confluência de tradições, movimentos e estilos que marcaram a história da arte, e como consequência de preocupações que marcaram a própria história da ciência (como a análise do movimento e do tempo, por exemplo).

Da reciclagem à auto-referência, a animação toma todas as matérias como recurso plástico. Mas uma matéria precisa de um estilo em que seja enformada – é aí que poderemos encontrar uma plástica enquanto teoria dos materiais. Esse estilo pode ir do mais esquematicamente abstracto ao mais minuciosamente realista, passando por todas as variações de estilização a que uma matéria (ou um tema) pode ser submetida. Não se tratará (apenas) de um eixo de complexidade (o abstracto pode ser tão ou mais complexo que o realista), mas (igualmente) antes de um eixo de economia: onde o abstracto tende a subtrair, o realista tende a acrescentar.

Livros LabCom





O abstracto reduz ao essencial, ao esquema, ao vector, ao irredutível. O abstracto é o mínimo. É o que resta quando tudo desvanece. E é, em sentido contrário, de onde tudo se torna evanescente e cada vez mais completo. É um padrão, um motivo ou uma forma reduzidos ao seu mínimo necessário e pertinente. Pode conter algo já de um estilo pessoal (ou ser o seu resultado final), mas é ainda uma semente de um estilo – virtualmente, o abstracto será o mais difícil de encontrar em termos analíticos e o mais fácil de copiar já que se apresenta como uma síntese, um resumo. Não constitui ainda, também, uma tradição regional ou uma identidade nacional, pois o abstracto tende a ser universal. Daí que lide melhor com figuras geométricas e com noções de espaço e de tempo do que com personagens, situações dramáticas ou incidentes narrativos.

No estudo das artes tornou-se clássica uma distinção entre as artes do tempo e as artes do espaço. Ora, esta distinção apenas se torna possível se reduzirmos cada uma das artes ao essencial dos seus procedimentos, ou seja, à sua abstracção máxima. E sabemos como o espaço e o tempo são fundamentais para a animação – tanto para a realista como para a abstracta, mas nesta com maior evidência. Aquilo que se designa frequentemente por animação abstracta representa todo um vasto e deliberado investimento de experimentação, o qual pode ser observado ao longo da história desta arte – mesmo quando, durante a idade de ouro da animação, desde o início dos anos 40, as produções da Disney se impunham como referência primordial, ou, quem sabe, precisamente por causa disso. Animação abstracta e animação experimental haveriam de se encontrar e cruzar constantemente.

Esta espécie de resistência a uma padronização estilística ou temática (a Disney) haveria de encontrar as mais diversas manifestações nas mais variadas áreas de eleição: seja nas estéticas, nos materiais, nas técnicas, nas narrativas (ou, frequentemente, contra estas), em diversos domínios a animação se foi colocando em questão a si mesma, procurando sempre alargar os seus próprios limites enquanto forma de expressão. Se, em certos casos, esta experimentação pode ser encontrada em obras que, de algum modo, se aproximam das ideias de animação correntes, noutros casos, os criadores tendem a ensaiar modalidades expressivas que se afastam decididamente do património mais comum. É assim que muitos deles procuram levar às últimas consequências o desafio ou a





ruptura com as convenções para alcançarem uma marca indelmente pessoal, muitas vezes mais objecto de elogio e de reconhecimento crítico e institucional, do que propriamente motivo de um sucesso de público alargado.

Esta veia esteticamente ousada que o cinema de animação desde sempre (mas sobretudo entre os anos 1920 e 1960) promoveu permite mesmo, nos casos mais radicais, aproximá-lo das premissas e das formas do cinema experimental. Essencialmente, podemos observar com frequência o desaparecimento de um contexto propriamente narrativo e de entidades reconhecíveis como personagens, para dar a ver toda uma exploração das formas, dos ritmos, das cores, dos sons e das suas propriedades dinâmicas e plásticas. Aqui, não estamos já num registo de verosimilhança e envolvimento emocional, mas mais numa pura sensação estética, numa percepção inaudita das formas, numa abstracção eventualmente.

Se o abstracto constitui um grau-zero do estilo, o realismo, por seu lado, pode ser visto como exigência-padrão da animação. O realismo de gestos, comportamentos, objectos e aparências tem sido perseguido ao longo de toda a história da animação como um critério estilístico primordial de aceitação verosímil da mesma. Mas ao realismo haveremos de voltar depois. Ao seu lado – muitas vezes em simultâneo, mas na maior parte dos casos em confronto –, encontramos as mais variadas modalidades estilísticas de representação, com as quais o realismo se confronta ou convive. São inúmeros os estilos que, partindo do realismo ou ignorando-o, dele se afastando ou aproximando, podemos encontrar como inspiração para as estéticas tão díspares em que a animação se concretiza. Como consequência, torna-se curioso – e mesmo imperioso – perceber como a animação tem colhido e trabalhado alguns dos ensinamentos fundamentais dos movimentos artísticos que dão forma à história da arte.

Entre o abstracto e o realista, podemos encontrar uma extensa diversidade estilística que aqui enumeramos e resumimos, nuns casos tratando-se de factos mais vincadamente regionais ou nacionais, noutros eventualmente mais localizados e pessoais. Ainda assim, em todos eles podemos verificar influências sobre a animação, em muitas circunstâncias como inspiração transgressora, noutros como resistência aos padrões e conven-

Livros LabCom





ções da animação clássica, em especial da Disney. Quase poderíamos dizer que não há movimento ou tendência artística que, numa ou outra ocasião, um ou outro animador ou realizador não tenham ponderado, ora adoptando, ora imitando, ora desconstruindo, ora subvertendo, ora acolhendo. Nesta lógica de intertextualidade devem ser salientados, mais ainda, os movimentos artísticos (comummente designados de modernistas ou pós-modernistas) que no século XIX e XX acabariam por criar novas lógicas criativas e mesmo epistémicas.

Pelo grau de clareza e ilustração que demonstram, as obras ‘O velho e o mar’, de Alexander Petrov, verdadeira súpula de diversas correntes pictóricas da segunda metade do século XX como o romantismo ou o realismo, e ‘Mona Lisa descending a staircase’, de Joan Gratz, viagem pelos principais momentos da arte do século XX, são exemplares.

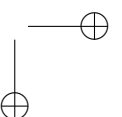
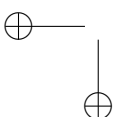
Temos assim que, como dissemos anteriormente, um estilo mais geométrico é perfeitamente evidente na chamada animação abstracta. E um estilo realista tomará inevitavelmente como referência o movimento homónimo da segunda metade do século XIX. Mas podemos encontrar outros múltiplos exemplos:

- Ao biomorfismo vai a animação buscar as formais básicas dos organismos vivos, da sua maior simplicidade à sua maior complexidade.
- Das formas de arte ancestrais, seja rupestre, africana, árabe, maori, aborígena, indiana ou índia, por exemplo, recupera a autenticidade, a ingenuidade e a singeleza das formas de expressão.
- Ao classicismo vai frequentemente buscar os padrões de harmonia das formas que ditaram as convenções de beleza partilhadas na estética ocidental.
- Ao barroco tende a ir buscar o delírio e a liberdade das formas, a exuberância sugestiva dos seus movimentos e da sua espectacularidade.
- Ao gótico vai tomar o gosto pela criação de atmosferas, ora encantatórias ora sinistras, correspondentes a certos arquétipos colectivos como o sofrimento ou as trevas.





- Do orientalismo colhe a atenção ao pormenor, à filigrana, ao arabesco, ao requinte.
- Da arte bruta é frequente tomar o sublinhado das formas na sua maior pureza e ingenuidade.
- Da arte pobre, toma a escassez, a reconversão e a reinvenção de meios, aproveitando neles virtualidades unsuspeitas.
- Do impressionismo, assume, em diversos casos, uma forma de observar e de representar que coloca o próprio processo de representação como preocupação prévia da obra.
- Do construtivismo, assume a ideia tão cara aos animadores de construção a partir de diferentes materiais.
- Ao suprematismo iria buscar o essencial das formas mínimas.
- À *art nouveau* e à *art deco* haveria de ir buscar a sofisticação naturalista e a elegância das formas.
- Ao futurismo, a animação haveria de ir buscar, de algum modo, o fascínio pela velocidade, pelo movimento e por todas as premissas de uma sensibilidade e de uma racionalidade modernas que se querem afirmar numa época dominada pelas tecnologias, de que o próprio cinema é parte integrante.
- Do cubismo, haveria de colher a pluralidade de perspectivas a que um objecto pode ser sujeito e o uso integrado de diferentes materiais.
- Do dadaísmo, tomaria não apenas a lógica iconoclasta e satírica, mas igualmente a ousadia formal e moral.
- Do surrealismo, podemos encontrar a cada passo vestígios nos sonhos e fantasias, assentes em lógicas associativas que rompem com as certezas e dogmas, e que se vêm impor à racionalidade e causalidade habitualmente aceites e valorizadas.

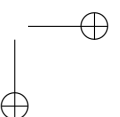
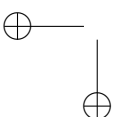




- Do expressionismo, tomaria o traço incisivo que procura ilustrar a mais subjectiva das vivências, tornando o interior em exterior, dando forma visível às mais íntimas inquietações e estados de espírito.
- Do minimalismo colhe, em variadas circunstâncias, um saber espartano e contido, na mesma proporção que é significativo.
- Da *pop-art* traz toda a exuberância cromática e delírio experimental capaz de dessacralizar a erudição e enaltecer as fontes e meios populares de disseminação de ideias.

Por fim, não deve ser esquecida a relação entre a animação e as demais formas de representação que não apenas as artes plásticas:

- À fotografia vai buscar, em muitos casos, não apenas o material sobre o qual trabalha, mas, igualmente a referência estética realista a que já aludimos.
- Ao design vai buscar a imensidão de recursos expressivos capazes de apresentar a mensagem mais incisiva.
- À escultura vai buscar uma noção da taticidade e espacialidade dos objectos e das matérias.
- Ao mundo dos brinquedos tem ido a animação buscar todo um imaginário lúdico e infantil.
- À mecânica tem recorrido para a invenção de toda a espécie de aparelhos e geringonças, umas vezes estritamente funcionais, noutras meramente estéticos.
- As tecnologias mais recentes têm sido igualmente uma fonte de inspiração como o comprovam as imagens e as estéticas electrónica e cibernética.
- Ao documentário vai buscar as convenções que, de algum modo, criam um registo de credibilidade e de veracidade para o discurso.





Voltemos agora à questão do realismo. Apesar da sensação de irrealidade que inevitavelmente convoca (e da correspondente proximidade à abstracção pictórica), a animação perseguiu insistentemente, em diversos casos, uma fiel reprodução do real – fosse ao nível dos movimentos, das expressões, dos comportamentos ou das aparências, por exemplo. Exemplo decisivo desta tendência e, em parte, motivo do seu sucesso e popularidade, é a animação da Disney. Podemos mesmo dizer que a preocupação com a verosimilhança e a credibilidade quer das suas histórias quer das suas personagens, e a aceitação massiva que conseguiram, acabaria por ser um dos segredos do seu domínio e, simultaneamente, o critério de qualidade artística contra o qual muita da restante animação haveria de se medir.

Em certo sentido, a Disney acaba por ser o emblema de uma constatação mais abrangente: muita da animação mais convencional encontra no antropomorfismo a que os seus seres são sujeitos o segredo da sua aceitação. Esta tendência para dar a objectos e outras entidades não humanas uma vontade e uma emoção próprias dos seres humanos – ou seja, um carácter – é, como vimos antes, um dos grandes segredos da animação. Mas não só: nas ficções de imagem convencional encontramos frequentemente casos semelhantes, como sucede com animais, monstros ou elementos naturais que parecem capazes de decisões racionalmente justificadas e de sentimentos moralmente motivados. Também por aqui se nota que a realidade é uma construção e uma crença.

Para rematar a abordagem que aqui efectuámos das propriedades plásticas da animação, vale a pena referir dois aspectos: por um lado, mesmo na caricatura mais descarada e deliberada, há sempre um vínculo que nos liga à realidade dos seres e dos acontecimentos; por outro, em todas as técnicas, um certo grau de realismo está sempre presente, seja nos ritmos e formas da animação abstracta (grau-zero do realismo) seja no fotorealismo do CGI (grau máximo do realismo).

Cinética

Na análise que nos propomos fazer das questões estéticas da animação, sugerimos agora uma teoria do movimento, a cinética. Em larga medida,

Livros LabCom



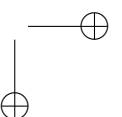
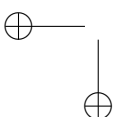


o fascínio da animação vem muito da capacidade para sugerir movimento e para dar aos movimentos representados um significado que não estamos habituados a reconhecer-lhe. Daí que entendamos como importante tentar compreender de que modo toda a dinâmica característica da animação ganha relevo em termos expressivos. Analisaremos o travelling, a montagem, as metamorfoses e os ritmos.

Como sempre acontece no cinema, no início era o plano fixo. . . Nas primeiras décadas do cinema de animação, podemos verificar que o plano fixo, com a correspondente perspectiva teatral, imperou. Se virmos os primeiros filmes de Blackton, reparamos que os quadros que ele usa para desenhar são também uma espécie de montra onde ele exhibe o seu virtuosismo e os seus números de prestidigitação. Esta quase magia da animação e a ideia de frontalidade típica de um espectáculo de atrações são notórias nas produções desta época. Mas não exclusivas: elas foram revisitadas ao longo da história da animação, como se pode ver em filmes como ‘Charade’ ou no clássico ‘Duck Amuck’, em que o jogo entre personagem e desenhador quase transforma a folha de desenho num palco de constante reinvenção narrativa.

Mas se o plano fixo é uma característica do início da animação, podemos constatar igualmente o uso progressivo e insistente do *travelling* e demais movimentos da câmara como veículos de viagens mais ou menos extensas e vertiginosas. Observamos esse facto de maneira por demais notória nas obras do suíço George Schwizgebel, filmes que são autênticas experiências entre o carrossel e a montanha-russa, ou nos planos subjectivos de curtas aclamadas como ‘The Fly’, ‘Jumping’ ou ‘Dreams and desires’. Em todos estes casos (que podem ser complementados com inúmeros outros) o movimento da câmara é fundamental para a história que se conta e para o modo como é contada. A liberdade de invenção que a animação permite há-de originar os mais diversos tipos, durações e velocidade dos movimentos de câmara: *zooms*, *travellings*, etc. Nada parece impossível.

Mas podemos pensar o movimento e a cinética na animação a partir de um outro recurso da linguagem cinematográfica: a montagem. A montagem funciona frequentemente como auxiliar retórico, permitindo as mais diversas figuras de estilo: hipérboles e metáforas, metonímias e elipses, por exemplo. Além disso, é um aspecto fundamental na constru-





ção da narrativa: *raccords* e escala de planos são alguns dos exemplos em que a montagem se pode revelar decisiva.

A montagem permite que a atenção do espectador seja conduzida de objecto para objecto, de ser para ser, de momento para momento, de lugar para lugar. Em filmes preponderantemente narrativos, estas mudanças são ditadas pelas atitudes e motivações das personagens ou pelas causas e efeitos dos acontecimentos. Mas a montagem pode igualmente, na animação, funcionar como uma concretização de alguns dos preceitos criativos do surrealismo, como a escrita automática ou o *cadáver esquisito*, do dadaísmo, como as colagens, da pop-art, como as *assemblages*, ou do *mash-up* tão típico do pós-modernismo. Como podemos constatar, existe uma extremamente ampla flexibilidade no que respeita ao uso da montagem na animação, incluindo os aspectos determinantes do som e da sua manifestação mais organizada, a música. Em certo sentido, a montagem representa ou emula um trabalho da mente, ao nível das metamorfoses operadas pelo próprio pensamento, seja ele mais lógico ou mais onírico, mais conceptual ou mais narrativo. A animação não a deprecia... bem pelo contrário.

Mas existe um aspecto da animação que nos parece absolutamente extraordinário ao nível da metamorfose: a vertigem de metamorfoses. É nesse sentido que falar de formas e das suas mutações é, realmente, falar de cinema de animação. Se há aspecto que muito frequentemente se apresentou ao longo da história da animação como um dos seus traços distintivos é a faculdade que este género cinematográfico possui de virtualmente tudo transformar – não só transformar objectos ou desenhos estáticos em seres ou entidades verosimilmente activos e viventes, dando-lhes uma espécie de alma ou de carácter, mas igualmente a faculdade de, quase magicamente, transformar um qualquer ser em algo de completamente diferente. O jogo de transformações de formas e entidades a que a animação muitas vezes se tem dedicado é de uma extrema diversidade e amplitude.

Quase poderíamos dizer que, para a animação, qualquer elemento, por mais simples ou humilde que seja, está sempre em vias de se poder transformar em algo de completamente distinto e fascinante, muitas vezes em cadeias aparentemente infinitas de metamorfose. Para este tipo de cinema, a contiguidade entre seres e matérias acaba por se trans-





formar, frequentemente, em metáfora da criação. As linhas, as formas, as cores, os contornos, as personagens, os acontecimentos ou as ideias parecem estar sempre em vias de se tornar algo de completamente novo em relação à sua identidade original.

Em certa medida, esta espécie de lógica metamórfica universal parece funcionar também como um substituto para as próprias convenções da linguagem cinematográfica: em vez da montagem, ou seja, da mudança de planos, dos *dissolves*, dos *fades*, dos *jump-cuts*, encontramos mudanças de cena, de tempo, de espaço e de acção que ocorrem quase que organicamente, servindo os próprios elementos transformados como ligações de contextos ou acontecimentos: um mesmo elemento acaba por nos conduzir – através de uma alquimia metamórfica ou metafórica – de uma situação, de um tempo ou de um espaço para algo completamente diferente.

Esta possibilidade de total metamorfose parece, portanto, caracterizar a animação em duas dimensões: enquanto modalidade expressiva (modificando a identidade de personagens e objectos em algo completamente diferente); enquanto processo criativo (transformando objectos inanimados em simulacros de vida). Assim, a animação não apenas anima o inanimado, como refaz as identidades dos seres e dos mundos que cria.

