

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



## **ORBE**

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO CINEMATOGRAFICO -  
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DE PÓS-PRODUÇÃO

**Carlota Caldeira da Silva**

Lisboa, Outubro 2016

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

# **ORBE**

**Carlota Caldeira da Silva**

Trabalho de Projeto submetida(o) à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico - especialização em Tecnologias de Pós-Produção, realizada sob a orientação científica de Iana Ferreira, professora adjunta convidada, área de imagem, e co-orientação de José Alves Pereira, professor adjunto, área de montagem.

## **Declaração**

Declaro que o presente trabalho resulta da minha investigação pessoal, que o seu conteúdo é original e que todas as fontes consultadas estão referenciadas nos termos das normas de organização e edição comunicadas aos inscitos neste Curso.

O candidato,

Lisboa, Outubro de 2016

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, pelo apoio incondicional, pelo amor e preocupação constante. Por me fazer acreditar que tudo é possível, com trabalho e esforço. Este trabalho não existiria sem a sua ajuda.

Ao meu pai, por todas as palavras de apoio e motivação mesmo estando longe fisicamente.

Aos meus orientadores, Iana Ferreira e José Alves Pereira, pela disponibilidade constante, pela ajuda e orientação no decorrer deste percurso.

Aos meus amigos, Inês Carvalho e Renato Alcobia por serem atores, assistentes de realização, assistentes de produção e de imagem. Por todas as horas despendidas, por toda a disponibilidade mesmo quando não lhes era conveniente. Mas acima de tudo, por todo o carinho, dedicação e amizade que demonstraram na realização deste trabalho.

À minha amiga, Joana Frade, pelas conversas que tornaram o percurso mais leve, mesmo nos momentos mais difíceis. Por todo o auxílio, pelas ideias e opiniões partilhadas de modo a melhorar o meu trabalho.

Aos meus amigos, Diogo Frutuoso, Inês Ferreira e Pedro Miguel Gonçalves que se disponibilizaram a avaliar o meu trabalho e a dar a sua opinião detalhada e valiosa.

## RESUMO

O presente relatório de trabalho de projeto visa a obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico com especialização em Tecnologias de Pós-Produção. Elaborou-se um objeto prático de caráter audiovisual, intitulado de *Orbe*, que desenvolve uma exploração plástica e imagética do ato de lembrar, da imagem mental. O trabalho tinha como objetivos (1) realizar uma exploração da representação visual de uma memória deteriorada em comparação com a imagem de uma memória intacta; (2) elaborar uma imagética conceptual baseada e representativa de imagens do universo; (3) realizar um pesquisa bibliográfica de referências e influencias que sustentam e consolidam os conceitos desenvolvidos.

O trabalho desenvolvido de modo a cumprir com estes objetivos permitiu uma avaliação das teorias e conceitos pesquisados. E a partir destes realizar uma re- interpretação dos mesmos de modo a produzir uma linguagem própria dentro da área da pós-produção.

**Palavras - chave:** Memória; Imagem Mental; Olho - mental.

## ABSTRACT

The present work means to obtain the Master's Degree on Master in Filming Project in Post-production Technologies. During the process of work a short-film was developed, with the title *Orbe*, that performs a plastic and visual exploration of the act of remembering, the mental image.

The objectives of this work are (1) perform a visual representation of a damaged memory in comparison with an image of an intact memory; (2) develop conceptual images based and representative of the universe; (3) research bibliographical references and influences that sustain and consolidate the concepts presented. The work developed to fulfill these goals allowed an evaluation of the surveyed theories and concepts. And from these perform a re-interpretation and create a unique style within the post- production technologies.

