



Programa Europeu  
de Educação para o Cinema  
dirigido aos Jovens

# O CINEMA REINVENTADO

CADERNO PEDAGÓGICO



# I - INTRODUÇÃO

## SUMÁRIO

### I - ABERTURA

- CinEd : Uma colecção de filmes, uma pedagogia do cinema **p 2**
- Porquê estes filmes? **p 3**
- O programa «Cinema reinventado» **p 3**

### II - OS FILMES: CONTEXTO **p 4-9**

### III - OS FILMES, UM A UM

- *Danses serpentine* (“Danças serpentina”): vista Lumière; *Danse excentrique* (“Dança excêntrica”), Alice Guy **p 10-13**
- *Opus III*, Walter Ruttmann **p 14-15**
- *Rainbow Dance* (“Dança arco-íris”), Len Lye **p 16-17**
- *Chat écoutant la musique* (“Gato ouvindo música”), Chris Marker **p 18-19**
- *Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová **p 20-21**
- *While Darwin Sleeps* (“Enquanto Darwin dorme”), Paul Bush **p 22-23**
- *Impressiones en la alta atmosfera* (“Impressões na alta atmosfera”), José Antonio Sistiaga **p 24-25**
- *La Croissance des végétaux* (“O crescimento dos vegetais”), Jean Comandon **p 26-27**
- *Virtuos Virtuell*, Thomas Stellmach **p 28-29**
- *Notes on the Circus* (“Notas sobre o Circo”), Jonas Mekas **p 30-31**
- *Schatten* (“Sombras”), Hansjürgen Pohland **p 32-33**
- *Vormittagsspuk / Fantômes du matin* (“Fantasmas da manhã”), Hans Richter **p 34-35**

### IV – CORRESPONDÊNCIAS

- Rebonds **p 36-37**
- Questões de cinema, diálogos entre os filmes **p 38-44**

### V - ITINERÁRIOS PEDAGÓGICOS **p 44-47**

### VI - GLOSSÁRIO **p 48-49**

## CINED: UMA COLECÇÃO DE FILMES, UMA PEDAGOGIA DO CINEMA

CinEd dedica-se a uma missão de transmissão da sétima arte como objecto cultural e suporte de pensamento do mundo. Para tal, uma pedagogia comum é elaborada a partir de uma colecção de filmes provindos de produções dos países europeus parceiros do projecto. A abordagem pretende-se adaptada a uma época marcada pela mutação rápida, profunda e contínua da nossa forma de ver, receber, difundir e produzir as imagens. Estas são vistas sob uma multitude de ecrãs: do maior (o das salas de cinema) aos mais pequenos (os *smartphones*), passando bem entendido pela televisão, pelos computadores e pelos *tablets*. O cinema é uma arte ainda jovem, cuja morte já foi muitas vezes prevista; somos obrigados a constatar que não é nada disso. Estas mutações repercutem-se sobre o cinema, e a sua transmissão deve ter nomeadamente em conta o modo cada vez mais fragmentado de visionar os filmes, a partir dos diversos ecrãs. As publicações CinEd propõem e afirmam uma pedagogia sensível e intuitiva, disponibilizando saberes, ferramentas de análise e possibilidades de diálogos entre a imagens e os filmes.

As obras são encaradas em diferentes escalas, no seu todo evidentemente, mas também por fragmentos e segundo diferentes temporalidades – a imagem fixa, o plano, a sequência. Os cadernos pedagógicos convidam à apropriação dos filmes com liberdade e leveza; uma das finalidades principais consiste em discorrer sobre a imagem cinematográfica segundo múltiplas perspectivas: a descrição, etapa essencial de qualquer demanda analítica, a capacidade de extrair e seleccionar as imagens, classificá-las, compará-las, confrontá-las – as do filme em questão com as de outros, mas também com todas as artes da representação e da narrativa (fotografia, literatura, pintura, teatro, banda desenhada...). O objectivo é que as imagens não se escapem, mas sim que façam sentido. O cinema é, sob este ponto de vista, uma arte sintética particularmente preciosa para construir e consolidar os olhares das jovens gerações.

**O autor deste caderno:** Doutorada em Artes visuais e do espectáculo na Universidade de Pisa desde 2013, Francesca Veneziano é formadora e professora de cinema, orientando-se as suas pesquisas à volta do cinema de vanguarda e do cinema das origens. Trabalha como conferencista para o centro de exposições Le Bal (Paris) e organiza programações, festivais e ateliés pedagógicos para a associação Braquage. É autora e encenadora de um espectáculo visual para público jovem «Pequeno raio».

**Com a participação de:** Sébastien Ronceray (associação Braquage, Cinemateca francesa)

**Coordenação pedagógica do dossiê:** Cinémathèque française (CCAJ), Nathalie Bourgeois

**Agradecimentos:** François Bailly, Isabelle Bourdon, François Chabret, Stefanie Schlüter, Delphine Voiry-Humbert e Julie Ferrif

**Coordenação geral:** Institut Français

**Copyright:** CinEd

Este caderno pedagógico é utilizável apenas num quadro não comercial, sendo o seu conteúdo protegido pelos artigos L.111-1 e L.112-1 do código da propriedade intelectual (CPI).

# PORQUÊ UM PROGRAMA DE FILMES EXPERIMENTAIS E DE VANGUARDAS HOJE?

Com o programa duplo de «cinema reinventado», abrimos uma porta sobre um cinema espantoso e pouco conhecido, para aguçar a sensibilidade e encorajar a criatividade de todos, desde a idade mais jovem.

Os filmes experimentais não contam histórias, mas podem mostrar as aventuras de estranhas personagens: formas, cores e assuntos. Estes filmes contêm uma parte de infância, dado que qualquer forma de criação neles é permitida: gatafunhar para se divertir, andar à volta para relevar, desmontar para compreender *de dentro* os mecanismos técnicos e criativos do cinema.

Assim, o cinema experimental apresenta-se como uma maneira de pensar o cinema e não como um género, e responde *visualmente* à questão: «O que é o cinema?»; não dissimula os seus segredos de realização, pelo contrário, revela-os. Os filmes experimentais exibem os elementos da película – raspagens, perfurações, intervalos entre os fotogramas – para fazer ver sobre que suporte as imagens se imprimem. Por vezes, imperfeições visíveis e assumidas, erros ou falhanços vêm lembrar que a pessoa que realizou esse filme experimentava, testava. Privilegiando formas abstractas, cores e as suas texturas, formas originais de montagem, estes filmes relacionam-se com as artes plásticas (tão determinantes para os cineastas vanguardistas dos anos 1920), com a pintura, a foto, mas também a música, a poesia, lembrando-nos que o cinema não nasceu narrativo.

A experimentação cinematográfica, ao mesmo tempo lúdica e pedagógica, oferece pois uma entrada privilegiada na fabricação do filme, já que mostra os fundamentos do cinema, em acção e em liberdade. Convida o espectador a lançar um olhar diferente sobre as imagens. Os filmes experimentais dão forma a puras sensações: visuais, sonoras e mesmo tácteis. Abandonando o cinema, esses filmes exploram as formas narrativas, através de uma destruturação próxima do sonho; concebem mundos ou figuras, formas e cores aparecem, desaparecem, metamorfoseiam-se. Movimentos de câmara, desfocagens, desregulações do ritmo da tomada de vistas (como fazem os cineastas científicos), jogam com as expectativas da nossa percepção e lembram que o movimento cinematográfico é uma ilusão. Ao convidar-nos para nos deixarmos transportar pelo fluxo sensorial das imagens, não nos constrangem a uma leitura unívoca, antes se abrem a todo o tipo de interpretações.

Desligados dos interesses comerciais, resultando do desejo de se transformarem em ferramentas para filmes resolutamente pessoais, as práticas experimentais abrem um campo de criação e de possíveis infinitos. Numa época de cinema digital e da desmaterialização dos suportes, o cinema experimental faz-nos (re)descobrir um conjunto de técnicas que soube perpetuar a magia original do cinema. Repousa sobre um gestual explosivo e descomplexado, através do qual construir e destruir, montar e desmontar, explorar e analisar são facetas fundamentais de um só gesto: criar.

## PROGRAMA «O CINEMA REINVENADO» CINEMA EXPERIMENTAL E VANGUARDAS Programa duplo

### PRIMEIRA PARTE

*Danse excentrique*, Alice Guy (1902) - 2'

*Opus III*, Walter Ruttmann (1924) - 6'

*Rainbow dance*, Len Lye (1936) - 4'

*Chat écoutant la musique*, Chris Marker (1990) - 3'

*Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov et Alexandra Moralesová (2014) - 3'

*While Darwin Sleeps*, Paul Bush (2004) - 5'

*Impressiones en la alta atmosfera*, José Antonio Sistiaga (1989) - 7'

**Duração da primeira parte: 30'**

### SEGUNDA PARTE

*Danse serpentine*, vista Lumière (1897) – 1'

*La Croissance des végétaux*, Jean Comandon (1929) – 8'

*Virtuos Virtuel*, Thomas Stellmach (2013) – 7'

*Notes on the Circus*, Jonas Mekas (1966) – 12'

*Schatten*, Hansjürgen Pohland (1960) – 10'

*Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter 1927 – 7'

**Duração da segunda parte: 45'**

Este programa «O Cinema reinventado» CinEd foi concebido pela Cinemateca francesa (Paris), com a Cinemateca Real da Bélgica (Bruxelas), o Deutsches Filminstitut (Francfort-sur-le-Main), o EYE Filmmuseum (Amsterdam), no quadro de um parceria entre CinEd e o programa europeu FLICK (Film Literacy InCubator Klub).

Parceiros de CinEd: A Bao A Qu (Espanha) / Asociace českých filmových klubů, z. a. (República Checa) / Arte Urbana Collectif (Bulgária) / Cinémathèque française e Institut Français (França) / Cooperativa Sociale GET (Itália) / IhmeFilmi (Finlândia) / NexT Cultural Society (Roménia) / Meno Avilys (Lituânia) / Os Filhos de Lumière (Portugal).

## UM CINEMA PLÁSTICO, ARTESANAL E INDEPENDENTE VANGUARDA DOS ANOS 1920

O cinema experimental situa-se na fronteira entre o cinema e as outras artes. Como num quadro, as suas personagens são frequentemente as cores, a luz, os assuntos e as formas; como numa partitura musical, as suas motivações podem evoluir consoante lógicas de ritmo e de analogia; como numa dança, a câmara pode efectuar movimentos coreográficos. Mas, como no cinema, é pela projecção sobre um ecrã que esses universos aparecem. O experimental não é um género de cinema, pois não entra numa categoria definida segundo uma temática ou segundo códigos narrativos. Trata-se sobretudo de uma *prática artística* de corpo inteiro, como o são a pintura, a música e a dança; estabelece pontes entre o cinema tradicional e essas dimensões artísticas. Os filmes experimentais não têm o imperativo de contar histórias segundo uma construção narrativa, o que lhes permite ser um veículo poderoso de sensações e de impressões. Essa dimensão sensorial visa o prazer do olhar e as reacções do corpo. O cinema experimental explora portanto caminhos desconhecidos dos filmes tradicionais, nos quais os elementos específicos do cinema – a projecção, a película, o movimento – se tornam os terrenos de uma *experiência*.

A criação experimental é frequentemente artesanal, por vezes solitária, sempre a contracorrente da organização industrial do cinema. As especificidades profissionais e técnicas (realizador, chefe operador, montador...) são-lhe estranhas, bem como a repartição em etapas de produção (pré-produção, argumento, rodagem, montagem...). Estas funções são muitas vezes concentradas na exclusiva personalidade criativa do artista. O cinema experimental sofre com e beneficia de, à vez, essa independência. Longe do mercado tradicional, luta para se fazer conhecer melhor, já que continua a ser pouco difundido pelos circuitos de exploração clássicos. Por outro lado, essa autonomia permite-lhe uma liberdade criativa fora das normas.

Estes aspectos contraditórios, bem como as experiências esparsas que lhes estão ligadas e que se reúnem sob a denominação (por vezes controversa) de cinema experimental, deram lugar a várias correntes, cada uma reivindicando uma identidade própria: o cinema absoluto, o cinema puro... Sem entrar na questão nominal, é importante sublinhar que a expressão «cinema experimental» agrupa filmes realizados por cineastas. O que pode parecer uma evidência (já que são cineastas quem faz o cinema) é contradito pela história dessa prática. No momento do seu nascimento, com efeito, são artistas, oriundos portanto de domínios artísticos que não o cinema, quem realiza filmes experimentais.

A origem do cinema experimental inscreve-se na continuidade das vanguardas artísticas. Nascidas em Itália, em França e na Alemanha ao acabar o primeiro conflito mundial, estas correntes artísticas visam uma renovação das artes e das suas tradições. Os movimentos vanguardistas reivindicam uma ruptura revolucionária com o passado. Os artistas que integram estas correntes multiplicam os seus domínios de intervenção, as formas criativas influenciam-se umas às outras, num espírito modernista ligado ao advento da indústria mecânica (com a velocidade e a electricidade como verdadeiros ícones), à recusa da guerra mortífera e da política absurda que a ela conduziu, à emergência de novas formas de pensamento (a psicanálise, as revoluções soviéticas...).

O cinema participa nestes questionamentos e nestas revoluções criativas. Nos fins dos anos 1910, numerosos cineastas são de opinião que o cinema não se deveria limitar a formas narrativas e que as suas pesquisas – estéticas e políticas – poderiam prolongar as das vanguardas. Fala-se, pois, dos filmes ligados a essa época, que podem aproximar-se deste ou daquele movimento artístico, designando-os como «filmes de vanguarda».

Os cineastas de vanguarda dos anos 1920 são muitas vezes artistas (pintores, fotógrafos) que se aventuram nas vias plenas de futuro do cinema. Esses pintores-cineastas deslocam as suas interrogações da tela para o ecrã. Por mais diferentes que sejam, artistas como Giacomo Balla, Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann, Fernand Léger encontram no cinema, *graças às suas especificidades* (quer dizer, à sua linguagem e às suas ferramentas específicas), o terreno no qual prolongam um repór em questão da pintura. Este pôr em dúvida da sua vocação para imitar a realidade tinha já seduzido os pintores impressionistas nos finais do século XIX, os quais visavam restituir uma impressão de movimento (ver no programa «Cinema das Origens» o cap. 4 «Correspondências com outras artes», 1. Pintura).



Vitesse de la voiture, Giacomo Balla, 1913

Alguns artistas tomam a música como referente. Os cineastas traduzem em imagens as noções de ritmo, cadência e harmonia, fazem o *raccord* dos planos segundo uma lógica de correspondência ou de contraponto, trabalhando a montagem como uma partitura musical. Há cineastas que transpõem em imagens partituras musicais preexistentes. Filmes de referência do cinema de vanguarda (*Ballet mécanique*, de Fernand Léger e Dudley Murphy, de 1924, os quatro *Opus* de Walter Ruttmann, de 1921-25, *Emak Bakia*, de Man Ray, de 1926, *Étude cinématographique sur une arabesque*, de Germaine Dulac, de 1929...) reivindicam-se próximos da música e livres da herança do teatro e da literatura. «O erro do cinema», escrevia em 1925 o pintor Fernand Léger, «é o argumento.» No ano precedente, Francis Picabia ironizava: «O teatro está para o cinema como o candelabro para a lâmpada eléctrica, o burro para o automóvel, o papagaio para o aeroplano.»



*Ballet mécanique*, Fernand Léger, 1924

Através dos seus escritos teóricos e dos seus filmes, a vanguarda bate-se por dar uma identidade própria ao cinema. A atenção habitualmente concedida à narração e ao desempenho do actor, que vem da tradição teatral, é alijada. Há uma focalização sobre o que é especificamente cinematográfico e que, ao mesmo tempo, aproxima o filme das outras artes como a pintura e a música: as possibilidades oferecidas pela montagem, a matéria da película, a composição do enquadramento, o ritmo, o movimento (ver glossário: Montagem e Película / emulsão).

A chegada do cinema sonoro (com a saída de *The Jazz Singer* [O cantor de jazz], em 1027) abranda as pesquisas do cinema de vanguarda europeu. A partir de 1930, fazer um filme custa mais caro, os dispositivos nascentes de registo de som são onerosos. Os diálogos aproximam ainda mais a escrita do filme da de uma peça de teatro. A efervescência que as vanguardas em Itália, em França e na Alemanha conheceram nos anos 1920 perde pé face à divisão do trabalho e à indústria cinematográfica definitivamente constituída.

Nesse período, os realizadores independentes, menos ligados a correntes artísticas de essência vanguardista, emergem nos outros países europeus. Na Holanda, Joris Ivens realiza odes poéticas e documentários à cidade, às suas linhas e às suas formas, às suas construções em ferro elevando-se para o céu, assim se situando no prolongamento de filmes mudos de sinfonias urbanas vanguardistas (o filme alemão *Schatten*, incluído no programa, continua esta abordagem). A vanguarda cinematográfica explora também as possibilidades da animação. O filme *Opus III*, de Walter Ruttmann (presente no programa) responde às pesquisas dos anos 1920 visando criar laços entre música e abstracção cinematográfica. Nascido na Nova Zelândia, Len Lye (ver o filme *Rainbow Dance*, no programa) realiza no início dos anos 1930 em Londres filmes pintados e raspados directamente sobre a película (ver glossário: Intervenções directas sobre a película).

## PONTES E CONTAMINAÇÕES: DA EUROPA PARA OS ESTADOS UNIDOS

A eclosão do regime nazi e a Segunda Guerra Mundial na Europa provocam a emigração para os Estados Unidos de numerosos artistas, entre os quais cineastas de vanguarda, como, entre outros, os alemães Oskar Fischinger e Hans Richter, o escocês Norman McLaren, Len Lye e o cineasta de origem checa Alexander Hackenschmied. Figura central na vanguarda checoslovaca dos anos 1930, este último desposara a cineasta americana Maya Deren. Juntos, realizarão *Meshes of Afternoon* (1943), inaugurando a vanguarda americana, sob a influência de filmes surrealistas.



*Meshes of Afternoon*, Maya Deren e Alexandr Hackenschmied, 1943

As pesquisas destes cineastas prolongam-se e modificam-se pelo contacto com a cultura dos Estados Unidos. Os seus filmes já tinham sido vistos pelos artistas estado-unidenses, e tinham-nos marcado.

Através do contacto com cineastas europeus, as suas ideias e as suas pesquisas, uma nova geração de cineastas nos Estados Unidos vai dar nascimento ao que se chamará o *cinema underground*. Os cineastas desta corrente defendem uma ideia de cinema livre, totalmente independente das formas e dos canais de difusão do cinema comercial. Sem ser abstracto, o cinema *underground* emancipa-se da narração clássica; as suas narrativas singulares, muitas vezes desestruturadas, aliam-se à contestação política dos anos 1960: contra a guerra do Vietname, contra a censura, pelo reconhecimento de qualquer cultura marginal.

A efervescência deste cinema estado-unidense dos anos 1950-1960 é tão intensa e criativa como a dos anos 1920 na Europa (onde a criação cinematográfica experimental teve muita dificuldade em recuperar da guerra). No entanto, estes filmes continuaram excluídos dos circuitos de exploração comercial. Organizam-se sessões, nas faculdades, em museus (Guggenheim...), algumas são improvisadas sobre telhados de edifícios em Nova Iorque e em São Francisco.

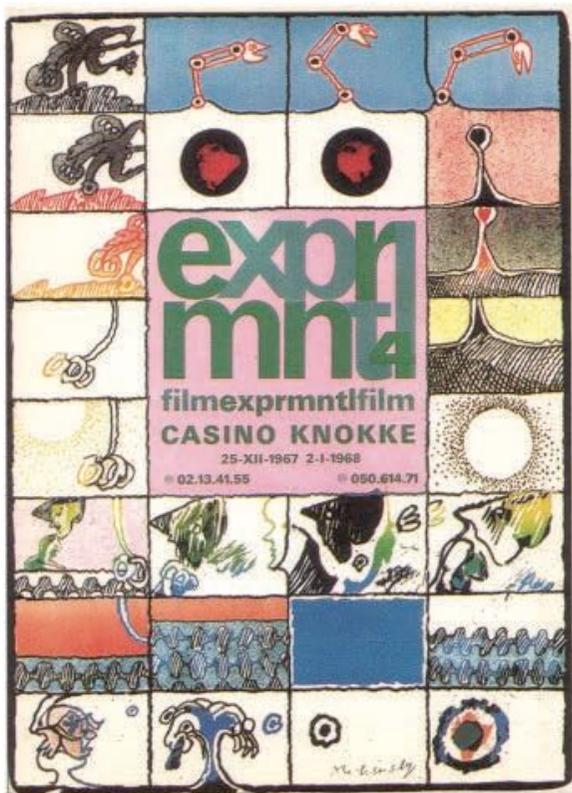
A figura do cineasta Jonas Mekas é central nesta época. Tendo fugido da sua Lituânia natal, ocupada durante a guerra, Jonas Mekas (autor de *Notes on the Circus*, no programa) roda filmes desde a sua chegada a Nova Iorque, em 1949. Para atenuar a marginalização do cinema underground, Jonas Mekas cria em 1954 a revista *Film Culture*, fundando depois com outros cineastas, em 1962, a Film-Makers' Cooperative. Graças a esta estrutura, nova no seu género, os cineastas experimentais organizam-se colectivamente, podendo desde então difundir os seus filmes fora dos circuitos tradicionais. O exemplo estado-unidense é seguido em vários outros países, sobretudo europeus, onde nascem cooperativas de distribuição de filmes experimentais (a London Film-Makers' Co-op em 1966, Light Cone em Paris em 1982). Em 1964, em Viena, o cineasta experimental Peter Kubelka participa na fundação do Österreichisches FilmMuseum, aí organizando numerosas projecções de filmes de vanguarda. Em 1970, vê o dia em Nova Iorque a Anthology Film Archives, primeira cinemateca especializada na conservação de filmes independentes, isto é, produzidos fora dos circuitos comerciais. O seu co-fundador é, mais uma vez, Jonas Mekas.



Jonas Mekas com a sua inseparável câmara Bolex

## QUE DIFUSÃO, QUE PRODUÇÃO HOJE?

A multiplicação de estruturas de difusão e de valorização do cinema experimental marca os anos 1970 e 1980: revistas editadas, ensino universitário, criação de numerosos colectivos de difusão. Desde então, o cinema experimental é acolhido por instituições, festivais (como o célebre EXPRMNTL que tinha lugar em Knokke-le-Zoute na Bélgica), museus, lugares alternativos.



Cartaz do festival EXPRMNTL de Knokke-le-Zoute (Bélgica),  
edição 1967-68

Na Europa e nos Estados-Unidos nascem os primeiros laboratórios independentes. Antes do aparecimento dessas estruturas, raros foram os realizadores que revelaram e fizeram cópias dos seus filmes. Tradicionalmente, as coisas passavam-se assim: os estúdios enviavam as películas rodadas para os laboratórios «profissionais», que os revelavam de um modo estandardizado. Os cineastas não tinham, pois, qualquer controlo sobre o processo de criação, contudo possível, durante a revelação.

Graças aos laboratórios independentes, os cineastas passam a poder controlar a revelação do filme e a realização das cópias (ver glossário: Revelação). Durante a revelação, durante a execução de cópias ou directamente sobre a película, os cineastas podem modificar as imagens e experimentar técnicas. Este tipo de laboratório floresce na Europa desde os anos 1990: na escola de artes de Arnhem, na Holanda, em Grenoble, em França, com o ateliê MTK, e depois em outras cidades (Nantes, Paris, Genebra, Berlim, Praga, Barcelona, Roterdão...<sup>1</sup>). Nos laboratórios, os próprios cineastas manejam as ferramentas, estudam a composição das emulsões e trabalham a película como uma matéria plástica. Graças às máquinas do laboratório, desenvolve-se também a criação de filmes concebidos a partir de películas já existentes, prática conhecida sob o nome de *found footage* (Cf. ficha de *Chat écoutant de la musique*).

Para os finais dos anos 1980-1990, em paralelo com a afirmação do vídeo, os laboratórios profissionais, os arquivos e as salas de cinema começam a ver-se livres do seu material (copiadoras – ver glossário –, projectores, películas...). Conscientes do seu valor inestimável, os laboratórios independentes recuperam esse material deitado fora pela indústria. Isto permite aos cineastas traficar e manipular essas máquinas, que aprendem a modificar para responderem às suas necessidades de experimentação (ver o filme *Rhus Typhina*, no programa).

Este interesse pela criação sobre suporte película não deve fazer esquecer que a emergência das ferramentas vídeo e digital alimenta também abordagens particulares no campo do cinema. Desde os anos 1970, numerosos cineastas apropriam-se destas ferramentas. O filme *Chat écoutant de la musique*, de Chris Marker, presente neste programa, entra neste campo (ver ficha do filme).