Falámos de metamorfoses abrangentes e falámos de metamorfoses mínimas: por um lado, transformação de entidades, por outro de fotogramas. Em ambos os casos podemos encontrar duas modalidades daquilo que designamos por ficção total (variações entre cada imagem que dão aparência de vida, e variações entre cada ser ou objecto que dão novas aparências à vida). Mas importa falar também da cinética e do movimento em função da sua organização. Falamos de ritmos. E também aqui a animação recorre à mais diversa tipologia, indo do movimento puro da animação abstracta ao movimento dramático da animação narrativa ou ao movimento hiperbólico do *cartoon*. Para muitos animadores, quando se trata de definir os princípios essenciais da animação, o ritmo e a cadência, isto é, o *timing*, são fundamentais – sendo que ritmo e movimento estão necessariamente imbricados. Faremos de seguida uma breve descrição de algumas das modalidades rítmicas mais interessantes e importantes.





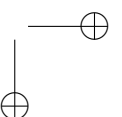
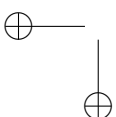
Assim, podemos começar por uma espécie de ritmo puro, o compasso dos intervalos regulares, das batidas mensuráveis, das cadências cíclicas, das rotinas infalíveis. É, no fundo, o ritmo da animação abstracta. Mas ao ritmo puro podemos perfeitamente contrapor as arritmias. A arritmia significa, no fundo, uma negação do ritmo ou, pelo menos, uma ruptura e um desafio do mesmo. No fundo, a arritmia é o primeiro passo para o caos. É o corte com a harmonia. Mas não deixará de possuir características expressivas iniludíveis: arritmia e cacofonia, em conjunto, estão presentes em inúmeros *sketches* humorísticos clássicos (Looney Tunes, por exemplo), como em muita animação experimental (vejam-se as obras de Len Lye ou Norman McLaren).

Se o ritmo puro poderá ter a ver com a regularidade das variações, a monotonia prende-se com a constância das repetições. Neste caso, as variações inexistentes ou mínimas acabam por se revelar o grau-zero da expressão. É apenas quando as variações se tornam expressivamente significativas que o ritmo começa a revelar o seu património único: do balanço dançante ao crescendo dramático são inúmeros os exemplos ilustrados pela animação. Personagens num musical e personagens em perigo ilustram bem estas ideias.

Onde o ritmo se parece conciliar com as leis da natureza e da sensibilidade estamos a caminho da harmonia. A harmonia consistirá em organizar diversos ritmos sob uma lei de extrema concórdia e elegância: que as formas se conjuguem e integrem numa totalidade suprema. Quando se revela impossível compatibilizar as partes numa totalidade abrangente e, pelo contrário, a desconexão, o acaso ou o conflito imperam, temos o caos. Caos e harmonia seriam os extremos da (des)organização dos movimentos e dos ritmos. De um lado, a catástrofe, do outro, a valsa.

O ritmo na sua maior pureza e abstracção é mensurável. Falamos então de uma métrica, de uma regularidade que pode ser avaliada com extremo rigor. Mas, em instâncias dramáticas, esta pura abstracção pouco nos importa. Mais que a sua dimensão material, interessam-nos os efeitos mentais do ritmo, ou seja, o modo como os ritmos podem sugerir tonalidades emocionais: a melancolia, a tristeza, o entusiasmo, a felicidade, a tensão, o contraste, o crescendo.

Existe um ritmo natural, uma forma de ser dos acontecimentos e dos





movimentos que é independente da vontade ou da acção humanas. E existe uma tendência na animação para reproduzir esse naturalismo, fazendo dos ritmos das coisas uma apresentação fiel, inequívoca. Mas, em contraste, existe também um trabalho sobre o ritmo que deve tudo ao artifício, à submissão do conteúdo à forma, à plasticidade em detrimento da literalidade: as hipérboles são disso exemplo, em que o exagero e o excesso se tornam um certificado de expressividade. O vínculo à realidade é, neste caso, inteiramente feito.

O ritmo pode ser pensado ainda através da sua anulação ou da sua negação: a pausa. Uma pausa pode significar muito em animação: se repentina, ela pode tornar-se um sublinhado do que ocorreu antes ou do que lhe vai suceder; se prolongada, ela pode sugerir momentos de *suspense* e antecipação; se cada vez mais breve, ela pode insinuar tensão. Quando conjugada com o silêncio, como usualmente acontece, ela pode tornar-se num indício revelador de momentos dramática, narrativa ou perceptivamente críticos.

Em cada movimento existe sempre uma inércia, ou seja, uma força de sentido contrário que eventualmente poderá levar à suspensão de um movimento. Esta inércia pode ser vencida ou sentida de diversas maneiras. O vórtice tende a submeter tudo a um ritmo cada vez mais intenso e imparável. Na ascensão a inércia tende a ser elevada; já na queda, ela tende a ser insignificante. Assim, entre a extrema inércia, que significa um obstáculo que pode levar à paragem, e o turbilhão, cuja ausência de inércia pode levar à vertigem, temos diversos níveis de velocidade e tipos de direcção dos movimentos e dos ritmos. Na linha recta domina a regularidade e a constância; na linha curva domina a deambulação e a deriva.

Compreender os ritmos significa ter uma compreensão profunda dos movimentos e uma percepção quase científica dos mesmos. Dos brinquedos ópticos do século XIX às experiências de análise do movimento de Marey ou Muybridge, outra ilação não se pode retirar que não a da permanente e extrema curiosidade em relação ao movimento, ao ritmo e às modalidades em que se manifestam. No início foram objecto de estudo as funções automotoras ou locomotoras: animais e humanos nas mais diversas actividades. Mas o ritmo e o movimento não são apenas uma matéria e um tema científicos e naturais. Eles são também uma





construção humana, uma técnica e uma arte. A música e a dança, as coreografias e as melodias são alguns dos exemplos da destreza e elegância com que os humanos tratam os movimentos e os ritmos. Como o são as máquinas que constroem, as paradas ou a ginástica.

É quando passamos da natureza (descontrolo virtual do ritmo) e da mecânica (controlo efectivo do ritmo) para a estilização e a plástica que o ritmo se torna verdadeiramente relevante para a animação. Tanto a mímica como a cinética são modalidades plásticas do ritmo, normalmente submetidas a um processo de estilização que acrescenta valor semiótico ou retórico a ritmos e movimentos comuns. Efeitos como o *squash and stretch* ou a caricatura são notavelmente ilustrativos. Estilizar o ritmo permite perceber melhor o velho e o novo, o leve e o pesado, o rápido e o lento ou o caótico e o ordenado.

Como se constata, são inúmeras as nuances dos ritmos e dos movimentos na animação. Acrescentemos mais uma distinção: entre o ritmo humano e o ritmo mecânico – no primeiro caso, tudo parece feito de imperfeições e irregularidades (daí a ginástica, o desporto, a dança, o treino, a prática, o aperfeiçoamento), no segundo de exactidão e infalibilidade (daí a substituição do humano pelo robótico, da invenção pela programação). No primeiro caso, os arcos e curvas são recorrentes, como se a sensualidade estivesse sempre latente; no segundo, a geometria e os ângulos dominam, como se a repetição fosse suficiente.

Se tomarmos como referência as técnicas utilizadas ao longo da história da animação, podemos verificar que, mau grado as excepções que, como sempre, é possível encontrar, certos recursos propiciam uma estilística mais próxima da rigidez, como a animação de recortes, de objectos ou de marionetas (no fundo, o *stop-motion*, que lida com massas mais densas), ao passo que o desenho, a pintura em vidro ou o CGI, que lidam com matérias menos densas (linhas, manchas e vectores) tendem a proporcionar uma maior fluidez na animação. De um lado, temos o princípio da articulação como base do trabalho de animação, no outro temos o princípio da fusão.

Entre a fluidez e a rigidez desenha-se um eixo da junção que originou as mais diversas e divergentes tendências no que respeita aos objectos de animação: animais, dinossauros, autómatos, brinquedos ou marionetas





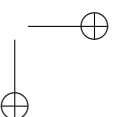
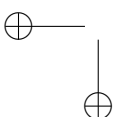
contam-se entre os elementos mais recorrentes, sobretudo nos primeiros tempos de qualquer técnica de animação.

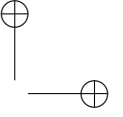
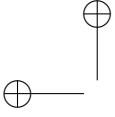
Os animais contam-se entre os primeiros personagens da animação – do *stop-motion* de Starewicz aos desenhos animados da Disney. De entre estes, destacam-se os dinossauros, como o provam ‘Gertie’, de Winsor McKay, King Kong, de Willis O’Brien, ou os monstros de ‘Parque Jurássico’. Quem sabe se esta predilecção pelos dinossauros em cada salto tecnológico não se explica pela ausência de um referente histórico concreto, logo, de uma maior liberdade imaginativa na recriação destes seres por parte dos animadores.

Se os animais tiveram desde sempre uma presença reiterada na animação, tal dever-se-á, com certeza, ao facto de neles as expressões humanas serem mais simplificada e enxertadas – através da antropomorfização. Assim, a expressão humana aplicada aos animais (e aos objectos) seria um passo primeiro ou uma via possível para esse objectivo último que é a animação de um humano artificial, de forma naturalista, obviamente, com ritmos, expressões e movimentos perfeitos.

Uma outra via para esse objectivo descreve um movimento contrário: em vez de partir do orgânico e do biológico, tomaria como premissa os autómatos e demais artefactos. Em vez da fluidez do orgânico, teríamos antes as articulações dos mecanismos – e neste aspecto a ideia de esqueleto acaba por revelar-se fundamental. Onde, nos animais, muitas vezes, a fluidez nos faz ver algo dos invertebrados e dos seus ritmos e movimentos tendencialmente amorfos e macios, no caso dos autómatos e das marionetas a estrutura do esqueleto é manifesta ou latente. As marionetas são autómatos em potência; os autómatos são *ciborgues* em potência; os *ciborgues* são animais em potência; os animais são humanos em potência. Um progresso contínuo: da rigidez à fluidez, do mineral ao orgânico, do biológico ao humano. A cada nível ou género deste progresso há-de corresponder um tipo de movimento e um ritmo.

Esta diferença entre a estrutura e a massa pode notar-se ainda, em certo sentido, no que respeita à diferença entre animação tradicional e animação por computador. Temos assim que a animação tradicional vive mais de posições (que as personagens assumem entre cada fotograma), enquanto na animação por computador importam muito os vectores





(que definem um movimento ao longo de diversos fotogramas ou mesmo planos).

Por aqui se parece explicar o facto de, frequentemente, na estética da animação digital dominante, existir a sensação de que as acções e as dinâmicas são muito mais fluidas, contínuas, escondidas e, de algum modo, orgânicas, ao passo que na animação tradicional os movimentos parecem exhibir sempre a artificialidade do seu labor, como se cada pequena alteração deixasse sempre um resíduo de visibilidade do próprio processo de animação e da sua mecânica.

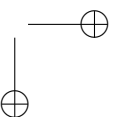
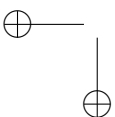
Especulativamente, quase nos arriscaríamos a afirmar que na animação tradicional podemos reconhecer algo de mecânico e de artificial, em que a inércia e a gravidade parecem provocar uma espécie de atrito nos movimentos (as personagens são como que autómatos, como é bem patente nos filmes de marionetas) e as linhas e os contornos se tornam claramente visíveis (e daí, talvez, toda a retórica do *squash and stretch* – encolhe e estica –, no sentido de dar uma maior leveza e dinamismo expressivo aos desenhos). Quanto à animação digital, ela apresenta-se frequentemente no limite da veracidade da fluidez dos movimentos, os quais são aparentemente mais elásticos, mas menos naturais muitas vezes, do que os da animação tradicional (ou mesmo da realidade).

Os ritmos e movimentos podem ser também importantes para compreender a diferença entre naturalismo e caricatura. No primeiro caso, existe um vínculo com a realidade que pretende replicar os seus ritmos e movimentos de forma ontológica e cientificamente comprometida: conhecer e representar a realidade como ela é. No segundo caso, o compromisso é sobretudo retórico: importa mais conhecer e representar os movimentos e os ritmos como eles devem ser. Estamos do lado da imitação, por um lado; do lado da efabulação, por outro. Dois olhares e dois ângulos distintos, igualmente válidos.

Mímica

Se entendemos aqui a mímica como uma eventual teoria do humano na animação é precisamente porque julgamos que é na medida em que através do rosto e dos gestos se podem exprimir e comunicar todas as

Livros LabCom





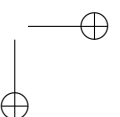
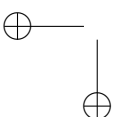
emoções e todos os pensamentos que caracterizam o sujeito. Nesse sentido, entendemos a mímica como a faculdade e habilidade da expressão humana e a antropomorfização como o princípio dominante e decisivo da animação, ou seja, adoptamos uma concepção do humano como medida de todas as coisas animadas. Abordaremos aqui quatro instâncias do humano como apresentadas através da mímica: o lírico, o cómico, o lúdico e o sério. Outros aspectos seriam possíveis, que ficam para novas oportunidades.

Por discurso lírico entendemos aqui o modo como o sujeito utiliza qualquer forma artística para exprimir os seus sentimentos, afectos e pensamentos, ou seja, como exterioriza a sua vida interior. A animação é, neste sentido, uma forma extraordinária – pela liberdade criativa que proporciona – para dar forma àquilo que há de mais profundamente humano: as emoções e as reflexões.

Para dar a conhecer essas emoções, a mímica é, seguramente, um óptimo veículo, pela elasticidade e plasticidade que permite. Daí que, como podemos notar, a expressão da subjectividade – tanto do autor como das personagens – seja muito frequente na animação. E daí também que um forte pendor poético possa ser encontrado neste género cinematográfico. Interior e exterior, sujeito e mundo, acabam por se encontrar permanentemente imbricados.

Da vasta amplitude de afectos podemos encontrar exemplos na animação, indo da solidão ao desejo, da melancolia à euforia. As memórias e os sonhos são outras dimensões constantemente abordadas. O lado nostálgico e o lado onírico são constantemente visitados. Um certo tom intimista ou mesmo confessional é facilmente identificável em muitas obras. Daí que possamos afirmar que o auto-retrato, seja ele da ordem do estilo (vemos a obra no autor) ou da ordem do tema (vemos o autor na obra), é um dos moldes discursivos mais frequentes na animação.

Este lado lírico, e as suas diversas dimensões, podem encontrar as mais díspares representações ao nível da mímica. De uma neutralização completamente artificiosa dos humores (que poderíamos remeter para a ideia de *deadpan* surgida no humor cinematográfico dos anos 1920 ou de uma postura *blasé*) a uma histeria de ritmos e dinâmicas, emoções e peripécias tão cara à comédia *slapstick*, feita de inverosímeis exágeros e violências, tudo é possível na animação.





Por fim, devemos referir que se esta amplitude de emoções pode ser figurada tanto através do corpo como através do rosto, o certo é que o rosto humano tende a exibir o maior potencial no que respeita à imitação e dramatização das emoções: é nos olhos e na boca que encontramos os recursos miméticos fundamentais. Para atestar esta ideia, basta referir que o tão conhecido *smiley*, com os seus dois singelos pontos (os olhos) e uma linha (a boca) consegue simbolizar os mais diversos ânimos e afectos. Deste grau mínimo de expressão até aos mais poéticos filmes, a mímica parece oferecer-se quase sem limites à imaginação.

Se o tom de seriedade na animação tende a ser relativamente memorizado e pode mesmo passar (erroneamente) despercebido, já o seu lado cómico é facilmente notado por todos. Tal deve-se a uma longa tradição que imbrica de forma muito clara a animação com a caricatura. A larguíssima maioria da animação feita ao longo dos anos tem como premissa uma dimensão caricatural, mesmo quando não se trata de procurar efeitos de humor. Aliás, quase poderíamos dizer que, de algum modo, a lógica caricatural subjaz a toda a animação na medida em que esta se constrói precisamente a partir dos traços fundamentais, mais característicos e salientes, de uma personagem ou de um acontecimento.

Por outro lado, importará sempre referir que a animação convive de forma extremamente vincada e feliz com o humor. Através dela, podemos verificar uma constante subversão de valores e sentido das coisas e dos acontecimentos, como notamos a propósito do tratamento escarninho que a morte, por exemplo, recebe insistentemente na animação. No entanto, não devemos confundir a leveza que muitas vezes reconhecemos no humor animado com leviandade, nem a sátira com irresponsabilidade, nem o desdém com frivolidade. A função e a lógica da sátira e do humor tendem, pois, a operar num registo oposto ao da seriedade filosófica, mas não com menos profundidade ou objectividade. E se existe uma grande tolerância em relação à animação satírica, por exemplo, ela deriva exactamente da precisão e justeza com que o discurso é construído.

Assim, podemos constatar que o humor é frequente no cinema de animação, como o atesta quer a grande produção de filmes cómicos (em muitos casos com um humor destinado a um público infantil, mas cada vez mais sofisticado), quer o tom recorrente de paródia e de caricatura que podemos encontrar nas mais diversas produções e aos mais diversos



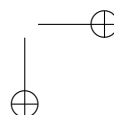
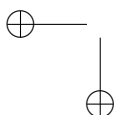


níveis. Assim, tanto num caso como no outro, lá encontramos o insólito, o imprevisto, o extravagante, o delirante, o irónico, o satírico, o absurdo, o burlesco ou o grotesco. Neste aspecto, não deixará de ser notado, por um lado, que o cinema de animação dá os seus primeiros passos decisivos aquando do surgimento do burlesco cinematográfico e da proliferação do *cartoon* na imprensa, e, por outro, que a caricatura (e a mímica, que lhe está muito próxima), pelo sublinhado que faz dos traços do seu objecto, se afigurou desde cedo no cinema como uma forma de ênfase expressivo e dramático das situações e das personagens. Quanto à dimensão paródica, esta não apenas pode ser encontrada aliada à caricatura (muitas vezes com uma clara mensagem política ou social), como virada para o próprio cinema de animação, num gesto de fascinada auto-referencialidade.

Pelo que fica dito percebemos a enorme proximidade entre a animação e a comédia. Seja num registo mais jocoso ou mais niilista, mais romântico ou mais negro, de zombaria ou de ligeireza, os valores e propósitos da comédia são constantemente utilizados para subverter ou ridicularizar convenções, convicções, preconceitos ou personagens.