**Key - words:** Memory; Mental Image; Mental - eye.

# ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>1. APRESENTAÇÃO CONCEPTUAL.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Orbe.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Objetivos.....</b>	<b>12</b>
<b>2. ESTADO DA ARTE.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. A Memória.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2. A Sobreposição e o Cinema Sinestético.....</b>	<b>16</b>
2.2.1. A Imagem Mental.....	18
<b>2.3. O Cinema Cósmico.....</b>	<b>21</b>
2.3.1. A rede e o Cosmos.....	23
<b>3. MEMÓRIA DESCRITIVA.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1. Pré-Produção.....</b>	<b>25</b>
<b>3.2. Produção e Rodagem.....</b>	<b>29</b>
<b>3.3. Pós-Produção.....</b>	<b>32</b>
3.3.1. Tratamento de Imagem.....	32
3.3.2. Sonoplastia.....	35
3.3.3. Montagem.....	35
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>40</b>
<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>42</b>

# INTRODUÇÃO

O trabalho de projeto apresentado enquadra-se no âmbito do Mestrado em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico da Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa. A sua elaboração e apresentação pública visam a obtenção do grau de Mestre em especialização em Tecnologias de Pós-produção.

O trabalho de projeto é constituído por dois elementos, o primeiro é um filme intitulado de *Orbe*. Objeto prático que aborda o conceito de memória perdida e tem como objetivo realizar uma exploração visual e plástica sobre o ato de recordar, do relembrar, da memória. E o segundo elemento é o relatório aqui apresentado que tem como objetivo consolidar teoricamente as ideias desenvolvidas no objeto prático, baseá-las e relacioná-las com conceitos e teorias desenvolvidas por outros autores e artistas. Alguns dos conceitos abordados são: a memória como atualização do passado; a representação da memória por *flashback*; o uso da técnica da sobreposição para criar a ideia de tempo simultâneo;

O desenvolvimento deste relatório de trabalho está dividido em três capítulos principais: (1) Apresentação Conceptual, (2) Estado da Arte e (3) Memória Descritiva. No primeiro capítulo apresenta-se o conceito referente ao objeto prático elaborado, e os objetivos propostos. No segundo capítulo, Estado da Arte, elabora-se uma reunião de teorias, conceitos e artistas que são referências e influências neste trabalho. Este capítulo subdivide-se em três secções, na primeira aborda-se o tema da memória, a sua definição e de como este tema é abordado no cinema e na pós-produção. Na segunda secção desenvolve-se um paralelismo entre a técnica de montagem: sobreposição, com as teorias e conceitos do Cinema Sinestético. Concluindo esta secção apresentando como estas teorias e técnicas influenciaram o projeto a nível prático e ao mesmo tempo realizando uma re-interpretação das mesmas. Na terceira secção elabora-se uma ponte de relação entre a imagética de *Orbe* com as características do cinema cósmico dos realizadores James Whitney e Jordan Belson. No terceiro capítulo realiza-se um relatório descritivo sobre as fases e o trabalho realizado a nível prático, que produziu *Orbe*. Neste capítulo aborda-se todo o trabalho elaborado desde a pré-produção do projeto até a sua finalização na pós-produção.

Concluindo o relatório de trabalho com uma conclusão onde se revêm os objetivos e realiza-se uma avaliação dos resultados.

*“(...) a memória do género humano renasce das suas cinzas e espalha-se pelas zonas habitadas do universo. E assim, de adiamento em adiamento, chega-se ao momento em que será o tempo a gastar-se e a extinguir-se num céu vazio, quando o último suporte material da memória do viver se tiver degradado numa labareda de calor, ou tiver cristalizado os seus átomos no gelo de uma ordem imóvel.” (Calvino, 1985, p.69 - 70)*

# 1. Apresentação Conceptual

## 1.1. *Orbe*

*Astro, s. masc. Designação genérica de todos os corpos celestes, tenham ou não luz própria, como planetas, estrelas, cometas, satélites e outros. (Alves de Oliveira; Bigotte de Carvalho, 1993)*

No presente capítulo realiza-se uma apresentação conceptual do projeto de mestrado e dos seus objetivos. No projeto, juntamente com o relatório elaborou-se um objeto prático, um vídeo, intitulado *Orbe*, em que se desenvolve o seguinte ambiente:

Tudo é composto por memória. Existe uma ideia imemorial no universo, e a sua essência vagueia por tudo o que existe. No consciente e subconsciente, como uma profecia, um espectro, como a luz de uma estrela que depois de morta ainda brilha. Uma lei da natureza, à qual tudo está submetido. A memória dissipa-se no universo quando já não é necessária e transforma-se em orbe.