<sup>1</sup>O número de laboratórios independentes no mundo atinge hoje uma quarentena (ver: <http://www.filmlabs.org/>)

## LIGAÇÕES COM O CINEMA DAS ORIGENS E COM O CINEMA CIENTÍFICO

Se bem que inovador, esse modo artesanal de revelar a película não é novo na história do cinema. Antes de a indústria cinematográfica se afirmar e sistematizar as etapas de realização do filme, os primeiros realizadores revelavam eles mesmos as suas películas. Não tinham outras opções: os laboratórios profissionais ainda não existiam. Os operadores de câmara dos irmãos Lumière estavam equipados com película virgem, produtos químicos e o Cinematógrafo, que utilizavam não somente para a colheita de imagens mas também para fazer exemplares de cópias e, de seguida, para as projectar (ver no programa «Cinema das Origens», ficha das vistas Lumière). Para os cineastas experimentais, pelo contrário, a prática do laboratório provém de uma vontade e de uma demanda criativa. Esta releva da mesma sensação que atravessa o cinema dos primeiros tempos, em que «tudo é possível». Os décors improvisados, a matéria da película que os erros de revelação tornam visível, narrações com uma coerência frágil, as sensações que sobrelevam a narrativa, os «truques» realizados por George Méliès (sobreimpressões, paragem da câmara...), a coloração directa sobre a película dos irmãos Lumière, entre outras... O cinema experimental englobou, e fez seu, este arsenal de técnicas artesanais e de tentativas.

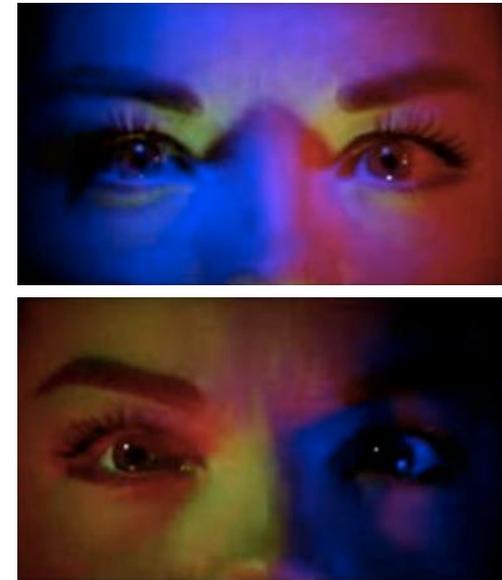
A prática experimental estabelece também uma ligação com o cinema científico. Como este, inventa processos que visam ver o mundo de uma maneira diferente. Para descobrir os segredos da «realidade», o cinema científico procura aproximar-se o mais possível dela. Na sua ambição de metamorfosear as representações do real, de «ver o invisível», os cineastas experimentais podem ter recurso aos mesmos processos e atingir resultados espantosamente próximos. Com efeito, as técnicas de tomada de vistas, de revelação das cópias e de projecção permitem jogar com o tempo e o espaço: podem abrandar as imagens, acelerá-las, pará-las. Graças às objectivas, é possível descobrir os universos microscópicos e, desse modo, mergulhar em mundos por vezes desconhecidos, que não fazem senão mostrar-nos a realidade sob um outro aspecto, por mais surpreendente que seja. Como os realizadores de filmes científicos, os cineastas experimentais têm recurso às possibilidades ópticas (muito grande plano, desfocagem...) na tomada de vistas ou no laboratório.

O cinema de vanguarda, do mesmo modo que os filmes dos primeiros tempos e o cinema científico, leva longe o desejo de criar novas formas e novas maneiras de lançar o seu olhar sobre o mundo e de o reinventar. Por todas estas razões, os programas «O cinema reinventado» integram filmes científicos e filmes das origens (*La Croissance des végétaux*, *Danse excentrique*).

## FILIAÇÕES, HIBRIDAÇÕES: O CINEMA NARRATIVO

Muitos dos filmes tradicionais, do cinema clássico ao cinema contemporâneo, recorrem a efeitos que se poderiam qualificar como experimentais. Estes efeitos jogam com cores, com o assunto, com a temporalidade ou com a forma dos planos; têm funções diferentes consoante a intenção do realizador. Por exemplo, a escolha de cores não realistas pode engendrar paisagens imaginárias: na célebre sequência do «Stargate» de 2001, *Odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968, E. U. / G. B.), a personagem atravessa o espaço num túnel com cores psicadélicas, formas abstractas e circulares que aparecem e desaparecem à passagem do astronauta.

Em *L'Enfer* (1964), filme inacabado (mas do qual se podem ver alguns planos em *L'Enfer d'Henri-Georges Clouzot* realizado por Serge Bromberg e Ruxandra Medrea), o realizador francês Henri-Georges Clouzot experimenta processos cromáticos alucinatórios. Para traduzir o ciúme que enlouquece a personagem masculina, Clouzot projecta sobre o rosto e o corpo de Romy Schneider, que interpreta a esposa daquele, efeitos de cor caleidoscópicos. Em imagens de beleza plástica perturbadora, o corpo de Schneider torna-se o ecrã mutável sobre o qual se projecta a paranóia do homem.



*L'Enfer* [O inferno], Henri-Georges Clouzot, 1964  
(filme inacabado)

Para explicitar os sentimentos de uma das suas personagens, o realizador francês Olivier Assayas pediu ao artista plástico Claude Duty para raspar a película de uma sequência do seu filme *Irma Vep*. Esta escolha confere mais força dramática à cena. Linhas brancas, em resultado dos rasgos das raspagens, saem dos olhos ou do rosto da personagem, materializando o seu olhar ou a sua emoção. Efeitos de *ralenti* concorrem para dar a essa sequência uma temporalidade estranha, como a que se experimenta em momentos de forte intensidade emocional.

O *ralenti* e a inversão da música, empregados pelo cineasta Jean Vigo em 1932 na batalha de almofadas de *Zéro de conduite* [Zero em comportamento], dão à revolta dos internados de um colégio um carácter lírico e onírico. Na longa-metragem de ficção *Sedmikrásky* [As pequenas margaridas] (Věra Chytilová, 1966, Checoslováquia), a revolta das heroínas, também elas frondosas, será acompanhada por numerosos «desregramentos cinematográficos» (montagem, cor, enquadramentos...) inspirados pelas experimentações do cinema alternativo.



*Sedmikrásky* [As pequenas margaridas], Vera Chytilová, 1966

Outros realizadores, como Brian de Palma, trabalham sobre a simultaneidade. Como montar dois acontecimentos que se desenrolam no mesmo momento? Das suas primeiras longas-metragens aos seus filmes mais recentes (*Hi Mom* [Olá, mamã] em 1970, *Snake Eyes* [Os Olhos da Serpente] em 1998, *Passion* [Paixão] em 2012...), De Palma sempre recorreu ao *split screen*. Esta técnica permite dividir (*to split*) o ecrã em duas ou mais partes, mostrando cada uma um ponto de vista diferente, mas simultâneo, de um dado acontecimento. O cinema experimental joga sobre a desconstrução das componentes do cinema. O plano e o ecrã entram necessariamente neste conjunto de elementos cuja forma e função se podem afectar.

Sendo infinitas as possibilidades plásticas oferecidas pela película, os cineastas experimentais contemporâneos continuam a explorá-las. Embora antigas, algumas câmaras de película continuam operacionais, ao contrário das ferramentas digitais, que se tornam muito depressa obsoletas, ao sabor das inovações tecnológicas vangloriadas pela indústria dos fabricantes.

No entanto, o cinema experimental de hoje integra também os contributos das tecnologias mais recentes e alimenta-se sempre das ligações com as outras artes. Uma nova geração de cineastas tem origem de secções de artes gráficas, de artes digitais, de novos *media* e de artes visuais das universidades e das escolas de artes. As suas criações produzem cruzamentos fecundos. Elas são mostradas tanto nas salas de cinema como nos centros de artes, nos museus e em locais alternativos. A obra fílmica pode integrar vários formatos de imagens: vídeo, digital e argêntico. Os filmes são cada vez mais parte integrante de instalações complexas, que tanto comportam a imagem em movimento como a música, o desenho, a escultura, a dança... um panorama rico e sempre surpreendente que, hoje como ontem, vai para lá dos limites tecnológicos do cinema.

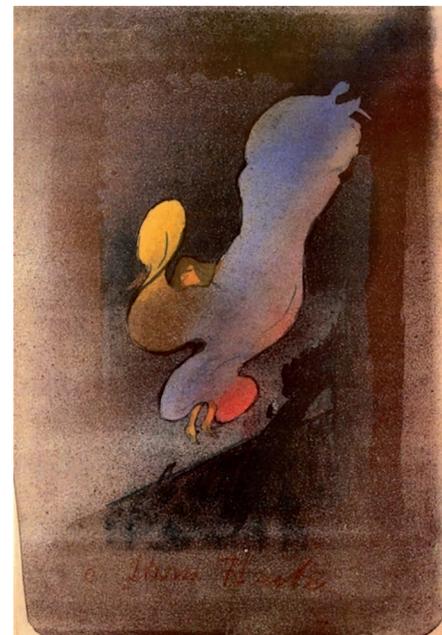
**DANSES SERPENTINES: Vista lumière e danse excentrique, de alice guy**

1897, França, 35 mm, coloração sobre preto e branco, 1 min  
 1902, França, 35 mm, preto e branco, 1 min 50  
 Realização: Alice Guy  
 Bailarina: Lina Esbrard  
 (Ver também no Programa «Cinema das Origens», capítulo II – Os filmes: Contexto).

**A DANÇA SERPENTINA:**

Criada em 1892 pela artista estadunidense Loïe Fuller, a dança serpentina repousa sobre um jogo de projecções coloridas e de véus brancos. Um dispositivo de iluminação projecta luzes de cores que vão mudando sobre o vestido da bailarina, que funciona como um ecrã ondulante. Em Paris, as metamorfoses da *Fée Lumière* cativam o público e inspiram os artistas: Henri de Toulouse-Lautrec pinta-a três vezes e o poeta Stéphane Mallarmé atribui-lhe o poder de mediação entre a realidade e o mundo dos espíritos.

A dança serpentina seduz também os primeiros realizadores, que se apropriam desse espectáculo através dos jovens meios do cinema: Loïe Fuller instala-se em Paris no momento em que o cinema acaba de ser inventado. Filmes de danças serpentinadas (rigorosamente interpretados por imitadores e imitadoras de Loïe Fuller) são rodados por vários pioneiros do cinema.



Loïe Fuller, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893 (litografia)

Tais filmes são muito semelhantes, quanto ao dispositivo e quanto à duração. Comportando as câmaras do início do cinema uma metragem reduzida de película (17 m), os filmes duram à volta de um minuto. Na época a câmara assenta muitas vezes sobre um pé, logo está fixa. É instalada mais ou menos frontalmente em relação ao que é filmado, revestindo o ponto de vista de um espectador idealmente instalado na sala de teatro. Não existindo ainda a película a cores, as serpentinas são filmadas a preto e branco. O que nos faz apreciar a diversidade das realizações são as variações, mais ou menos sensíveis: as figuras desenhadas pelos dançarinos, a escolha das roupas, a presença da coloração.

Entre os pioneiros do cinema que realizaram filmes de dança serpentina está Thomas Edison, que roda três com o seu Cinetógrafo, em 1894, George Méliès, que realiza um em 1896, e evidentemente os irmãos Lumière e Alice Guy, cujas Serpentinhas abrem os nossos dois programas de «Cinema reinventado».

### OS AUTORES:

Os irmãos **Auguste (1864-1948) e Louis (1862-1954) Lumière** são os inventores do Cinematógrafo, aparelho que permite ao mesmo tempo o registo de imagens, a cópia (ver glossário: Copiadora) e a projecção de filmes. Vários artistas e cientistas tinham já realizado filmes antes deles, mas os Lumière foram os primeiros que tiveram a ideia de projectar as suas «vistas» (era assim que os filmes eram chamados). Durante 1895, os dois irmãos organizam algumas projecções privadas para apresentação da sua invenção a públicos especializados, de industriais e de cientistas. Na tarde de 28 de Dezembro do mesmo ano, data fixada como a da invenção do cinema, projectam um programa de filmes para um público pagante. A sessão tem lugar no Salão Indiano do Grand Café do hotel Scribe, em Paris. Pela primeira vez na história, os espectadores pagam bilhete para ver filmes: nessa tarde, os Lumière inventaram o espectáculo cinematográfico.

Sendo de pequenas dimensões, o Cinematógrafo pode ser facilmente transportado. Os irmãos Lumière confiam a realização de filmes a vários «operadores» (o termo «realizador» não existe ainda na época) para que, como eles diziam, estes «metam as imagens do mundo na caixa». Vários desses operadores são-nos desconhecidos. Entre eles, o que registou para os Lumière a Dança Serpentina, neste programa de filmes.

### A AUTORA:

**Alice Guy (1873-1968)** é reconhecida como sendo a primeira realizadora e a primeira produtora da história do cinema. Secretária de edição na muito jovem empresa de Léon Gaumont, fundada em 1895 (e que foi a primeira sociedade de cinema do mundo), ela propôs ao seu empregador realizar uma «vista cómica» como forma de reparação para os compradores de um projector defeituoso. Foi assim que, passado pouco mais de um ano sobre o nascimento do cinema, Alice Guy realiza o seu primeiro filme: *La Fée aux choux* [A fada das couves]. Foi graças ao êxito inesperado dessa vista, bem como à expansão igualmente imprevisível do cinema, que Léon Gaumont lhe confiou

a direcção de um departamento de realização de vistas animadas de ficção. Alice Guy ocupa esse posto de 1896 a 1906, inovando na encenação e nos assuntos tratados, e realizando centenas de filmes.

Instalada em 1907 nos Estados Unidos para promover um aparelho Gaumont, Alice Guy fundou nesse país a sua própria casa de produção, Solax. No início recheada de êxito comercial, a carreira americana depressa se tornou num fracasso. Abandonada pelo marido, acumulando dívidas e insucessos comerciais, Guy tenta, sem sucesso, voltar ao cinema francês. Em 1957, recebe uma homenagem na Cinemateca Francesa.

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

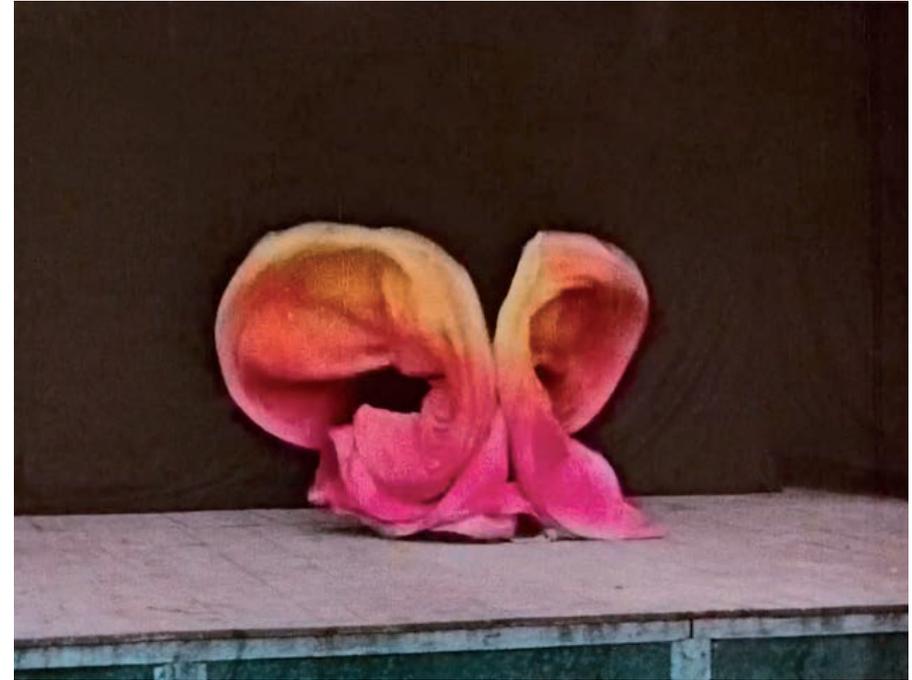
**Auguste e Louis Lumière:** Um dos interesses dessa Dança Serpentina está na colocação da câmara. Esta não fica em posição perfeitamente frontal em relação à *performance*, mas ligeiramente descaída para a direita, o que permite ao operador integrar no enquadramento os limites do palco (ver no programa «Cinema das Origens», a ficha Vistas Lumière). Essa escolha não é anódina: em muitas das danças serpentinas o dispositivo cénico não está visível, isto para que toda a atenção fique centrada sobre a *performance* da dançarina. Através deste ligeiro desvio da câmara, o operador dá acesso à dança e ao lugar que a acolhe. A escolha de mostrar os barrotes que sustentam o palco vai no mesmo sentido. A *performance* é assim menos desencarnada, o dispositivo cénico mais presente, a ligação com o teatro imediata e reivindicada.

A atracção principal das danças serpentinas reside nos jogos cromáticos. Desde os primeiros anos do cinema, certos realizadores, entre os quais os irmãos Lumière, dedicam-se à coloração das películas. O vestido escolhido para a dançarina é inteiramente branco, o que permite, depois da rodagem, colorir a película, deixando ver as variações de cor aplicadas sobre o vestido. No filme, este é objecto de variações cromáticas: do azul ao verde, do verde ao rosa, e assim sucessivamente, à razão aproximada de uma mudança em cada dois segundos.

Na época, a aplicação da cor sobre a película fazia-se ainda há mão, sendo cada um dos fotogramas colorido a pincel ou à escova. A prática da coloração de imagens transparentes estava já difundida, laboratórios especializados aplicavam tintas sobre placas de vidro, suporte de projecção da lanterna mágica. Desde a sua concepção em 1659 por Christiaan Huygens, astrónomo e físico holandês, as projecções luminosas da lanterna mágica se difundiam pelo mundo inteiro, mas tais espectáculos desapareceram progressivamente com o advento do cinema, e os laboratórios converteram-se então para a coloração de películas. A superfície da película é muito mais pequena do que a das placas de vidro: este trabalho de precisão é lento e laborioso (ver também sobre este assunto as fichas-filme sobre *Impressiones en la alta atmosfera e sobre Rainbow Dance*).



*Danse excentrique, Alice Guy*



*Danse serpentine, Auguste e Louis Lumière*

**Alice Guy:** Ao contrário do vestido da dançarina no filme Lumière, o de Lina Esbrard não é inteiramente branco, sendo decorado por motivos ondulantes (que evocam os movimentos da serpentina). Alice Guy escolheu um vestido com ornamentos, o que permite deduzir que, no momento da rodagem, ela já sabia que a película não iria ser colorida. A câmara, ligeiramente mais próxima do que a dos Lumière, permanece perfeitamente frontal. O espectador pode, pois, concentrar-se sobre os movimentos da dançarina e do seu vestido, do qual se distinguem os drapeados e a sobreposição de dois véus. Também nos apercebemos das expressões da dançarina (esta sorri, e por vezes parece adivinhar-se uma careta de esforço) bem como das mãos: estas seguram, pelo exterior do vestido, a extremidade de varas colocadas no interior de cada uma das mangas. Todos estes aspectos (a visibilidade das mãos e das expressões do rosto, os motivos e os drapeamentos do vestido, a ausência dos efeitos cromáticos) são sinais de uma presença incarnada: Alice Guy lembra que sob o vestido da dançarina há de facto uma mulher, e não uma pura aparição luminosa.

Pelo seu poder de encarnação, estes elementos compensam a sobriedade extrema do dispositivo cénico. Alice Guy não mostra nem os limites do palco nem a arquitectura que o sustenta. O que tem a ver com a herança do teatro são a entrada e a saída de Lina Esbrard, bem como as saudações dirigidas ao espectador, uma marca da evolução da linguagem cinematográfica. Nos filmes primitivos, a primeira volta de manivela faz-se quando a acção já se iniciou. Na serpentina dos irmãos Lumière, por exemplo, a dança já começou quando o operador liga a câmara; o operador desliga a câmara sem que a dança tenha ainda terminado. No filme de Alice Guy, a dançarina entra no enquadramento depois de a realizadora ter começado a rodar. No fim do filme, Alice Guy espera que a dançarina saia de cena antes de desligar a câmara. Estes elementos de encenação / realização testemunham uma complexidade crescente da escrita cinematográfica.

**Louis Lumière:** «O cinema foi uma coisa relativamente fácil e exigiu de mim pouco tempo e esforço. Pelo contrário, estando efectivado e estando assegurada a sua exploração [...], dediquei-me à reprodução das cores [...]. Foram necessários sete anos de esforços ininterruptos. Não fiz outra coisa durante esse longo período [...]. Nunca perdi a coragem, contra os conselhos dos que me rodeavam [...] É demasiado complicado, nunca lá chegarás... Creio que essa incredulidade chegou mesmo a servir-me de estímulo.»<sup>2</sup>

**Sobre Louis Lumière:** «A câmara só poderia ter nascido de um demiurgo capaz de ser ao mesmo tempo um criador, um cientista e um artista, um industrial e um realizador [...]. É na medida em que Louis Lumière é ao mesmo tempo Mozart, Paganini, Stradivarius, que ele é o pai do cinema [...]. Se o cinema mundial lhe deve a sua impulsão e o seu nascimento, deve-os ao dinamismo desses primeiros filmes rodados por Louis Lumière, que contém todo o futuro, todo o passado, todo o presente do cinema e cuja perfeição escapa ao espaço e ao tempo [...]. Eles terão dentro de cem anos, dentro de mil anos, o potencial do que será então aos olhos dos nossos descendentes a última imagem da modernidade.»<sup>3</sup>

**Alice Guy:** «Filha de um editor, li muito, mas retive pouco. Fiz um pouco de teatro amador e pensava que se podia fazer melhor. Enchendo-me de coragem, propus-me timidamente a Gaumont a escrever um ou dois sainetes e fazê-los representar por amigos meus. Se se tivesse previsto o desenvolvimento que isso viria a ter, nunca eu teria obtido consentimento. A minha juventude, a minha inexperiência, o meu sexo, tudo conspirava contra mim.»<sup>4</sup>

**Sobre Alice Guy:** «Guy Alice [...], primeira mulher realizadora do mundo. Pioneira? Sobre esta palavra o Larousse diz «*desbravadora* de regiões ocultas», acrescentando depois: «figurado: que prepara as vias, o êxito». Guy Alice é isto. Ela desbrava e os outros colhem. Ela inova e os outros recolhem a glória. Ela abre a via, mas não recebe de todo os louros.»<sup>5</sup>

**Sobre Loïe Fuller e a Dança Serpentina:** «[Loïe Fuller] deu uma sensação completamente desconhecida: a do movimento da luz. A dançarina [...] é uma luz que dança, que ondula, que se move.»<sup>6</sup>

**Loïe Fuller:** «Quando enfim estou prestes a começar, a primeira coisa a fazer com qualquer que seja o projector é ensinar os electricistas a encontrar as suas cores e a fazerem uma perseguição. Depois eles aprendem os sinais, e o responsável do gás tem de saber qual é o momento apropriado para cortar ou não o gás<sup>7</sup>, o maquinista de cena deve saber quando é que é preciso subir ou descer a cortina do fundo e ajudar-me a entrar para os bastidores dando a impressão ao público de que desapareci no nada.»<sup>8</sup>

<sup>2</sup> Les Frères Lumière et les premières photographies en couleurs, André Barret, 1989.

<sup>3</sup> Henri Langlois, L'Art des Lumière, in Le Monde, 1970.

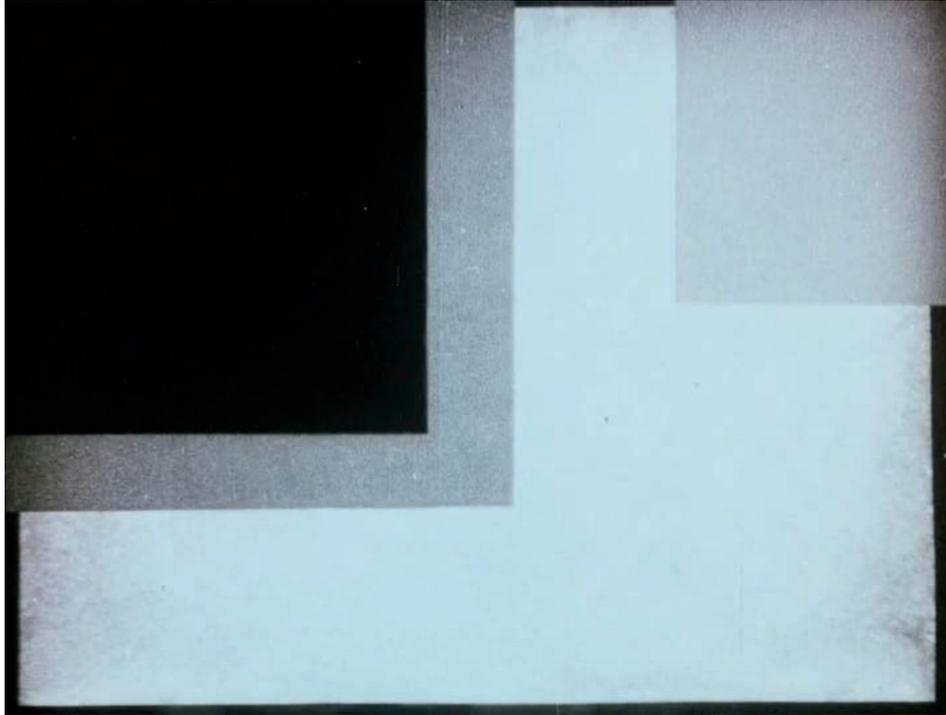
<sup>4</sup> Alice Guy, Autobiographie d'une pionnière du cinéma (1873-1968), Paris, Denoël/Gonthier, 1976.