Ligado quer ao lado mais lírico quer ao lado mais cómico da animação, e muitas vezes em contraste com o lado mais sério, temos o lado lúdico. No entanto, para além desta condição de entretenimento e de brincadeira, entendemos aqui o factor lúdico da animação como uma espécie de faz-de-conta, uma possibilidade infindável de efabulação, de fantasia e de demiurgia que lhe está subjacente. Queremos com isto dizer que a animação tudo permite criar ou humanizar. A mímica será um dos procedimentos mais adequados a esta tarefa – basta um traço de lápis e logo um gesto, uma face ou um objecto começam a ganhar forma, vida e emoção.

Assim, podemos notar que a fantasia pode ser identificada na predisposição clara que a animação denota para criar ou recriar mundos de faz-de-conta (como se pode constatar pela recorrência temática de fábulas, contos de fadas e outros géneros narrativos tendencialmente oníricos ou maravilhosos), mundos de brincadeira, em muitos casos remetendo para um imaginário da infância e para uma pureza emocional nostalgicamente recuperada, noutros para o próprio acto de criação divina ou humana. A proximidade entre a animação e estes mundos de fantasia





– por vezes tomados não apenas por hedonistas como igualmente por escapistas – poderá eventualmente ser identificada como um dos motivos para uma espécie de denegação ou diminuição, no discurso popular como no discurso crítico, do valor artístico deste género cinematográfico.

De qualquer modo, é inegável o potencial demiúrgico da animação: existe uma clara propensão proteiforme no cinema de animação, ou seja, uma capacidade extrema para metamorfosear todas as entidades, todos os mundos. A esta faculdade metamórfica junta-se o lado animista e demiúrgico, ou seja, a habilidade para dar vida aos mais diversos seres. Assim, de algum modo, a animação acabará por se tornar o mundo da mais livre brincadeira (e basta vermos a forma constante como os brinquedos são objecto de animação ou como o imaginário destes e o da animação se assemelham), da mais ilimitada imaginação, da mais ingénua verosimilhança, do mais inocente prazer criador.

É esta vontade e esta faculdade de dar vida ou carácter a identidades que não os possuem, e que, no fundo, explicam parte daquilo que a animação é, que nos permite vê-la em muitas circunstâncias quase como um acto de magia ou um fenómeno de alquimia – como se o animador estivesse bem próximo de um demiurgo, capaz de tudo criar e tudo transfigurar. No limite, encontraríamos a quimera – quase se diria desmedida – do fotorealismo e da tridimensionalidade que a tantos tem ocupado e inquietado, isto é, a ambição de criar actores inteiramente artificiais, capazes de emularem a linguagem facial e corporal humanas, e de construir mundos indistinguíveis do universo quotidiano que habitamos. Consumar-se-ia, nesse caso, a mais perseguida das simulações: a da mímica humana, dos gestos e expressões, dos comportamentos e acções na sua mais rica significação (dispensando a intervenção de qualquer agente humano).

Neste jogo entre realidade e ficção, fantasia e matéria, podemos verificar uma grande complexidade dinâmica. Por um lado, a caricatura procura transformar os humanos em bonecos, sublinhando o seu lado paródico; por outro, a fantasia procura tornar os bonecos em humanos, através daquilo que designámos por antropomorfismo. De um certo ponto de vista, verificamos uma fuga da física e das suas leis naturais para reforçar o realismo das personagens e dos acontecimentos; de um outro, notamos que a realidade se apresenta como matéria-prima da fá-



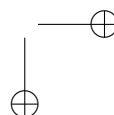
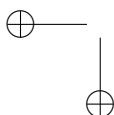


bula que, através do exagero expressivo ou do simbolismo hiperbólico, nos devolve o retrato mais essencial do humano.

Mesmo se muitos de nós disso não se apercebem, a verdade é que o cinema de animação é um assunto sério. E muitas vezes sobre assuntos sérios (guerra, doença, loucura, solidão). Em muitas circunstâncias e durante muito tempo, o cinema de animação tendeu a ser visto como uma arte menor, conotada com um imaginário estritamente infantil. Apesar de este preconceito perseverar, ele é cada vez mais residual. Uma análise suficientemente cuidada da história da animação comprova-nos a existência de obras marcadas por uma urgência temática e uma tonalidade grave que em nada devem aos mais comoventes dramas do cinema de ficção convencional. A animação nunca deixou de abordar os tais assuntos sérios – apesar de, irónica e provocatoriamente, o fazer, muitas vezes, em tom de brincadeira.

Essa seriedade temática permite-nos falar mesmo, em muitos casos, de uma arte comprometida, ou seja, de uma arte que toma para si um posicionamento muito claro em relação aos temas social, ética e politicamente mais prementes ou relevantes. Em muitas circunstâncias, e beneficiando do seu lado alegórico ou paródico (que lhe permite diluir a agressividade no sarcasmo ou a contundência na ironia), o cinema de animação acabaria por assumir uma clara postura de denúncia e crítica, alinhando argumentos contra injustiças sociais ou violentações políticas – e não nos podemos esquecer que muita da animação que fez a história deste género cinematográfico se produziu sob a alçada de regimes totalitaristas.

Assim, torna-se muito claro que a sociedade e a política tiveram desde sempre uma presença substancial na animação. Mas o mesmo poderíamos afirmar a propósito da filosofia. Está ainda por fazer um estudo apropriado das profundas, complexas e abrangentes relações entre filosofia e animação. São centenas os exemplos de filmes que nitidamente se esforçam ou preocupam em reflectir acerca do homem e do mundo, de os conhecer melhor, de os problematizar – seja de um ponto de vista ético, em função dos valores políticos e das convenções sociais dominantes, seja de um ponto de vista metafísico, em função das questões mais transcendentais, universais e perenes, como a relação do indivíduo com a morte ou consigo mesmo.





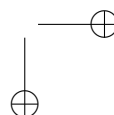
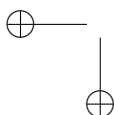
A relação com a morte a que acabámos de aludir pode ser encontrada tanto nas fábulas mais fantasistas como nos retratos mais realistas. Por vezes, ela surge como objecto de escárnio ou mesmo de irrisão e denegação, recusando a sua irreversibilidade. Mas muitas vezes ela surge igualmente na sua dimensão mais horrífica e dolorosa: nos cenários de guerra e noutros modos de violência avassaladora. Assim, se o lado lírico tenderia a encontrar a sua dimensão mais extrema e decisiva no amor, o lado sério da animação encontraria a sua expressão mais crítica na abordagem da morte. Em todo o caso, a animação ocupa-se frequentemente do passado como do futuro da humanidade para, de uma forma mais efabulada ou mais documental, os questionar.

Assim, se tendemos a ver na animação uma forma de pura fantasia, a verdade é que ela permite desenvolver um discurso de intensa seriedade e gravidade, ou seja, aquilo que vulgarmente se designa por realismo. Onde melhor podemos verificar essa proximidade a uma estilística e a uma temática realista é na recente vaga de documentários animados que têm surgido. Se, num primeiro olhar, poderíamos pensar que nada está mais afastado, numa estética e mesmo numa ética cinematográfica, do que o venerando realismo do documentário e a descomprometida artificialidade da animação, a verdade é que a contaminação de convenções não tem cessado de ocorrer. Em resultado disso, a animação coloca, também aqui, interessantíssimas questões de ordem epistemológica, em função dos diversos géneros e graus de crença que permite criar.

Banda sonora

Se é verdade que são os elementos visuais que, em primeira instância, e correctamente, tendem a identificar o cinema de animação enquanto tal, a verdade é que, de um ponto de vista expressivo, a banda sonora desde cedo se afigurou como fundamental para os diversos criadores. Elegemos aqui três áreas onde o som se denota como fundamental: os efeitos sonoros, o realismo sonoro e a música.

No que respeita aos efeitos sonoros, eles são muitas vezes retoricamente decisivos – como onomatopeias, metáforas, hipérbolos, sinédoques, metonímias – para se conseguirem os intentos expressivos procu-





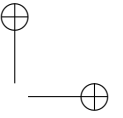
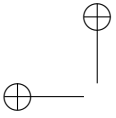
rados. O objectivo, a este respeito, foi desde sempre trazer, através do *design* sonoro, um acrescento de expressividade a marionetas, objectos ou desenhos que dela carecem. Ainda que estes efeitos possam contribuir para reforçar denotativamente a sensação de realismo, devemos aqui evidenciar, sobretudo, a sua função conotativa de sublinhado dramático ou expressivo.

No que toca ao realismo sonoro, podemos verificar que quer as vozes quer os demais sons (ruídos, barulhos, etc.) que acompanham os acontecimentos representados são essenciais para sublinhar a verosimilhança dos mundos a que a animação procura dar vida. O objectivo será aqui, portanto, contribuir para o esforço mimético, ou seja, para uma reprodução tão fiel quanto possível do mundo como o conhecemos. Não deixa de ser, ainda assim, notável a existência de uma dupla via de criação de verosimilhança através do som: nuns casos, os sons são utilizados na sua acústica normal (vozes, ruídos, barulhos, etc.); noutros casos, recorre-se aos efeitos sonoros (contraponto, metáforas, sinédoques, onomatopeias). Esta mesma duplicidade pode ser igualmente encontrada, aliás, na ficção convencional, onde tanto os efeitos sonoros como o som directo são recursos constantes. Curioso é, porém, verificarmos uma espécie de paradoxo: se, na animação, o som natural compensa, frequentemente, a irrealidade evidente das suas imagens, na ficção convencional, os efeitos sonoros artificiais reforçam, muitas vezes, a verosimilhança de imagens realistas por natureza.

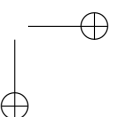
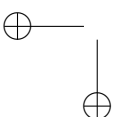
Quanto à música, não só ela surge frequentemente como factor de reforço dramático dos acontecimentos representados, como adquire, em dois géneros bem específicos, uma relevância acrescida: nos musicais que caracterizam grande parte da produção da Disney, podemos encontrar diversíssimos números plenos de deslumbrantes danças, de majestosas canções e de espantosas coreografias; na animação experimental, haveremos de constatar que a música (e toda a banda sonora, aliás) dos filmes de Oskar Fischinger, Len Lye ou Norman McLaren assume um papel decisivo na construção do filme (seja ele, por exemplo, estritamente narrativo ou tematicamente alusivo).

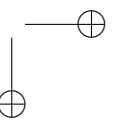
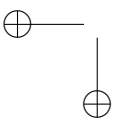
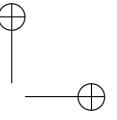
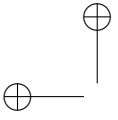
Em resumo, podemos então afirmar que a utilização dos materiais sonoros, de que natureza sejam, na animação assume uma ampla diversidade. Da música clássica à música experimental, da *pop music* à

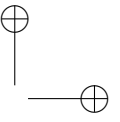
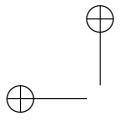




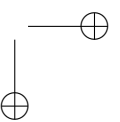
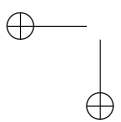
world music, parece não existir um género musical que num ou noutro momento não tenha sido convocado para este género cinematográfico. Da manipulação deliberada de sons com propósitos expressivos à minúcia da criação de sons realistas, da relevância dramática ou estética do silêncio à exuberância rítmica, da integração criativa do ruído à caricatura sonora, existe uma utilização extraordinariamente abrangente do som directo, do *design* sonoro e da composição musical que em muito contribui para a notável vivacidade deste tipo de cinema.

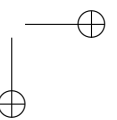
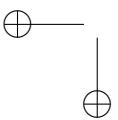
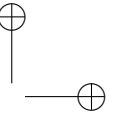
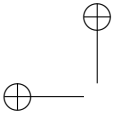






Cinema Experimental







Definição

A definição de cinema experimental é difícil, convenhamos; eventualmente improvável. A designação de cinema experimental permite acolher uma série de obras extremamente distintas entre si – e mesmo assim não é suficiente nem exclusiva. Dois dados nos parecem, porém extremamente relevantes a este respeito. Em primeiro lugar: existe uma forte propensão para a criação de um cinema iminentemente conceptual, ou seja, um cinema de ideias, mais do que um cinema de situações, de personagens, de imitações ou de representações. Daí que, eventualmente, não seja abusivo reencontrar no cinema experimental indícios de um idealismo que poderíamos fazer reportar a Platão ou mesmo a Pitágoras (o que se pode comprovar pela ligação que algum deste cinema estabeleceu de forma privilegiada com a música, a matemática ou a geometria). Em segundo lugar, e decorrente do anteriormente dito: é no cinema experimental que a ligação da criação cinematográfica à arte no sentido mais solene e nobre do termo mais nitidamente se manifesta. O cinema não pretende ser apenas um cinema de ideias, mas também de ideias estritamente artísticas, e em muitos casos estritamente cinematográficas. É como se, de algum modo, se procurasse teorizar acerca do cinema tendo simultaneamente como meio e como matéria o próprio cinema, colocando-o a reflectir sobre as suas próprias condições de produção e de criação.

Esta reflexão acerca do próprio cinema, tão cara ao cinema experimental, ocorre sobretudo em dois contextos. Em primeiro lugar, esta forte propensão para aquilo que geralmente se designa por auto-referencialidade haverá de originar um vasto conjunto de *meta-filmes*, ou seja, de filmes que tomam o cinema como matéria de estudo, funcionando o cinema como uma *meta-linguagem*, na medida em que se trata de uma linguagem a debruçar-se sobre si mesma. Tal é patente em obras de alguns dos mais importantes cineastas experimentais como Dziga Vertov, Len Lye, Stan Brakhage, Kenneth Anger, Bruce Conner ou Andy Warhol. Em segundo lugar, a reflexão acerca do próprio cinema e do cinema experimental em particular encontrará todo um complexo de lugares e veículos especialmente destinados a tal tarefa. Contam-se aqui as revistas teóricas especializadas, os cineclubes ou a própria aca-





demia universitária. É nestes lugares que o cinema experimental, e a reflexão sobre a arte cinematográfica que o acompanha, ganham maior densidade e insistência. E sempre com uma questão decisiva como fio condutor: o que é, o que pode ou mesmo o que deve ser o cinema?

Esta questão sobre a especificidade cinematográfica tem uma longuíssima tradição de investigação, fazendo-nos reportar aos diversos cinemas de vanguarda dos anos de 1920 e não mais cessando de se impor como uma das preocupações criativas fundamentais para cineastas e teóricos. A ideia de uma genuinidade cinematográfica é uma constante. Assim, podemos constatar que esta aproximação à ontologia, quer através do questionamento artístico quer da reflexão teórica, vai fazer com que o cinema experimental encontre em dois ambientes específicos o contexto adequado para a sua criação e divulgação: o circuito da arte e o meio académico. Não devemos, por isso, deixar de notar que, mais do que qualquer outro género, foi o cinema experimental aquele que mais frequentemente se integrou nos diversos núcleos do circuito artístico: exibido em galerias, mostrado em exposições, conservado em museus, integrado em colecções ou promovido em festivais, por exemplo. De igual modo, o cinema experimental chega, sobretudo a partir dos anos 60, à universidade e, em alguns casos, os realizadores são igualmente professores (como sucede, por exemplo, com Stan Brakhage).

Integrado no circuito das artes ou no contexto académico, o cinema experimental não deixou – nem deixará, com certeza, apesar das influências que recorrentemente exerce sobre o cinema mais convencional – de ser um modalidade criativa e crítica destinada a iniciados e a minorias, uma forma de expressão que existe na margem (das grandes e dominantes correntes estéticas), na periferia (em relação ao núcleos comuns de exibição) e na singularidade (em comparação com a adesão plural – de público e de produtores – do cinema *mainstream*). Esta condição de distanciamento – e quase diríamos de clandestinidade – manifesta-se, de igual forma, nas suas próprias condições de produção: equipas pequenas, muitas vezes reduzidas unicamente ao realizador (em contraste com as dezenas ou centenas de intervenientes numa produção industrial); escassos orçamentos, muitas vezes auto-financiados ou sujeitos ao mecenato e à subsidiariedade (em claro contraste com os investimentos milionários





de Hollywood, por exemplo) e uma lógica de exibição, quase diríamos, doméstica (destinada aos cineclubes e cinemas de bairro).

Quando referimos que o cinema experimental tende a ocupar-se do próprio cinema como matéria de estudo e como pretexto criativo, importa referir igualmente que tal tarefa se desenvolve em torno dos mais variados aspectos, já que a experimentação na arte cinematográfica se manifesta nas mais diversas dimensões: nas técnicas utilizadas (indo da película às câmaras, da iluminação ao som e à montagem, entre outras); nas convenções que se vão instituindo (ao nível narrativo, plástico ou estilístico, por exemplo); nos temas abordados (a subjectividade, a percepção, o próprio cinema).

Em todo o caso, uma atitude se afirma como fulcral: a irreverência. Para identificar uma obra como experimental, deveremos conseguir descobrir nela a vontade de ruptura ou o gesto de transgressão com as convenções dominantes da produção e da criação cinematográficas. Nesse sentido, o cinema experimental pode e deve definir-se, por princípio, desde logo, pelo grau ou género de oposição que manifesta em relação aos códigos e aos propósitos do chamado cinema *mainstream*. É partindo desta posição de confronto com as normas industriais ou os valores estéticos vigentes que podemos compreender o cinema experimental (em que há mais transgressão do que apropriação) ou a experimentação no cinema (mais apropriação do que transgressão).

Esta atitude acabará, inquestionavelmente, por conduzir a uma pluralidade formal e temática quase incomensurável. Deste modo, mesmo aquelas obras que, de modo mais ou menos consensual, constituem o cânone (se tal é possível existir) deste tipo de cinema, apresentam uma multiplicidade de abordagens e preocupações artísticas que dificilmente permitem delimitar elementos partilhados universalmente. A ideia do cinema experimental como um género está sempre, portanto, em perigo. Este perigo e esta indefinição quanto às fronteiras ou aos atributos do cinema experimental acabará por, inevitavelmente, levantar questões de taxinomia quase inultrapassáveis.