Orbe, astro, redes de pensamentos, imagens visuais de acontecimentos passados, e sensações. A memória é apresentada como corpo fluídico. Que quando o seu suporte, no caso o corpo, já não tem capacidade de acolher, estas dissipam-se, degradam-se e espalham-se pelo universo.

Uma personagem feminina encontra um orbe. Este contém memórias, memórias perdidas de outros seres que já não existem. Ao entrar em contacto com a sua luz, a personagem consegue ter acesso e observar as imagens do astro luminoso. No turbilhão destas imagens, as imagens das suas próprias memórias acabam por aparecer também, misturando-se. O infinito das imagens mentais do astro cruzam-se com as imagens da personagem fazendo com que estas se desfaçam e se transformem em orbe também.

## **1.2. Objetivos**

Neste projeto teve-se como objetivo geral a criação de um objeto de caráter audiovisual, que desenvolvesse uma exploração plástica e imagética do ato de relembrar, da imagem mental. Possuindo assim o objetivo geral, definiu-se três objetivos específicos de acordo com as características do trabalho:

1 - Exploração de uma representação visual de uma memória perdida, deteriorada, em comparação com uma memória viva, em que o seu suporte material, neste caso o corpo, ainda existe.

2 - Exploração e elaboração de imagens representativas de elementos do universo, do cosmos e de corpos celestes. Quer a partir de filmagens com focos de luz quer através de imagens geradas digitalmente.

3 - Realização de uma pesquisa bibliográfica do estado da arte, e de referências que influenciam o projeto, de modo a basear e a consolidar, os conceitos desenvolvidos no trabalho.

## 2. Estado da Arte

Neste capítulo apresentam-se os conceitos, os artistas e as obras que influenciaram o trabalho. De como estas se relacionam e de que maneira são utilizadas no objeto prático.

### 2.1. A Memória

Memória é a capacidade de adquirir, reter e utilizar uma experiência. Esta pode-se revelar a partir de qualquer sentido, de maneira visual, auditiva, e física (Alves de Oliveira; Bigotte de Carvalho, 1993). Martin Lefebvre descreve a memória não como a duplicação de acontecimentos mas como a amplificação, o enriquecimento e a complexificação destes. (Lefebvre, 1999)

O universo da memória é um tema já desenvolvido por muitos artistas. No cinema, este apresenta-se maioritariamente pelo uso de flashbacks, método de montagem em que se interrompe a sequência presente para mostrar ao espectador algo que se passou no passado (Christensen, 1998, p.128). Gilles Deleuze, a partir das teorias de Henri Bergson, aborda este tipo de sequências caracterizando-as como *images-souvenir* (imagens de recordação, reminiscência). “*Le rapport de l’image actuelle avec des images-souvenir apparaît dans le flash-back. C’est précisément un circuit fermé qui va du présent au passé, puis nous ramène au présent.*” (Deleuze, 1985, p.67).

Deleuze desenvolve afirmando que este tipo de imagens não devem ser consideradas como o passado no sentido normal da palavra. Mas sim, são uma atualização do passado que vem auxiliar o presente. O passado é a acumulação de vários presentes (Ibidem). O que vai de encontro à definição de Martin Lefebvre.

No projeto deseja-se desenvolver o conceito da memória na maneira como esta se manifesta na nossa mente, a imagem mental. Segundo o filósofo Jean - Paul Sartre

(1905 - 1980) a imagem mental é uma forma de consciência (Sartre, 2004, p.19). A imagem é a relação da consciência com o objeto lembrado, não a consciência em si, pois esta vive sem a necessidade do objeto. A imagem, é o modo como o objeto aparece e se representa na consciência. Tendo em conta a experiência, os meios em que a pessoa se insere e os ambientes que frequenta (Ibidem, p.7).

O realizador Chris Marker no filme *La Jetée* (1962) aborda o tema da memória misturando o conceito de *flashback* com a memória mental fabricada. Neste filme o personagem principal desenvolve uma memória a partir de uma imagem da sua infância, permitindo-o através desta viajar no tempo. Stan Brakhage com a curta *The Process* (1972) aborda também o tema do relembrar. Este explora visualmente o processo do pensamento com o uso de variados feixes de luz coloridos intervalados sobre uma sequência de imagens.