<sup>5</sup> Claire Clouzot, Préface, Alice Guy, Autobiographie d'une pionnière du cinéma (1873-1968), 1976.

<sup>6</sup> Félicien de Ménil, Histoire de la danse à travers les âges, 1905.

<sup>7</sup> Até princípios dos anos 1890, a iluminação nos palcos de teatro era assegurada por lâmpadas de gás, depressa sendo substituída pela incandescência, depois do incêndio na Ópera Cómica de Paris.

<sup>8</sup> Citada por Giovanni Lista, Loïe Fuller, Danseuse de la Belle Époque, Paris, Stock Editions d'Art Somogy, 1994, p. 223.

**OPUS III**

1924, Alemanha, cor, 35mm, 6 min  
 Realização: Walter Ruttmann  
 Música : Hanns Eisler

**O AUTOR:**

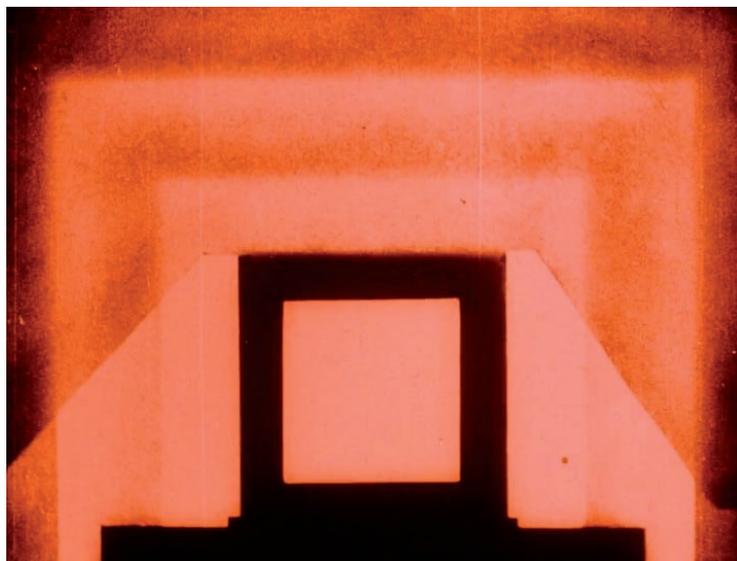
**Walter Ruttmann** (1887-1941) estuda arquitectura e pintura. No contexto dos seus estudos, faz amizade com o artista de origem alemã Paul Klee, que será um dos pintores mais influentes do século xx. Este é violinista experimentado, Ruttmann violoncelista desde muito jovem. Os dois artistas interessam-se muito cedo pelas relações entre a imagem e o som. Partilham uma preocupação: como criar equivalentes visuais do ritmo musical (ver ficha Os filmes: Contexto, cap. Vanguardas dos anos 1920)? Os caminhos dos dois artistas responderão a essa pergunta com as ferramentas próprias das suas respectivas artes: a pintura para Klee, o cinema para Ruttmann. Com efeito, Ruttmann realiza as suas primeiras telas abstractas durante a segunda metade dos anos 1910, mas compreende rapidamente que a sua via é a da «pintura com o tempo». É nesta linha que concebe o primeiro dos quatro filmes Opus, em 1921.

Considerado como um dos pioneiros do cinema abstracto, próximo de Oskar Fischinger, de Viking Eggeling e de Hans Richter (autores respectivamente, em 1921, de *Diagonasympfonin / Symphonie Diagonale* e de *Rhythmus 21*, filmes seminais para numerosas formas de cinema abstracto, gráfico ou estrutural), Ruttmann quer exprimir-se através de meios não figurativos: formas puras, ritmo da montagem (ver glossário: Montagem). O movimento na grande cidade é ocasião para esticar os limites dessa reflexão sobre a montagem e a música: com *Berlim, sinfonia de uma grande cidade* (1927), Ruttmann mostra um dia de Primavera em Berlim e assina a sua obra-prima. Aproximando-se do regime nazi, virá a tornar-se operador de câmara de Leni Riefenstahl, e será ferido no início dos anos 1940 na frente russa: morrerá algum tempo depois.

**O FILME:**

Walter Ruttmann realiza entre 1921 e 1925 quatro curtas-metragens de animação, «Opus» cujas «personagens» são aplanamentos de formas circulares, de triângulos, de quadrados, de formas geométricas que aparecem, saem e circulam no enquadramento, entrando por vezes em colisão umas com as outras. Em *Opus III*, Ruttmann privilegia os movimentos verticais e os volumes rectangulares ou quadrados. Essas formas são azuis, violetas ou pretas e brancas. Sofrem várias transformações durante o filme. Mais ou menos finas, sobrepõem-se, elevam-se ou contraem-se. Quando se multiplicam umas atrás das outras, tem-se a impressão de que irradiam. Quando emergem de sob o enquadramento, parecem edifícios que se erigem. Por volta de meio do filme, surgem formas circulares ou sinusoidais que envolvem as figuras rectangulares.

Os movimentos das formas geométricas oscilam entre os de um balé e os, mecânicos, produzidos pelos pistões, pelas bombas ou pelas engrenagens. A atracção pela modernidade (as cidades, os motores) é evidente, e trata-se sobretudo da tradução visual de ritmos musicais. Realizado numa época em que o cinema era mudo, *Opus III* virá a ser acompanhado por partituras musicais (evidenciando-se a do músico Hanns Eisler).



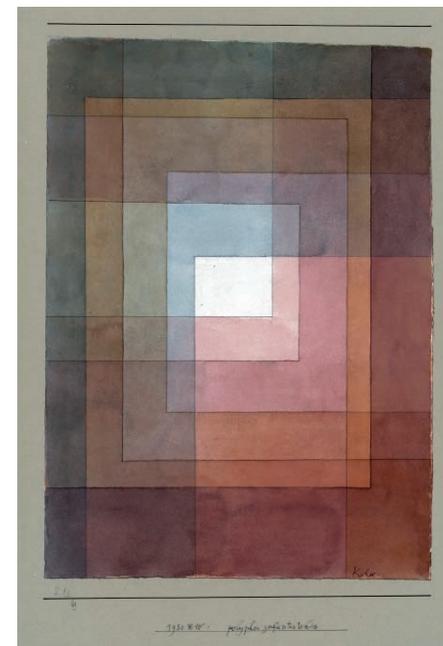
*Opus III*, Walter Ruttmann

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

*Opus III* inscreve-se numa série de quatro filmes em que diversas experiências de cinema gráfico foram desenvolvidas por Ruttmann. Para *Opus III*, ele concebe uma técnica inovadora de pintura sobre vidro. Para começar, aplica tinta de óleo sobre pequenos retângulos de vidro iluminados por baixo. As formas pintadas, monocromáticas, são modificadas e fotografadas imagem por imagem, à medida que são efectuados retoques entre cada tomada de vistas. Depois da realização do primeiro *Opus*, Ruttmann enriqueceu essa técnica para a aplicar nos seguintes, combinando-a com um sistema de esculturas em plasticina, uma espécie de massa para modelar.

Certas formas animadas de *Opus III* são esculturas que podem facilmente mudar de forma ou de tamanho, e que são postas em movimento por Ruttmann por meio de barras horizontais: podia assim fazê-las rodar gradualmente entre cada tomada de vista realizada imagem por imagem (como na rotação de um filme de animação), o que, graças às esculturas em volume, dá à imagem uma sensação de profundidade.

Com este filme, Ruttmann parece passar da tela para o ecrã de cinema, juntando às duas dimensões um efeito de profundidade. Faz assim lembrar as experiências de pintores como o holandês Piet Mondrian, que, na mesma época, procurava fazer sair a pintura do espaço imposto pelo quadro (colando fora do quadro elementos da sua tela). Em Ruttmann, a abolição da bidimensionalidade do ecrã do cinema desloca a pesquisa para a profundidade da imagem projectada. Dado a rotação da escultura gerar uma nova forma, Ruttmann fotografa-a a cada deslocação. A presença viva das cores acrescenta um efeito



*Polyphon gefasstes Weiss* [Branco polifonicamente embutido], Paul Klee, 1930  
(caneta e aguarela sobre papel, sobre cartão)

de deslumbramento ao carácter abstracto do filme; Ruttmann pensava nessa época que «o filme a cores virá, apanhando desprevenida uma humanidade que não estará preparada para tal».

**Walter Ruttmann:** «Estou enamorado pela musa bruxuleante [o cinema], e partilho o destino de muitos homens enamorados: não gosto dela como ela é, mas como o que eu queria que ela fosse. Porque acredito na arte no cinema. Mas duvido que qualquer obra de arte cinematográfica tenha sido realizada até agora. [...] Uma obra de arte [...] só resultará se nascer das possibilidades e das exigências do seu material.»<sup>9</sup>

**Sobre Walter Ruttmann:** «[É o] prazer infantil, [a] brincadeira inocente com as imagens o que os artistas de vanguarda admiravam no primeiro cinema. Isto também vale para os filmes abstractos de Walter Ruttmann [...]. Os circulozinhos, os quadradinhos, os triangulozinhos e as linhazinhas em movimento não querem ser mais do que são. O que conta nem sequer é a forma, mas a brincadeira que ela desencadeia. O que fascina é o prazer da brincadeira.»<sup>10</sup>

<sup>9</sup> R. Bruce Elder, *Harmony and Dissent: Film and Avant-Garde Art Movements in the Early 20th Century*, Waterloo, Ontário, Wilfried Laurier University Press, 2008, p. 117.

<sup>10</sup> Artigo de Ruud Visschedijk, em *Cinema d'avanguardia in Europa*, Milano, de Paolo Bertetto e Sergio Toffetti, Torino, Museo Nazionale del Cinema, 1996.

## RAINBOW DANCE



1936 Reino Unido, 35 mm, cor, 4 min  
 Realização: Len Lye  
 Câmara: Franck Jones  
 Dançarino: Rupert Doone  
 Música: composição de Burton Lane, interpretação da Rico's Creole Band  
 Produção: John Grierson  
 Distribuição: GPO Film Unit  
 Película: Gasparcolor

### O AUTOR:

Criador sem par, Len Lye (1901-1980) é simultaneamente poeta, escultor, pintor, músico, realizador de filmes de animação e de documentários. Originário da Nova Zelândia, muda-se para Londres, onde trabalha a partir de 1926. No ano seguinte, Len Lye integra o serviço cinematográfico dos correios ingleses (GPO Film Unit), que emprega uma equipa de cineastas para a realização das suas publicidades. O filme publicitário, mas também o *clip* ou o filme encomendado, foram frequentemente verdadeiros terrenos de experimentações visuais para cineastas à procura de formas novas<sup>11</sup>. Sob a égide da GPO, Len Lye teve carta-branca para prosseguir a via criativa da qual será o pioneiro: experimentação directa sobre película, exploração das sensações provocadas por todos os movimentos (formas, cores) desligada da intenção narrativa. Desde os seus primeiros anos na GPO, Len Lye desenvolve novos modos de realizar filmes. Ele é considerado um pioneiro do «cinema directo», quer dizer, do cinema realizado intervindo directamente sobre o suporte: raspando a película, pintando-a, imprimindo imagens por baixo. *Rainbow dance* é realizado neste enquadramento.

Len Lye instala-se nos Estados Unidos em 1944. Aí realiza filmes até 1960; entre eles, *Free Radicals*, uma das suas obras-primas, filme raspado e minimalista, no qual formas brancas parecem simular uma dança eléctrica e remexida, directamente sobre a película. Depois dedica-se à pintura, à música e à escultura cinética.

### O FILME:

A silhueta de um homem com impermeável e guarda-chuva surge num *décor* chuvoso. Um arco-íris aparece no céu, o homem fecha o guarda-chuva e movimenta-o como se fosse uma guitarra: é o começo de uma dança com as cores que se prolonga por todo o filme. Agora vestido como um viajante, o homem salta e desloca-se de um *décor* para outro (lembrando a sequência de sonho em *Sherlock Junior*, de 1924, em que Buster Keaton passa como por magia de uma paisagem a outra): uma paisagem montanhosa, o mar, um campo de ténis... (ver glossário: Montagem). Nestes *décors*, a sua silhueta sofre transformações, muda de cor e desmultiplica-se. O homem brinca com formas gráficas e de peixes que atravessam a imagem, tenta tocar círculos com a sua raquete de ténis antes de estes se transformarem em moedas; cercado por estas moedas dispostas sobre um arco-íris, o homem encontra-se na sua cama. O arco-íris e as formas multiplicam-se e sobrepõem-se no enquadramento. *Rainbow Dance* fecha-se sobre o logótipo dos correios ingleses, também ele rodeado por moedas e por um arco-íris; ficou certamente esquecido: o filme era um *spot* publicitário!

<sup>11</sup> Ver, por exemplo, as experiências de animação publicitárias de Claire Parker e Alexander Alexeieff com o seu ecrã de alfinetes nos anos 1930, ou ainda o clip em plano-sequência de Zbigniew Rybczyński, em 1986, para *Imagine*, de John Lennon.



*Sherlock Junior*, Buster Keaton, 1924

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

Nos anos 1930, os processos de cinema a cores estão no seu começo (os historiadores identificaram, no entanto, mais de cinquenta processos de cinema a cores nos anos 1920. Ver também programa “Cinema das Origens», cap. II, Os filmes: Contextos, Primeiras cores). Os cineastas mais criativos recorreram a diferentes técnicas para realizar, longe das normas naturalistas, filmes a cores. Em *Rainbow Dance*, Len Lye desmultiplica os efeitos e os processos, a fim de criar um filme em que os acontecimentos são ditados pelos movimentos – a *dança* – das cores.

Len Lye usa uma película a cores Gasparcolor, com resultados pouco naturalistas, e geralmente pouco utilizada para os filmes de tomadas de vistas reais (são sobretudo os cineastas de animação que a usam). A emulsão dessa película (ver glossário: Película / emulsão) é composta por camadas químicas que podem dissociar-se umas das outras, para que se apresente uma única cor: apenas azul, apenas vermelho, apenas verde... Len Lye serve-se da especificidade dessa película para dar um aspecto monocromático a algumas das suas figuras, que se tornam verdadeiras manchas de cor: as ondas e os peixes animados cortados em papel, a silhueta e a cabeça do dançarino.



*Rainbow Dance*, Len Lye

É também possível utilizar todas as camadas da película Gasparcolor, as quais, então, adicionando-se, misturando-se, dão uma grande variedade cromática. É assim, por exemplo, que Len Lye cria os arcos-íris de cores: ele retém num movimento (por exemplo o salto da personagem) uma imagem azul, uma outra vermelha, uma outra verde... Através da escolha da película Gasparcolor, Len Lye afirma o lado resolutamente não realista, onírico e lúdico do seu filme. Len Lye define *Rainbow Dance* como sendo um «argumento da cor». Verdadeira personagem do filme, a cor permite-lhe reforçar também a ideia da viagem, das paisagens variadas, das transformações dos lugares.

Alguns planos de *Rainbow Dance* são realizados através de intervenções directas sobre a película (ver glossário: Intervenções directas sobre a película). Trata-se de utilizar a película como um suporte para pintar, para desenhar, para raspar (ver glossário: Película / emulsão). Por exemplo, a chuva no começo do filme é pintada sobre cada imagem por cima do que é filmado (não havia chuva a cair durante a filmagem da cena, quando a personagem tinha o guarda-chuva aberto).

As estrelas que fazem desaparecer o dançarino são, por seu lado, obtidas raspando directamente sobre a película as camadas da emulsão. A técnica da raspagem permite, com a ajuda de um aparo ou de um estilete muito pontiagudo que se usa como lápis, raspar a emulsão, fazendo aparecer sobre a película outras formas, para além das filmadas. Em vez de desenhar ou pintar, assim adicionando algo ao suporte, subtrai-se. Graças a esta subtracção da matéria, a luz do projector atravessa as partes raspadas da película e, sobre o ecrã, deixa-as aparecer em branco. Branca na projecção, a parte raspada pode por seu turno ser colorida.

Através dessa multiplicação de técnicas e de efeitos, Len Lye realiza um verdadeiro filme-colagem, no qual não somente as formas e as cores, mas também as matérias do filme, dançam entre si, através da «livre utilização dos meios de expressão cinematográfica», como sublinha o cineasta Hans Richter (ver ficha *Vormittagsspuk* / Fantômes du matin).

**Len Lye:** «Se se é capaz de compor música, deveria ser possível compor movimento. Se, na verdade, existem figuras melódicas, porque não existirão figuras do movimento?»

**Sobre Len Lye:** «Os filmes de Len Lye são um reflexo rítmico à volta do qual flutua o ar musical e que cria ilusão: aqui a mistura é tão estreita e tão profunda que não se pode separar o contributo do som do da imagem, e o humor e a ironia fazem contraponto.»<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Henri Langlois, *Écrits de cinéma (1931-1977)*, Flammarion / La Cinémathèque française, 2014.

## CHAT ÉCOUTANT DE LA MUSIQUE



1990, França, cor, vídeo, 3 min  
 Realização: Chris Marker  
 Música: Pájaro Triste, do músico catalão Federico Mompou (1914)

### O AUTOR:

**Chris Marker** (1921-2012) é uma das personalidades mais heteróclitas do cinema francês. Ao mesmo tempo cineasta, jornalista, ensaísta, tradutor, ilustrador, poeta, fotógrafo, Marker procurou incessantemente abrir as dimensões artísticas, cruzando-as. Um dos filmes fundamentais da sua obra, *La Jetée* [O Pontão] (1962), dá a ver uma narrativa futurista, utilizando principalmente fotografias. Marker realiza vários «filmes-ensaios», formas mais introspectivas e pessoais do que o documentário, que dão acesso ao pensamento do cineasta pelo anúncio em voz *off*. Esta forma cinematográfica permite a Marker exprimir o seu pensamento na primeira pessoa. A montagem desses filmes coloca lado a lado imagens díspares, seguindo uma lógica que lembra as associações livres. Inesgotável globetrotter, Marker dá testemunho das suas viagens e do encontro com outras culturas, em vários filmes-ensaios: *Dimanche à Pékin* (1956), *Lettre de Sibérie* (1958), *Cuba si* (1962), *Sans soleil* (1982 – Japão e outros países).

O contexto político dos anos 1960 marca uma mudança na sua criação. Continuando pessoal, esta passa a afirmar o seu engajamento político. Marker é um dos fundadores dos Grupos Medvedkine, experiências de cinema militante que funcionaram em França de 1967 a 1974, apoiando-se na entreatada dos cineastas (Jean-Luc Godard, Juliet Berto, Joris Ivens...) e os operários das fábricas de Besançon e de Sochaux que se opõem frontalmente ao patronato e ao governo. Nesse período, ele realiza filmes icónicos do cinema militante, entre os quais *Le Fond de l'air est rouge* [O fundo do ar é vermelho] (1978). Esse fresco majestoso que retrata dez anos de movimentos contestatários é um «filme de montagem»: compõe-se apenas de documentos de arquivo preexistentes. Em Marker, como nas obras de numerosos cineastas documentais, a prática do «filme de montagem» inteira-se do conteúdo das suas fontes, retoma-as e combina-as livremente a fim de criar uma outra obra. (Este gesto é também frequente do lado das vanguardas: fala-se de *found footage* quando, pela montagem de extractos preexistentes, se realiza um filme não narrativo, na fronteira entre o cinema e as artes plásticas). A obra de Marker testemunha um grande interesse pelas imagens, a sua montagem, a sua análise.

A partir dos anos 1980, Marker interessa-se pelas novas tecnologias. O vídeo e a informática tornam-se os territórios a atravessar, tanto nos filmes (em *Level Five*, 1997, recorre a imagens electrónicas) como nas instalações multimédia ou ainda no âmago do universo virtual de *Second Life*. Tendo a forma artística recurso a novas ferramentas, Marker expõe as suas preocupações de sempre: a introspecção, a memória, o engajamento militante, o desejo insaciável de descobrir novos lugares.

**LE FILM:**

**Chat écoutant de la musique** faz parte de *Zapping Zone*, uma grande instalação multimídia encomendada pelo Centro Georges Pompidou em Paris. Num espaço inteiramente preto do Centro Pompidou, Marker dissemina ecrãs que difundem fotografias, extractos dos seus filmes ou emissões de televisão. No vídeo *Bestiaire* [Bestiário], composto por três curtas-metragens, encontramos *Chat écoutant de la musique*. Marker filma o seu gato, «Guillaume-en-Egypte». Guillaume preguiça, depois olha de frente para a câmara, sem dúvida surpreendido (ou acordado?) pela sua presença; adormece de novo. Estendido sobre as teclas de um teclado dxv, ouve uma composição para piano inspirada num pássaro (*pájaro*) triste. Filmadas em grande-plano, as orelhas e as patas do gato reagem por vezes à música. Esta é gravada: Marker mostra-nos bem que ninguém usa o teclado que serve de cama ao seu gato; com um plano sobre uma aparelhagem sonora, sugere-nos a fonte da difusão. Cassetes e um CD estão pousados sobre o teclado; uma fotografia do gato também. Esta duplica a sua imagem e provoca por vezes confusão: estaremos a ver o gato ou a sua imagem?



*Chat écoutant la musique*, Chris Marker

**PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:**

Este pequeno filme muito pessoal, no qual se descobre o gato de Chris Marker, prolonga para um terreno íntimo o trabalho à volta da montagem (ver glossário: Montagem). Que impressões, que sensações se podem produzir trabalhando o *raccord* dos planos. Guillaume-en-Egypte é um «gato de montagem», porque (como assinala o crítico Jean-André Fieschi) a sua imagem é cortada em «vinte cinco fragmentos de gato descontínuo». Com efeito, só uma vez vemos a figura do gato por inteiro; os outros enquadramentos são todos de grandes ou muito grandes planos. Assim, seguimos cada micromovimento do gato: as suas orelhas e as suas patas, que se mexem quase imperceptivelmente, os seus olhos abertos. Marker dá-nos a impressão de entrar no

mundo «secreto» do seu gato; contudo, não se pode ter a certeza de que o protagonista esteja a ouvir a mesma música que o espectador; ou mesmo se ele está a ouvir seja o que for. O filme dá a ouvir a composição *Pájaro* triste na sua continuidade, mas o corpo e os movimentos do gato são fragmentados. Isto significa que a música pôde ser escolhida, e montada com as imagens, depois da rotação. A fragmentação dos movimentos de Guillaume deixa supor que a ordem dos acontecimentos do filme (o gato dorme, depois acorda, depois volta a dormir) foi escolhida por Marker. Sendo certo que o filme tem uma duração de três minutos, não podemos saber quanto tempo demorou a fazer a rotação: magia da montagem.



*Guillaume-en-Egypte*

**Chris Marker (a propósito de Guillaume-En-Egypte):** «Era meu íntimo, inseparável de mim e a única pessoa que eu aceitava ao pé de mim quando fazia montagem. Eu via pela direcção das suas orelhas se ele estava de acordo ou não com o que eu fazia.»

**Sobre Chris Marker:** «Em função da nossa maneira de ver as coisas, a realidade muda. É o nosso olhar, o nosso ponto de vista, que dá ao mundo o seu significado! [...] Todas as imagens que Chris roda, ele organiza-as, cola-as em conjunto com outras imagens, [...] com o som, tentando associações surpreendentes, mas sempre com a ideia de que é preciso convidar o espectador a pôr em questão a sua própria maneira de ver. Ele não conta histórias da mesma maneira que toda a gente: faz filmes como quem pensa.»<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Bartłomiej Woznica, Anastassia Elias, Chris Marker, *Le Cinéma et le monde*, Paris, Edições À dos d'âne, 2018.

## RHUS TYPHINA



2014, Arménia, República Checa, preto e branco, 16 mm, 2 min 50  
 Realização, imagem e montagem: Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová

### OS AUTORES:

Nascido no Casaquistão de uma família arménia, **Georgy Bagdasarov** vive e trabalha em Praga desde 2005. É formado em composição pela Academia de Música de Moscovo. Actualmente é saxofonista, guitarrista e DJ. Colabora regularmente com outros músicos e performers em projectos que envolvem um largo leque de práticas musicais.

**Alexandra Moralesová:** Originária da Argentina e da República Checa, vive e trabalha em Praga. Interessa-se por diferentes práticas de cinema argêntico, entre as quais o restauro de filmes encontrados. Com Georgy Bagdasarov, fundou LaboDoble, laboratório independente (ver Os filmes: Contexto), mas também estrutura de difusão e de pedagogia de cinema experimental.