Daí que uma amplitude mais ou menos lata de designações se verifique frequentemente. Termos como *underground* ou vanguarda acabaram, assim, por se impor ocasionalmente como sinónimos da designação *cinema experimental*. Cada um destes termos deixa desde logo ante-





ver uma posição de periferia ou excentricidade deste tipo de filmes em relação às formas e lógicas criativas e produtivas dominantes. Assim, quando falamos de *underground*, assume-se que certas obras exibem uma vontade de quase clandestinidade subterrânea, e que, de algum modo, laboram sob a superfície das modalidades mais comuns e recorrentemente aceites do cinema, como a verosimilhança narrativa, o *glamour* do *star-system* ou os quadros éticos e políticos dominantes. Quando falamos de vanguarda, por seu lado, trata-se de descortinar numa obra a sua vontade de tomar a frente da criação artística, o desejo de transgredir as estéticas e as temáticas vigentes e de relançar em cada novo filme o desafio da originalidade. Ouvimos também, uma ou outra vez, falar de cinema poético. Esta ideia coloca em contraste, de algum modo, um cinema assente no lirismo (o cinema experimental) a um cinema assente na narração, ou seja, um cinema da prosa. Façamos de cinema experimental, de vanguarda, *underground* ou poético, o que importa reter é que se trata de um cinema cujas preocupações estéticas, epistemológicas e mesmo éticas têm sempre um alvo e um pretexto: as formas cinematográficas dominantes e tradicionais.

Oposições

O cinema experimental vive de oposições críticas várias, em embate inevitável contra preconceitos, estereótipos e convenções – mesmo se, ocasionalmente, o próprio cinema experimental cria as suas próprias convenções e estereótipos; nesse caso, acabará por, cedo ou tarde, tornar-se o alvo de si próprio.

A própria condição de desafio, irreverência e mesmo iconoclastia do cinema experimental haverá de impedir mesmo, teoricamente, a constituição de algo como uma tradição. E, contudo, paradoxalmente, o cinema experimental vai construindo e solidificando a sua própria linhagem. Desse modo, é como se a estabilização de um cânone estético ou de uma herança artística estivesse sempre em risco, ao ponto de, eventualmente, serem liminarmente negados; mas, simultaneamente, como se uma lógica profunda percorresse as diversas experiências de vanguarda e ruptura propostas. Uma tradição sem tradição ou uma tradição de





modernidade talvez sejam expressões que ajudem a compreender este inultrapassável (e, eventualmente, imprescindível) paradoxo.

Paralelamente à desestabilização de uma herança histórica ou estética, ocorre um confronto com as crenças, assumpções e expectativas do público. Desse modo, o cinema experimental tende a assumir-se como uma proposta intelectualmente exigente, solicitando ou mesmo reivindicando uma elevada capacidade de enquadramento teórico e trabalho crítico por parte dos destinatários e requerendo um investimento atuado na sua decifração. Daí que, frequentemente, este tipo de obras insinue uma necessidade de contextualização que em muito as excede – a obra deixa de funcionar exclusivamente por si mesma e exige a compilação e domínio de uma quantidade considerável de conceitos e teorias que a enquadre e, muitas vezes, a explique. E daí, igualmente, que seja uma modalidade da criação cinematográfica que, circunstancialmente, parece apresentar um hermetismo para muitos espectadores inultrapassável. Deste modo, o público do cinema experimental configura-se, frequentemente, não apenas como minoritário, mas, igualmente, como iniciático e cúmplice. Aqui se podem encontrar, eventualmente, os motivos para a paródia e mesmo a recusa de que muitas vezes este tipo de cinema é objecto entre o público comum.

A oposição – congénita, diríamos – às convenções maioritariamente partilhadas pelo público e pelos criadores cinematográficos haverá de se manifestar como recusa ou questionamento das retóricas e das formas vigentes. Daí que o discurso experimental aparente, em muitas circunstâncias, uma ruptura profunda com a coerência, a consistência ou mesmo a inteligibilidade discursivas, típicas das convenções de género ou das próprias premissas da comunicação racional. É nessas quebras de consenso retórico ou estético que se vão expandindo as possibilidades expressivas do meio cinematográfico. Esta desordem que o cinema experimental parece instaurar nos regimes retóricos e semióticos partilhados é muitas vezes consequência de uma vontade deliberada de frustrar as expectativas ou provocar a inquietação do público. Daí que o cinema experimental aposte, com grande frequência, na interpelação consciente do espectador. O objectivo será necessariamente: retirá-lo das rotinas hermenêuticas instaladas, convocando novas formas de interpretação; romper com os quadros perceptivos e cognitivos partilhados, desafiando



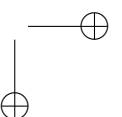
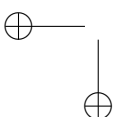


as certezas adquiridas; e convocar o destinatário, propondo-lhe uma activa participação na decifração dos sentidos últimos e múltiplos de cada obra.

Mau grado a diversidade de estilos, propostas e programas em que a estratégia de interpelação e transgressão se manifesta, podemos identificar um propósito comum aos mais diversos movimentos ou tendências que marcam a história do cinema experimental: a ousadia criativa. Daí que, mesmo operando frequentemente contra as convenções que desenhavam o quadro dos géneros clássicos, o cinema experimental possa ser entendido como um género em si. No entanto, se de género podemos falar, não deixa de ser verdade que se trata do género mais eclético (pela multiplicidade morfológica que as suas obras assumem) e heterodoxo (pela fuga constante a qualquer estabilização doutrinária) de entre todos. Se o cinema experimental só a custo cabe no sistema dos géneros cinematográficos, de igual modo é escassa a presença dos géneros convencionais nas estéticas ou nas temáticas do cinema experimental.

Desde sempre, um dos alvos preferidos da experimentação cinematográfica, assumida em si mesma, é a narrativa. Desde bem cedo na história geral do cinema que a narrativa se afigurou como uma das preocupações discursivas prioritárias e um dos moldes formais privilegiados pelos criadores e produtores cinematográficos. E desde bem cedo também, com os épicos de David Griffith, nos anos 1910, sobretudo, que este tipo de cinema se tornaria dominante – daí que quando falamos de cinema *mainstream* ou de cinema comercial nos estejamos, por norma, a referir exactamente ao cinema assente numa clara lógica narrativa, com as suas premissas de verosimilhança e causalidade como garantias não apenas de inteligibilidade, mas igualmente de fascínio. É este discurso devidamente ordenado que a narrativa pressupõe, distribuído por géneros convencionalmente certificados e reconhecíveis, assente numa linearidade causal dos acontecimentos e numa tipificação recorrente das personagens que, em diversas instâncias, o cinema experimental vem questionar e subverter, abrindo espaço criativo para novas formas de expressão.

Esta libertação do cinema das premissas formais e propostas que desde sempre o ocuparam (herdadas do teatro e da literatura), acabaria por se impor como uma espécie de doutrina mais ou menos deliberada





em diversos momentos históricos do cinema experimental, a começar pelas denominadas vanguardas dos anos 1920. Que este afastamento em relação à literatura e ao teatro, e logo, à narrativa e ao drama, seja feito, frequentemente em nome de uma suposta pureza fílmica que estas artes inevitavelmente acabariam por macular, não deixa de suscitar alguma perplexidade se nos lembrarmos que, em mais que um momento, o cinema experimental não deixou de salientar, e mesmo exaltar, a proximidade do cinema a duas outras artes: a música e a pintura. Assim, onde o divórcio tende a ser o posicionamento vigente em relação à literatura e ao teatro, a conciliação é a atitude mais frequente em relação à música e à pintura – como se o cinema experimental descortinasse hierarquias no sistema das artes e assumisse a escolha das suas irmandades.

Com este afastamento em relação à narrativa e ao grau de familiaridade e cumplicidade que esta oferece ao espectador, verifica-se igualmente, no cinema experimental, um alheamento em relação ao elemento humano (um dos factores de empatia fundamentais no cinema convencional). Mesmo quando este elemento está presente, a sua existência afasta-se criteriosamente das premissas de motivação, de tipificação, de coerência e de consistência que, habitualmente, detém no cinema narrativo. Por tudo isto, diminui o *pathos*, necessariamente. Que, de algum modo, e em diversas circunstâncias, esta atenção ao elemento humano centrada na personagem fílmica tenha dado lugar a uma preocupação com a subjectividade dos próprios cineastas, eis o que diz também bastante sobre a estratégia criativa que, em inúmeros casos, está subjacente às suas obras: a manifestação de um estilo, de uma voz e de uma visão individuais, com uma assinatura devidamente marcada, muitas vezes avessos às influências e ortodoxias, num constante ensejo de originalidade. Estaríamos então no campo do auto-retrato, em que predomina já não uma subjectividade da personagem, nem do espectador, mas antes do autor. Ao *pathos* substituir-se-ia o *ethos* como dinamizador nevrálgico de qualquer subjectividade. Certos trabalhos de cineastas como Maya Deren, Kenneth Anger ou Stan Brakhage são a este propósito exemplares. Daí também que o cinema experimental se aproxime, pela via da singularidade estilística tão afincadamente perseguida, do chamado cinema de autor, em ambos os casos se exibindo ambições artísticas claras.

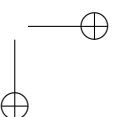
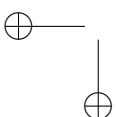
Livros LabCom

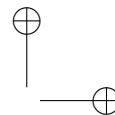
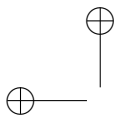




A recusa da narrativa na sua forma mais linear e convencional, e da personagem enquanto agente com uma identidade e um carácter reconhecíveis, abrirá, em muitos casos, as portas para a exploração de modalidades alternativas de construção do discurso cinematográfico. Assim, a tensão que sempre existe entre o cinema e o mundo (ou mundos) que ele representa afasta-se frequentemente da racionalidade e da evidência para colocar em relevo categorias estéticas normalmente negligenciadas: o acaso, o aleatório, a ruptura, a desconstrução, a repetição, a redundância, a alucinação ou a fantasia. É como se as formas de observar e filmar se confrontassem com os limites da sua inteligibilidade e os eventos apresentados fossem recorrentemente perturbados por uma irracionalidade mais ou menos radical. Aqui não se pretende, portanto, criar uma ilusão diegética, ilustrativa, representativa e transparente. Pelo contrário, frequentemente o objectivo é mesmo praticar uma anti-ilusão como forma de perturbação, provocação e interpelação do espectador. Daí que a coerência seja muitas vezes substituída por premissas criativas assentes na colagem e montagem mais ou menos acidentais e abruptas de elementos, no ciclo ininterrupto e repetitivo do *loop*, na rasura ou denúncia dos próprios materiais filmicos, na estranheza da justaposição de temas e motivos visuais muitas vezes heterogéneos e na manipulação explícita da velocidade, das texturas ou das tonalidades das imagens. Estes, como outros procedimentos, funcionam frequentemente como uma chamada de atenção, na própria obra, para a existência do dispositivo técnico que lhe garante a existência, desse modo quebrando uma das premissas formais da verosimilhança narrativa: o apagamento da presença e a dissimulação do próprio meio. Questões como o ritmo da montagem, a textura da película ou a duração (extremamente curta ou extremamente longa) das obras são abordadas de modo a que a sua existência e a sua manipulação sejam notadas. Daí que este cinema seja muitas vezes apelidado de anti-ilusionista, isto é, uma forma de expressão cinematográfica que, ao invés do cinema narrativo e comercial, desmistifica qualquer ilusão de transparência discursiva e de autonomia diegética.

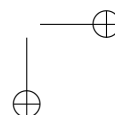
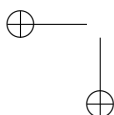
Apesar de o cinema ser uma arte assente em grande medida no domínio da técnica e das tecnologias que asseguram o seu labor, também este âmbito da criação cinematográfica é, muitas vezes, colocado em causa pelo cinema experimental, seja ao nível dos materiais seja ao nível





dos procedimentos. E tal ocorre em diversas instâncias e níveis. Assim, os materiais utilizados são constantemente objecto de uma espécie de profanação. Esta profanação pode verificar-se de diversos modos: em primeiro lugar, por uma renúncia (voluntária ou imposta) à maior qualidade da (institucionalizada) película de 35mm e a adopção de tecnologias como o filme de 16mm ou mesmo o vídeo, esse parente pobre, durante décadas, do cinema. Em segundo lugar, o através de um trabalho de manipulação das próprias matérias fílmicas através de rasuras, de colagens, de degradações ou de saturações da própria película. Em terceiro lugar, mediante os diversos procedimentos de uso das tecnologias fílmicas que procuram a ruptura com as normas estabilizadas e consensualizadas, seja ao nível da montagem (ritmos trepidantes, por exemplo) ou da fotografia (desfocagens, por exemplo). Eventualmente, esta lógica de experimentação técnica haveria de levar a uma posição absolutamente radical: recusar o próprio filme. Este programa de desafio conheceria o seu avatar mais decisivo e extremo na obra ‘Film and Film #4’, de Takehisa Kosugi e Nam June Paik, a qual não consiste em mais do que uma projecção sem bobina e na sequente destruição do ecrã onde a luz é projectada.

Como corolário de todas as oposições enunciadas, seguramente que o último alvo será a indústria cinematográfica. A estratégia de transgressão e ruptura a que temos vindo a aludir obedece a um motivo bem claro: a certificação e promoção do valor cultural e artístico do cinema, mesmo se tal promoção se faz a partir da recusa das convenções canónicas. É nesta espécie de paradoxo criativo que se pode compreender o manifesto de intenções que subjaz a todo o cinema experimental: afirmar e explorar o potencial cultural do filme, conquistando para ele um lugar entre as mais relevantes formas de expressão artística. Que uma lógica iconoclasta ou provocadora como esta tenha a indústria cinematográfica como alvo imediato ou último é algo que não nos pode espantar. O cinema experimental enfatiza, deste modo, a elaboração conceptual, a especulação temática ou o desafio interpretativo, contra a evidência e a acessibilidade do cinema comercial.





Experimental e experimentação

Falar de cinema experimental poderá não ser exactamente o mesmo que falar de experimentação no cinema. Talvez seja benéfico tentar distinguir e esclarecer estas duas ideias: o cinema experimental consistiria numa série de obras marcadas por estratégias e propósitos muito claros de transgressão e superação das concepções vigentes e dominantes do cinema – o seu princípio primeiro é o da oposição. A experimentação no cinema, por seu lado, é uma condição de todo o cinema e desde as suas origens. Aqui não haverá tanto oposição, mas mais depuração. Isto é: aceitam-se as premissas e os valores vigentes (temáticos, estilísticos, narrativos, estéticos, produtivos, etc.) e tenta-se o seu melhoramento – mas sempre em conciliação e a partir do interior do sistema vigente. Ainda assim, convém dizer que existem, naturalmente, obras de limiar, como veremos mais adiante. E que onde cessa a experimentação no cinema e começa o cinema experimental é uma questão de debate.

Resumamos historicamente os principais experimentos do cinema. O cinema inicia-se com o cinematógrafo. E este é uma experiência técnica. Surgido no contexto de frenética investigação científica e inovação técnica do século XIX, e consequência do pendor racionalista herdado do Iluminismo e da revolução industrial, podemos dizer que o cinematógrafo tem a experimentação no seu património genético. Para atestar esta afirmação, basta pensarmos nos inúmeros protótipos que antes do (ou simultaneamente ao) aparelho dos irmãos Lumière foram sendo desenvolvidos com o objectivo de conseguir registar e reproduzir mecanicamente o movimento nas imagens. Ou mesmo, recuando ainda mais, as múltiplas experiências que haveriam de conduzir à invenção da fotografia, sendo esta uma condição necessária para o surgimento da câmara cinematográfica.

Esta dimensão técnica do cinematógrafo acabaria, aliás, por se impor como primeira fonte de fascínio público em relação à nova invenção. No início, convém sempre lembrar, o dispositivo cinematográfico começa por ser um utensílio nascido da lógica e da pesquisa científica e não de qualquer ambição artística. Ele não surge para registar belas imagens nem para contar histórias, nem para responder a qualquer desígnio comercial – ele é, pelo contrário, a consequência de um desafio técnico,





quase uma quimera, a do registo visual do movimento, desafio que só pôde ser vencido através de um forte investimento na experimentação. É assim que o cinematógrafo acaba por se impor, logo de início, como um objecto de espanto e um gerador de atracções. Não há, inicialmente, uma preocupação estética nas suas imagens; há simplesmente o fascínio de ver os mais ínfimos detalhes do movimento dos seres e dos objectos registado realisticamente. A espectacularidade da façanha técnica que o próprio dispositivo representava sobrepunha-se a qualquer propósito artístico. Porém, esta condição de subalternidade da estética à técnica e da arte à ciência não se manteria por muito tempo.

Desde bem cedo, pioneiros como Georges Méliès se preocupariam em experimentar, expandir e aproveitar as potencialidades expressivas e discursivas do novo meio. E, com ele, o cinema começa a sua mutação em narrativa (ainda incipiente, é certo) e em forma artística. O dispositivo, enquanto experiência técnica bem sucedida, deixava de se revelar um valor por si próprio. A atenção virava-se agora para o que ele permitia mostrar: sonhos, fantasias, histórias, acontecimentos, metamorfoses, peripécias. A técnica passava a estar ao serviço da arte cinematográfica. E Georges Méliès, com os seus truques visuais (como o *dissolve*, o *stop-motion* ou a coloração do negativo), iniciava uma exploração criativa do dispositivo cinematográfico que não mais cessaria. Exemplar pioneiro da arte cinematográfica, podemos afirmar que o seu trabalho é emblemático de uma das vias de experimentação que o cinema conheceu ao longo da sua história: a investigação e inovação técnicas ao serviço das convenções narrativas ou temáticas.

Esta não seria, porém, a única via de experimentação: desde o início, mas sobretudo nos anos 1920, o próprio dispositivo mantém ou recupera (ainda que marginalmente) uma atenção por direito próprio e suscita um fascínio que lhe é inteiramente dedicado, com diversos núcleos criativos (essencialmente ligados a movimentos artísticos como o futurismo, a abstracção, o dadaísmo ou o surrealismo) a dedicarem um intenso labor experimental ao mecanismo cinematográfico e, simultaneamente, às formas de expressão que ele permite. Abel Gance é o mais notável desses experimentadores (e um daqueles casos em que experimentação no cinema e cinema experimental se diluem). Vertov e Eisenstein, Murnau e Lang, Buñuel e Epstein são outros nomes fulcrais.

Livros LabCom





Tratando-se de um dispositivo técnico que integra quer a dimensão visual quer a dimensão sonora, o cinematógrafo tinha ainda um longo caminho de experiências a percorrer, umas vezes com sucesso, tantas vezes fracassadas. Ao nível da película, por exemplo, são diversas as experiências realizadas, as mais significativas das quais talvez sejam as que conduziram à introdução da cor – que só décadas depois do surgimento do cinematógrafo se tornaria, porém, massivamente utilizada – e o *widescreen*, formato de ecrã que se tornaria, do ponto de vista perceptivo, no elemento distintivo da imagem cinematográfica.