De modo a desenvolver plasticamente e visualmente este conceito, concluiu-se que a técnica do *flashback* não seria uma resposta viável às necessidades do projeto. O *flashback* implica a existência de um presente, um ponto no tempo orientador da narrativa. O pensamento não se desencadeia de maneira cronológica ou linear (Christensen, 1998, p.129). Assim para desenvolver visualmente uma ideia de memória/imagem mental definiu-se não fazer distinção de passado ou presente, apresentando-os simultaneamente.

*In flash-backs (cinematic memory), either a matte is used within the frame or the whole frame dissolves. With the code, a part of the frame can metamorphose. This implies an expanded cinematic language of simultaneity. (...) Past, present and future can be spoken in the same frame at once.*  
(Youngblood, 1989, p.28)

Na citação o autor Gene Youngblood explica como a linguagem cinematográfica pode ser expansiva, podendo o presente, passado e futuro ser representados simultaneamente no mesmo enquadramento. Segundo o autor este resultado pode ser adquirido com várias metodologias, como por exemplo: a *metamorfose* da imagem,

em que esta se dissolve na imagem seguinte, e por *correntes paralelas de tempo*. Dentro do conceito das correntes paralelas de tempo destaca-se o conceito da *sobreposição* da imagem (ibidem).

Desejava-se transparecer a sensação de que não existe presente nem passado, mas que tudo o que acontece é, resultado e representante, do presente, do passado e do futuro. Como já referido anteriormente, a imagem mental não é cronológica. Deste modo a imagética do objeto foi trabalhada de maneira a que este espelhasse visualmente o processo de imaginar e pensar.

Para explorar este conceito de tempo simultâneo e de reprodução do pensamento fez-se uso da técnica da *sobreposição*, de modo a obter o ambiente e a imagética pretendida.

Em *Orbe* explora-se o modo de recordar. Quando se fecha os olhos, impressões aparecem, num espaço que é infinito. Sem início nem fim, imagens sobre imagens sobre cores sobre a escuridão. Nada interage mas tudo se relaciona, tudo se torna imagem. O relembrar, a imagem mental de uma situação é aqui usada como fonte criadora. O presente é a acumulação do passado que permite a projeção do futuro. “*Imagem. Reflexo e reflector, acumulador e conductor.*”( Bresson, 2000, p.80). Baseando-se na citação de Bresson, a imagem é a atualização do passado que se reflete no presente e conduz para o futuro.

## 2.2. A sobreposição e o Cinema Sinestético

A sobreposição é utilizada de diferentes maneiras para atingir objetivos diferenciados. No filme *O Homem da Câmara de Filmar* (1929) o realizador Dziga Vertov utiliza a sobreposição de modo a demonstrar a supremacia e a maior capacidade de ‘visão’ da câmara de filmar comparada ao olho humano. “*Le cine-oeil, l’oeil non-humain de Vertov, ce n’est pas l’oeil d’une mouche ou d’un aigle, l’oeil d’un autre animal. C’est (...) l’oeil de la matière (...)*” (Deleuze, 1983 : 118). O *cine-olho* de Vertov, nem era um olho humano, nem de um animal, mas de uma máquina. O realizador desejava demonstrar a natureza do material que realizava o filme e ao mesmo tempo a realidade que este criava. A sobreposição permitia relacionar duas imagens materialmente distantes (Ibidem : 84).

Apesar de este conceito ser válido, não era a expressão que se procurava para *Orbe*. Esta encontrou-se dentro da ideia da linguagem expansiva que o autor Gene Youngblood apresenta como Synaesthetic Cinema (cinema sinestético).

Youngblood explica que o cinema sinestético representa o contínuo da relação espaço-tempo. Synaesthetic Cinema é a arte da relação, é a relação da parte conceptual com a parte gráfica do filme, e a relação do filme com as sensações e percepções do espectador. O filme sinestético não é mais nem menos do que uma extensão visual do sistema nervoso do autor (ibidem).

O que tornou o cinema sinestético uma grande influência para este trabalho não foi apenas a sua definição ou os seus conceitos, mas também as ideias desenvolvidas na pós-produção dos filmes, mais especificamente na montagem. Esta baseia-se na dualidade, na harmonia de impulsos com características opostas. Utilizam-se as metodologias da metamorfose e da sobreposição, mencionadas em cima. Os filmes caracterizam-se por terem um espaço e um tempo contínuo, o tempo é simultâneo, o que permite ao espectador uma experiência sem interrupções. O filme é em si, uma

imagem única transformando-se em outras. Aqui obtêm-se a metamorfose. Uma imagem inicia-se e logo a seguir se torna outra.