### O FILME:

O título do filme, *Rhus Typhina*, aparece em planos de arbustos ligeiramente trementes. É o começo de um filme que é também o testemunho da pesquisa, da colheita e da preparação da planta que lhe dá o nome: o sumagre da virgínia ou linda-dos-jardins, pequeno arbusto de ramagens vermelhas, aveludadas, bastante propagado. *Rhus Typhina* é a denominação científica. Uma mulher e um homem caminham na floresta; só se vêem as suas sombras; adivinha-se que sejam os autores do filme, porque se nota que a mulher tem uma câmara na mão. O barulho dos seus passos e, de vez em quando, o zumbido de um insecto misturam-se com os de materiais que se roçam: são talvez as mãos dos cineastas passando nas folhas. Com efeito, planos das mãos ritmam a progressão do filme. De início, os dedos escorregam em folhas e nas cercas, tocam-nas, depois colhem-nas. Estes planos são muito curtos, durando por vezes menos de um segundo. Outras visões rápidas vão a par das mãos: uma serra abandonada, uma cadeira, um gato que se escapule nas ervas, um besouro, livros. Nas páginas, distinguem-se textos, compreendemos que são escritos científicos, porque se percebem fórmulas químicas; também se divisam ilustrações: são estampas de herbários, desenhos de homens e de mulheres que colhem e trabalham as plantas, dispositivos de circulação de líquidos. Estas visões fugazes antecipam o fim do filme, que mostra a preparação de um composto à base de *Rhus Typhina*. Sempre através de planos muito curtos, descobrimos uma bacia que contém as folhas colhidas e uma mão que aí despeja um líquido. As folhas são misturadas ao líquido, e uns planos mostram-nos um boião. Na etiqueta deste, o nome do preparado: «*Rhus Typhina*».

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

O filme é realizado em *tourné-monté* (como *Notes on the Circus*, cf. ficha). Sendo a montagem feita directamente na câmara, os cineastas podem pôr em sequência planos extremamente curtos, que seria praticamente impossível montar com uma técnica tradicional (ver glossário: Montagem). O *tourné-monté* permite também a realização de efeitos particulares durante a rodagem: por exemplo as sobreimpressões. A sobreimpressão é uma trucagem que consiste em impressionar, quer dizer registar, duas (ou várias) tomadas de vistas sobre um mesmo fragmento de película. A imagem final é múltipla, como resultado das imagens sobrepostas.

Esta técnica tem também um valor mais sensorial do que narrativo. De facto, as sobreimpressões e os planos muito curtos mergulham o espectador num ambiente sensível, o do surgimento das impressões. Os planos repetidos sobre as mãos, bem como a proximidade (visual e sonora) das plantas, restituem as sensações dos cineastas. Acrescentado após a rodagem, o som envolve o espectador num meio em que o conhecimento se faz pela vista tanto quanto pelo contacto, pela fricção dos elementos e das matérias. Os planos trementes fazem-nos partilhar a caminhada dos cineastas e as suas hesitações; tem-se a impressão de participar numa demanda enquanto esta decorre. Um outro elemento contribui para esta sensação de procura: a construção não linear do filme. A narrativa de *Rhus Typhina* faz-se aos solavancos, os cineastas revelam a razão do seu passeio à medida que o filme avança.



*Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová

*Rhus Typhina* é um filme contemporâneo que apresenta uma planta de um vermelho vivo: porquê então rodar a película a preto e branco? Isso explica-se pelo facto de que as características químicas da *Rhus Typhina* permitem desenvolver apenas filmes de emulsão preto e branco (ver glossário: Película / emulsão e Revelação). O filme é uma homenagem a essa planta, por ser graças às características químicas dela que ele pode existir. Para a revelação do negativo do filme (operação que eles efectuam à mão), os realizadores misturaram componentes da planta *Rhus Typhina* a banhos químicos não tóxicos, como compostos à base, por exemplo, de carbonato de sódio (utilizado nos produtos domésticos ecológicos). O filme relata não somente a procura da planta, mas também a preparação da nova química que essa planta torna possível, que é a mesma que permite revelar o filme.

De facto, depois de um filme ser rodado em película, as imagens existem sobre esta de modo «latente», o que significa que ainda não se vêem. Para que as imagens sejam visíveis, é preciso revelá-las. O processo da revelação da película faz-se principalmente graças a dois banhos químicos: o revelador e o fixador. Primeiro, a película é mergulhada no revelador, que faz aparecer as imagens (as quais deixam de estar latentes). Depois de ter sido lavada, a película é mergulhada no fixador, que pára o processo de revelação, para que a imagem não fique demasiado escura, contrastada...

Seja por preocupação ecológica seja porque os produtos químicos se tornaram muito difíceis de encontrar, muitos laboratórios independentes procuram na natureza os elementos para revelar a película: a planta *Rhus Typhina* permite isso.

---

**Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová:** «Experimentámos aplicar as propriedades da *Rhus Typhina* em fotoquímica. O filme dá conta das pesquisas, das experiências da colheita e da preparação do revelador no qual o negativo será finalmente revelado. A estrutura não linear da fórmula química, bem como a não linearidade do processo encontram-se na ordem das imagens.»

## WHILE DARWIN SLEEPS



2004, Reino Unido, cor, fotografias numéricas sobre 35 mm, DCP, 5 min  
 Realização, imagem, animação e montagem: Paul Bush  
 Som: Andy Cowton  
 Produção: Ancient Mariner

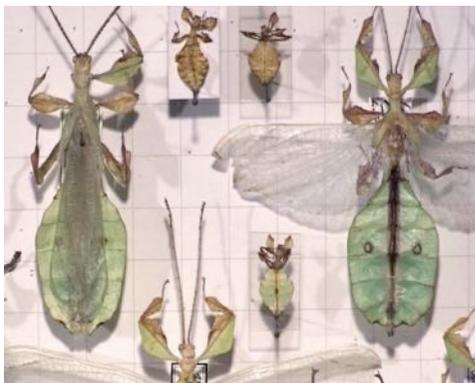
### O AUTOR:

Cineasta e professor de cinema, **Paul Bush** (1956) vive e trabalha em Londres. Realizou numerosas curtas e médias metragens que são difundidas em salas de cinema e em espaços museológicos. Em 1996, fundou a sua própria produtora, Ancient Mariner, com a qual produz os seus filmes e spots publicitários. Em 2012, realizou a sua primeira longa-metragem, *Babeldom*, documentário de ficção científica que delineia o retrato alucinado da cidade do futuro.

### O FILME:

*While Darwin Sleeps* é inspirado na coleção de insectos do Museu de História Natural de Lucerna, na Suíça. Essa coleção reúne mais de 250 mil espécimes: borboletas multicolores, libélulas, escaravelhos gigantes, grilos. No início do filme, a voz *off* de um guia do museu acompanha as imagens do filme: apresenta diversas espécies e descreve as suas características. Enquanto se ouve o comentário, planos fixos mostram diferentes insectos. Estes planos iniciais duram apenas alguns instantes, sendo os que se seguem cada vez mais curtos: cada um dos insectos é enquadrado por uma fracção de segundo. Ao mesmo tempo que o ritmo dos planos se acelera, esbate-se o comentário do conferencista, e tudo mergulha numa atmosfera quase fantástica: no som, ouve-se uma vibração que faz pensar num zumbido ou num bater de asas; na imagem, vemos desfilar mais de três mil espécimes de insectos, primeiro ao longo de uma prancha (como se a câmara se deslocasse lateralmente), cada um no lugar do anterior (como se cada um dos insectos, perfeitamente colocado no centro da imagem, desaparecesse em benefício do seguinte).

O encadeamento dos espécimes é demasiado rápido para que se possam distinguir. O espectador tem a impressão de assistir à metamorfose de um mesmo e único insecto por espécie. Centenas de escaravelhos, de borboletas e de mosquitos fundem-se uns nos outros, engrandecem, mudam de cor ou de forma das asas; patas e antenas crescem ou desaparecem... A sucessão rápida dos insectos provoca um efeito de cintilação, como um borboletear dos animais que aparecem por piscadelas coloridas. Está-se perante o mesmo fenómeno visual (ver glossário: *Cintilação / flicker*) num outro filme do programa: *Impressiones en la alta atmosfera* de José Antonio Sistiaga. Como neste, a chegada de cada imagem produz uma mudança brusca e uma surpresa para o olhar.



*While Darwin Sleeps*, Paul Bush

### TÉCNICA E PESQUISA ESTÉTICA:

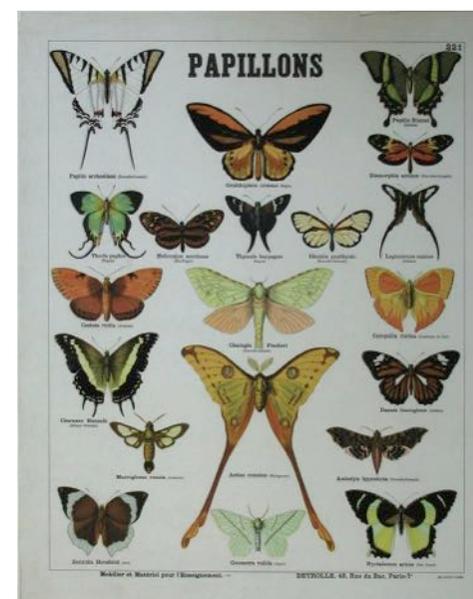
*While Darwin Sleeps* é realizado em «pixilação» (também se diz animação em volume ou em imagem por imagem; em inglês «pixilated» significa estapafúrdio, excêntrico).

Esta técnica de animação repousa sobre o fenómeno da ilusão do movimento (cf. ficha *Impressões en la alta atmosfera*). Consiste em tirar uma sucessão de fotografias de um mesmo objecto (mais raramente de um actor em carne e osso) cuja posição se muda a pouco e pouco e muito ligeiramente. Estas imagens podem ser tomadas com a ajuda de uma câmara ou de uma máquina fotográfica. Uma vez posta em movimento no projector a sequência de imagens fixas, dá a impressão de que o objecto fotografado *se anima*, logo que se mexe sozinho.

No caso de *While Darwin Sleeps*, não é o movimento ou a deslocação de um só e mesmo insecto que interessa o cineasta. Paul Bush quer trabalhar o motivo da metamorfose (ver ficha-filme *Danças serpentina*). Para tal, filma sucessivamente vários milhares de espécimes. Tira uma fotografia de um insecto, depois outra dum segundo insecto da mesma família, instalado no mesmo local que o precedente, depois, seguindo o mesmo princípio, uma terceira, uma quarta e assim sucessivamente. Este trabalho resulta do esforço, da meticulosidade, da escolha e da classificação, e para ele Bush teve de reflectir sobre a metamorfose e sobre o movimento de 3500 espécimes. Para dar a impressão de que os insectos voam, por exemplo, teve de: seleccionar centenas de mosquitos, escolher a ordem de os fotografar para criar a ilusão do bater de asas e depois fotografá-los um a um. Através da pixilação, Paul Bush «reanima» milhares de insectos postos em vitrinas na colecção do Museu de História Natural. Por dominar essa técnica de animação, Bush atinge um resultado altamente poético. Por um curto momento, o espectador tem a impressão de ver desfilar sob os seus olhos a história da evolução; e que esses insectos, que vêm de todas as épocas e de todas as partes do mundo, andam, voam, escapam às armadilhas.

**Paul Bush:** «Faço um novo filme por causa do precedente, e do que vem a seguir. É importante que os alunos compreendam que quando se começa é muito difícil; foi-o para mim. Mas quanto mais se faz mais fácil é ter ideias, compreender o que é interessante. Saber o que se põe de lado e o que se revela.»<sup>14</sup>

**Sobre *While Darwin Sleeps*:** «A experiência que oferece a obra é ao mesmo tempo maravilhosa e monstruosa; uma espécie de história natural gótica, em que o artista é como um aprendiz de feiticeiro dessacralizando o espaço do museu.»<sup>15</sup>

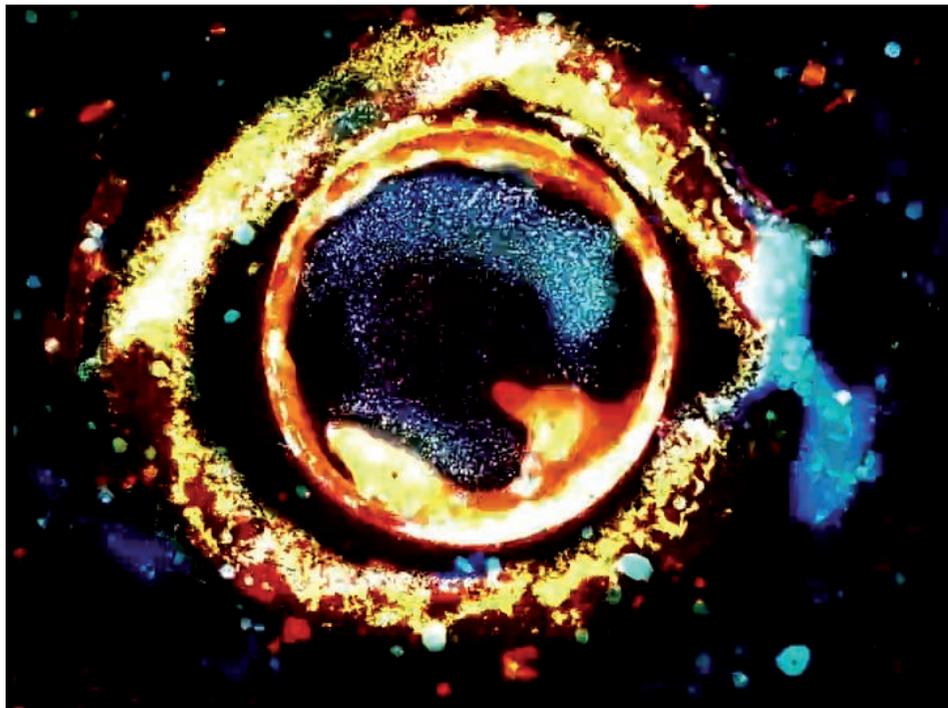


*Papillons*, Emile Deyrolle, 1870 ca.  
(prancha didáctica para as escolas)

<sup>14</sup> Entrevista com Paul Bush no quadro do convite para a Poudrière de Valence (França): <https://www.youtube.com/watch?v=oXY-73WkQyA>

<sup>15</sup> Alistair Robinson, director da galeria Northern Gallery for Contemporary Arts, de Sunderland, Inglaterra.

## IMPRESIONES EN LA ALTA ATMOSFERA



1988, País Basco, 35 mm (pintado sobre película 70mm IMAX), cor, 7 min, 1,37  
 Realização: José Antonio Sistiaga  
 Som: Waslaw S. Beklemicheff  
 Irrintzi (lançador de grito): Benat Achiari  
 Dedicado a Vincent Van Gogh

### O AUTOR:

**José Antonio Sistiaga**, nascido no País Basco em 1932, é pintor de formação. A sua trajetória artística foi perturbada em duas alturas. A primeira vez, quando descobriu o trabalho do pintor de origem russa Vassily Kandinsky (1866-1944). Kandinsky quer entrar em contacto com o seu espectador por intermédio das sensações: «A cor provoca uma vibração psíquica. E o seu efeito psíquico [...] é [...] a via que lhe serve para atingir a alma», escrevia o pintor em 1911 em *O espiritual na arte e na pintura em particular*. Para tal, Kandinsky privilegia as formas abstractas e as cores, em detrimento das figuras reconhecíveis. A segunda perturbação data do início dos anos 1960, quando Sistiaga sente a necessidade de «pintar numa dimensão diferente»: e encontra o cinema.

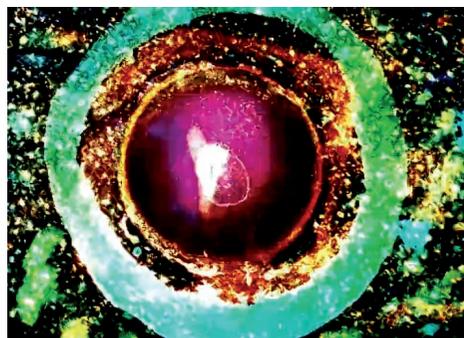
A procura da representação do movimento já estava presente nas telas de Sistiaga. A dimensão estática da pintura era posta em causa por manchas de cor, salpicos, fileiras lineares. Realizadas em grandes formatos, as suas telas são frequentemente pintadas em acção constante, rapidamente, e deixam ver pinceladas e a matéria das tintas. Pela sua técnica e pelo seu gestual, os filmes de Sistiaga inscrevem-se na continuidade da sua pintura.

### O FILME:

*Impresiones en la alta atmosfera* mostra as evoluções de um círculo a cores sobre um fundo negro. Pontos multicolores estão à sua volta, linhas escondem-no e batem contra os seus contornos. Estes sofrem intensificações de cores e mudanças de tamanho. No círculo, as manchas deslocam-se, como se fossem ilhas e continentes que não param de mudar de forma e de lugar. A agitação rápida das matérias e o título do filme sugerem que a forma circular seja um corpo celeste do qual todo o tipo de impressões se desprende. Criado ao órgão por Waslaw, o filho do cineasta, o som é uma vibração que cresce progressivamente em volume e visa imaginar a sonoridade do cosmos. O grito com que o filme encerra é um *irrintzi*, canto utilizado pelos pastores bascos para comunicarem um perigo ou uma explosão de alegria.



*Quadrados e círculos,*  
Vassily Kandinsky, 1913



*Impresiones en la alta atmosfera,*  
José Antonio Sistiaga

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

José Antonio Sistiaga realizou *Impresiones en la alta atmosfera*, à semelhança dos seus outros filmes, sem câmara, pintando directamente à mão sobre cada um dos fotogramas: 10 080 para *Impresiones* – ou seja um ano de trabalho para realizar o filme de 8 minutos (ver glossário: Intervenções directas sobre a película). Até hoje, Sistiaga é o cineasta que concebeu o filme mais longo inteiramente pintado à mão: *Ere erera baleibu izik subua aruaren* (1968-1970, 75'). As mais das vezes, a pintura sobre filme efectua-se sobre película transparente de 16 ou 35 mm. Sistiaga teve a possibilidade de adquirir película transparente em 70 mm, que é bem mais larga e confortável, apesar de ainda muito estreita, em comparação com o tamanho das suas telas. O formato de película de 70 mm, muito caro, é geralmente utilizado na rodagem ou na projecção de filmes de grande produção: *Ben Hur* (William Wyler, 1959), *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962), *Playtime* (Jacques Tati, 1967), *Derzu Uzala* (Akira Kuruzawa, 1975), *Little Buddha* (Bernardo Bertolucci, 1993)... Para o seu filme, Sistiaga utiliza pincéis, tintas (que ele próprio fabrica, para que sejam o mais transparentes possível) e acessórios (como um rolo de papel higiénico, para obter o círculo perfeito em cada um dos fotogramas). Para produzir o efeito de vibração dos materiais, Sistiaga não respeita completamente as regras da ilusão do movimento, que impõem que cada fotograma difira do precedente quase imperceptivelmente. É sabido que a ilusão (ou a impressão) do movimento é um dos princípios sobre os quais se baseia o cinema. Uma câmara não regista movimento, mas uma sucessão de imagens fixas que o decompõem sobre a fita da película, à razão de 24 imagens por segundo. Na projecção, a sucessão rápida das imagens dá a ilusão de que elas se mexem (ver glossário: Cintilação / flicker). Em Sistiaga, os pontos, as manchas e o círculo são pintados «mais ou menos» no sítio certo. Essa «imprecisão» dá um movimento menos fluido, uma aparição mais aleatória dos elementos, e permite a impressão da sua vibração.

A impressão cósmica do filme vem também do seu fundo negro, parecendo mergulhar-nos no espaço longínquo. Para obter esse fundo, seria complexo pintar de preto os contornos das formas sobre cada uma das imagens da película transparente. Sistiaga vai servir-se de uma reacção específica na revelação da película: a inversão das cores que se opera quando se faz a cópia, passando de um negativo a um positivo. Ele escolhe portanto pintar sobre a película transparente (que ficará preta depois da realização da cópia em positivo) as cores complementares das desejadas no final: o violeta pelo amarelo, o azul pelo laranja... (ver glossário: Revelação). Uma vez pintado, o filme de Sistiaga é como uma película acabada de sair da câmara: como num negativo, de facto, as suas cores são invertidas em relação às que o cineasta quer mostrar.

Além disso, a película original, muito espessa por causa das camadas de tinta, não pode ser projectada enquanto tal. É portanto preciso copiá-la sobre uma película nova, que manterá os traços das formas realizadas por Sistiaga. Para copiar a película pintada, esta é colocada numa máquina chamada «copiadora» (ver glossário: Copiadora). Numa copiadora, é possível instalar películas por vezes muito espessas (com pintura, tintas ou mesmo elementos colados nela). A copiadora vai reproduzir (copiar) essa película espessa sobre um filme virgem, que, este sim, poderá ser projectado.

Esta passagem do negativo ao positivo faz as cores pintadas sobre a película de partida aparecerem sobre a cópia de projecção (o positivo) invertidas e sobre um fundo preto (e não transparente). Sistiaga realiza o seu filme tendo em conta não só especificidades das cores (como um pintor) mas também possibilidades técnicas e químicas do cinema.

---

**José Antonio Sistiaga:** «Dirijo-me aos sentidos, à curiosidade, às emoções dos espectadores, ao que há de mais secreto entre eles. Tirem dos vossos olhos a viseira do racionalismo e fruam do desconhecido.»

**Sobre José Antonio Sistiaga:** «Sistiaga recorre ao espectáculo cinematográfico para perturbar os sentidos do espectador, para nos fazer entrar e sair do nosso espírito. Ele transpõe o mundo natural, sempre em movimento, para o espaço interior da sala de cinema. Ali, a luz da natureza é abstracta, reorganizada e submetida à indeterminação da escolha e do acaso.»<sup>16</sup>

<sup>16</sup>Gregory Zinman, *Making Images Move: Handmade Cinema and the Other Arts*, University of California Press, 2020.

## LA CROISSANCE DES VEGETAUX



1929, França, 35 mm, preto e branco, 11 minuto (extracto de 8 min)  
 Realização, imagem e montagem: Jean Comandon  
 Produção: Institut Pasteur

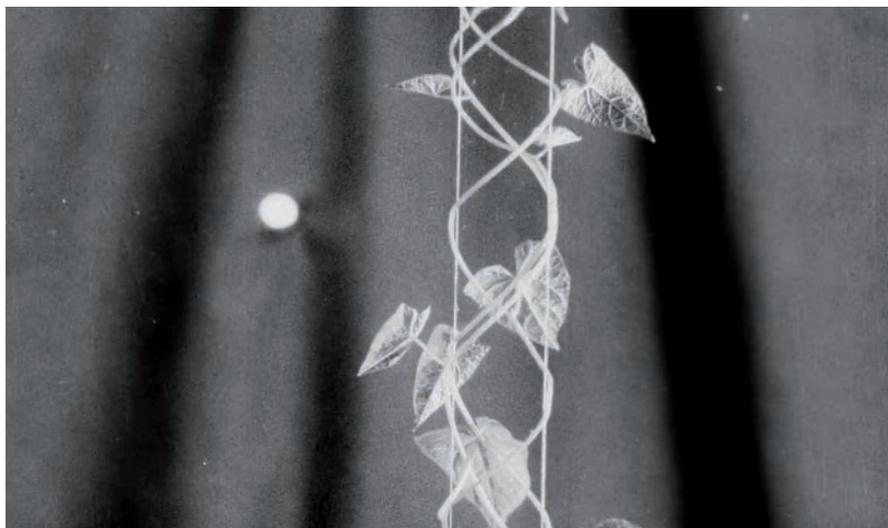
### O AUTOR:

Jovem e brilhante doutorando em medicina, Jean Comandon (1877-1970) inicia-se muito cedo na fotografia de micro-organismos. No começo do século xx, essa técnica é extremamente inovadora. Levado pela paixão pelo infinitamente pequeno, Comandon inventa técnicas cada vez mais eficazes, a fim de aprofundar a sua pesquisa. Grandes cientistas dos finais do século xix tinham já associado uma câmara a um microscópio. A microcinematografia nasce sob o impulso de Étienne-Jules Marey, fisiologista francês, inventor da cronofotografia e pioneiro da cinematografia (ver programa «Cinema das Origens», cap. Os filmes: Contexto – Antecedentes do Cinematógrafo): ciência e cinema caminharam muitas vezes em conjunto. Desde 1910, o filme científico conhece um grande êxito, em particular através da série *Scientia*, produzida pela sociedade Eclair. Foi assim que o produtor Charles Pathé (ver programa «Cinema das Origens», cap. Os filmes: Contexto – Os Primeiros «filmadores»), intrigado pelas possibilidades deste novo campo do saber, emprega Comandon no serviço científico da sua empresa. No seio deste novo laboratório, Comandon tem meios para aperfeiçoar dispositivos capazes de filmar os micro-organismos. A propósito da primeira projecção dos seus filmes microscópicos na Academia das Ciências, *Le Matin* titula: «Conseguiu-se a cinematografia do invisível» (27 de Outubro de 1909). No quadro da produção Pathé, Jean Comandon é autor de uma série impressionante de filmes microscópicos ou de divulgação científica (frequentemente utilizada no ensino). Estes abraçam o conjunto do domínio médico; Comandon realiza filmes higienistas e de prevenção (em particular no dealbar da Primeira Guerra mundial, sobre os perigos do alcoolismo, a sífilis...), de bacteriologia e de fisiologia (*Formation de cristaux aux dépens d'un précipité amorphe* [Formação de cristais à custa de um precipitado amorfo], 1937), em torno de técnicas cirúrgicas (*Cinématographie radioscopique* [Cinematografia radioscópica], 1911)...