Com o passar do tempo, a imagem cinematográfica conseguida e registada fotográfica e quimicamente, haveria de conviver com novas modalidades técnicas que, de algum modo, vieram questionar a sua própria especificidade. Referimo-nos às tecnologias videográficas e electrónicas dos anos 70 e 80 (com as possibilidades de manipulação que renovaram) e, mais recente e talvez mais decisivamente, às tecnologias digitais. O vídeo haveria de se tornar fundamental pela aproximação que permitiu entre o cinema experimental, o videoclip e a vídeo-arte, a qual, de alguma forma, prolonga o esforço de transgressão e aventura criativa deste tipo de cinema. A imagem digital tornar-se-ia decisiva pelas possibilidades de figuração que abre e pelos diversos suportes e média – que vão da Internet aos videojogos – em que pode ser migrada, misturada, apropriada e tratada.

Tecnicamente de elevada relevância na história das tecnologias cinematográficas, no que respeita à sua dimensão áudio, é o som síncrono. Se bem que as imagens filmicas desde cedo tenham convivido nas suas exibições com os efeitos sonoros e com a música (produzidos ao vivo durante a projecção), seria com a adopção do som síncrono, na segunda metade da década de 1920, que uma nova concepção de cinema se imporia como dominante, criando uma nítida ruptura com as formas de representação cinematográficas existentes até esse momento. Para muitos este acontecimento significaria mesmo o término da fase mais criativa da história do cinema. O som síncrono haveria de, por um lado, possibilitar a reprodução do diálogo como veículo privilegiado de informação narrativa ou temática e, por outro, permitir o reforço da verosimilhança narrativa, a qual seria quase universalmente adoptada. Soluções experimentalistas como o contraponto ou o assincronismo só de forma periférica, e





de modo marginal e provocador, seriam utilizadas, mesmo se o musical clássico se permitiu vastas ousadias.

Outros campos do discurso e da técnica cinematográfica foram objecto de experimentação. Daremos aqui especial destaque a dois deles: a fotografia e a montagem. No que respeita à fotografia, podemos constatar o recurso dos cineastas experimentalistas às diversas soluções de velocidade (como o *slow-motion* e o *fast-motion*), à saturação das cores e dos contrastes, à exploração dos efeitos de focagem, às rasuras do próprio negativo, à utilização da película como *autograma*, às colagens e fotomontagens ou às anamorfozes. E, com as tecnologias digitais, toda uma panóplia de soluções expressivas tantas vezes inomináveis viriam exponenciar as possibilidades abertas por estes recursos clássicos, muitas vezes originários do cinema experimental e integrados no cinema *mainstream*.

No que respeita à montagem, não será nunca demais salientar a forma como este recurso expressivo foi muitas vezes entendido pelo cinema (experimental e não só) como o elemento distintivo da linguagem cinematográfica e, também por isso, constantemente sujeito a experiências de variada ordem, quase sempre em oposição deliberada às soluções estilísticas vigentes na narrativa, assentes estas numa premissa de continuidade da acção e de invisibilidade do corte que, precisamente, tenta esconder a existência da própria montagem. Em sentido contrário, a montagem enquanto recurso de experimentação foi muitas vezes utilizada no sentido de chamar a atenção para si mesma, dando-lhe uma dimensão quase táctil ou musical (vejam-se os filmes da *nouvelle vague* ou os filmes de terror). No cinema experimental, por seu lado, os ritmos e as configurações plásticas que a montagem permite, acabariam por se revelar mais decisivas do que a inteligibilidade clara dos acontecimentos que se representam – quando estes chegam, sequer, a existir.

A história do cinema experimental parece, portanto, decorrer paralelamente a uma outra história de experimentação tecnológica e estética que, socorrendo-se das mesmas matérias e meios, esteve desde sempre ao serviço da narrativa e dos demais moldes convencionais. Trata-se de uma história discreta, mas frequentemente imbricada na história geral do cinema, com trânsito de ideias entre ambas as dimensões. Em conjunto, estas duas tendências de experimentação estética (uma ao serviço





de uma lógica narrativa e de premissas industriais; outra que, para se lhe opor, resiste a convenções da mais diversa ordem) acabam por remeter para um conceito que desde há muito parece dominar a ambição artística dos mais diversos criadores e assinalar a quimera técnica dos mais diversos investigadores: a sinestesia.

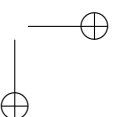
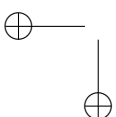
No fim de contas, no que respeita à experimentação, seria para aí que, eventualmente, todo o cinema apontaria: para a capacidade de congregiar todos os sentidos num único dispositivo técnico e numa única experiência estética. Da obra de arte total de Wagner à realidade virtual, passando pela pintura abstracta de Kandinsky ou pelos dioramas e panoramas do século XIX, pelos sistemas de projecção imersivos como o IMAX, pelas mais recentes produções 3D ou pelo som *surround*, desde sempre este desejo de total imersão sensorial ocupou um lugar de destaque na ambição tecnológica e artística do Ocidente.

Como constatamos, a experimentação e a expansão sensorial acontece no cinema mainstream (cujas fontes de financiamento são imprescindíveis para o desenvolvimento de muitos daqueles dispositivos) como no cinema experimental (onde a escassez financeira é, de algum modo, compensada pela especulação criativa).

Se existe tipo de cinema onde esta fusão de diferentes modalidades sensoriais, ainda que de forma metafórica, é uma constante ele é o cinema experimental: montagem táctil, som quase visual, ritmos trepidantes ou película rasurada são alguns exemplos. Ao mesmo tempo, e de modo quase paradoxal, a experimentação passa aí também por neutralizar os próprios recursos técnicos: *flicker films* quase imperceptíveis, filmes de um único *frame*, recurso ao ecrã negro, planos fixos de diversas horas, filmes sem câmara, filmes sem película – em certo sentido o cinema experimental passou muitas vezes pela negação do próprio cinema. Precisamente por ambicionar chegar mais além, a uma nova experiência, quem sabe a uma outra arte.

Cinema e arte

A relação entre o cinema e a arte é complexa. Por um lado, podemos falar de cinema como como outra coisa que não o mainstream, o



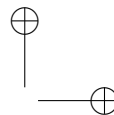


entretenimento e as convenções. Por outro, podemos pensar sobre o cinema enquanto arte e entre as artes. A tradição do cinema experimental inscreve-se nestas duas pulsões: ser algo diferente e ser algo superlativo em relação ao cinema dominante. Foi através do cinema narrativo que o cinema mais apaixonadamente expandiu a técnica. Mas foi através do cinema experimental que ele mais deliberadamente se aproximou da arte. O primeiro grande momento histórico do cinema experimental (pela proliferação de obras e estilos que se verifica) é a década de 1920. É neste período, de intensa convulsão e profundo questionamento das diversas artes – da literatura, com James Joyce ou Virginia Woolf, à música, com Stravinsky e Schönberg, passando pela pintura, com Picasso ou Malevitch – que, um pouco por todo o lado, mas sobretudo na Europa, se assiste a diversíssimas experiências ao nível da linguagem cinematográfica, umas vezes em busca de uma pureza ou especificidade do discurso cinematográfico, outras operando a provocação e a ironia.

É inegável, portanto, que este momento de experimentação cinematográfica decorre integrado nas várias movimentações de questionamento que as artes então conhecem. E não deixa de ser significativo que uma das correntes mais relevantes do cinema experimental da época vá buscar o seu nome àquela que é considerada como a primeira grande corrente da modernidade artística, o impressionismo, que na segunda metade do século XIX inaugurava toda uma nova preocupação com as formas de representação pictórica, privilegiando o modo de ver e mostrar sobre o que é visto e mostrado. E nisso, a proximidade programática à corrente cinematográfica com o mesmo nome é evidente. Em ambos os casos, a autoridade da tradição enfraquecia e os dogmas eram desconstruídos (quando não aniquilados).

É neste contexto que o cinema se torna objecto de uma atenção criativa que procura para ele a seriedade e a profundidade reconhecida às outras artes e que as modalidades de cinema dominantes, sobretudo a narrativa, lhe pareciam negar. De alguma forma, podemos afirmar que o objecto das preocupações experimentalistas do cinema se organiza em torno de um conjunto de tensões decisivas para o seu entendimento enquanto arte: onde o cinema comercial assumia (e continua a assumir) a prosa como morfologia discursiva, os diversos cinemas de vanguarda desta época procuravam a poesia; onde aquele procura a continuidade



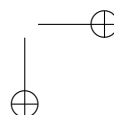
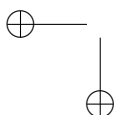


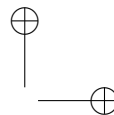
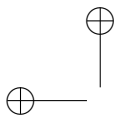
e a consistência, estes privilegiam o fragmento e a instabilidade; onde aquele intenta a harmonia de um todo que subjuga a forma ao conteúdo, estes privilegiam a inventividade e a inquietação formais que descaram e desafiam a inteligibilidade desse conteúdo.

Neste gesto de desafio, várias são as propostas teóricas que apontam a necessidade de procurar um cinema puro – defendido não apenas por cineastas, mas mesmo por escritores como Aragon ou Artaud – que, pelos seus atributos endógenos e pelas suas características intrínsecas, seja capaz de produzir um discurso específico e inimitável. Contra o teatro e contra a literatura, o cinema devia fazer valer os seus atributos próprios como forma de expressão. Contra o drama e a narrativa, surgia muitas vezes o incidente e o episódio; contra o guião previamente determinado, elegia-se a improvisação e o acaso. Não deixa de ser, porém, curioso que, em certos casos, a pintura e a música sejam muitas vezes sugeridas como possíveis referências e aspirações estéticas (ao nível da montagem, da plasticidade, dos ritmos, por exemplo).

Nos anos 1930 e 1940, a adopção generalizada do som síncrono e a ascensão de regimes políticos avessos às explorações mais experimentalistas, bem como a eclosão da segunda guerra mundial na Europa, haveriam de fazer estagnar a experimentação cinematográfica como desígnio artístico. Os centros e os circuitos principais da arte passavam então para os EUA, sendo a substituição de Paris por Nova Iorque como metrópole dinamizadora e polarizadora das tendências artísticas o facto mais emblemático desta tendência. Que tal se tenha verificado em parte devido à migração de inúmeros técnicos e artistas europeus, em fuga aos regimes totalitários no velho continente (como se pode verificar com o ingresso de inúmeros mestres em Hollywood), eis o que explica bem a diminuição da relevância da Europa na criação artística (apesar das excepções de movimentos que, no contexto da arte cinematográfica, podem ser identificados, como o Letrismo).

É assim que nos EUA se reúnem as circunstâncias necessárias à eclosão de uma produção cinematográfica de vanguarda. Cineastas europeus emigrados como Hans Richter, Len Lye ou Oskar Fischinger, transportavam consigo os ensinamentos colhidos nas décadas anteriores e lançavam as sementes da ousadia criativa no contexto americano – ousadia nem sempre pacífica como o prova a saída de Fischinger da produção da





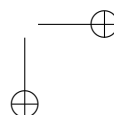
longa-metragem ‘Fantasia’, da Disney, alegadamente pela introdução de alterações não consentidas às suas propostas por parte de executivos e decisores do estúdio americano.

A influência assumida no cinema experimental americano das tendências modernistas surgidas nas mais diversas artes, com autores como Thomas Eliot, James Joyce, Ezra Pound, Marcel Duchamp, John Cage ou Merce Cunningham, e o surgimento de movimentos artísticos como o expressionismo abstracto, o *fluxus* ou a *pop-art*, aliados ao surgimento de máquinas de filmar mais baratas e portáteis e películas mais sensíveis e flexíveis criariam as condições para uma nova vaga de experimentação no cinema, a qual assumiria ao longo das décadas de 1940 a 1970 as mais diversas facetas e estratégias.

A atenção às propriedades e capacidades do próprio meio cinematográfico (às suas potencialidades, mas igualmente às suas falhas e imperfeições), bem como uma posição de resistência ou subversão das normas aceites pelo cinema narrativo de Hollywood seriam as bases de uma poética assente na recuperação do papel fundamental da montagem e da fotogenia no discurso fílmico (à semelhança do que sucedera na Europa durante a década de 1920), bem como na perseguição de uma perspectiva profundamente pessoal e subjectiva da criação cinematográfica. Dentre os autores que na América do Norte se distinguiam ao longo deste período, entre as décadas de 1940 e 1980, cabe destacar os nomes de Maya Deren, Kenneth Anger, Stan Brakhage, Jonas Mekas, Andy Warhol e Michael Snow. A partir da década de 1980, o cinema experimental perde algum do seu fulgor criativo, disseminando-se em diversas obras e em múltiplas escalas, entrando nas galerias e nos museus, mas sem um movimento de fundo significativamente congregador.

Recuamos agora aos primórdios do cinema experimental para compreender mais pormenorizadamente as relações do cinema com a arte. Começemos pelo **futurismo**, cujo manifesto foi escrito por Filippo Tommaso Marinetti e publicado no jornal francês *Le Fígaro* em Fevereiro de 1909. O futurismo pode ser visto como o precursor de muitas das inquietações que os demais movimentos viriam a explorar em termos cinematográficos: quando sustenta algo como uma arte automática parece antecipar aspectos da poética surrealista; quando se refere à pintura da

Livros LabCom



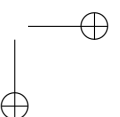
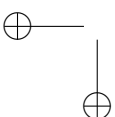


luz e do movimento, parece predizer alguns dos princípios do abstracionismo; quando advoga um papel crítico para a arte, anuncia já a veia satírica do dadaísmo.

No entanto, é na defesa da técnica como elemento fundamental das concepções tanto da vida como da arte da época que o futurismo e o cinema mais parecem aproximar-se: o cinema seria quase que uma metáfora para o espírito que estes artistas pressentiam como próprio do seu tempo. A forma como os futuristas entendiam o cinema e também a importância que lhe davam (uma arte para os novos tempos, um meio de expressão que deveria superar os passadistas teatro e literatura) está bem patente no Manifesto da Cinematografia Futurista de 1916, no qual se sumariza o cinema futurista do seguinte modo: pintura + escultura + dinamismo plástico + palavras-em-liberdade + composição de ruídos [*intonarumori*] + arquitectura + teatro sintético.

A capacidade do cinema para registar o movimento em imagens e manipular o ritmo e o tempo através da montagem parece ilustrar na perfeição o elogio do dinamismo e da velocidade – suscitados pela técnica – que os futuristas tão intensamente fizeram. Sendo o primeiro grupo de artistas a dedicar-se ao cinema, defendem, desde logo, para esta forma de expressão uma autonomia em relação às demais artes que destaque a sua especificidade criativa. Nos filmes realizados – e perdidos – regista-se uma tendência para a abstracção e uma denegação da narrativa que se tornariam imagem de marca de muitos dos movimentos artísticos que seguidamente se dedicaram à criação cinematográfica. Ainda que os filmes produzidos no âmbito do movimento se tenham perdido, podemos verificar a influência da doutrina estética futurista no trabalho dos mais variados realizadores, de Eisenstein e Vertov a René Clair e Jean Epstein ou mesmo Abel Gance.

Se o futurismo é o movimento inaugural da exploração artística do cinema e de problematização do papel e das convenções artísticas tradicionais, é o **cubismo**, porém, que incitará o salto decisivo neste questionamento. Não se podendo falar de filmes especificamente cubistas, não deixa de ser contudo notável a proximidade entre este movimento artístico e o cinema. Bastará pensarmos na multiplicação de ângulos de percepção que caracteriza a sua fase analítica ou nos princípios da





colagem que sustentam a sua fase sintética. Num caso podemos encontrar similitudes com a lógica de *découpage* característica do cinema (a decomposição de uma acção ou entidade em múltiplos planos), no outro, podemos encontrar uma nítida equivalência com a lógica elementar da montagem (que, no fundo, mais não faz do que colar planos uns aos outros). Como o cinema, o(s) cubismo(s) assenta(m) numa lógica de fragmentação e de reunião. E a visibilidade dos contornos e das linhas e o recurso a objectos banais para a efectuação das obras que caracteriza muita da criação cubista encontrará no cinema de vanguarda dos anos seguintes interessantes semelhanças.

Um dos movimentos artísticos do início do século XX que mais atenção dedicou ao cinema foi o **dadaísmo**. Este movimento caracterizou-se pelo espírito de inventividade, novidade, ousadia e transgressão em relação quer aos valores e costumes da época quer, sobretudo, aos códigos e dogmas vigentes no universo artístico. Daí a noção muito afincada de desordem e anarquia com que os seus intervenientes enfrentavam o processo criativo e o seu posicionamento crítico e satírico em relação quer ao gosto do público que às tradições culturais que o enformavam.

A aposta no humor, na paródia, no absurdo e no acaso seria um traço distintivo da poética dadaísta. O objectivo parecia ser encontrar o novo ou o inaudito através da provocação e mesmo da iconoclastia. Categorias clássicas como a beleza, a harmonia ou a organicidade de uma obra eram deliberadamente colocadas em questão e estraçalhas de modos diversos nas criações dadaístas. Exemplo claro dessa estratégia é a utilização do *ready made* (objectos comuns, casualmente encontrados e recolhidos, circunstancial transformados em obras de arte) de que a obra ‘A fonte’, de Marcel Duchamp será talvez o exemplo mais emblemático.

A ligação entre a obra de Duchamp e o cinema poderá não só ser atestada em filmes que realizou, como ‘Anémic Cinema’ (um jogo de palavras bem típico da abordagem criativa dos dadaístas), ou em que participou (como ‘Entr’Actes’, de René Clair – uma das obras fundamentais do dadaísmo no cinema), mas também na pintura ‘Nu descendo uma escada’, na qual retoma a lógica de decomposição do movimento proposta e experimentada por Marey no final do século XIX.