*Le Goéland volant*, Étienne-Jules Marey, 1887 (cronofotografia)  
 Sucessão de fotografias permitindo decompor cronologicamente as fases do voo de um pássaro

Em 1926, Comandon torna-se director do Laboratório de biologia e de cinematografia científica financiado por Albert Khan, rico mecenas à cabeça de um projecto faraónico, «Les archives de la Planète» [Os arquivos do planeta], que visava mostrar em imagens o mundo inteiro. É no desempenho deste novo posto que Comandon estende o seu campo de pesquisa; *La croissance des végétaux* é realizado neste quadro.



*La Croissance des végétaux, Jean Comandon*

### O FILME:

*La croissance des végétaux* é o equivalente a um herbário para o cinema. No filme, sucedem-se vários quadros dedicados às evoluções das espécies de plantas. Utilizando o seu «microscópio de fundo preto», sistema de microcinematografia que inventou em 1909, Comandon enquadra a eclosão de um dente de leão, a floração ou as vibrações de plantas que trepam e que se enrolam sobre suportes específicos (uma estaca, uma lâmina de vidro). Estas plantas mexem-se a uma velocidade irreal, a sua evolução desenrola-se diante dos nossos olhos. Assim, a eclosão do dente de leão desencadeia-se num punhado de segundos, as plantas enrolam-se à volta dos arames quais funâmbulos. Coisas jamais vistas para os primeiros espectadores destes filmes, no início do século xx! O cinema científico dá assim a ver a realidade sob uma nova perspectiva, por intermédio de ferramentas cinematográficas, como tentarão também fazer os cineastas experimentais.

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

Em *La croissance des végétaux*, todos os elementos filmados (plantas, folhas, flores) mechem-se a uma velocidade superior à da realidade. Para conseguir esta aceleração de movimentos, Jean Comandon tem de manipular a velocidade da tomada de vistas.

No cinema, um movimento fluido é obtido geralmente filmando 24 etapas de cada segundo e projectando à mesma cadência. Quando se projecta a uma velocidade inferior (por exemplo 10 imagens por segundo), tem-se a impressão de que o movimento é abrandado. Comandon não filma os vegetais à cadência normal: a câmara utilizada permite registar uma série de imagens em intervalos regulares e previamente escolhidos, por exemplo uma imagem por cada 120 segundos, no caso do dente de leão. Combinando estas duas técnicas – a projecção abrandada e o ritmo muito lento da tomada de vistas imagem por imagem aquando do registo – o movimento será acelerado várias centenas de vezes, assim nos mostrando fenómenos habitualmente indiscerníveis, por serem muito lentos.

Acelerados, os micromovimentos das plantas tornam-se perceptíveis e revelam a sua extraordinária elegância. Na abertura das pétalas de uma flor, crê-se reconhecer um bailado de véus, o desfraldar do vestido da dançarina de uma dança serpentina (cf. ficha Danças Serpentinhas). Quando se retorcem e procuram o suporte ao qual enrolar-se, os caules da abóbora fazem lembrar as acrobacias de um equilibrista. Os planos sobre o mostrador do relógio têm uma dupla função. Por um lado, pela escolha de desregular os movimentos de um objecto doméstico, o realizador lembra o poder evocador e «mágico» do cinema científico. Esse relógio ajuda também o cientista a estudar no tempo a evolução do crescimento das plantas filmadas. Do mesmo modo, o ponto branco perceptível aleatoriamente indica-nos se a imagem foi registada de dia (a luz natural passa então através desse buraco) ou de noite (o ponto branco fica invisível na imagem).

**Jean Comandon:** «Não queremos nem a bala que sai da espingarda nem o crescimento de um vegetal [...]. Agindo sobre a cadência da tomada de vistas, modificamos na projecção a velocidade aparente dos movimentos. Sem mudar o espaço visual, o mesmo movimento é *estendido* ou *condensado* no tempo, consoante o que quisermos; somos donos do tempo.»

**Sobre Jean Comandon:** «Atribuindo um movimento visível às plantas, Comandon esbate as fronteiras entre os reinos, introduzindo uma confusão entre as espécies vegetais, animais e humanas que [...] evoca a intuição ovidiana do mundo como tecido de metamorfoses violentas.»<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Philippe-Alain Michaud, «Croissance des végétaux (1929). La Melencolia de Jean Comandon», 1895, Revue d'histoire du cinéma, 1995.

## VIRTUOS VIRTUELL



2013, Alemanha, preto e branco, 35 mm, 7 min  
 Realizadores: Maja Oschmann e Thomas Stellmach  
 Desenho, storyboard, coreografia das imagens, animação a tinta, composição gráfica: Maja Oschmann  
 Produção, ideia de projecto, argumento, montagem, estereoscopia, animação a tinta, direcção técnica: Thomas Stellmach  
 Música: Abertura da ópera O Alquimista, de Louis Spohr (1830)  
 Música do genérico do fim: Till Mertens

### OS AUTORES:

**Maja Oschmann** (1975) não pertence ao mundo do cinema, mas ao das artes visuais. A visualização dos sons desempenha um papel importante na sua obra gráfica. Devemos-lhe a série de desenhos *Bildklang* (*Picturesound*), para a qual ela cria, sempre ouvindo música, uma série de desenhos traçados a tinta (semelhantes ao seu trabalho para *Virtuos Virtuell*), inspirados entre outras coisas pela música de Arvo Pärt, *Spiegel im Spiegel* (2004).

**Thomas Stellmach** (1965) realizou filmes de animação narrativos de preferência a filmes abstractos experimentais. Aluno do cineasta de animação holandês Paul Driessen, Stellmach dá-se a conhecer graças à sua participação em 1966 no filme de animação *Quest*, realizado por Tyron Montgomery e recompensado com o Óscar da melhor curta-metragem de animação.

### LE FILM:

No começo de *Virtuos Virtuell*, duas manchas de tinta preta caem sobre um fundo inteiramente branco. Duas linhas emergem dessas manchas, uma espessa, a outra fina. As evoluções dessas linhas seguem os acordes da música: a primeira cresce e fica mais espessa quando tocam os grupos das cordas, de sonoridades graves; a segunda eleva-se quando as flautas, mais agudas, respondem. Assim, a abertura do filme introduziu as suas «personagens»: duas linhas de espessura e de carácter diferentes, que não cessarão de correr uma atrás da outra, de se desafiar, de se esquivar e de se deslocar no espaço branco, tornando-o progressivamente mais preto.



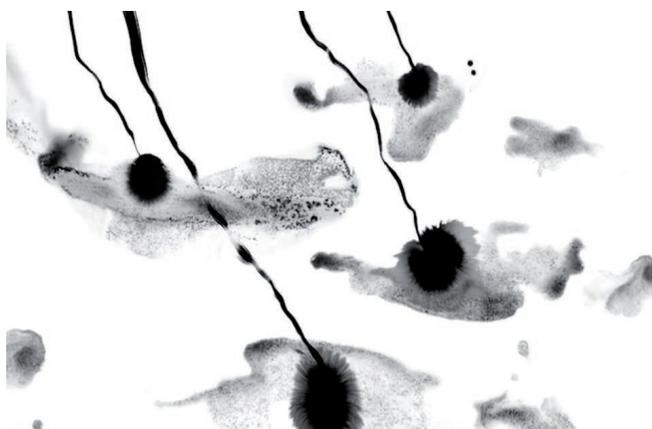
*Virtuos Virtuell*, Maja Oschmann e Thomas Stellmach

*Virtuos Virtuell* realiza a coreografia surpreendente de duas linhas pretas, cujas velocidade de deslocação, fusões bem como figuras criadas são guiadas pela música e as suas variações. O filme prolonga a ambição de alguns cineastas que, desde os anos 1920, procuraram pôr em relação as emoções provocadas por uma música preexistente com a animação abstracta. Esta demanda encontra as suas raízes em filmes de vanguarda como *Studie 7*, de Oskar Fischinger (1930), sobre Brahms, *Barcarole*, de Rudolf Pfenninger (1932), sobre Offenbach, *A Colour Box*, de Len Lye (1935) sobre Don Barreto, *Begone Dull Care*, de Norman McLaren (1958), sobre Oscar Peterson, entre outros. Inspirados pela abertura de *O Alquimista*, do compositor romântico alemão Louis Spohr (1784-1859), os cineastas imaginaram uma corrida de perseguição entre linhas cujas formas assumidas, sempre em mudança, fazem sucessivamente pensar nos ramos de uma árvore, na floração de uma planta ou nas gotas de um riacho.

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

Thomas Stellmach criou a história de *Virtuos Virtuell* depois de ter analisado ao pormenor as estruturas musicais da ópera de Louis Spohr. Técnicas de visualização da música foram utilizadas para os desenhos ficarem sincronizados com a abertura de *O Alquimista*. Esta estava transposta em frequências, logo sob a forma de ondas sonoras, por um computador. Maja Oschmann criou as suas imagens considerando esses sons sob a forma de onda, enquanto ouvia a música.

Três métodos de aplicação da pintura foram utilizados. 1. A tinta é aplicada sobre papel seco ou húmido com a ajuda de pincéis, de canetas, por vezes com a ajuda de um compressor, obturando-o ou soprando ar sobre a cor, para ela se espalhar. 2. A tinta é despejada ou vaporizada em bacias de água, na qual se difunde. 3. A tinta é feita correr sobre uma placa de vidro colocada na vertical.



*Virtuos Virtuell*, Maja Oschmann et Thomas Stellmach

Cada uma destas aplicações de cor é filmada com uma câmara digital. Para seguir os movimentos da tinta, a câmara é instalada: por cima, quando se filma a cor que se espalha sobre o papel ou dentro da bacia de água; ou frontalmente, quando se filma a cor que corre sobre a placa de vidro colocada sobre um ecrã luminoso. Mais ou menos próxima das manchas de tinta, a câmara mostra por vezes os pormenores de um movimento (e os efeitos de matéria da tinta). Assim, observa-se muito de perto o que pode assemelhar-se ao gesto de pavor ou de hesitação sentida por uma forma, o que corresponderia, num filme narrativo, à escolha de filmar em grandes-planos o rosto de uma personagem para obter as suas emoções. Nas diferentes escolhas do enquadramento, trata-se de experimentar a representação de uma variação de emoções. Por estes planos aproximados, observa-se também o espectáculo das manchas deixadas pelas linhas: estas espalham-se dividindo-se, deixam descobrir as reacções imperceptíveis da tinta que entra em contacto com a água, convidando o espectador a mergulhar num universo abstracto e poético.

**Thomas Stellmach:** «Quando ouvi a música de Louis Spohr, senti que alguém estava triste. Daqui nasceu a ideia: aquele traço de tinta preta, o “protagonista”, devia estar triste. A outra “personagem” apareceria nas paragens, logo, quando a música transmite alguma coisa de perigoso, de perturbante ou de incomodativo, aquela tristeza poderia por exemplo transformar-se em medo. [...] Não procurávamos necessariamente a *melhor* imagem, mas alguma coisa que comportava erros. Queríamos que a tinta se comportasse como um ser humano.»

**Sur *Virtuos Virtuell*:** «*Virtuos Virtuell* combina os movimentos delicados e dramáticos da tinta real com a animação digital estereoscópica. Cria assim uma obra-prima de música visual abstracta.»

«*Virtuos Virtuell* faz dançar tanto o olhar como o ouvido, ao ligar esses dois sentidos um ao outro para que eles se reforcem mutuamente. Consequentemente, as imagens tornam-se audíveis e a música torna-se visível.»<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Stefanie Schlüter, Deutsches Filminstitut, 2015.

## NOTES ON THE CIRCUS



1966, Estados Unidos, 16 mm, cor, 12 min  
 Realização, imagem e montagem: Jonas Mekas  
 Música: Jim Kweskin & the Jug Band, orquestra Hillbilly  
 Película: Ektachrome

### O AUTOR:

**Jonas Mekas** (1922-2019) é um cineasta, poeta e crítico de origem lituana. Descobre o cinema nos Estados Unidos, para onde se vê constrangido a exilar-se com a idade de 20 anos. A sua obra está intimamente ligada à sua experiência de exílio: sendo o seu passado na Lituânia difícil de partilhar em Nova Iorque, os filmes de Mekas depressa tomam uma forma autobiográfica. Ao longo de toda a sua vida, Mekas não cessará de captar com uma câmara de película, depois em vídeo, instantes quotidianos, rodados num impulso espontâneo, que ele agrupará sob a forma de *Diaries* [Diários].

Quando Mekas começa a filmar, em finais dos anos 1940, esta escolha tornou-se possível por existirem novas possibilidades técnicas. Como os outros cineastas da sua geração, Mekas aproveita o aparecimento de câmaras menos caras e facilmente manejáveis. Chegado a Nova Iorque, compra uma câmara de 16 mm de marca Bolex. A Bolex é uma câmara ligeira, que permite múltiplos efeitos: mudanças de velocidade, tomadas de vistas imagem por imagem, variações de iluminação, sobreimpressões, mudança rápida de objectivas... Os filmes de Mekas celebram o que o cineasta chama «amostras de beleza» da vida: as viagens, as paisagens atravessadas, o trabalho, os encontros feitos no âmbito de um concerto ou de um passeio, os amigos. Falando de *Reminiscences of a Journey to Lithuania* [Reminiscências de uma visita à Lituânia] (1971-72), que documenta o seu regresso à Lituânia para rever a sua mãe mais de 20 anos depois da sua partida, Mekas sintetiza a sua relação com a criação: «Falo durante uma grande parte do filme de mim mesmo enquanto “pessoa deslocada”, das minhas relações com a Casa, a Memória, a Cultura, as Raízes, a Infância.»

Autor de uma filmografia prolixa, Mekas é uma das figuras centrais do cinema *underground*: um cinema não profissional, abdicando de equipa e de argumento, podendo dedicar-se a conteúdos e a formas mais pessoais. Co-criador (com Stan Brakhage) da Film-Makers' Cooperative, primeira estrutura de difusão experimental do mundo (cf. Os filmes: Contexto), Mekas trabalhou toda a sua vida para o reconhecimento dessa prática independente.

### O FILME:

**Notes on the Circus:** As «notas» de Jonas Mekas apresentam-se sob forma de fragmentos visuais descontínuos, espontâneos, que não tomam a forma de narrativa, sendo sobretudo anotações na primeira pessoa. *Notes on the Circus* faz parte dessas anotações esparsas. Durante uma noite passada no circo Ringling Bros., Mekas filma ao vivo as atracções do espectáculo: os equilibristas, os animais que atravessam a pista, os círculos de fogo, o palhaço. O filme traduz o seu encantamento de cineasta entre os espectadores.

*Notes on the Circus* foi filmado em 1966. Três anos mais tarde, Mekas monta-o com várias dezenas de outras bobinas que rodou entre 1964 e 1968. O resultado dessa montagem – *Walden (Diaries, Notes and Sketches)* – inaugura e populariza a prática do diário íntimo filmado, do qual Mekas é considerado iniciador. *Walden* reúne notas díspares: o casamento do irmão de Jonas a par de planos do Ano Novo chinês, de Stan Brakhage que brinca com os filhos, de Jonas a cortar o cabelo. Poéticos e íntimos, estes momentos, contudo diferentes quanto ao conteúdo, são ligados por dois aspectos: o desejo do cineasta em aderir ao mais perto possível do vivido, a prática de cinema sobre a qual repousam.



*Notes on the Circus*, Jonas Mekas

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

Mekas roda com uma câmara de 16 mm Bolex na qual só podem ser carregadas bobinas de 30 metros (o que corresponde a cerca de 3 min quando se filma a 24 imagens por segundo). Sem pilhas nem bateria, essa câmara mecânica, que é preciso voltar a montar como um despertador a cada cerca de 30 segundos, apenas permite filmar algumas dezenas de segundos em continuidade. Mekas joga com esse constrangimento e faz dele um dos seus sinais de reconhecimento. Planos muito curtos fragmentam as atrações e os movimentos dos circenses e dos animais. Mekas utiliza o botão da câmara como um gatilho. Planos muito diferentes quanto à distância do objecto filmado são encadeados uns a seguir aos outros, provocando rupturas de escala e de profundidade. Mudanças focais rápidas e instintivas (zooms para a frente para trás que modificam a presença na imagem dos elementos filmados, que passam rapidamente do próximo para o longínquo, do grande-plano para o plano aberto...) misturados com a utilização de diferentes objectivas fixadas na sua câmara, dão a sensação de que a posição de Mekas enquanto pessoa que filma é muito variável, como se mudasse de lugar enquanto o espectáculo se desenrola diante dos seus olhos. Enquanto rodava, de facto, Mekas era um espectador como os outros, sentado num lugar atribuído ao acaso dos bilhetes, e as variações de imagens não

são devidas senão a um grande conhecimento das possibilidades da sua câmara Bolex. Esta permite efeitos particulares na rotação, que perturbam a lisibilidade das *performances* filmadas: sobreimpressões, desregulações de velocidade fazem os corpos encavalitar-se, os gestos parecerem ainda mais elegantes (muitas vezes mais rápidos), os corpos e as luzes misturarem-se, num espectáculo fabuloso (o desfocado das imagens, devido ao jogo com as mudanças de enquadramento, aumenta essa sensação). Quais acrobatas, as imagens saltam, distorcem-se, brincam com a perda de pontos de referência. *Notes on the Circus* documenta menos um espectáculo de circo do que a experiência de Mekas, fascinado pelo turbilhão das atrações. Na projecção, o cineasta conserva o encadeamento cronológico dos planos filmados e não corta no interior das tomadas de vistas. Em *Notes on the Circus*, a operação de montagem consiste a pôr em sequência os fragmentos filmados com a sua Bolex, a eles juntando som (gravando vozes, canções, sons diversos) (ver glossário: Montagem). Este respeito pela cronologia da rotação e pela sua colocação em sequência chama-se «tourné-monté». Esta técnica impõe uma reflexão sobre os *raccords* entre os planos no momento da rotação, pois a montagem fica feita uma vez terminada a bobina de filme. A técnica permite também filmar mais espontaneamente: os filmes de família (ou os momentos que de tal se reclamam nas ficções) são muitas vezes realizados em «tourné-monté».

**Jonas Mekas:** «O que eu chamo filmar é improvisação; não o prevejo. Não existe planeamento. Eu sou pois o movimento, o fluxo, não há invenções, nem criatividade, só devo ser fiel ao momento presente, estar próximo e nada impor. Totalmente aberto, como um olho. Não quero filmar [...] os grandes acontecimentos, mas sim os pequenos, dos quais se diria que ali não há nada, mas onde há alguma coisa de essencial que se passa.»<sup>19</sup>

**Sobre *Notes on the Circus*:** «[...] todos estes voluntários “erros” técnicos [...] não estão ali para *experimentar* [...]: este *bouquet* de impressões coloridas, nítidas ou desfocadas, pretas ou rosas, esta imagem salpicada de acrobatas e de malabaristas é a transposição exacta da recordação do entusiasmo, feérico, em que tudo se “telescopia”, de uma criança que nunca mais adormece na noite do dia em que foi pela primeira vez ao cinema.»<sup>20</sup>

<sup>19</sup> <https://www.debordements.fr/Jonas-Mekas>. Entrevista realizada em Paris por Arnaud Widendaële Louise Delbarre e Alexandre Prouvêze, 2012.

<sup>20</sup> Dominique Noguez, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, Paris Expérimental, 1999.

## SCHATTEN



1960, Alemanha, preto e branco, 35 mm, 10 min  
 Realização: Hansjürgen Pohland  
 Argumento: Leon G. Friedrich  
 Fotografia: Friedhelm Heyde  
 Montagem: Christa Pohland  
 Música: Manfred Burzlaff Septet  
 Produção: Pohland Film (Berlim Ocidental)

### O AUTOR:

Nascido em Berlim, Hansjürgen Pohland (1934-2014) é realizador, produtor, argumentista e fotógrafo. Figura emblemática entre os fundadores do Novo cinema alemão, a par de Wim Wenders, Rainer Werner Fassbinder, Werner Herzog ou ainda Helma Sanders-Brahms, assina o «Manifesto de Oberhausen» em 1962, por um novo cinema empenhado e de crítica social, como reacção ao cinema de divertimento dos anos 1950.

Pohland lança a carreira de numerosos talentos dessa nova geração. A sua abundante obra cinematográfica conta longas-metragens, mas também numerosas curtas-metragens (fim dos anos 1950, começos dos 1960): esses «filmes de cultura», em que se inclui *Schatten*, são encomendas institucionais (Educação, Juventude e Desportos de Berlim...) e, por vezes, filmes sobre as crianças.

### O FILME:

«Schatten» [Sombras], a sua curta-metragem mais conhecida, apresenta uma metrópole, Berlim, e focaliza-se sobre as sombras da arquitectura, de pessoas e de objectos diversos, projectados sobre as paredes dos edifícios e sobre o solo. Um mundo paralelo aparece assim no filme a preto e branco, em que sombras planas e sombras projectadas sobre um plano de fundo cinzento se substituem às pessoas reais ou aos objectos. Composto exclusivamente por planos de exterior filmados em locais públicos, *Schatten* aborda a rotina do quotidiano numa grande cidade, bem como o começo de uma nova jornada. Entretanto, Berlim revela-se apenas indirectamente enquanto cidade. De facto, a tela de fundo em que é projectado o jogo de sombras assemelha-se a uma arquitectura banal, composta por edifícios residenciais, por ruas, por ruínas, por estaleiros, bem como por monumentos turísticos. Sobre uma música de *jazz* realizada pelo Manfred Burzlaff Septet, a matéria urbana torna-se um ecrã sobre o qual são projectadas sombras.»<sup>21</sup>



*Schatten*, Hansjürgen Pohland



*Les Enfants et les ombres dans le parc, André Kertész*

### PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:

Em *Schatten*, a câmara adopta pontos de vista singulares: filma por vezes as sombras em forte *plongée* (câmara no alto dirigida para baixo) ou em *contre-plongée* (câmara em baixo dirigida para cima).

A escolha de colocação da câmara permite filmar as sombras presentes em locais mais afastados ou difíceis de enquadrar (no cimo de um edifício, junto ao chão). Permite também fazer interagir sombras e superfícies, provocando muitas vezes uma distorção das figuras, que se alongam ou encolhem. As sombras ficam direitas sobre uma superfície perfeitamente plana, onduladas sobre areia; a presença de um ângulo pode «parti-las» em dois. Assim, o realizador sublinha o valor plástico e lúdico da sombra e diverte-se por vezes a tornar irreconhecíveis locais e figuras que fazem parte do quotidiano. Esta atitude evoca a do fotógrafo de origem húngara André Kertész.

Hansjürgen Pohland parece sugerir ao espectador que a cidade filmada, Berlim, encobre segredos que um olhar de artista pode revelar-nos. Parece dizer-nos também que isso pode levar tempo: assim, as imagens são primeiro fixas, sem vida, e depois animam-se, enchem-se de jogos, de gestos quotidianos, como se fosse preciso estar habituado ao ambiente da cidade para poder descobrir outros mistérios. Este trabalho à volta das sombras abre também possibilidades gráficas, sublinhadas pela escolha do preto e branco. *Schatten* revela a geometria escondida dos objectos que nos rodeiam. Deixam de ser as portas, as janelas, os painéis de sinalização ou as grades que nos interessam, mas as linhas, as formas quadradas ou triangulares, os arabescos ornamentais. Arvorado em perfeccionista dos equilíbrios das formas (o que implica reconhecimento prévio dos locais), Pohland coloca em campo personagens, colocando-as nas composições formadas pelas sombras.

A montagem (ver glossário: Montagem) de todos estes planos segue uma lógica de progressão «narrativa»: com um princípio, um meio e um fim. Pohland quer contar uma jornada comum na vida de Berlim, e isto desde uma manhã até à manhã seguinte: planos de dia, planos de noite, depois de novo o dia, anunciado por uma ária de trombone.

Cada etapa do filme é acompanhada por diferentes motivos musicais, o que permite criar ambientes diferentes. Manfred Burzlaff compôs uma interpretação musical a seguir à montagem (ao contrário de *Virtuos Virtuell*, em que a música precede o filme).

As diferentes etapas da composição musical permitem organizar o desenrolar do filme, e estruturam-no em diferentes temas. Em certos momentos, é a partitura que dinamiza as imagens, tomadas em grande parte com uma câmara fixa: o que a imagem mostra, a música sublinha-o ou questiona-o. Este retrato de cidade prolonga uma tradição iniciada nos anos 1920 através de filmes como *Montparnasse*, de Eugène Deslaw (1928), *Chelovek s kinoapparatom* [O homem da câmara], de Dziga Vertov (1929), *Douro, Faina Fluvial*, de Manoel de Oliveira (1931).