De todos os artistas dadaístas, terá sido, contudo, Man Ray aquele

Livros LabCom





que mais recorreu ao cinema como meio de expressão das suas inquietações estéticas em obras como ‘Emak Bakia’ ou ‘Rétour à la raison’. Nestas obras, Man Ray parece colocar-se no exacto oposto das estéticas convencionais, recorrendo aos mais diversos e por vezes incongruentes tipos de imagens, como as colagens, os *autogramas* (conseguidos através da colocação directa dos objectos sobre a película), as solarizações, os filtros ou uma montagem disjuntiva e aventureira, feita de interrupções imprevistas e cortes abruptos, para estilhaçar as expectativas cinematográficas mais arreigadas e interpelar o espectador

Entre as figuras fundamentais do cinema dadaísta podemos incluir ainda o alemão Hans Richter, nome igualmente decisivo da corrente mais purista e abstracta do cinema, e que, anos mais tarde, nos EUA, para onde emigraria, haveria de ser um dos mais influentes precursores do cinema experimental americano. As aulas leccionadas e o convívio com os mais diversos artistas torná-lo-iam um nome decisivo na transposição das ideias vanguardistas da Europa para o novo continente. Um dos movimentos que denota claras influências do dadaísmo é o movimento *Fluxus*, o qual no cinema, como veremos, teria igualmente uma enorme repercussão.

No criativamente fervoroso início do século XX, época de intensa experimentação artística, em que as tendências e movimentos parecem proliferar e cujas fronteiras nem sempre são fáceis de traçar, torna-se, por vezes, difícil proceder à delimitação estrita de um *corpus* representativo de uma ou outra tendência. A ligação do **surrealismo** ao dadaísmo, do qual está estética e doutrinariamente próximo (até porque de uma espécie de descendente directo se trata), é disso mesmo um exemplo. Daí que seja possível, em muitos casos, identificar propósitos, formas, metodologias e estratégias coincidentes entre mais que um movimento.

De igual modo, apesar de comungarem de uma mesma atmosfera criativa, nem sempre os artistas estão oficialmente vinculados aos grupos criativos em cujas premissas as suas obras são concebidas e, muitas vezes, integradas. Um exemplo disso mesmo é o filme ‘Un Chien Andalou’, realizado por Luís Buñuel com a colaboração de Salvador Dali, talvez o filme mais emblemático do movimento, pelo conjunto de associações livres e ousadas em que assenta a sua morfologia, produzida





antes de Buñuel se juntar ao grupo dos surrealistas. O conjunto de associações do filme de Buñuel (em muitas circunstâncias aparentemente imponderáveis ou injustificáveis) é um esforço de contestação das formas e normas estéticas clássicas e ilustra, de certa forma, aquilo que são algumas das pretensões do surrealismo: o privilégio do inconsciente sobre o pensamento racional (em que este, no limite, poderia e deveria ser mesmo liminarmente eliminado), a explosão do onírico e do maravilhoso (através do chamado automatismo psíquico, que deveria dispensar todo o filtro lógico-racional na expressão individual, e que se concretizaria em procedimentos como a *escrita automática*) e a recusa de estruturas formais prévias, privilegiando a espontaneidade, a contradição e a descontinuidade.

Em certa medida, o surrealismo, surgido em 1924 e plasmado programaticamente nos manifestos assinados por André Breton, pretendia aproximar a arte da vida ou a vida da arte, nesse gesto apresentando as mais profundas experiências subjectivas, mas também transfigurando as mais banais. Para além da referida obra de Luís Buñuel, obras como ‘Ballet Mécanique’, de Fernand Léger (obra em que podemos seguramente ver também muito de futurista e de dadaísta), ou ‘Le sang d’un poète’, de Jean Cocteau, são, a esse respeito, exemplares. Mas a influência do surrealismo no cinema experimental não cessaria de se manifestar, de formas mais ou menos vincadas (nas obras de Maya Deren ou Kenneth Anger, por exemplo).

Ao mesmo tempo que o dadaísmo e o surrealismo procuravam, em larga medida, estilhaçar os moldes formais que constituíram toda a tradição da representação no Ocidente, com a sua aspiração clássica ao belo e as suas leis infalíveis da harmonia, aquilo que se denomina de **Cinema Absoluto** procurava precisamente encontrar para o cinema a sua maior depuração formal, a sua concepção como uma plena arte autónoma, com valores e formas racionalmente dedutíveis e inteligíveis. Esta assumpção de uma concepção intrinsecamente racional e abstracta da arte cinematográfica dará origem a um movimento que integrou, entre outros nomes, Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann ou Oskar Fischinger. Na obra de cada um deles parece perpassar essa espécie de utopia criativa e semiótica a que Eggeling e Richter aludem

Livros LabCom





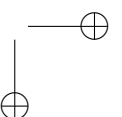
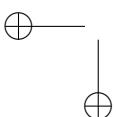
num texto de 1919 quando entrevêem no cinema a promessa de uma “linguagem universal de pura forma”.

A investigação formal da pureza cinematográfica a que tais nomes se dedicaram não deixaria, porém, de contar com ensinamentos de, e referências a, outras modalidades artísticas, como a pintura (Eggeling e Ruttmann, por exemplo, têm formação nessa área) e a música (tão importante em diversas das obras do movimento – ainda que Eggeling insistisse para que a sua obra ‘Sinfonia Diagonal’, um dos filmes de referência desta tendência, fosse mostrada, paradoxalmente, em absoluto silêncio). Daí que conceitos como música visual ou pintura em movimento fossem muitas vezes tomados como predicados criativos a perseguir.

Em todo o caso, o que importa reter é, precisamente, o facto de um desígnio orientar, muito claramente, toda a pesquisa criativa destes autores: a procura de uma espécie de pureza inimitável do cinema enquanto arte através da conjugação da montagem e dos seus ritmos, da plasticidade das formas e das suas transformações, da música e das suas cadências. Ainda que o grupo tenha cessado a sua actividade, enquanto tal, por volta de 1925, este esforço de experimentação e depuração formal haveria de se fazer sentir em diversas instâncias, da animação ao documentário, e as suas influências permaneceram bem para lá deste período – podendo-se mesmo tomá-lo, de algum modo, como precursor longínquo do cinema estrutural e outras tendências criativas.

Em França, um outro grupo de artistas e cineastas de vanguarda se dedicava à problematização do cinema enquanto arte e à experimentação de novas formas de expressão fílmica. São os **impressionistas**. É neste contexto de interrogação das características intrínsecas do cinema que surgem os clubes de cinema. O propósito consistia, sobretudo, em identificar a especificidade do cinema enquanto meio e matéria de expressão (e, nesse aspecto, os seus objectivos aproximam-se claramente dos do cinema absoluto), opondo-o, de modo mais ou menos radical, à literatura e ao teatro que haviam tomado de assalto a estética do cinema mais convencional, essencialmente construído a partir de premissas e valores dramáticos e narrativos.

Esta tentativa de identificação da especificidade cinematográfica levará Louis Delluc a propor o conceito de fotogenia, o qual descreve





precisamente a forma como a imagem cinematográfica acrescenta um valor emocional ou estético específico às coisas que representa, dando a ver aspectos das mesmas que, de outro modo, se manteriam latentes ou mesmo ocultos. Este conceito haveria de ser retomado por Jean Epstein, tendo-se tornado uma das ideias fundamentais sobre o cinema e as suas propriedades propostas neste período. A fotogenia consiste nas propriedades que o cinema acrescenta ao olhar natural e que nessa operação requalificam moral e esteticamente um objecto ou uma personagem.

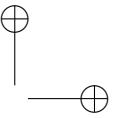
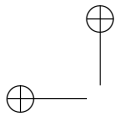
Se a característica distintiva da corrente pictórica do século XIX que tomou o nome de impressionismo assentava no privilégio das formas de representação em detrimento do objecto representado, a corrente cinematográfica homónima da década de 1920 assentou o seu programa numa inquietação epistemológica e estética semelhante. Prova disso são as manipulações da imagem que as obras que a constituem exibem: do ênfase dado à montagem, aos ritmos e tons que ela permite criar, ao uso de diversas soluções de focagem e de transição, passando pela apresentação de imagens em velocidade lenta e pelo recurso aos planos fechados, toda uma experimentação estilística é operada no sentido de colocar em evidência as potencialidades e propriedades expressivas e epistémicas do meio cinematográfico.

Um cineasta de enorme fulgor visionário e ambição criativa se destaca no início da década de 1920: Abel Gance. Em ‘La Roue’, de 1922, leva a experimentação com a montagem rápida a uma depuração ímpar e uma inventividade inédita. Ao lado de ‘La Roue’, outras obras se revelariam importantíssimas para a caracterização desta corrente cinematográfica como ‘La chute de la maison d’usher’, de Jean Epstein, ‘La coquille et le clergyman’, de Germaine Dulac, ‘El Dorado’, de Marcel L’Herbier ou ‘Menilmontent’, de Dimitri Kirsanoff. São filmes claramente ilustrativos do esforço de transgressão e exploração que se manifesta das mais diversas e profícuas formas.

Passemos agora para a **União Soviética**. Ainda que nitidamente marcadas por um discurso politicamente comprometido com o regime comunista, as obras fílmicas dos anos 20 de Dziga Vertov e Sergei Eisenstein apresentam algumas das marcas de experimentação estilística, retórica e semiótica mais notáveis de toda a história do cinema, inci-

Livros LabCom





dindo o propósito de experimentação sobretudo ao nível da montagem – em torno da qual cada um daqueles autores centrou quer a sua criação quer a sua reflexão sobre o cinema e as suas potencialidades.

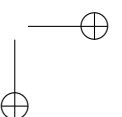
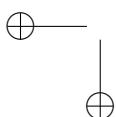
Os filmes desenvolvidos são fortemente influenciados pelas premissas estéticas do futurismo e pelo contexto criativo e teórico do construtivismo e do formalismo russos. Os cineastas soviéticos deste período revelam, na génese das suas concepções criativas, uma relevância fundamental da montagem, dedicando especial interesse ao ritmo do corte e à duração do plano, mas igualmente aos conflitos e relações entre imagens, como formas de refazer as ideias habitualmente partilhadas, quer sobre os acontecimentos apresentados no filme quer sobre a forma como estes são apresentados.

Era crença de Eisenstein que a montagem deveria ser capaz de criar efeitos controlados na mente do espectador e condicionar a sua forma de pensar e interpretar um dado facto. Quer a sua concepção da montagem de atracções quer a de montagem intelectual são disso exemplo. Em obras como ‘A Greve’ ou ‘Outubro’, ainda que a experimentação não seja um valor por si, uma vez que serve um propósito ideológico claro, ela está bem presente.

Já Vertov, por seu lado, acreditava que a montagem haveria de permitir refazer a realidade através da sua representação, assumindo-a, por isso mesmo, como recurso fundamental do processo criativo. Para ele, o filme fazia-se na mesa de montagem, partindo das imagens colhidas – que procuravam registar a vida de imprevisto, como ele próprio afirmava – para construir novos sentidos e associações de ideias. Certamente, será essa noção de pesquisa e potenciação semântica que permitirá compreender ‘O homem da câmara de filmar’ como um exemplar histórico notável da experimentação cinematográfica.

‘O homem da câmara de filmar’, obra por muitos considerada como fundadora do **documentarismo**, é ilustrativa da aproximação (à época recorrente) entre a vanguarda cinematográfica e o documentário. Ilustrativos disso mesmo são, igualmente, os filmes ‘Berlim, Sinfonia de uma cidade’, de Walter Ruttmann ou ‘A propos de Nice’, de Jean Vigo.

Em cada um destes três casos, estamos perante documentos que não se limitam a registar a realidade – de forma mais ou menos explicativa





e ilustrativa, como sucede na retórica predominante do documentário –, mas a transfigurá-la através da experimentação formal e conceptual. Estamos longe quer do domínio da narração quer da etnografia como moldes propensos ao documentário. A observação do quotidiano é aqui uma experiência, por vezes um espanto, outras vezes uma especulação, sempre um acto de inquirição poética.

Por esta altura, tudo era possível quer temática quer estilisticamente no que respeita ao documentário: a chuva, a água, o ritmo, as máquinas, as ruas, as formas podiam ser objecto de uma inquietação cinematograficamente livre. Exemplo disso são filmes como ‘Manhattan’, de Paul Strand, ‘Rain’, de Joris Ivens ou ‘H2O’, de Ralph Steiner. Acontece tudo isto antes que uma retórica dupla se institucionalizasse na criação cinematográfica: a do filme documental, por um lado, e a da ficção narrativa, por outro – momento em que quem mais sofreu foi o cinema experimental, pois tanto o documentário como a ficção se vieram a afastar progressiva e irremediavelmente das promessas utópicas deste cinema.

Os anos 1930 assistem a um inegável apagamento do cinema experimental. Retornaria, contudo, nos EUA, com novos autores, novas preocupações e novas temáticas na década seguinte. A mente surge entre esses novos temas. Os filmes experimentais que se ocupam da vida da mente dos seus autores, ou da vida através da mente dos seus autores, são designados muitas vezes por **psicodramas** ou por *trance-films*. De algum modo, o que acontece aqui é uma preocupação do autor em observar as incidências e inquietações intelectuais ou afectivas que o habitam, seja a partir de uma viagem integralmente interior, seja através de uma interpretação cinematográfica e poética dos acontecimentos mais ou menos íntimos que vão ocorrendo na sua existência.

São os psicodramas que começam por, na década de 1940, relançar o esforço de experimentação estilística e temática que desde os anos de ouro do cinema de vanguarda europeu, nos anos 1920, parecia ter sido interrompido. O nome inaugural e decisivo desta tendência é Maya Deren, autora do clássico de 1943, ‘Meshes of the Afternoon’, um dos mais destacados exemplares do *trance film*. Esta obra é construída como uma forma de *mise-en-abîme* (solução a que a autora voltaria em ‘At Land’, no ano seguinte, com igualmente excelentes resultados), ou seja,

Livros LabCom

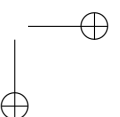
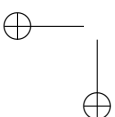




como um conjunto de narrativas que se desmultiplicam, umas dentro das outras, como uma espécie de espiral de espaços, de tempos e de significados, fundindo e confundindo realidade e sonho. Nela podemos encontrar não só os elementos temáticos fundamentais deste género de filmes (como o lirismo, o conflito pessoal, a busca de novos níveis de consciência, o desejo, a perda ou a infabilidade), mas igualmente uma grande atenção aos movimentos de câmara, à montagem (e à sua capacidade de construção e enunciação de ideias, tanto verídicas como efabulatórias) e à encenação quase coreográfica como elementos de uma poética cinematográfica expressivamente distinta.

De algum modo, podemos ver aqui uma espécie de recuperação das premissas do filme ‘Le Sang d’un Poet’, de 1931, realizado por Jean Cocteau, por muitos visto como o fundador desta abordagem artística do cinema. Mas Maya Deren não está sozinha nesta ligação e envolvimento entre o cinema, a mente e os afectos. Ela é acompanhada, antes de mais, por Shirley Clarke, como ela uma artista proveniente do *milieu* da dança, mas igualmente por Marie Menken, que em ‘Glimpses of a Garden’, toma como matéria de retrato íntimo e reflexão poética o seu próprio jardim, por Gregory Markopoulos, por Carolee Schneeman, que faria da sua vida sexual íntima um controverso, ousado e inspirado objecto de estudo em ‘Fuses’, bem como por cineastas que, de uma ou outra forma, com o decurso do tempo, haveriam de se afastar cada vez mais desta abordagem subjectivista (como aconteceu com a própria Maya Deren), e enveredar por uma via poética de maior abstracção, a partir dos anos 50.

Entre eles contam-se dois dos nomes fundamentais do cinema experimental *underground* dos anos 50 e 60: Kenneth Anger e Stan Brakhage, acerca dos quais falaremos de seguida com mais pormenor. Utilizar a designação de cinema *underground* significa recorrer a uma nomenclatura que abarca uma grande diversidade de obras, de estilos e de autores. É nos anos 1950 e, sobretudo, nos anos 1960, que o movimento *underground* se vem a impor como uma força criativa fundamental, não só no cinema, mas nas artes e na cultura urbana em geral. A própria designação é já bem significativa da estratégia e dos propósitos perseguidos: um esforço de resistência, de contestação e de resguardo em relação





ao *glamour* e superficialismo do cinema dos estúdios, às artes instituídas e ao público.

As suas ideias mais fortes e partilhadas haveriam de ser reunidas no manifesto de 1962, onde se definem as posições estéticas e culturais, mas também éticas e políticas do movimento. É então que o New American Cinema Group apresenta ao mundo o seu texto-referência, assumidamente pensado no seguimento de ensinamentos colhidos noutras instâncias como a Nouvelle Vague ou o Free Cinema. Na sua opinião, o cinema oficial era moralmente corrupto, esteticamente obsoleto, tematicamente superficial e emocionalmente aborrecido. Como responder? Com uma nova atitude que implicava repensar o cinema não só estética como eticamente, numa forma de compromisso em que estas duas dimensões se revelam inseparáveis.

A lógica da contra-cultura começava então a vingar nas mais diversas áreas e tal far-se-ia sentir também no cinema. Do documentário (com nomes como D. A. Pennebaker ou Frederick Wiseman) ao cinema de ficção (sob a influência decisiva de John Cassavetes), passando pelo experimental, um valor estético é, de diversos modos, partilhado: a espontaneidade. Unidos no chamado New American Cinema Group, posteriormente acabariam por se separar, dando origem a diversas sensibilidades, mas tendo sempre no improvisado como princípio criativo, na intransigência como pressuposto ético e no humor como operador discursivo os elementos decisivos de uma poética peculiar.

Nome incontornável da promoção de todos estes intuitos criativos é Jonas Mekas, quer ao nível da exibição quer da divulgação, tendo formado a revista 'Film Culture', em 1955, e a Film-makers Cooperative (uma estrutura de exibição sem selecção prévia, em larga medida precedendo o *youtube*), em 1960. Para além deste papel de divulgador e impulsionador do cinema experimental *underground*, Mekas revela-se igualmente um prolífico realizador, de cuja obra se destaca 'Diaries, sketches, notes', um registo pessoal da vida em Nova Iorque entre 1964 e 1969.

Profundamente empenhados no questionamento dos limites e das características do próprio dispositivo cinematográfico, um conjunto de artistas levava a cabo as mais diversas experiências no contexto (muito vasto) do cinema *underground* e do novo cinema americano entre os

Livros LabCom



anos 1950 e 1970. Eis alguns exemplos: os *flicker films* (cuja premissa morfológica assenta precisamente no efeito de *flickering*, ou seja, de cintilações rápidas de imagens); os filmes em *loop* (os quais repetem incessantemente uma imagem, um plano ou uma sequência); os filmes sem câmara (os chamados *direct films*, pintados ou inscritos directamente na película); os filmes de um único fotograma ou a remontagem de imagens alheias através do *found-footage*.

Se as formas, os materiais, as texturas, os ritmos e mesmo os conceitos são muito variados, a duração dos filmes é outra das áreas de experimentação. Na obra de Stan Brakhage, um dos mais prolíficos e variados autores da época, os filmes podem ir de alguns segundos a várias horas (cinco, no caso de 'The Art of Vision'). Em Andy Warhol, um 'único' plano pode durar oito horas ('Empire').

Regressemos a Kenneth Anger. A vivência pessoal configura-se como um dos aspectos fundamentais na sua obra, mas muito em função das referências icónicas e imagéticas que convoca para a mesma: da poética mitológica clássica às doutrinas mais obscuras de personalidades como Aleister Crowley, passando pelo *star-system* mais *mainstream* (James Dean, Marlon Brando) ou pelo imaginário nazi e fascista, pelos universos oníricos de fantasia e delírio, das mais variadas realidades plásticas e estilísticas é feito o seu trabalho. Próximo da magia, numas vezes, dos *gangs* urbanos, noutras, do surrealismo em certos casos, do homoeotismo, noutros, toda a sua obra é perpassada por inúmeras sugestões de provocação, transgressão, luxúria e singularidade, algures entre a extravagância dionisíaca e a antecipação da plástica e da rítmica dos *videoclips* que a partir dos anos 1980 se tornariam elemento fulcral da paisagem mediática. A este propósito, o seu filme 'Scorpio Rising', construído sobre canções *pop* e *rock* pré-existentes é, frequentemente, tido como um directo precursor dos mesmos.

Stan Brakhage é também um cineasta de uma arte pessoal. Tornou-se notado não apenas pela quantidade de obras produzidas (mais de 400), mas igualmente pela diversidade estilística e temática das mesmas, indo do *filme-poema* ao diário, do filme de paisagem ao filme de montagem, da exploração da luz ao trabalho sobre a cor e as texturas como matérias expressivas, aliando a pesquisa estética a uma espécie de romantismo epistémico (como se o cinema fosse um meio privilegiado



e incomparável para conhecer as coisas). A sua reiterada atenção aos valores plásticos e formais, poderá fazer mesmo ver em muitas das suas obras um precursor do filme estrutural que marcaria a produção dos anos 1970.

Para Brakhage, a máquina de filmar era, entre outras coisas, uma ferramenta utópica que devia ser sempre apontada para realidades, interiores ou exteriores, nunca experimentadas. Um dos aspectos mais interessantes deste inquérito ao mesmo tempo epistemológico e poético prende-se com as chamadas imagens *hipnagógicas*, ou seja, as imagens que construímos/percepcionamos com os olhos fechados. Muitos dos seus filmes procuraram precisamente recriar essa percepção interior, originando obras de uma plasticidade absolutamente extraordinária.

Os filmes de Brakhage acabam por ser, em certa medida, a conjugação de três factores: por um lado, uma enorme atenção e inspiração da vida doméstica como tema recorrente, feito de observação e dedicação; por outro, uma reflexão constante sobre o cinema à qual a sua experiência da docência não será indiferente; por fim, uma reconhecida influência de uma das mais relevantes correntes artísticas do século XX americano e mundial: o expressionismo abstracto. Eclético, introspectivo e ousado, Brakhage tornar-se-ia uma referência não apenas no circuito mais restrito do cinema experimental, mas mesmo do cinema *mainstream*, com autores como Martin Scorsese a notarem a sua influência nas formas de ver contemporâneas, como a publicidade e o *videoclip*.

Trabalhando de algum modo no contexto do cinema *underground*, mas também ele já a um passo do cinema estrutural, podemos dizer que ao romantismo que com grande constância encontramos no cinema de Brakhage, Andy Warhol responde com um cinema quase impessoal (ele próprio dizia que punha a câmara a filmar e a abandonava), bem mais urbano, recorrendo à câmara estática e aos longos planos sem montagem, às repetições artificiosas e às mudanças de percepção quase impossíveis de perceber.

Filmes como ‘Sleep’, que consiste em seis horas de observação de alguém a dormir, ou ‘Empire’, que nos mostra, durante oito horas, o topo do Empire State Building ao anoitecer, são disso exemplo. Nestes títulos, como em outros filmes de que são exemplo ‘Blow-job’ ou ‘Kiss’, podemos identificar já, em certa medida (como aliás sucede igualmente





em muitas das obras de Brakhage), elementos do filme estrutural que se tornaria marcante na década de 1970, sobretudo através do trabalho de Michael Snow.

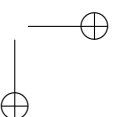
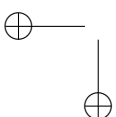
Pela ousadia formal, pela interpelação provocatória e pelos desafios estéticos que lançava ao espectador e aos seus hábitos de percepção, Warhol tornar-se-ia um dos mais respeitados cineastas experimentais nos Estados Unidos. Podemos mesmo ver em Warhol o epítome de uma certa atitude de ironia, cinismo e *glamour* que marcaria a arte da segunda metade do século XX, em especial nos EUA, e também o cinema.

Falar de cinismo, ironia, provocação e, por vezes, quase gratuitidade programática é falar, em larga medida, dos filmes que se realizaram sob o manto do movimento **Fluxus**, na primeira metade da década de 60. É impossível não sublinhar o extremo a que este movimento neo-dadaísta levou o humor e a derisão no cinema como nas demais artes plásticas.

Em larga medida, o cinema é aqui reduzido a quaisquer pressupostos mínimos necessários: uma acção, uma câmara, eventualmente nenhuma câmara, eventualmente nenhuma acção. Por vezes é como se o cinema desaparecesse e restasse apenas um conceito ou uma abstracção mínimos. Ainda que não oficialmente assumida, não nos parece que esta tendência para a abstracção deixe de lado uma enorme proximidade ao minimalismo ou à arte conceptual.

No limite, as obras propostas por cineastas como George Maciunas, Paul Sharits, Yoko Ono ou Wolf Vostell não fazem mais do que assegurar o cumprimento de algumas das premissas dos manifestos Fluxus: o fim da arte burguesa e comercial, ilusionista e justificativa. É como se os filmes Fluxus não fossem mais que isso mesmo: pontos de evanescência no depauperado, efémero e insignificante mundo das representações.

Para além destes casos de maior prestígio e notoriedade, podemos ainda destacar um conjunto de nomes que, por um ou outro motivo, acabariam por ganhar igualmente especial relevo na história do cinema *underground*. Exemplos: Jack Smith, com o seu provocante e controverso ‘Flaming Creatures’; Stan Vanderbeek, com as suas colagens experimentais e as suas experiências pioneiras com imagens geradas por computador; Robert Breer e Harry Smith com as suas extraordinárias

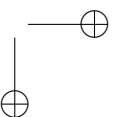
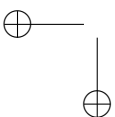




colagens; bem como Bruce Conner, que, com os seminais ‘A Movie’ e ‘Report’, haveria de contribuir extraordinariamente para a institucionalização do *found-footage film* como um subgénero imensamente prolífero. As obras de Artzvad Peleshian desde os anos 1960 e dos austríacos Peter Tscherkassky e Martin Arnold já nos anos 1990 merecem igual referência.

Ainda que no seu estudo clássico, ‘The Structural Film’, o crítico, teórico e professor P. Adams Sitney tenha criado a designação de **filme estrutural**, o tenha definido (“um cinema de estrutura onde a forma do filme inteiro é predeterminada e simplificada, e esta forma é a impressão primeira do filme”), descrito (“o filme estrutural insiste na sua forma, e qualquer conteúdo que tenha é mínimo e subsidiário do esquema”) e enunciado os seus princípios (a posição de câmara fixa, o efeito de *flickering*, o *loop* e a refilmagem das imagens projectadas em tela), a verdade é que não apenas raramente se encontram todas estas características num único filme, como há filmes estruturais que evitam ou modificam estes elementos. Assim, tanto a nomenclatura como a definição foram objecto de controvérsia e geraram debates acalorados.

O privilégio atribuído à forma e à estrutura e o conjunto de princípios acima enunciados por Sitney leva-nos a encontrar eventuais antecedentes e eventuais seguidores. Assim, temos que o recurso à câmara fixa por parte de Andy Warhol poderá fazer dele um proto-estruturalista, do mesmo como que o cinema-métrico de Peter Kubelka o pode. Figura histórica do cinema experimental e um dos seus mais radicais e rigorosos praticantes, Peter Kubelka é o inventor do que podemos designar como cinema métrico, modalidade ancestral do cinema estrutural. Com a trilogia composta por ‘Adebar’ (1956-57), ‘Schwechater’ (1957-58) e ‘Arnulf Rainer’ (1958-60) em destaque, o filme métrico caracteriza-se por dois princípios básicos: o cinema não é movimento, mas sim a projecção de imagens estáticas num ritmo determinado de impulsos luminosos; o cinema faz-se a cada fotograma individual – é entre os fotogramas que o cinema se manifesta. ‘Adebar’ é um precursor do filme estrutural pela série de planos de 13, 26 e 52 fotogramas alternando positivo e negativo. ‘Schwechater’ é o primeiro filme baseado numa complexa e medida estrutura de fotogramas individuais ou isolados. ‘Arnulf Rainer’ é o (ou

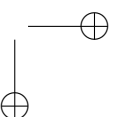
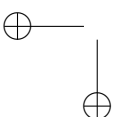




um dos) primeiro *flicker film*, composto apenas de fotogramas brancos e fotogramas pretos, fotogramas de som e de silêncio.

Tony Conrad, por seu lado, fez ‘The Flicker’ (1965), em que, à semelhança do que sucedia em ‘Arnulf Rainer’, também alterna fotogramas brancos e pretos, com um constante som estereofónico que dá à obra uma dimensão meditativa. Já Paul Sharits, por seu lado, fez as primeiras flicagens com fotogramas de matizes puras em ‘Ray Gun Virus’ e ‘Piece Mandala/End War’ (1966), prosseguindo as suas experiências nas modulações cromáticas de ‘N:o:t:h:i:n:g’ (1968) e nas composições abstractas de ‘Axiomatic Granularity’ (1973).

O nome maior e incontornável do chamado cinema estrutural (designação nem sempre pacificamente aceite pelo próprio realizador) é Michael Snow. Aquilo que distingue este tipo de filmes, e a obra de Snow em particular, é a atenção muito clara a questões de ordem formal – sendo que nestas inquietações formais, que procuram averiguar as estruturas profundas de percepção das obras pelo espectador, se integra igualmente o papel do acaso enquanto factor criativo. As problemáticas exploradas remetem tanto para assuntos de ordem cognitiva (aquilo que conhecemos, podemos conhecer ou julgamos conhecer) como de ordem perceptiva (o que apercebemos e como lhe atribuímos significado), de ordem fenomenológica (as condições de recepção e de fruição) como de ordem epistemológica (como é possível usar o cinema para conhecer ou saber algo), sendo que, necessariamente, todas estas ordens de inquietação e reflexão acabam por se imbricar. Recusando tanto a narrativa como o simbolismo, trata-se aqui de uma poética que substitui o trabalho sobre o conteúdo pela investigação da própria forma. Esta prevalência da forma não pode ser separada de uma espécie de programa deliberadamente assumido: a busca de um prazer estético puro, resultante da atenção dada ao próprio meio cinematográfico e às suas faculdades discursivas essenciais. Exemplos a esse respeito são as obras ‘Wavelength’, de 1967, que consiste num *zoom in* ininterrupto de 45 minutos até um grande plano de uma foto, ou ‘La Région Centrale’, de 1971, filme que recorre a um dispositivo propositadamente construído para captar imagens de uma paisagem em 360º, mostrando perspectivas de todos os ângulos através da rotação da câmara em todas as direcções, durante três horas.





Igualmente ilustrativo da lógica conceptual que preside a toda esta inquirição formal é o projecto inacabado de Hollis Frampton, que se propunha realizar um filme por dia ao longo de um ano, chamado ‘Straits of Magellan’. Hollis Frampton foi um dos artistas intelectualmente mais exigentes, autor de uma obra conceptualmente elaborada (em filmes e textos), desenvolvida com base em abstrações mentais e formulações lógicas. Realizou trabalhos diversos, baseados em axiomas da filosofia, da matemática e da filologia, constituídos por complexas leis seriais de organização dos signos, como ‘Surface Tension’ (1968), ‘Palindrome’ (1969) e ‘Hapax Legomena’ (1971-72). O seu filme principal e mais ambicioso é ‘Zorns Lemma’ (1970), baseado na teoria dos conjuntos, em princípios de ordenação e em paradoxos da linguagem. Divide-se em três secções: uma leitura sem imagens do texto ‘Bay State Primer’; uma sequência de planos mudos (com duração de um segundo cada) de letras formando um alfabeto completo; um plano único de duas pessoas que caminham na neve e se afastam da câmara.

Ernie Gehr é outro artista rigoroso, metódico e inventivo, que também se celebrou no domínio do filme estrutural. ‘Serene Velocity’ (1971) alterna distâncias focais e tempos de exposição ao filmar um corredor de universidade, num interessante jogo de variação e repetição. Já George Landow realizou também ele algumas das obras de referência do cinema estrutural, entre as quais se destaca ‘Film in Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.’, de 1966, um exercício sobre a retenção/pausa da imagem e a exigência de atenção às pequenas variações.

Subgéneros

Uma das características fundamentais do cinema experimental é a sua diversidade formal e conceptual. Por isso mesmo se justifica a dificuldade em isolar e inventariar algum conjunto estável de convenções ou normas que o caracterizem. Essa propensão (que será eventualmente uma exigência) para a diversidade pode ser constatada pelos inúmeros subgéneros ou subtipos em que o cinema experimental se concretiza e se divide.

Livros LabCom





Uma das primeiras manifestações decisivas do filme experimental e uma das mais interessantes é o poema visual. O interesse especial deste tipo de filme advém precisamente da sua ligação à literatura (através da poesia) e da problemática que introduz nessa relação. Clarifiquemos: onde o cinema de ficção tradicional toma a sua forma e o seu estilo, em grande medida, das convenções da narrativa e da prosa literárias, o poema visual, como o próprio nome indica, vai à poesia buscar as suas referências morfológicas e mesmo temáticas. Assim, não apenas observamos, muitas vezes, ao nível temático, a presença de um lirismo muito vincado, mas verificamos igualmente que o discurso em que o filme se organiza toma da liberdade formal da poesia as suas premissas. O filme é construído então como um poema e não como uma história, feito do equivalente de versos e métricas e não de unidades narrativamente inteligíveis. Man Ray e Dimitri Kirsanoff contam-se entre os praticantes deste tipo de cinema nos anos 1920.

A relação do cinema com a cidade é uma constante ao longo da sua história, assumindo inúmeros modos e nuances. Um dos primeiros momentos verdadeiramente incontornáveis dessa relação concretizou-se ao longo das décadas de 1920 e 1930. A variante do cinema experimental a que nos referimos é a das designadas sinfonias urbanas. Como é possível depreender do nome, este subgénero remete para dois aspectos fundamentais: em primeiro lugar, o próprio conteúdo temático está bem explícito no adjectivo *urbana*, que desde logo focaliza o assunto privilegiado nesta abordagem cinematográfica; em segundo lugar, o termo sinfonia remete imediatamente para um género musical como referência e para a música como base criativa: procura-se ver na diversidade da cidade, nos seus ritmos, formas, design os traços de uma musicalidade que as imagens deveriam restituir ou sobressair. Dziga Vertov, Joris Ivens e Jean Vigo são nomes incontornáveis desta corrente cinematográfica.

A proximidade entre cinema experimental e cinema de animação é perene e manifesta-se das mais diversas formas. Cada um a seu modo, trata-se de dois géneros onde a vontade de experimentação técnica e estética é por demais evidente e permanente. Destacamos aqui uma modalidade onde estes dois géneros se cruzam de uma forma muito clara e que quase impede que arrumemos definitivamente estes filmes sob uma ou outra categoria, já que a sua concepção e concretização são





transversais aos dois géneros: falamos da animação experimental (ou da animação abstracta). Neste caso, a base técnica que serve os filmes é a da animação, mas as premissas conceptuais são as do cinema experimental. Trata-se aqui de recorrer à animação para explorar as inúmeras potencialidades plásticas e rítmicas das imagens, em certo sentido buscando a pureza de um cinema avesso à narrativa e à antropomorfização, elegendo, em sentido contrário, as qualidades formais antes da definição do conteúdo. Oskar Fishinger, Norman McLaren ou Robert Breer são alguns dos autores que se destacaram neste subgénero.

A mente, os seus processos e a sua vida sempre foi uma matéria de estudo e de inquérito no âmbito do cinema, seja de um ponto de vista mais teórico seja de um ponto de vista mais artístico. Compreender em que medida o cinema reproduz ou pode reproduzir fenómenos mentais como a memória, o sonho, a alucinação ou o raciocínio tem sido desde o início desta arte uma preocupação. Nos anos 1940 e 1950, uma série de realizadores procurou nos seus filmes dar a ver essa vida mental de um modo profundo e original. São os chamados psicodramas ou *trance-films*. Entre as obras marcantes deste período conta-se ‘Meshes of the Afternoon’, de Maya Deren. Em grande medida é um filme que resume as premissas dessa exploração contínua das múltiplas dimensões da vida mental, onde se mistura o onírico com o real, bem como o desejo e os seus símbolos com a deriva identitária. Este retrato da existência mental pode ser igualmente constatado em algumas das obras de Shirley Clarke e mesmo de Kenneth Anger e Stan Brakhage.

Se a experiência subjectiva dos cineastas foi assumida frequentemente como matéria cinematográfica por alguns realizadores experimentais, a existência quotidiana acabaria por se tornar igualmente motivo de abordagem fílmica. Os momentos de intimidade, as relações pessoais ou as vivências sociais revelar-se-iam tema de um tipo de filmes que faria da exposição, da reflexão ou da contemplação dos momentos decisivos das suas existências motivo de registo e recriação artística sob a forma de diário. Trata-se de diários cinematográficos que não se limitam a encadear uma cronologia de acontecimentos, mas antes que submetem esses acontecimentos a uma abordagem formal radical, seja ao nível da estrutura, da montagem ou da fotografia, por exemplo. Jonas Mekas é um nome incontornável, mas Carolee Schneeman ou Stan Brakhage

Livros LabCom



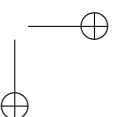
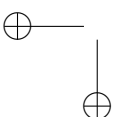


dedicaram-se igualmente, em algumas das suas obras, a uma reflexão cinematográfica sobre a sua própria existência.