**Sobre Schatten:** «Uma grande declaração de amor à poesia concreta da cidade! Em imagens efémeras, o cineasta Hansjürgen Pohland compõe sombras e luzes, que é aquilo de que precisa para criar a sua própria Sinfonia de Berlim de nove minutos. Talvez melhor, ele improvisa de modo lúdico, sendo as imagens fugazes da cidade a sua inspiração para a sua criação cinematográfica.»<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Ver a ficha redigida por Stefanie Schlüter para o Deutsches FilmInstitut: [https://www.dff.film/wp-content/uploads/2019/08/Arbeitsblatt\\_Schatten\\_FRA.pdf](https://www.dff.film/wp-content/uploads/2019/08/Arbeitsblatt_Schatten_FRA.pdf)

<sup>22</sup> Texto do programa do Zentrum für Kunst und Urbanistik (Berlim).

## VORMITTAGSSPUK / FANTOMES DU MATIN

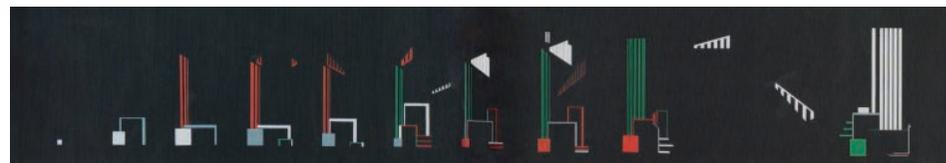


Alemanha, 1928, preto e branco, 35 mm, 7 min  
 Interpretação: Werner Graeff, Walter Gronostay, Paul Hindemith, Darius Milhaud, Madeleine Milhaud, Jen Oser, Hans Richter  
 Realização: Hans Richter  
 Argumento: Werner Graeff  
 Imagem: Reinar Kuntze  
 Música: Paul Hindemith (esta música original de acompanhamento perdeu-se)

### O AUTOR:

Figura importante e empenhada das vanguardas cinematográficas, Hans Richter (1888-1976) é pintor, escultor, historiador da arte e cineasta de origem alemã. Instalado em Zurique em 1916, lugar central do movimento dadaísta, aí encontra numerosos artistas que serão determinantes na sua formação como artista. O pintor e cineasta Viking Eggeling (futuro realizador de *Symphonie Diagonale*) inicia-o nas formas abstractas. Richter pinta primeiro telas abstractas. Sobre grandes rolos de tela, estende figuras geométricas – linhas, quadrados, losangos – enredando-se e antecipando as formas do seu primeiro filme, *Rhythmus 21* (1921). Durante os anos 1910, Richter aproxima-se também do dadaísmo. Radicalmente opostos da guerra, os membros deste movimento contestam também todos os valores artísticos e sociais tradicionais. No espírito Dada, a escrita deve emancipar-se da injunção do sentido, a escultura e a pintura dos imperativos da beleza e da harmonia. A arte deve ser dessacralizada, o acto criador revoltado. Como clama Tristan Tzara no *Manifesto Dada* de 1918: «Dada não significa nada. [...] Estou contra todos os sistemas, o mais aceitável dos sistemas é o de não ter, por princípio, nenhum.»

É dentro deste espírito subversivo que Richter, de regresso à Alemanha, realiza em 1928 *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*. Tendo este filme sido qualificado como «arte degenerada» e interdito pelo regime nazi, Richter deixa a Alemanha e refugia-se nos Estados Unidos. Em Nova Iorque, ocupa o posto de director do Instituto Técnico do filme, no City College. Aí passará e defenderá as ideias Dada e dos surrealistas. Com *Dreams that Money Can Buy* [Sonhos que o dinheiro pode comprar] (1947), realizado com outros artistas europeus (como Fernand Léger, Marcel Duchamp ou Man Ray), que realizam um sonho cada um, Richter assina um filme surrealista, que se torna um clássico.



*Fugue, Rhythmus 23, Hans Richter*

**O FILME:**

Em *Vormittagsspuk*, os objectos do quotidiano tomam vida e semeiam a desordem. Um homem tenta sem êxito fazer o nó da gravata, esta desloca-se à volta do pescoço, para depois se pôr a agitar sobre um fundo branco. Quatro senhores correm atrás de chapéus de coco que voam. Uma mangueira de incêndio desenrola-se sozinha, atira água contra os chapéus e afasta-os ainda mais dos homens. Um mostrador de relógio acelera-se. Tudo leva a crer que fantasmas estão a perturbar os rituais quotidianos do pequeno-almoço. A presença de armas de fogo e de alvos, símbolos ao mesmo tempo da violência dos protagonistas e da sua vontade de ter poder sobre as coisas, acentua a revolução (tanto moral como plástica) que está em curso: mesmo esses objectos de forte valor dominador se emancipam dos seus «patrões», e de modo burlesco e desajustado; reconhece-se na escolha o espírito antimilitarista dos dadaístas. No fim do filme, os quatro homens encontram-se à volta da mesa. Os seus movimentos são mecânicos: dir-se-iam autómatos. As chávenas enchem-se de café, os chapéus de coco vêm pousar-se sobre as cabeças dos senhores. A ordem é restabelecida, mas quem o decidiu foram os objectos.

**PESQUISA TÉCNICA E ESTÉTICA:**

Para *Vormittagsspuk*, Hans Richter recorre ao repertório de trucagens artesanais do cinema mudo. Faz deslocar objectos como a gravata ou a pistola graças à técnica da pixilação (cf. ficha de *While Darwin Sleeps*). Para obter o desaparecimento das barbas ou a aparição do café nas chávenas, Richter utiliza a trucagem da paragem da câmara, levada a cabo pelo realizador francês Georges Méliès: pára-se a tomada de vistas para modificar, substituir, fazer desaparecer um elemento presente até então diante da câmara, depois retoma-se a rodagem conservando o mesmo enquadramento (ver programa «Cinema das Origens»). Para obter o voo dos chapéus de coco, Richter prende nas respectivas extremidades fios transparentes, estando estes presos a uma vara que a câmara tem o cuidado de não enquadrar. Num momento do filme, as personagens desaparecem atrás de um poste. Esta trucagem é permitida pela colagem de duas sequências filmadas uma após a outra: a primeira com os protagonistas, a segunda sem eles. Concretamente, esta colagem é efectuada cortando verticalmente as imagens das duas sequências (Richter toma o poste como linha da separação), voltando a colá-las depois. Este subterfúgio transgride também a habitual «saída do campo» (personagem que sai do enquadramento pela direita ou pela esquerda, por exemplo), que desta vez tem lugar no campo, no meio da imagem, criando um efeito de desaparecimento mágico!

Sobreposição de imagens, desdobramento, *ralenti*, passagem a negativo (ver glossário: Revelação), deturpação de filmes científicos (que lembra o de Jean Comandon, ver ficha do filme *La croissance des végétaux*) alimentam plenamente a incoerência da situação, e isto através de efeitos específicos do cinema.

Realizado em puro estilo dadaísta, *Vormittagsspuk* é uma sátira da burguesia e da sua ordem artificial. A tentativa de dominar os objectos, que são signos de uma pertença social (a mesa bem posta, os chapéus de coco elegantes), ridiculariza os protagonistas. Isto pode também fazer pensar no cinema burlesco dos primeiros tempos. Esta crítica da ordem social



Vormittagsspuk, Hans Richter

não passa despercebida: os Nazis destroem a versão sonora do filme. Na nova versão, Richter escreve: «Os Nazis destruíram a versão sonora deste filme como arte degenerada. Isto mostra que até os objectos se revoltam contra o regime.» Hoje subsiste uma versão em que se ouve uma fanfara tradicional bávara (provavelmente proposta pelo próprio Richter aquando do restauro do seu filme nos anos 1970), acentuando o tom irónico do filme. Richter, depois de ter fugido da Alemanha para os Estados Unidos, propunha que este filme fosse projectado acompanhado por percussões.

---

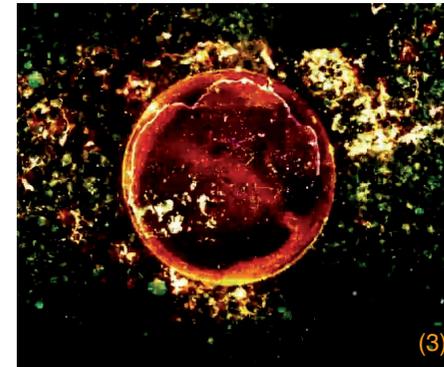
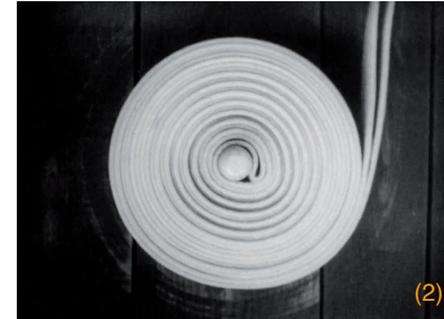
**Hans Richter:** «De facto, há na evolução da arte plástica um momento histórico em que ela se confunde [...] com a do cinema: [...] emprego das qualidades mágicas do cinema, para penetrar graças a elas no estado de sonho. [...] Emancipação total em relação ao encadeamento narrativo tradicional, ao seu fundamento sociológico e à cronologia. Nos desenvolvimentos realistas e dadaístas, objectos arrancados ao seu quotidiano e colocados em relações insólitas, provocam reacções novas e inesperadas.»

**Sobre Vormittagsspuk:** «A emancipação dos objectos do seu papel funcional, a sua rebelião total contra os proprietários, ironiza a vida sufocante e estreitamente definida da burguesia: a sociedade que se define pelo relógio. [...] Richter cria um charmoso número de prestidigitação que põe em questão a nossa percepção do cinema.»<sup>23</sup>

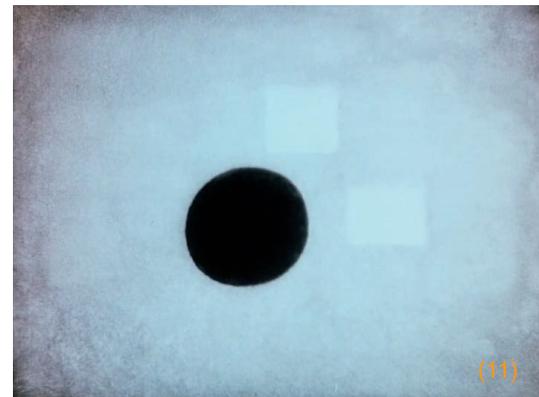
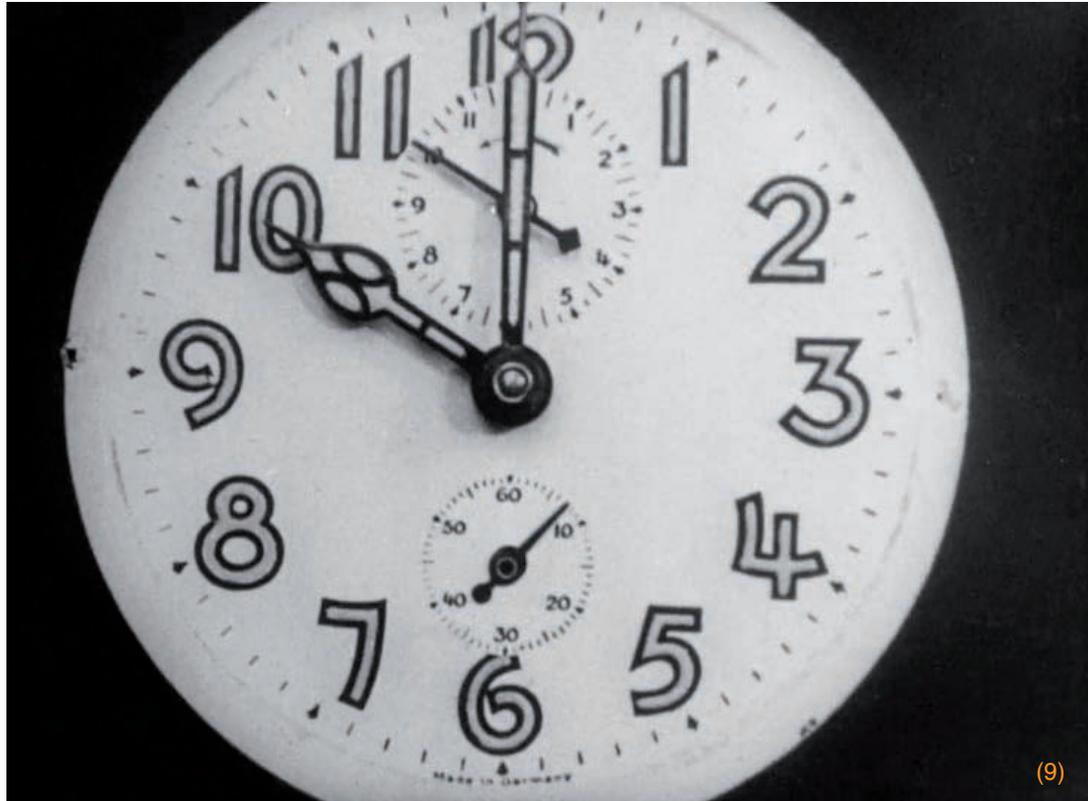
<sup>23</sup> Ed Lowry, nota do DVD.

# IV - CORRESPONDÊNCIAS

## IMAGENS-REBONDS: CÍRCULOS



- 1 - *Notes on the Circus*, Jonas Mekas
- 2 - *Vormittagsspuk/Fantômes du matin*, Hans Richter
- 3 - *Impressiones en la alta atmosfera*, José Antonio Sistiaga
- 4 - *Rainbow Dance*, Len Lye
- 5 - *Notes on the Circus*, Jonas Mekas
- 6 - *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter
- 7 - *Schatten*, Hansjürgen Pohland
- 8 - *La Croissance des végétaux*, Jean Comandon
- 9 - *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter
- 10 - *Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová
- 11 - *Opus III*, Walter Ruttmann



## QUESTÕES DE CINEMA, DIÁLOGOS ENTRE FILMES

### 1. COR

*Danse serpentine*, dos irmãos Lumière, *Impressões en la alta atmosfera*, de José Antonio Sistiaga, *Notes on the Circus*, de Jonas Mekas, *Opus III*, de Walter Ruttmann, *Rainbow Dance*, de Len Lye.

Entre as práticas de cinema, o cinema experimental é o que confere à cor a maior liberdade criativa. Nos filmes experimentais, a cor não fica constrangida a representar universos verosímeis, existentes ou reconhecíveis (evidentemente a questão da cor no cinema comercial mereceria um maior desenvolvimento). Assim, a cor participa da criação de mundos imaginários e irreais. Pode transmitir estados, sentimentos, impressões, por outros meios – aqui plásticos – que não os da palavra e dos diálogos das personagens.

A cor está muitas vezes no próprio coração do projecto de um filme; é a sua razão de ser.

A proximidade com as técnicas da pintura é particularmente forte em quatro filmes deste programa: *Danse serpentine*, *Impressões en la alta atmosfera*, *Opus III* e *Rainbow Dance*. Nesses filmes, os cineastas pintam directamente sobre a película ou então trabalham-na com outros processos (a colagem, o emprego de filtros...) (ver glossário: Intervenções directas sobre a película). Nos filmes de intervenção directa sobre a película, a largura reduzida do suporte (35 mm ou 70 mm para os casos evocados) obriga os cineastas e, no caso de *Danse serpentine*, os coloristas, a pôr-se a questão da precisão, porque a mínima mancha ou o mínimo transbordo de pintura ficarão visíveis na grande escala. Dado que a projecção engrandece os pormenores, podemos por exemplo observar que a quantidade de tinta exibida sobre o vestido da dançarina serpentina não é sempre

a mesma: as partes coloridas são mais ou menos densas. Os cineastas experimentais fazem da necessidade uma virtude: o facto de a densidade das cores ser aproximativa na *Danse serpentine*, confere-lhe uma poesia involuntária; a representação naturalista é evitada, com uma utilização deliberadamente artificial das cores. Em *Danse serpentine*, os véus da dançarina lembram borboletas ou flores encantadas. Materializam assim um universo em que a evocação da natureza se alia à magia da metamorfose (ver programa «Cinema das Origens», capítulo Os filmes: Contexto, Primeiras cores).

Pintadas também sobre a película, as gotas de chuva no começo de *Rainbow Dance* são mais ou menos longas ou definidas: são, mais do que chuva, manchas de cor que invadem a paisagem. A sensação de liberdade e de alegria transmitida por Len Lye passa pelo recurso a cores extremamente vivas, que acrescentam um toque de onirismo alegre e infantil à personagem e aos *décors*. Para Len Lye, este filme corresponde a um «argumento da cor», apresentando ao mesmo tempo o motivo do arco-íris (depois da chuva, o belo tempo da viagem), mas também formalmente uma composição em que a cor transpõe enquanto tal: ela faz corpo com os motivos, o «dançarino saltando» por exemplo, inventa um mundo particularmente feérico, sendo simultaneamente aquilo que marca as metamorfoses, as surpresas no âmbito do filme.

Em *Impressões en la alta atmosfera*, José Antonio Sistiaga cria também um universo imaginário pela utilização variada de cores vivas: verde, amarelo, vermelho, azul, castanho claro. As cores escolhidas convocam o nosso imaginário cósmico: a obscuridade que as envolve, a sua intensidade luminosa ao mesmo tempo solar e celeste (não esquecer que o filme é dedicado a Vincent van Gogh, cujas pinturas transmitem a obsessão do pintor pela



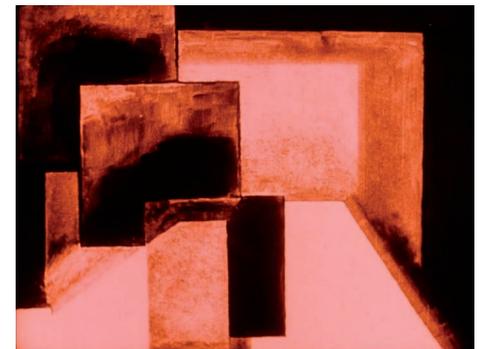
*Danse serpentine*, Auguste e Louis Lumière



*Rainbow Dance*, Len Lye



*Impressões en la alta atmosfera*, José Antonio Sistiaga



*Opus III*, Walter Ruttmann

luz), evocam fragmentos de vitrais captados por movimentos intensos próprios do desfile das imagens cinematográficas projectadas sobre um ecrã. Estas cores, colocadas imagem por imagem por pequenas pinceladas na mesma película, são vibrantes, imprevisíveis, em mutação constante, parecendo concentrar e transmitir a agitação de uma esfera cheia de energia e a luz do cosmos. Sistiaga, ao produzir um gesto de pintor sobre a película, faz aparecer a intensidade fulgurante da cor, tomando em consideração a luz que atravessa essas imagens aquando da projecção.

*Opus III* leva mais longe os limites da figuração. A metamorfose das figuras geométricas que evoluem no filme (os quadrados, as linhas, os rectângulos...) é devida à transformação dos seus contornos, mas também à mudança de cores de um plano para o outro. Neste *Opus*, Walter Ruttmann joga com formas num número limitado de cores: preto e branco, azul e violeta, que se ordenam e cintilam sob o olhar do espectador. Este tem a impressão de ver um quadro fazer-se e desfazer-se, de ser a testemunha das variações de uma pintura que se executa diante dos seus olhos. É como se o espectador descobrisse o acto de criação em directo.

Todos estes cineastas têm uma abordagem particular da cor, que afirma o carácter artificial dos mundos apresentados, surgidos da fantasia do criador. A cor deixa também adivinhar as ferramentas que foram empregadas para o filme (os pincéis, os moldes...) e as técnicas de aplicação utilizadas. Por trás destes empregos variados da cor, sentimos a presença do cineasta, os seus gestos, a sua mão. Os cromatismos do cinema experimental são pois duplamente subjectivos: afirmam a presença do cineasta, comunicam-nos as suas sensações.

Obtida em tomada de vistas real, a cor de *Notes on the Circus* não é menos subjectiva. No filme, as pistas do circo são muitas vezes mergulhadas no escuro, o que ressalta os elementos iluminados: os animais, os circenses e os seus acessórios de espectáculo. Pelo tratamento que lhes é dado, estas figuras parecem-se mais com manchas de luz e de cor. Ao fazê-las destacar-se do fundo negro, Mekas retira os efeitos de encenação do espectáculo, e dá a impressão de que estas figuras são lembranças que apareceriam do fundo da sua memória.

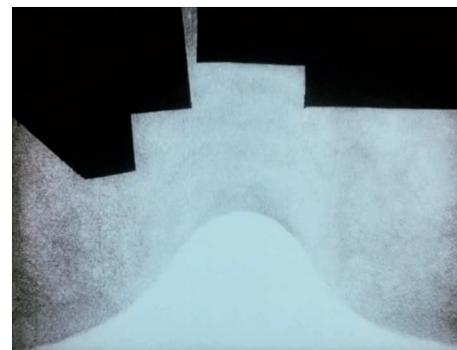
## 2. MÚSICA

*Chat écoutant de la musique*, de Chris Marker, *Opus III*, de Walter Ruttmann, *Rainbow Dance*, de Len Lye, *Schatten*, de Hansjürgen Pohland, *Virtuos Virtuell*, de Maja Oschmann e Thomas Stellmach.

A música ocupa um lugar privilegiado na criação experimental. Desde os anos 1920, os cineastas das vanguardas inspiram-se frequentemente no modelo musical: numerosos títulos de filmes a ele se referem (sinfonias, opus, estudos, variações...).

A música corresponde à arte que melhor exprime e transmite as sensações e as impressões, isto sem necessidade de contar uma história. Para os cineastas experimentais, a música é portanto um elemento motor, propulsor das pesquisas rítmicas que eles podem desenvolver. Tenha sido previamente escrita ou seja composta para o filme, a música alimenta-o pelo facto de dele propor uma interpretação, mais do que acompanhá-lo: já não é um simples acompanhamento de filme, mas uma real potência rítmica, do mesmo modo que a montagem, a composição dos planos, a vivacidade das cores, sempre em laço operativo ou perturbante com as imagens.

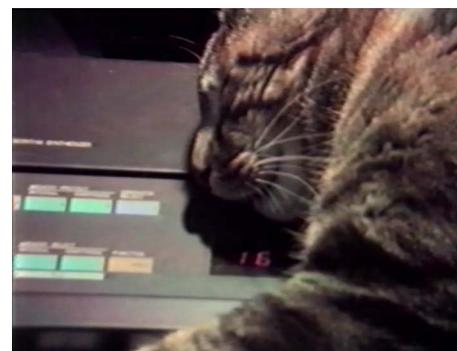
Walter Ruttmann, com a sua série dos *Opus* (na qual se inclui *Opus III*, presente neste programa) procura criar uma música para o olhar. O seu filme pode ser visto sem acompanhamento musical (composto *a posteriori*), porque o ritmo é dado tão-somente pelos volumes, pelas suas aparições e as suas evoluções.



*Opus III*, Walter Ruttmann



*Schatten*, Hansjürgen Pohland



*Chat écoutant de la musique*, Chris Marker



*Virtuos Virtuell*, Maja Oschmann e Thomas Stellmach

A música de *Schatten* (também composta depois da realização do filme) tem um papel diferente. Pela sua duração e pelos seus encadeamentos, os planos do filme têm o seu ritmo próprio. A partitura de jazz, com a sua cadência acentuada, entra em diálogo com as imagens, dinamiza os planos e dá-lhes uma aparência menos estática. Além disso, a música permite evocar a agitação da cidade, antes de esta começar: os tons rápidos do começo sugerem-nos que a cidade, ainda adormecida, irá em breve pôr-se em actividade. O filme desenha uma espécie de retrato da cidade, sem palavras, mas «comentado» pela música. Encontramos este diálogo entre imagens e música em *Chat écoutant de la musique* e em *Virtuos Virtuell*. No primeiro, Chris Marker faz-nos partilhar o estado de quietude do seu gato. Este está a ouvir uma música difundida na sala: compreendemos isso pelo plano sobre a coluna de som. As notas de *Pajaro triste* infundem dor a esse pequeno momento de abandono solitário. Elas asseguram também uma continuidade aos planos sobre o gato, que fragmentam o corpo do animal, do qual nos mostram vários pormenores, enquanto a partitura se desenvolve sem cortes ao longo do filme.

A música é uma experiência que se desenrola no tempo. Permite variações das sensações experimentadas: passa-se do medo à alegria, atravessam-se emoções. A personagem principal de *Virtuos Virtuell* é uma linha muito fina em luta com uma linha mais espessa. Os seus movimentos, os seus cruzamentos e as suas mudanças de tamanho seguem as notas da abertura da ópera *O Alquimista*, de Louis Spohr (1832). Maja Oschmann e Thomas Stellmach transpõem a música – o seu ritmo, as suas harmonias, os sentimentos que ela suscita (medo, alegria, exaltação, etc.) – interpretam-na por intermédio de imagens animadas sob a forma de uma representação gráfica das variações musicais, tornando o que se ouve também perceptível para o olhar.

### 3. SENSAÇÕES

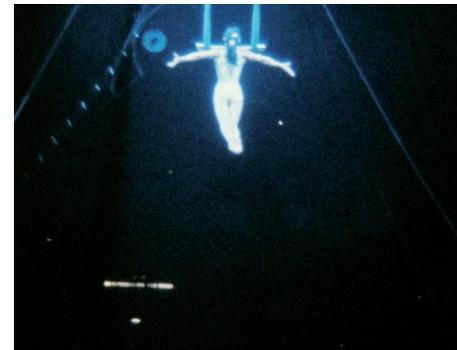
*Impressiones en la alta atmosfera*, de José Antonio Sistiaga, *Notes on the Circus*, de Jonas Mekas, *Rhus Typhina*, de Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová, *While Darwin Sleeps*, de Paul Bush.

Trabalhar o ritmo das imagens, as suas cores e a sua plasticidade permite transmitir sensações e impressões. Com a sua maneira particular de filmar, Jonas Mekas dá-nos a impressão de assistir ao espectáculo através do seu olhar, que passa de um elemento a outro, tentando registar o mínimo movimento, maravilhado pelos acrobatas e pelas luzes.

Também em *Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová filmam o tempo de uma bobina de 30 metros de 16 mm, planos curtos produzindo um efeito de sobreimpressões. Estas materializam o olhar curioso e atento dos cineastas, metendo-nos no seu lugar. Em *Rhus Typhina*, a dimensão táctil tem também um lugar muito importante: por meio de uma estratégia de aproximação progressiva, os cineastas fazem-nos partilhar com eles a experiência de tocar os elementos vegetais. Essa sensação é produzida pelos planos repetidos sobre as mãos; estes lembram-nos que um encontro, como o das folhas

e o das bagas, também se faz pelo contacto. Essa dimensão táctil repousa também sobre o trabalho sonoro. O barulho muito presente do restolhar das folhas e dos passos dos cineastas mergulha-nos num ambiente do qual se apercebe a mínima estaladura. Para lá da impressão visual, o cinema experimental facilita as coisas aos outros sentidos.

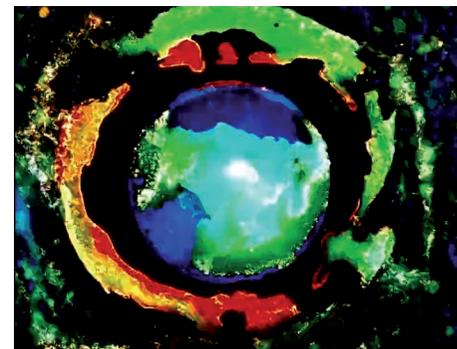
A dimensão táctil está presente também em *Impressiones en la alta atmosfera* pelo trabalho à volta da matéria das imagens, que nos faz distinguir a sua textura. Graças às pinceladas aplicadas por Sistiaga, o planeta do filme torna-se «tangível»: consegue-se imaginar o que se passaria se se passassem os dedos sobre as pequenas manchas de cor. A alteração do ritmo de um movimento pode desviar ou transformar o seu conteúdo ou o seu carácter. Sistiaga transgride magistralmente as regras da ilusão do movimento, o que produz os ligeiros solavancos e a agitação febril mas incessante dos motivos. Ele quer transmitir *impressões*, e não um testemunho científico (obtido ao telescópio ou visto de uma



*Notes on the Circus*, Jonas Mekas



*Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov e Alexandra Moralesová



*Impressiones en la alta atmosfera*, José Antonio Sistiaga



*While Darwin Sleeps*, Paul Bush

estação espacial) da alta atmosfera; fá-lo através das formas, da cor, do ritmo e da vibração provocada pelo som. Longe de querer compor uma imagem verosímil do que se passa no espaço, o cineasta propõe um salto nas sensações, que são as, sonhadas, de um viajante intergaláctico deslumbrado pela descoberta de um planeta desconhecido.

O movimento é um veículo importante de transmissão de sensações. Se Sistiaga trabalha à volta da alteração do fluxo contínuo do ritmo, no filme *While Darwin Sleeps*, a continuidade do movimento é igualmente interrogada. Graças à pixilação (técnica de tomada de vistas imagem por imagem), Paul Bush dá a impressão de que os insectos fotografados estão em movimento. Progressivamente, começa-se a vê-los mexer, animar-se, dir-se-ia que eles vão escapar do enquadramento e, por extensão, do museu onde estão encerrados. Paul Bush restitui uma sensação de liberdade alegre e dá às libélulas, aos escaravelhos e às borboletas o seu desejo de voar. Essa «reanimação» pelos efeitos da tomada de vistas volta a dar vida aos insectos alfinetados.

#### 4. DANÇA

*La Croissance des végétaux*, de Jean Commandon, *Danses serpentes*, d'Alice Guy e dos irmãos Lumière, *Opus III*, de Walter Ruttmann, *Rainbow Dance*, de Len Lye, *Virtuos Virtuell*, de Maja Oschmann e Thomas Stellmach.

Entre dança e cinema experimental há um laço que ultrapassa a simples acção de conceber ou de registar a coreografia. Estas duas práticas artísticas partilham uma pesquisa: a de libertar *ferramentas* – ali o corpo do dançarino, aqui a câmara e a película – de todo e qualquer constrangimento, com o fim de conseguir todos os gestos possíveis e impossíveis. A dança, no cinema tradicional, pode fazer pender para um mundo de códigos diferentes; na comédia musical, por exemplo, representa um parêntese na vida real e qualquer objecto pode mudar de função para integrar a coreografia, permitindo à dança convocar universos irreais, ou mesmo abstractos.

Os gestos do dançarino de *Rainbow Dance* são pretexto para a sua viagem imaginária de uma paisagem artificial para outra. Os seus movimentos desencadeiam passagens para um outro décor, um salto em que a mão trazida à frente para olhar ao longe basta para que o mundo se transforme. Ao mesmo tempo, Len Lye recorre à dança para ir mais longe na procura à volta da manipulação do movimento. Com efeito, o dançarino salta e mexe-se, as suas deslocações realmente feitas ficam no domínio do «possível». Em duas alturas, contudo, Len Lye decompõe o salto do dançarino. Como se o seu corpo fosse puxado para trás, ficam certas posições sucessivas, artificialmente paradas, assumidas durante o salto. Assim, *Rainbow Dance* lembra ao seu espectador que todo o movimento contínuo, no cinema, repousa sobre o princípio da ilusão de um movimento recomposto.

A dança serpentina é uma das primeiras atracções filmadas pelo cinema (os Lumière, Alice Guy...). Isto não surpreende: a nova arte está impaciente por registar tudo o que mexe. A coreografia inventada por Loïe Fuller incarna na perfeição o sonho de um movimento absoluto. Não é portanto a dança em si mesma que os interessa, mas o facto de filmar uma metamorfose em processo, a ondulação dos véus transformando a dançarina em serpente, em borboleta ou em flor de lótus (a aplicação de cores sobre o filme reforça essa metamorfose).

Em *La Croissance des végétaux*, plantas e flores transformam-se em dançarinos. Graças às fotos tiradas em intervalos regulares mas espaçados no tempo, os elementos vegetais movem-se diante dos nossos olhos. É assim que descobrimos que a eclosão de uma flor ou a floração de uma planta se compõem de uma série de estiramentos, de deformações, de movimentos que se diriam organizados coreograficamente. No caso de *La Croissance des végétaux*, Jean Comandon regista não somente um movimento imperceptível sem o cinema, mas cria também dançarinos fantásticos.

Outros dançarinos impossíveis são os de *Opus III* e de *Virtuos Virtuell*. No primeiro, Walter Ruttmann desenha a dança de formas coloridas, das quais se diria que estão



*Rainbow Dance*, Len Lye



*Danse serpentine*, Auguste e Louis Lumière



*Danse excentrique*, Alice Guy



*La Croissance des végétaux*, Jean Commandon

a realizar-se sobre o palco de um teatro. As formas evoluem nem sempre ao mesmo tempo, pois por vezes seguem um ritmo independente. Parecem, pois, dançarinos realizando gestos diferentes mas participando na mesma coreografia. Por vezes, as formas surgem da esquerda ou da direita do enquadramento, como se viessem dos bastidores. Em *Virtuos Virtuell*, as linhas correm, saltam, mudam de tamanho e de espessura, metamorfoseiam-se ao longo de todo o filme. Os seus movimentos são perfeitamente concordantes com a música; quais dois coreógrafos, Maja Oschmann e Thomas Stellmach imaginaram as suas evoluções a partir de uma composição preexistente. Em *Opus III*, os movimentos dos volumes respeitam os limites do enquadramento. Em *Virtuos Virtuell*, pelo contrário, a deslocação das linhas é ocasião para libertar os movimentos de câmara. A imagem segue o curso das linhas, conforma-se com a sua direcção e com o seu ritmo. Assim, os cineastas realizam uma dupla dança: a das linhas entre si e a das linhas com a câmara.



*Virtuos Virtuell*, Maja Oschmann e Thomas Stellmach

## 5. OBJECTOS

*La Croissance des végétaux*, de Jean Comandon, *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, de Hans Richter, *Rainbow Dance*, de Len Lye.

Os objectos têm funções atribuídas, povoam os espaços para servirem para qualquer coisa de muito concreto. São mudos e prestáveis; em *Vormittagsspuk*, Hans Richter fá-los rebelarem-se. O realizador não escolhe objectos ao calhas. Privilegia os que representam uma categoria social reconhecível, pelo seu modo de vestir (as gravatas, os chapéus), ou por possuir um belo serviço de café. Uma manhã, sem pré-aviso, esses objectos deixam de obedecer aos seus proprietários: é o pânico. A situação imaginada para o filme, bem como os movimentos das personagens e os seus gestos inúteis e repetidos, podem fazer pensar no cinema burlesco, em que as personagens deturpam o papel de um objecto (a bengala é utilizada para dar umas pauladas na cabeça do adversário, coze-se um sapato

para o jantar). Em *Vormittagsspuk*, os objectos escolhem, sobre uma música tradicional bávara muito desfasada e um pouco grosseira, escapar às suas funções, não sendo um ser humano que a tal se decide em seu lugar. Todos os efeitos, devido à utilização de técnicas de animação e a trucagens, concorrem para criar um mundo chanfrado e livre, o que Richter defende e opõe ao regime nazi – do qual será obrigado a fugir.

Encontramos esse tratamento burlesco dos objectos em *Rainbow Dance*. Logo que a chuva acaba de cair, a personagem fecha o guarda-chuva, que então utiliza como um instrumento de cordas. Magia do cinema, o guarda-chuva torna-se realmente uma guitarra: o simples facto de deturpar a sua função é suficiente para que ele se transforme. Depois será a vez da raqueta de ténis, que não se transforma mas que acompanha o dançarino nas suas evoluções. As bolas de ténis multiplicam-se, voam em todos os sentidos, assumem todos os tamanhos possíveis. Não resta ao dançarino senão olhá-las através do enquadramento, dum lado ao outro: as bolas transformaram-se em círculos coloridos, puros signos gráficos de um mundo em que a metamorfose é a única regra.



*Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter

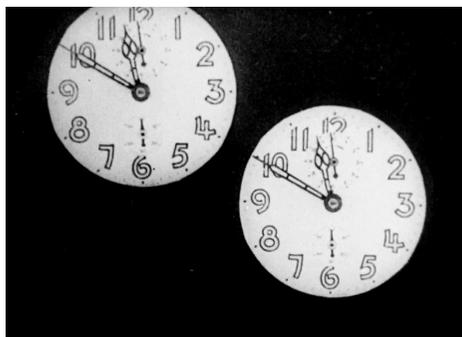


*Rainbow Dance*, Len Lye

## 6. QUANTO TEMPO SE PASSOU?

*La Croissance des végétaux*, de Jean Comandon, *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, de Hans Richter, *Notes on the Circus*, de Jonas Mekas, *Rainbow Dance*, de Len Lye, *Rhus Typhina*, de Georgy Bagdasarov et Alexandra Moralesová, *While Darwin Sleeps*, de Paul Bush.

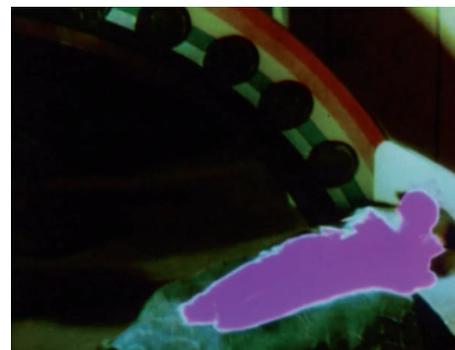
*Vormittagsspuk* começa e acaba sobre o plano de um relógio. No começo do filme, são 10 h, no fim é meio-dia. Duas horas de revolta dos objectos são concentradas em sete minutos de filme. Este modo de condensar a duração do tempo é comum a todos os filmes, sendo raro que um filme se desenrole em tempo real (com a excepção de filmes como *Rope* [A corda], 1948, de Alfred Hitchcock...). Em contrapartida, Hans Richter faz os ponteiros do relógio rodarem rapidamente, como se estes, tomados pela revolta, se desregulassem, por seu



*Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter



*La Croissance des végétaux*, Jean Comandon



*Rainbow Dance*, de Len Lye



*Notes on the Circus*, Jonas Mekas

turno. Uma questão se coloca, então: quanto tempo realmente se passou? Com o seu filme, Hans Richter diz-nos que num mundo sem regras a medida do tempo deixa de ter sentido.

Tendo embora um objectivo científico, *La Croissance des végétaux* atinge um mesmo nível de liberdade de tratamento das imagens. Manipulando a velocidade dos movimentos das plantas (de cuja aceleração nos apercebemos temporalmente graças à presença de um relógio), Jean Comandon quer estudar-lhes as regras internas e compreender as suas evoluções. Contudo, este trabalho sobre a desregulação do tempo tem um alcance poético incomparável.

Em *Rainbow Dance* não há qualquer indicação da hora ou da época. As cores artificiais mantêm a confusão entre o dia e a noite, de um instante a outro podemos encontrar-nos em locais muito diferentes: o cume de uma montanha ou um campo de ténis. O filme de Len Lye apropria-se de alguns princípios do sonho, no qual nada é impossível, e a passagem de um regime temporal a outro não precisa de se justificar.

Em *Notes on the Circus* e em *Rhus Typhina*, a duração real do acontecimento interessa pouco; só conta a intensidade da experiência vivida. Sabe-se que a percepção da duração é subjectiva, consoante o estado em que a pessoa se encontre. Podendo o espectáculo de circo visto por Jonas Mekas ou a procura da *Rhus Typhina* por Georgy Bagdasarov et Alexandra Moralesová ter durado duas horas ou vários dias, estes filmes desenrolam-se menos no tempo cronológico do que no, apercebido subjectivamente, dos cineastas. A sua prática do *tourné-monté* adapta a sua relação com o tempo à duração de uma bobina filmada inteiramente (3 minutos), o que implica necessárias elipses.

Estas propostas pedagógicas visam acompanhar a descoberta do programa, afinar as impressões e as sensações experimentadas pelos jovens espectadores e descobrir as diferentes técnicas empregadas através de actividades práticas.

Propostas filme a filme, ou cruzando os filmes, conforme aquilo a que nos convida este duplo programa.

### ANTES DA PROJEÇÃO

Para sensibilizar os alunos para filmes que eles não têm por hábito ver, pode-se:

- > Perguntar o que é um filme.
- > As mais das vezes, há uma história, personagens, isto percebe-se. Mas se um filme não conta uma história, com personagens, o que sobra nesse filme? Luz, movimento, ritmos... Estes filmes mostram-nos o mundo como em sonho, no qual nada é impossível. Será que num sonho os acontecimentos se seguem segundo a mesma ordem do que na realidade? Explicar aos alunos que certos filmes contam as aventuras de personagens incomuns: cores, formas, manchas...
- > Pedir aos alunos para centrarem a atenção numa forma que tenham escolhido previamente: a linha ou o círculo, por exemplo... para que eles adoptem um olhar inquiridor sobre as imagens e os seus pormenores, concentrando-se em aspectos gráficos a que habitualmente prestam menos atenção. Encontramos o motivo do círculo, por exemplo, entre as ferramentas dos circenses de *Notes on the Circus*, na esfera de *Impressiones en la alta atmosfera*, nas bolas de ténis de *Rainbow Dance*, no relógio de *Vormittagsspuk*, no carrocel em que as crianças brincam em *Schatten*...
- > O som desempenha um papel importante em vários destes filmes: guia as imagens ou dá-lhes um ritmo, transmite sensações ou emoções... É interessante escolher um filme entre os sonoros (*Chat écoutant de la musique*, *Rhus Thypina*, *Virtuous Virtuell*...) e deles ouvir o som sem

as imagens, para dar livre curso à fantasia e às sensações. O que é que eles viram ou do que é que se aperceberam? > Alguns destes filmes transmitem uma sensação de alegria (*Notes on the Circus*, *Rainbow Dance*...), outros de medo ou de exaltação (*Virtuos Virtuell*)... Para enfatizar o alcance sensorial dos filmes, pode pedir-se aos alunos para escolherem o que encarna melhor a sua disposição nesse dia. Pode falar-se sobre isso no fim da projecção.



*Jacquot de Nantes, Agnès Varda, 1991*

- > Idealmente, mostrar um pedaço de película (constituído por 24 imagens), ou então a reprodução dessa película que está no caderno (página 47)

Isto permitirá redescobrir o suporte do cinema, do qual muitos jovens nunca ouviram falar! Explicar então o princípio da decomposição e da ilusão do movimento (cf. ficha *Impressiones en la alta atmosfera*; ver também no glossário: Cintilação / flicker e Película / emulsão). Para fazer isto, basta mostrar um gesto simples, com a duração de um segundo. Por exemplo, levantar um braço: se se filmasse este movimento, a câmara decompô-lo-ia em 24 etapas, cada uma das quais se registaria num fotograma: sobre o primeiro fotograma, o braço estendido ao lado do corpo, no segundo, o braço ligeiramente soerguido... enfim o braço completamente elevado no 24.º e último fotograma.

Também podem colocar-se perguntas simples à volta da matéria da película, feita em celuloide (matéria plástica que também permite fabricar diversos outros objectos, como bolas de pingue-pongue ou teclas de piano): sobre ela estão imagens, buracos nos lados (as perfurações), finas linhas brancas sobre um dos lados, que correspondem à trilha sonora do filme. O que pode dar-se quando as imagens são raspadas (cf. ficha *Rainbow Dance*), são coloridas com a ajuda de uma caneta de feltro ou se nelas se puserem manchas de tinta? Pode ser explicado que essas intervenções directamente efectuadas sobre a película serão visíveis na projecção.

Se não houver películas à disposição, várias imagens com boa definição estão disponíveis na Internet. Podem também usar-se diapositivos (se os houver) ou acetatos: transparentes, estes suportes, como a película, deixam passar a luz (ver glossário: Intervenções directas sobre a película). Para pintar sobre esta matéria, é preciso utilizar tintas para vitral ou canetas de feltro indelévels. Para experimentar a raspagem, é possível enegrecer a folha de acetato com pintura de spray; quando estiver seca, a tinta pode ser raspada (com um estilete, uma caneta de aparo, um objecto pontiagudo).

### TROCA DE IMPRESSÕES ORAIS À VOLTA DOS SENTIMENTOS E DAS IMPRESSÕES:

- > Que filme encarna melhor a disposição dos alunos? Porquê? Em *Notes on the Circus*, os gestos dos circenses (saltos, corridas, malabarismos), o ritmo da sucessão das imagens, que muda de velocidade, os movimentos rápidos da câmara, a música por vezes e os clarões de luz comunicam sensações alegres, ou mesmo trepidantes, que solicitam a nossa atenção em várias direcções sucessivas. O que se passa a este respeito com *Virtuos Virtuell*, *Chat écoutant de la musique*, as *Danses serpentine* e *While Darwin Sleeps*?
- > Pode perguntar-se aos alunos: em que filmes o tempo não decorre como na realidade? *Vormittagsspuk*, *While Darwin Sleeps*, *Rainbow Dance*, *Croissance des végétaux*... Com a ajuda das pistas propostas na rubrica «Questões de cinema,

Diálogos entre filmes», podem aproveitar-se as respostas dos alunos para lhes explicar como os realizadores produziram essas estranhas impressões temporais.

> Associações de ideias: vários destes filmes são abstractos, apesar de certas evoluções das plantas filmadas por Comandon lembrarem os movimentos dos funâmbulos, os véus das dançarinas parecerem asas de borboleta...

### TROCA DE IMPRESSÕES ORAIS, ANÁLISE DOS FILMES:

> Depois de ter perguntado aos alunos se eles identificaram o motivo do círculo ou da linha em vários dos filmes (quais?), pode-se fazer-lhes perguntas sobre outras recorrências. Cada um dos alunos poderia propor dois filmes que apresentem elementos em comum: por exemplo, *Notes on the Circus* e *Rhus Typhina* com os seus planos muito curtos, *While Darwin Sleeps* e as *Danses serpentine* pelas borboletas, *While Darwin Sleeps* e *Rhus Typhina* pelos barulhos da natureza, *Schatten* e *Opus III* pelas formas geométricas...

> Em que filmes se encontram personagens humanas? *Rainbow Dance*, *Schatten*, *Notes on the Circus*, *Danses serpentine* e *Rhus Typhina* mostram mulheres e homens. Quais são as personagens postas em campo? Explicando: quais dessas personagens receberam indicações do realizador e/ou conhecem antecipadamente os movimentos que devem fazer? A dançarina da *Danse excentrique* de Alice Guy sabe muito bem quando deve entrar no palco, em frente da câmara, o dançarino de *Rainbow Dance* preparou a sua coreografia antes da rodagem (senão não se conseguiria integrá-lo no *décor*!). Sabe-se que as personagens de *Schatten* são dirigidas porque andam todas à mesma velocidade e porque, para o fim, os dois enamorados que se enlaçam estão perfeitamente envolvidos pela sombra da janela.

### EXPERIÊNCIA DE EFEITOS SONOROS:

Como a música, os barulhos guiam o olhar do espectador e comunicam-lhe sensações. Nos filmes deste programa, os barulhos podem estar muito presentes ou totalmente ausentes; podem ser acentuados, sugestivos, ou por

vezes não corresponder a nada de conhecido... Pode escolher-se um barulho tirado de um filme (por exemplo, o zumbido de *While Darwin Sleeps*) e pedir aos alunos para o reproduzirem, com objectos, com a boca ou com outras partes do corpo. Pode também procurar-se compor uma outra banda sonora, diferente da que se ouve nos filmes, a partir de efeitos sonoros simples. Para criar esses efeitos, em pequenos grupos, alguns alunos podem aplaudir com dois dedos (barulho da chuva que cai em *Rainbow Dance*), outros esmagar uma ou várias folhas (barulho dos passos na natureza em *Rhus Typhina* ou em *Vormittagsspuk*), outros soprar na concha da mão (barulho do vento em *Schatten*), outros ainda jogar com as suas vozes... Estas experiências de invenção de barulhos modificam a percepção do filme: assim, acrescentar um barulho de vento em *Croissance des végétaux* pode dar a sensação de a rodagem ocorrer em exterior (ao passo que as imagens são visivelmente filmadas no interior); o efeito produzido por esta discordância entre som e imagem pode ser analisado.

### EXPERIÊNCIA DE MONTAGEM:

A montagem é a operação de selecção e de ordenação dos planos (ver glossário: Montagem). Cada *raccord* produz sensações, significações e efeitos diferentes. Uma actividade simples permite verificar e, ao mesmo tempo, trabalhar sobre as escalas de plano. Distribuir aos alunos seis pequenas folhas rectangulares (forma que evoca o ecrã do cinema) sobre as quais eles desenharam: um gato em grande-plano com os olhos abertos, depois com os olhos fechados; em seguida o mesmo gato com os olhos abertos mas em plano médio (o gato é filmado de um pouco mais longe, o que permite também ver uma parte do *décor*), depois dormindo estendido sobre um teclado: depois um pormenor do gato em grande-plano (a orelha, a pata...), por fim representações de notas de música (para figurar o possível sonho do gato). As variações na ordem das imagens produzirão histórias e emoções diferentes: o gato que acorda e adormece várias vezes, o gato que dorme no início e acorda por causa da música...

A ordenação das imagens pode também ser feita pelo professor, guiado pelas indicações dos alunos. Mostra-se-

-lhes os seis cartões, pré-desenhados, e dá-se-lhes a regra do jogo. Que ideias lhes vêm à mente?

## ACTIVIDADES PRÁTICAS

Os filmes do programa apresentam vários efeitos que podem ser trabalhados em ateliê. Lúdicas, estas propostas permitem melhor extrair os princípios sobre os quais repousam os efeitos «especiais» dos filmes do programa.

### O EFEITO DE SOBREIMPRESSÃO:

Presente em *Notes on the Circus*, *Rhus Thyphina* e *Vormittagsspuk*, este efeito permite sobrepor duas (ou várias) imagens (cf. ficha do filme *Rhus Thyphina*). A realização do taumatrópio, um dos primeiros brinquedos de óptica, permite que os alunos reflectam sobre este efeito e se coloquem questões de enquadramento, de colocação e de tamanho das formas no espaço.