Se o psicodrama e o diário são, em certa medida, uma forma de introduzir no cinema experimental o elemento humano que tantas vezes dele está ausente, já o *flicker film* é um subgénero que parece reduzir a experiência cinematográfica à sua dimensão material mais primitiva e essencial. O efeito de *flickering* é a cintilação que resulta da alternância muito rápida de imagens de luz branca com imagens completamente negras. O seu objectivo é chamar a atenção do espectador para a mais radical das manifestações cinematográficas, para uma pureza da percepção mínima, antes que qualquer narrativa, qualquer figuração ou, sequer, qualquer sinal de familiaridade se imponham – ainda que este efeito possa ser combinado com imagens figurativas convencionais. Tony Conrad propôs o seu ‘Flicker Film’ em 1966, mas outros cineastas tomaram este subgénero como campo de experimentação. Entre eles contam-se Paul Sharits e Peter Kubelka.

O filme directo é uma das mais singulares e extremas formas de criação cinematográfica. A questão técnica é aqui decisiva e acaba por ganhar uma importância estética acrescida, uma vez que estes filmes são conseguidos sem câmara. Os filmes são feitos através de uma intervenção directa na película, mediante as mais variadas operações: riscar, rasgar, rasurar, cortar, queimar. Deste modo, o aspecto que se acabará por impor como mais saliente é a textura que as imagens adquirem e a forma como o ritmo visual se manifesta como valor fundamental. Este exemplo de prática quase artesanal da criação cinematográfica acaba por se mostrar como uma das mais singulares abordagens de toda a história do cinema. Entre os autores que se tornaram nomes incontornáveis do filme directo contam-se Len Lye, Stan Brakhage e Norman McLaren, três dos autores mais experimentalistas desta arte.

No cinema desde sempre existiu um esforço deliberado de criar novas ideias e novas imagens – e nisso o cinema experimental foi seguramente a via que mais abertura ofereceu ao acto criativo. Esta criação de novas imagens passou em alguns casos por uma reutilização, recontextualização e re-significação de imagens previamente existentes. Esta forma de (re)criação cinematográfica ficaria conhecida como *found-footage*. Aqui, socorremo-nos de imagens de arquivo que são submetidas a efeitos ópti-





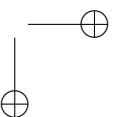
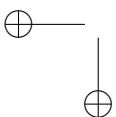
cos ou, sobretudo, a montagens que lhes hão-de descobrir sentidos antes insuspeitos. Trata-se de uma forma de descortinar numa determinada obra um potencial latente que na sua origem não foi explorado. A sofisticação destes procedimentos é muito variável, mas os resultados podem ser intrigantes. Joseph Cornell foi um dos primeiros autores a praticar deliberadamente esta forma de expressão cinematográfica, e nomes como Bruce Conner, Artzvad Peleshian ou Peter Tscherkassky haveriam de lhe dar uma complexidade acrescida.

Híbridos

Mapear o cinema experimental e desse modo traçar as suas fronteiras é não apenas uma tarefa árdua como aparentemente votada ao fracasso. Temos de contar com os híbridos, aqueles filmes entre o convencional e o experimental. Podemos perguntar se existe experimentação no cinema *convencional* e a resposta será inequivocamente positiva. E podemos questionar se o cinema experimental não acaba por instituir as suas próprias convenções e a resposta será igualmente afirmativa. Assim, podemos constatar que os ensinamentos e as consequências da quimera experimental extravasaram muitas vezes o âmbito em que as obras foram criadas e estenderam a sua influência às mais diversas áreas. Podemos ver as suas influências no videoclip ou na publicidade, como no cinema ficcional tradicional ou na vídeo-arte. O que não deixa de ser de algum modo paradoxal é que o mesmo espectador que recusa a radicalidade de algum cinema experimental seja o mesmo que se deslumbra ou espanta com as apropriações que muitas vezes o cinema *mainstream* faz dele. Clarões fulgurantes e fugazes num filme de terror, montagens trepidantes num filme de acção ou auras incandescentes num drama podem ter a sua génese no cinema experimental. Pode até afirmar-se, com alguma ironia, que se o cinema experimental recusa deliberadamente o cinema *mainstream*, o inverso está bem longe de ser verdade.

Não é só o cinema narrativo, de ficção, tradicional, que se cruza em muitas circunstâncias com o filme experimental. Basta pensarmos, por exemplo, na proximidade existente entre diversas correntes do documentário e o cinema experimental: não apenas em documentaristas como

Livros LabCom





Richard Peacock ou D. A. Pennebaker, participantes do movimento New American Cinema Group, mas também em obras dos anos 20 e 30, como ‘A propos de Nice’ de Jean Vigo, sobre o quotidiano naquela cidade francesa, ‘Berlim – Sinfonia de uma Cidade’, de Walter Ruttmann, sobre a capital alemã, ou ‘O Homem da Câmara de Filmar’, de Dziga Vertov, marco incontornável da maioridade do documentário podemos facilmente descortinar os sinais e intentos de experimentação. Em tempos mais recentes merecem igualmente destaque a obra de Godfrey Reggio, sobretudo a trilogia ‘Qatsi’ através da qual leva a cabo um autêntico retrato civilizacional tão fascinante quanto abstracto, bem como o filme de Douglas Gordon e Phillipe Parreno, ‘Zidane – Um retrato do século XXI’, que acompanha e nos mostra o desempenho do futebolista francês ao longo de um jogo, recorrendo a mais de dezena e meia de câmaras e diversas soluções de *zoom*, sendo o resultado final algo entre o documentário e a instalação artística.

Para além do documentário, o *videoclip*, uma forma de expressão que se viria a tornar omnipresente na programação televisiva a partir dos anos 80, sobretudo com o surgimento do canal MTV, é outras das áreas audiovisuais onde a influência do cinema experimental e as conseqüências criativas da mesma, mais se fez sentir. Obra normalmente apontada como precursora estilística do *videoclip* é o filme ‘Scorpio Rising’, de Kenneth Anger, que sob as suas imagens faz passar uma banda sonora constituída por diversas músicas *rock*. Mas autores como Fishinger, McLaren, Brakhage ou Zbig são outras referências. Alguns autores reconhecidos do cinema experimental realizaram mesmo videoclips para bandas *pop*, como Robert Breer (assinou ‘Blue monday’, do grupo New Order) ou Bruce Conner, que trabalhou com os Devo e com a dupla Brian Eno/David Byrne. Por outro lado, e isso parece inegável, a própria criação de *videoclips* tem-se revelado, ao longo das últimas décadas, seguramente uma das áreas onde a experimentação formal (nos mais diversos aspectos: ritmos, formas, cores, montagem, efeitos especiais, etc.) e técnica mais se tem revelado profícua. Basta pensarmos nas obras de Michel Gondry, Stephane Sednaoui, Jonathan Glazer ou Chris Cunningham, por exemplo – sendo que alguns deles se aventuraram mesmo na realização de obras experimentais.

Como referimos antes, o próprio cinema comercial, contra o qual o





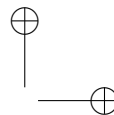
cinema experimental tende usualmente a operar, acaba por colher ensinamentos deste. Quer ao nível da montagem quer ao nível dos efeitos visuais ou do tratamento sonoro, diversas são as áreas onde podemos reconhecer paralelismos com as soluções e recursos normalmente utilizados no cinema experimental – basta pensarmos em exemplos clássicos de aproximação entre o experimental e o mainstream como sejam ‘Napoleão’ e ‘A Roda’, de Abel Gance, cujas soluções de montagem e encenação seriam ao longo de décadas imitadas, e culminando na citação feita por Steven Spielberg em ‘Saving Private Ryan’, ou as coreografias de Busby Berkeley, sobretudo o pendor acentuadamente abstracto dos números musicais de ‘Golddiggers of 1933’ e ‘Footlight Parade’.

Importa igualmente salientar que um vasto conjunto de nomes que, ao longo da história do cinema, trabalharam no interior do cinema convencional fizeram da experimentação formal ou da ousadia temática o seu manifesto criativo. Referimos de seguida alguns desses criadores. Desde logo, podemos encontrar em obras como ‘A paixão de Joana D’Arc’ ou ‘Vampyr’, nas décadas de 1920 e 30, uma notória tendência para a ruptura com as convenções da época na obra de Carl Dreyer. Igualmente notável a este respeito é a obra do multifacetado artista Jean Cocteau (poeta, pintor, cineasta, etc.) que resolveu transpor para o cinema o seu imaginário de sonhos e alucinações, tão marcado pelas premissas do movimento surrealista a que pertenceu. Em obras como ‘Le Sangue d’un Poet’, ‘Orfeu’ ou ‘A Bela e o Monstro’, podemos encontrar diversos sinais de uma inquietação discursiva bastante peculiar.

Em França, e no contexto da *Nouvelle Vague* (já de si um movimento cinematográfico que tomou a experimentação formal e temática como um imperativo, ainda que trabalhando muitas vezes no ou a partir do interior das convenções de género), três nomes devem ser destacados: Chris Marker, que em obras como ‘La Jetée’ (onde recorre a imagens fixas para ilustrar a narrativa) ou ‘Sans Soleil’ (um documentário formalmente desafiador), dá mostras da sua inventividade criativa; Alain Resnais, que em ‘Hiroshima, mon amour’ trabalha num registo onde drama ficcional e documentário histórico se parecem tornar indistinguíveis, mas, sobretudo, em ‘L’Année Dernière à Marienbad’, escrito por um autor maior da experimentação na literatura, Alain Robbe-Grillet, cria novas dimensões e inquietações discursivas através da mais notável

Livros LabCom



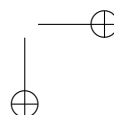
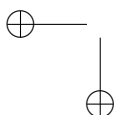


indistinação entre sonho e realidade, entre passado e presente, entre o aqui e o algures, desmultiplicando e confundindo as referências mentais, identitárias, geográficas e temporais das personagens, dos acontecimentos e dos espectadores; por fim, Jean-Luc Godard, um dos mais provocadores criadores e pensadores da cultura e das formas cinematográficas, capaz de tomar as convenções para as reconfigurar e, muitas vezes, estilhaçar, submetendo o cinema, na sua própria obra, a um questionamento estético, político e filosófico permanente (resultado: o filme-ensaio, um sub-género do qual ele é o mais destacado praticante).

Prosseguindo, destacamos dois realizadores britânicos em cujo trabalho o esforço de experimentação é notório: Derek Jarman e Peter Greenaway. Momento fulcral da experimentação na obra do primeiro é o filme 'Blue', uma longa-metragem constituída exclusivamente por um ecrã a azul, sob(re) o qual o próprio realizador vai abordando as mais diversas questões da sua vida pessoal e da sua biografia artística. Já no que toca a Peter Greenaway, ele é seguramente um dos mais empenhados pensadores e exploradores das capacidades expressivas do meio cinematográfico. Questões como o tempo, o espaço, as convenções de representação, a ligação entre as artes, a importância da escrita, a materialidade e configurações do ecrã ou os efeitos visuais são constantemente abordadas em títulos como 'Os Livros de Próspero', 'Um Z e dois Zeros' ou 'Livro de Cabeceira'.

Nos EUA, dois realizadores, sempre difíceis de categorizar em função do modo como escorregam sistematicamente entre a tradição das convenções e a ousadia quase iconoclasta exibem, igualmente, com notável frequência, uma especial predisposição para a experimentação: falamos de Gus Van Sant, e, sobretudo, de David Lynch. No caso deste último, o seu desafio às convenções de verosimilhança e causalidade narrativas, tão notório em obras como 'Lost Highway', 'Mulholland Drive' ou 'Inland Empire' acabaria por torná-lo no mais ousado dos realizadores americanos que trabalham (ou trabalharam), habitualmente, num registo *mainstream*, reservando-lhe um lugar quase indiscutido na história do cinema americano recente e mesmo da cultura ocidental contemporânea.

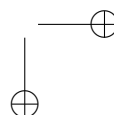
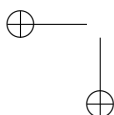
Em tempos mais recentes, gostaríamos de chamar igualmente a atenção para o trabalho de três outros autores. Em primeiro lugar, Alexan-





der Sokurov. Em ‘Mãe e Filho’ e em ‘Pai e Filho’, ele apresenta um trabalho de manipulação da plasticidade das imagens que dá à sua obra um cariz poético dificilmente comparável no panorama contemporâneo. Já em ‘A Arca Russa’, a experimentação é levada ao limite do desafio técnico e artístico: este filme é constituído por um único plano-sequência, com mais de noventa minutos, realizado nos corredores do Museu Hermitage e com a participação de milhares de figurantes. Em segundo lugar, referimos o trabalho de Lars Von Trier: a experimentação é notória não apenas nas obras realizadas no contexto do chamado Dogma 95, uma corrente cinematográfica assente num manifesto de prescrições, como acontece com ‘Os Idiotas’, mas igualmente em obras como ‘Dogville’, onde a inexistência de um cenário físico dá ao filme um tom teatral, mas inteiramente verosímil. Por fim, temos Michel Gondry. A sua obra como realizador de *videoclipis* é seguramente uma das mais elogiadas – nela, a experimentação com as matérias pode ir das modalidades clássicas da animação, como o *stop-motion*, às mais sofisticadas soluções técnicas contemporâneas (mas sempre avesso às tecnologias digitais). É este espírito de exploração formal que ele transporta também para as suas longas-metragens, acabando por criar uma obra de grande diversidade formal, mas estilisticamente de uma exemplar coerência.

Se a experimentação se tem oferecido no cinema, muitas vezes, como uma espécie de resistência ou mesmo de oposição às convenções narrativas do cinema comercial, a verdade é que, mesmo a este nível, e com diferentes estratégias, a ousadia e a ruptura de premissas e hábitos instituídos também aqui têm sido levadas a cabo. Para além do filme de Alain Resnais já referido, ‘L’Année Dernière à Marienbad’, ou da obra múltipla de Godard, podemos encontrar diversos outros exemplos de desconstrução ou denegação da narrativa clássica. ‘Rashomon’, de Akira Kurosawa, é um exemplo fundador de experimentação narrativa, multiplicando as perspectivas e dando-nos a ver um acontecimento segundo quatro versões distintas. Em tempos mais recentes, para lá das obras já enunciadas de David Lynch, a que se poderia juntar a sua série televisiva ‘Twin Peaks’, encontramos vários títulos narrativamente irreverentes como ‘Groundhog Day’, em que o protagonista acorda constantemente no mesmo dia, ‘Run Lola Run’, que nos dá três versões hipotéticas da mesma história cujo desfecho muda devido a pequenos





incidentes, ‘Timecode’, de Mike Figgis, em que o ecrã é dividido em quatro imagens simultâneas, apresentando cada uma delas uma linha narrativa distinta, ou ‘Memento’ e ‘Irreversível’, cuja ordem narrativa é radicalmente refeita.

Como se pode constatar, se é certo que se pode traçar um percurso histórico relativamente autónomo do cinema experimental, não deixa de ser igualmente verdade que o investimento criativo na expansão das possibilidades expressivas do cinema, seja a nível técnico, temático ou estilístico, se verifica de igual modo nas modalidades mais convencionais da sétima arte, como seja o cinema narrativo. Ainda assim, parece-nos importante sublinhar um outro campo onde o cinema experimental parece ter encontrado, nas últimas décadas, o seu território criativo de eleição: a vídeo-arte. A integração das tecnologias videográficas na logística do cinema experimental desde há muito que se verificou. Ao contrário do que sucedeu com a indústria, que tendeu sempre a depreciar a tecnologia do vídeo, o cinema experimental adoptou-a sem particular resistência, originando, com o decorrer dos anos, o advento da vídeo-arte como forma perfeitamente legítima do sistema e do circuito das artes. Dos fundadores Nam June Paik ou Wolf Vostell a nomes mais recentes como Douglas Gordon, Steve McQueen, Matthew Barney ou Pipilotti Rist, passando por Bill Viola ou Bruce Nauman, uma vasta comunidade se dedicou a prolongar os ensaios que o cinema experimental inaugurara já bem longe, nos anos 1920. Este reenvio para os pioneiros do cinema experimental não deixa de ter um significado particular: é que das novas experiências digitais aos *videoclips* ou ao *vjing*, a cada passo reconhecemos muitas das suas premissas fundadoras.

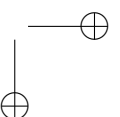
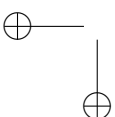
Bibliografia

Sobre os diversos géneros cinematográficos, encontramos uma extensa bibliografia. Aqui, propomos apenas alguns títulos que podem servir uma boa introdução às temáticas em questão.

Acerca dos géneros clássicos, abordados na primeira parte...

PINEL, Vincent, *Ecoles Genres Et Mouvements Au Cinema*, Paris, Larousse, 2000

www.livroslabcom.ubi.pt





SCHATZ, Thomas, *Hollywood genres*, Thomas Schatz, Boston, McGraw-Hill, 1981

ALTMAN, Rick, *Film/genre*, London : BFI, cop. 1999

DIXON, Wheeler Winston (ed.), *Film genre 2000 : new critical essays*, New York, State University of New York Press, 2000

GRANT, Barry Keith, *Film genre reader III*, Texas, University Press, 2003

Acerca do Cinema de Animação, abordado na segunda parte...

BECK, Jerry, *Animation art : from pencil to pixel*, Flame Tree, 2004

FURNISS, Maureen, *Art in motion: animation aesthetics*, John Libbey, 2007

THOMAS, Frank, *Illusion of life: Disney animation*, Disney, 1984

WELLS, Paul, *Understanding animation*, Routledge, 1998

WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit*, Faber and Faber, 2001

Acerca do Cinema Experimental, assunto da Terceira parte...

DIXON, Wheeler Winston, *Experimental cinema: the film reader*, Routledge, 2002

HATFIELD, Jackie, *Experimental film and video: an anthology*, John Libbey, 2006

LE GRICE, Malcolm, *Experimental cinema in the digital age*, British Film Institute, 2006

O'PRAY, Michael, *Avant-Garde Film: forms themes and passions*, Wallflower, 2002

REES, A.L., *History of experimental film and vídeo*, British Film Institute, 2000

Livros LabCom