Realização de um **taumatrópio**: pedir aos alunos para desenharem, sobre as duas faces de um disco de cartão branco, duas imagens complementares, por exemplo: um leão de um lado e um círculo em chamas do outro. Atenção que os desenhos têm de ser feitos um no sentido inverso do outro, logo de pernas para o ar (antes de realizar o segundo desenho, volta-se o cartão do disco de cima para baixo). Furar dois buracos alinhados na borda do disco, e depois atar um cordel em cada um dos buracos. Com a ajuda dos cordéis, fazer rodar rapidamente o disco sobre o seu eixo: a rotação tem como resultado a criação de uma terceira imagem, formada pela sobreposição rápida dos dois desenhos.

### DESCOBRIR A ILUSÃO DO MOVIMENTO:

Realização de um *folioscópio* ou *flipbook*: trata-se de um dos brinquedos de óptica que permite reconstituir a ilusão do movimento. Dar aos jovens 15 a 25 pequenas folhas rectangulares e, em cada uma delas, fazê-los desenharem as etapas de um movimento simples. Cada imagem desenhada deve ser ligeiramente diferente da precedente. Juntar as folhas por ordem, usando uma mola de desenho,



Ateliê de intervenção sobre película

depois desfolhá-las com o polegar. Esta actividade pode ser adaptada a vários filmes do programa; pode-se, por exemplo, escolher desenhar as etapas do movimento da gravata ou da pistola de *Vormittagsspuk* ou asas de libélula de *While Darwin Sleeps* ou ainda desenhar em cada folha a mesma figura, por exemplo a dançarina serpentina ou apenas um círculo, e fazer variar as cores entre uma folha e a seguinte. Neste caso, terá de se prestar atenção ao trabalho sobre a escala cromática (não passar directamente do azul para o laranja, mas do azul escuro ao azul claro, depois ao verde, ao amarelo, ao laranja).

### DESCOBRIR OS EFEITOS DA «PIXILAÇÃO» E DA PARAGEM DA CÂMARA:

Realização de um filme muito curto em pixilação. Pedir aos jovens que imaginem a deslocação de um objecto ou de um elemento deste: pode escolher-se um objecto de um dos filmes ou um outro que se encontre na sala de aula

(um lápis, uma cadeira, uma tesoura), mas também os ponteiros de um relógio. Com a ajuda de uma máquina fotográfica, tirar duas fotos de cada uma das etapas da deslocação: duas fotos com os ponteiros no meio-dia, duas outras com os ponteiros na uma hora... Atenção para não fotografar as mãos que deslocam os ponteiros! Depois de passar as fotos para um computador, pode-se passar rapidamente de uma para outra. Assim se terá a impressão de que o ponteiro avança muito rapidamente, ou que o objecto escolhido se desloca sozinho. Há também a possibilidade de imprimir as fotos e juntá-las para fazer um folioscópio.

### PARAGEM DE CÂMARA:

Imaginar uma situação na qual uma personagem ou um objecto desaparecem, por exemplo: uma chávena está pousada sobre a mesa; a chávena desaparece. Escolher onde situar a câmara: de perto, de longe, em plongée (a câmara mergulha para baixo). Filmar a primeira parte da situação: uma mão que pousa uma chávena, retirando-se em seguida. Depois, desligar a câmara e retirar a chávena. Nesse momento, será preciso ter atenção para não mexer a câmara, para manter o mesmo enquadramento, senão o espectador perceberá a trucagem. Ligar de novo a câmara e filmar a mesa, agora vazia. Descarregados os dois vídeos para o computador, poder-se-á lê-los em continuidade. Assim se ficará com a impressão de que a chávena pousada sobre a mesa desapareceu sozinha. A paragem da câmara produz saltos e elipses que se podem encontrar em outros filmes do programa (*Vormittagsspuk* e *Notes on the Circus*), mas também em vários filmes dos primórdios do cinema (ver Méliès, no programa «Cinema das origens»)

### MISTURA DE TÉCNICAS E DE MATERIAIS:

Várias técnicas são empregadas em *Rainbow Dance*: pintura e raspagem sobre película, imagens em tomada de vistas real, animação de formas em imagem por imagem... (cf ficha do filme). Pode pedir-se aos alunos para realizarem uma colagem à maneira de Len Lye, com a utilização de matérias díspares: papel colorido à mão, bocados de plástico, de tecido ou de cartão, folhas de árvores, recortes de jornais...

Quando a actividade tiver terminado, tirar uma foto das colagens dos alunos. Será que a fotografia dá sempre conta da diferença dos materiais? Sim, mas em contrapartida não os podemos sentir com os dedos. Exactamente como no cinema!

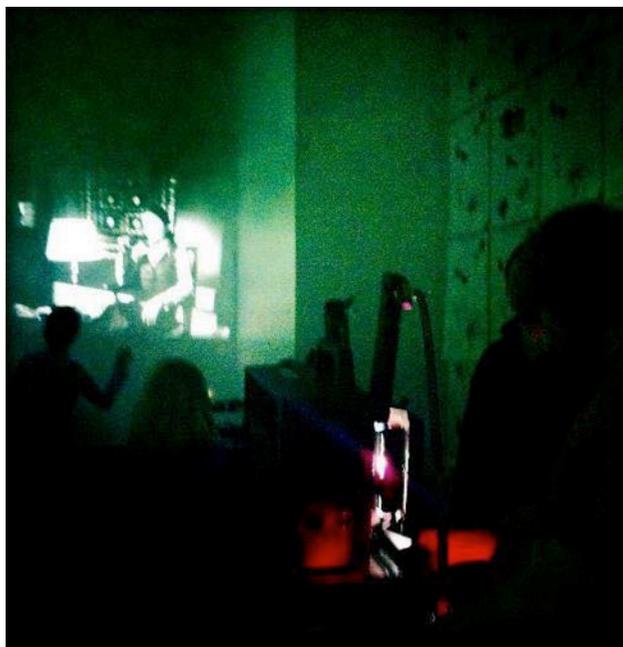
### DIFUSÃO DE UMA GOTA DE TINTA NA ÁGUA:

Em *Virtuos Virtuell*, a tinta preta expande-se na imagem. Pode-se obter este efeito deixando escorrer uma ou várias gotas de tinta num boião cheio de água. Então se verá que a tinta se difunde progressivamente até se diluir na água. A experiência pode ser renovada com outras gotas de cores diferentes.

### JOGO DE SOMBRAS E FILTROS DE CORES:

Para prolongar a visão de *Shatten*, pode propor-se que os alunos joguem com as suas sombras. Se não se tiver uma iluminação potente, uma ou várias lanternas servirão. Em frente de uma parede branca ou de um ecrã (também pode ser um lençol, branco de preferência), os jovens põem em cena as sombras das suas mãos ou mesmo o seu corpo inteiro (envolvido com acessórios). As sombras formam personagens, como morcegos, lobos, pássaros, máquinas. Modificando a distância entre as mãos e a parede, as sombras mudam de tamanho.

Também se pode cobrir ou tapar o feixe luminoso com uma lupa ou com um filtro (uma folha colorida transparente). Com uma lupa (mas também com óculos ou com um copo), pode-se jogar com a forma da sombra e obter um efeito ou um ambiente «aquático». Com um filtro, ver-se-á as sombras projectarem-se sobre a parede, que assumirá



a cor escolhida. Este efeito pode fazer lembrar alguns planos de *Notes on the Circus*, em cuja imagem a cor, azul ou vermelha, se dissemina. Jogos de sombras coloridas aparecem também em *Rainbow Dance*.

### NÍTIDO E DESFOCADO:

Encontramos planos desfocados em *Notes on the Circus* e em *Rhus Thyphina*. Pode perguntar-se aos alunos o que é o desfocado (a definir em relação ao nítido) e sobre o efeito que produz sobre o espectador. Um plano desfocado pode provocar uma sensação de desorientação, de sonho, de surpresa... Mas como obter uma imagem desfocada? É graças à objectiva que este efeito é possível. Situada na frente das câmaras e dos projectores, a objectiva pode ser regulada, para se obter uma imagem nítida e, como se costuma dizer, «à maneira»; pode também ser desregulada, o que cria desfocagem. Esta torna os elementos filmados mais difíceis de identificar, o que alimenta a imaginação.

Para realizar efeitos de desfocagem, basta «entrar» no feixe luminoso com uma folha branca (a colocar entre a objectiva do projector e o ecrã). A parte da imagem projectada sobre a folha ficará desfocada. Quanto mais se aproximar a folha do ecrã, mais nítida fica a imagem sobre a folha.

### OUTRAS PISTAS PEDAGÓGICAS:

- As excelentes fichas sobre os filmes *Virtuos Virtuell*, *Schatten*, *Rainbow Dance*, redigidas por Stefanie Schlüter para a experiência do MiniFilmClub (Deutsches FilmInstitut em Francoforte):

<https://www.dff.film/bildung/modellprojekte/minifilmclub/>

- Sobre *Vormittagsspek / Fantômes du matin*:

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/exploration-du-cinema-experimental/seance-4-un-cinema-de-reve>

- Sobre o cinema científico e experimental:

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/exploration-du-cinema-experimental/seance-2-de-la-science-l-art>

### Crédits Images

- p. 4 *Vitesse de la voiture*, Giacomo Balla, 1913, Mart, Musée d'art moderne et contemporain de Trente et Rovereto  
 p. 8 *L'Enfer d' H-G Clouzot*, Serge Bromberg 2009, Lobster Films  
 p. 9 *Les Petites Marguerites*, Vera Chytilová 1966, Ústřední Půjčovna Filmů  
 p. 10 *Loïe Fuller*, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893, Brooklyn Museum  
 p. 14 *Blanc polyphoniquement serti*, Paul Klee, 1930, Musée des Beaux-Arts de Berne  
 p. 17 *Sherlock Junior*, Buster Keaton 1924, Splendor Films  
 p. 19 *Guillaume-en-Egypte / Exposition « Chris Marker – Les 7 vies d'un cinéaste »*, La Cinémathèque française, 2018  
 p. 23 *Papillons*, Emile Deyrolle, 1870 / Maison Deyrolle  
 p. 25 *Carrés et cercles concentriques*, Vassily Kandinsky, 1913 / Lenbachhaus, Munich  
 p. 26 *Le Goéland volant*, Étienne-Jules Marey, 1887 / Ader Nordmann  
 p. 33 *Les Enfants et les ombres dans le parc*, André Kertész, 1951 / Ministère de la Culture-médiathèque de l'Architecture et du Patrimoine / la Donation André Kertész  
 p. 34 *Fugue, Rhythmus 23*, Hans Richter, 1923, DR  
 p. 44 *Jacquot de Nantes*, Agnès Varda, 1991 / Ciné-Tamaris  
 p. 46-47 Ateliers d'interventions sur pellicule, association Braquage  
 p. 49 Les différents formats de pellicule cinéma, DR

POR SÉBASTIEN RONCERAY

**Cintilação/Flicker:** o cinema repousa sobre a ilusão do movimento, quer dizer a impressão de que as imagens projectadas se mexem. Esta impressão é produzida pela sucessão rápida de imagens fixas, que, uma vez projectadas, dão a ilusão de estar em movimento. Para que esse movimento seja fluido e natural, é preciso que cada imagem projectada seja apenas muito ligeiramente diferente da anterior. Os filmes de *flicker*, por seu turno, jogam sobre a ausência de referências comuns entre as imagens que se sucedem: a sua sequência não produz um movimento natural na projecção, mas, pelo contrário, uma impressão de cintilação. Nos filmes de *flicker*, as imagens são totalmente diferentes umas das outras. Estes filmes podem, por exemplo, alternar imagens inteiramente monocromáticas ou uma sucessão de motivos diferentes (paisagens ou outras) filmados em imagem por imagem. Por vezes difíceis de ver pelos epilépticos, estes filmes podem também fazer sucederem-se formas e motivos próximos uns dos outros, como num catálogo que se desfolha fazendo desfilas as imagens rapidamente (é o caso de *While Darwin Sleeps*). Em *Impressiones en la alta atmosfera*, de José Antonio Sistiaga, as diferenças de colocação e de intensidade das manchas pintadas imagem por imagem criam uma vibração e produzem a sensação de cintilação da forma esférica. O *flicker* perturba o nosso olhar: ao propor uma sucessão de imagens diferentes umas das outras, cria um efeito de interferência, de cintilação, de aceleração.

**Revelação:** Aquando de uma rodagem, a película cinematográfica (semelhante à que se utiliza em fotografia argêntica) recebe luz, que se regista sobre a emulsão. Para que esses rastros de luz se tornem visíveis, a película deve ser submetida a um processo que se chama «revelação». Trata-se de, uma vez filmadas as imagens, mergulhar a película em diferentes banhos químicos (dos quais pelo menos um revelador e um fixador) para que as imagens apareçam sobre a fita do filme. Consoante os diferentes tipos de emulsões, as imagens ficarão visíveis a cores ou a preto e branco. Esta primeira etapa faz aparecer as imagens em negativo, o que significa que as cores são as opostas: os pretos e os brancos estão invertidos, bem como todas

as outras cores, que estão presentes no oposto da sua cromaticidade (o azul está laranja, o amarelo um tom de violeta...).

Para resgatar as cores que foram filmadas, é preciso copiar (com uma copiadora) o negativo sobre uma nova película, a qual será por seu turno revelada, e sobre a qual aparecerão as cores «reais»: o positivo. Esta passagem do negativo ao positivo necessita das máquinas de laboratório, e essa etapa constitui um momento importante, durante o qual é também possível modificar a natureza das imagens. Para marcar a independência e a liberdade dos revólveres do filme *Vormittagsspuk*, Hans Richter sublinha a sua dança por uma passagem em negativo: os revólveres tornam-se brancos sobre fundo preto, o que reforça o desfasamento com a ordem habitual das coisas. Para *Impressiones en la alta atmosfera*, filme pintado directamente sobre a película, Sistiaga serve-se desta passagem para obter os resultados cromáticos pretendidos. Em negativo, ele utiliza as cores inversas das que quer ver aparecer sobre a cópia que será projectada no ecrã (o positivo). Interessados por todas as possibilidades que o suporte da película oferece, os cineastas experimentais trabalham muitas vezes em laboratórios, para revelarem eles mesmos a sua película (enquanto no circuito industrial os filmes são revelados por técnicos que respondem à encomenda do realizador e do produtor, sem verdadeiramente experimentarem no decurso dessa etapa criativa).

**Intervenções directas sobre a película (raspagem, pintura):** a intervenção sobre a película consiste em agir directamente sobre o seu suporte: seja pintando-o, seja raspando a sua emulsão. As películas nunca são muito largas, indo geralmente de 8 mm a um máximo de 70 mm. A intervenção sobre película pode ser realizada seja fotograma a fotograma (operação que requer uma grande precisão) ou sobre toda uma parte da fita (logo de modo mais livre e menos restritivo).

Por esta prática, o gesto do realizador aproxima-se do do pintor, ou do gravador. Os cineastas criam formas

directamente sobre a película posta diante deles sobre uma mesa, como os pintores trabalham sobre uma folha de desenho ou sobre uma tela. A película utilizada pode ser totalmente transparente (simples plástico sem emulsão), preta (quando sobre o plástico foi colocada uma camada de emulsões químicas) ou com imagens já filmadas e reveladas. Quando se intervém sobre película transparente, é possível desenhar ou pintar nela: pincéis, esponjas e outras ferramentas permitem aplicar as cores (tintas, feltros, tintas de vitral...) directamente sobre o filme. Como sobre uma tela branca, não há nada à partida, e cabe ao cineasta adicionar as cores, aplicando-as sobre o suporte transparente da película. É o caso do filme de José Antonio Sistiaga *Impressiones en la alta atmosfera*. Quando se intervém sobre película preta, trata-se de raspar, ou seja retirar partes da cor da emulsão, com a ajuda de estiletes, de aparos ou de outros objectos pontiagudos. As partes da película em que se tirou a emulsão parecem rasgões transparentes; a luz do projector passa através desses rasgões, que se tornam visíveis e brancos quando da projecção. Nada impede de colorir essas partes raspadas, como faz Len Lye para obter as suas estrelas e outros motivos pontuais de *Rainbow Dance*. Quando se intervém sobre uma película que já foi filmada e revelada (sobre a qual portanto se vêem imagens), pode-se: raspar a emulsão, o que retira partes das imagens; colorir as partes claras da imagem, como fazem por exemplo os irmãos Lumière na sua *Danse Serpentine* (a coloração dos filmes a preto e branco era bastante frequente nos filmes dos primeiros tempos).

**Montagem:** a montagem consiste em dar ordenamento às diferentes sequências do filme: escolher a sua duração, decidir como elas vão ser colocadas umas em relação às outras. Desta operação dependem o ritmo do filme, os seus efeitos de ruptura, as suas ligações, a sua continuidade ou a sua descontinuidade... O cinema narrativo clássico procura «fazer esquecer» a montagem: as sequências e as imagens devem encadear-se de modo «evidente», quer dizer sem que os cortes entre um plano e o outro se notem. Uma das questões principais da montagem é a duração de um plano,

porque o encadeamento dessas durações dá ao filme o seu ritmo (Jean-Luc Godard dizia que a realização é um olhar, e a montagem uma pulsação). Numerosos cineastas (como Sergueï Eisenstein, Dziga Vertov, Orson Welles, Pier Paolo Pasolini, Ermanno Olmi...) consideram a montagem como a principal especificidade do cinema, o seu principal espaço de liberdade criativa, porque promete a subversão da narração, a revelação de conflitos e de tomadas de consciência... de facto um conjunto de posicionamentos simultaneamente narrativos, estéticos e políticos.

Os filmes experimentais apropriam-se naturalmente destes questionamentos, e desenvolvem outros. Por exemplo, em certos filmes experimentais, a montagem pode ser concebida directamente na câmara, quer dizer durante a rotação: a película é então projectada sem ter sido cortada e remontada previamente, na ordem em que foi filmada. Isto traduz uma experiência temporal comum entre o momento da rotação (pelo cineasta) e o da descoberta das imagens projectadas (pelo espectador). Encontra-se essa prática dita do *tourné-monté* em *Notes on the Circus* e em *Rhus Typhina*.

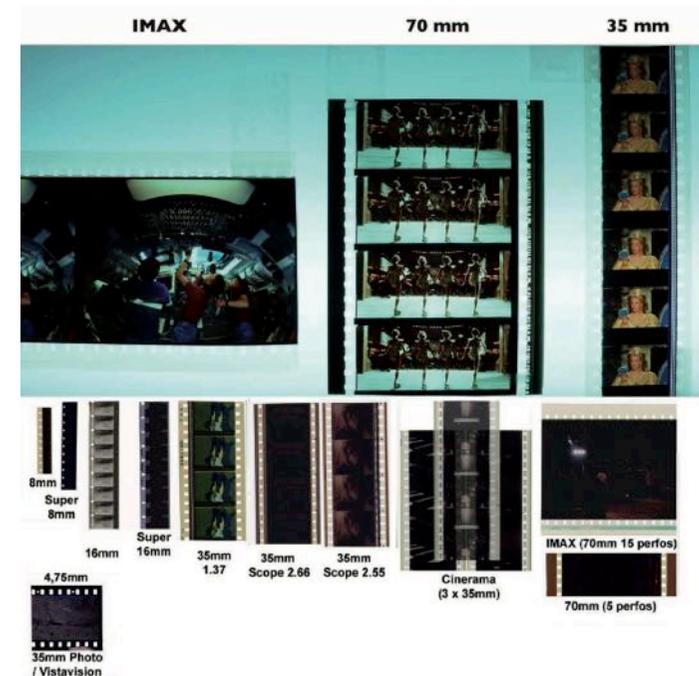
Outras questões de montagem nas práticas experimentais: nos filmes realizados com intervenção sobre a película (como *Impressões en la alta atmosfera*), não existe montagem propriamente dita. Não tendo as películas desses filmes sido filmadas, não serão cortadas nem montadas. O ritmo desses filmes vem das rupturas entre uma imagem e a outra e do impacto visual das imagens, que estão em permanente variação (vem glossário: Cintilação / *Flicker*).

**Copiadora:** Utilizada nos laboratórios fotoquímicos, a copiadora é uma máquina que permite copiar as imagens filmadas sobre uma película para uma segunda película, que está virgem (quer dizer, que ainda não foi filmada, podendo portanto ser impressionada pelas imagens). A copiadora é composta por duas partes: uma que projecta, na qual é colocada a película a copiar, e uma que regista, na qual é posta a película virgem. As imagens filmadas são projectadas sobre a película virgem, que as volta a filmar. Esta transposição pode fazer-se em contínuo, sendo então a película de origem copiada sobre uma segunda película na sua totalidade e ao mesmo ritmo. Isto pode também ser feito imagem por imagem. Esta segunda opção efectua-se com

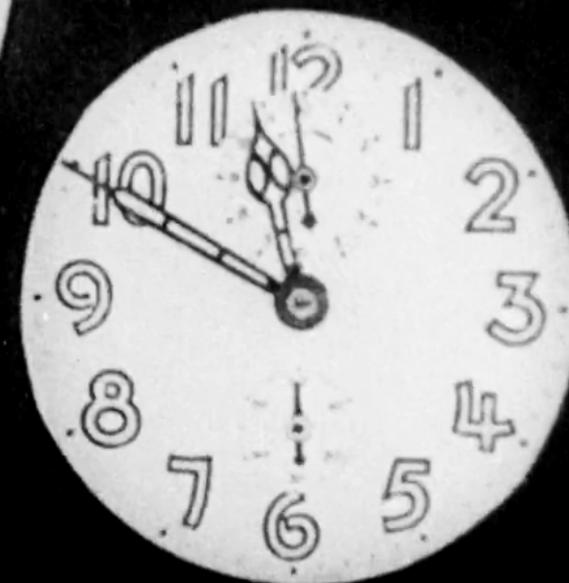
uma copiadora chamada «Truca», que permite, ao fazer a operação de copiar, proceder a alterações de velocidade, a sobreposições de imagens, a jogos com a luz. Graças à copiadora, é possível realizar cópias de filmes cujo original seria demasiado frágil para a projecção (por exemplo porque o suporte do filme está cheio de tinta e de pintura).

**Película/emulsão:** Existem diferentes formatos de película, que são identificadas pela sua largura. Esta é medida em milímetros: 8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm... Do tamanho da película dependem as ferramentas utilizadas para fazer um filme: cada câmara, cada copiadora, cada mesa de montagem apenas podem ser utilizadas para uma largura específica de película. Uma película de cinema é composta por diferentes elementos, postos uns sobre os outros: um suporte em plástico transparente sobre o qual se deitam produtos químicos. A espessura total dessa camada de produtos é de cerca de 0,15 mm. As finas camadas de produtos químicos vão permitir registar as imagens filmadas. Durante a rotação, vão ser expostas à luz e receber as

imagens – ou, mais precisamente, as marcas de luz – que as vão impressionar. Essa camada foto-sensível (quer dizer, sensível à luz) chama-se «emulsão». Durante uma rotação, a luz passa pela objectiva da câmara e atinge a emulsão, que fica com essa marca (assim formando a imagem dos objectos, das paisagens, das personagens filmadas). Ao filmar, pode-se fazer variar a quantidade de luz: Jonas Mekas usa esses efeitos em *Notes on the Circus*. Essas variações de luz podem também ser trabalhadas no laboratório (durante a revelação da película), como acontece em *Rhus Typhina*. No caso de intervenções directas sobre a película, esta pode estar totalmente transparente (nenhuma emulsão nela foi posta) e pode-se pintar directamente sobre o suporte plástico; ou o suporte estar inteiramente opaco (para obter isso, tem de se expô-la à luz, o que faz enegrecer a emulsão), o que permite raspar as camadas de emulsões; ou ainda ter uma película com imagens (uma película filmada e depois revelada) que se pode pintar ou raspar.



Les différents formats de pellicule cinéma



## CINED.EU: UMA PLATAFORMA DEDICADA À EDUCAÇÃO PARA O CINEMA

Cined propõe:

- Uma plataforma com conteúdos multilingues e gratuitamente acessíveis em 45 países europeus para a organização de projecções públicas não comerciais.
- Uma colecção de filmes europeus dedicados aos jovens.
- Ferramentas pedagógicas simples para acompanhar as sessões (cadernos pedagógicos com pistas de trabalho para o mediador/professor, ficha público jovem, vídeo pedagógico destinado à análise comparada de excertos).

Cined é um programa de cooperação europeia dedicado à educação para o cinema dirigido aos jovens.

Cined é co-financiado pela Europa Criativa / MEDIA da União Europeia.



INSTITUT  
FRANÇAIS

Co-funded by the  
European Union



LA CINEMATHEQUE  
FRANÇAISE

АРТЕ УРБАНА  
collectif

A a bao a qu

HEFILM

Next

os filhos de  
LUMIÈRE  
formação • educação de olhar • educação artística

MENO  
AVILYS