Como complemento à metamorfose surge a técnica da sobreposição. Esta é a metodologia que cria a metamorfose das imagens. Como explica Youngblood, a imagem A sobrepõe-se com a B e transforma-se numa outra imagem, a AB. De repente o espectador está a ver a BC e logo a seguir a ABC (ibidem).

Normalmente a sobreposição funciona como dois ou mais planos distintos a aparecerem ao mesmo tempo. Os significados de cada figura são separados de modo a entender-se a lógica que os une. No cinema sinestético a imagem funciona como um total, esta metamorfoseia-se como uma pintura em construção em que se vai adicionando e retirando camadas de tinta.

A partir destas duas metodologias um autor tem a possibilidade de obter o conceito de tempo simultâneo, sem indicação de passado ou presente. Apesar de esta vaga conter metodologias e definições, Gene Youngblood explica que não existe um filme tipo. Um dos filmes que se pode destacar é o *Dog Star Man* (1961-1964) de Stan Brakhage. Este enquadra-se perfeitamente nas descrições de cinema sinestético. Divide-se em cinco partes incluindo um prelúdio, mas normalmente é exibido como uma longa metragem de 78 minutos. “*Brakhage explores the organ’s possibilities as a physical extension of the ‘mind’s eye’ and a tool for the conceptualisation of affects and percepts*” (Powell, 2007, p.101). A razão pela qual o filme de Brakhage é uma influência para este trabalho não está apenas no seu poder visual, mas também está no seu conceito. Em *The Process* (1972) Brakhage explorava o processo do pensamento, em *Dog Star Man* (1961-1964) o realizador aprofunda essa ideia apresentando uma teoria em que desenvolve o conceito de *olho - mental*, uma imagética que se compara aos pensamentos e imagens que se vê quando se fecha os olhos.

“*To see is to retain - - to behold*” (Brakhage, 1963, p. 29). Tal como Vertov explorava as capacidades de visão de um olho mecânico, Brakhage explora a visão do olho - mental.

### 2.2.1. A imagem Mental

Em *Orbe*, como no filme de Brakhage, desenvolve-se um conceito de uma imagem baseada no processo do relembrar (Powell, 2007). Um olhar para o interior. Embora o cinema sinestético e as ideologias de Brakhage serem grandes influências, o trabalho não segue exatamente todas estas regras e/ou metodologias.

Utiliza-se a característica do tempo simultâneo, no qual não se define o que é passado, presente ou futuro. Ao contrário dos filmes sinestéticos, em que as imagens se vão metamorfoseando, *Orbe* não funciona como uma imagem completa, o tempo é simultâneo mas existem variações de espaço e segmentos distintos. Em *Dog Star Man* (1961-1964) todas as imagens se sobrepõem e se metamorfoseiam. Em *Orbe* as sobreposições são fechadas, ou seja, a imagem B sobrepõe-se com a C para dar origem à imagem BC. Mas a imagem BC nunca se sobrepõe com a imagem A. Juntam-se apenas duas ou três imagens para formar uma quarta. Fazendo com que no vídeo raramente ocorra a metamorfose. Apenas no segmento das memórias do astro isso acontece, as imagens sobrepostas dissolvem-se umas nas outras.

Com base na técnica da sobreposição, desenvolvem-se duas metodologias secundárias de modo a explorar o tipo de imagens para a representação da memória como imagem mental. As técnicas são a *degradação* e a *incorporação/hierarquização*, ambas são resultantes da sobreposição mas com objetivos e funcionalidades distintas. Subdividiu-se a técnica da sobreposição por o termo em si ser muito geral e poder ser trabalhado de diferentes modos, neste caso dividiu-se em dois géneros.

Com a metodologia da sobreposição por degradação criou-se um tipo de imagem que aparece degradada, corroída ou desgastada. Origina uma imagem fragmentada, onde só é visível parte da informação. É uma variante da sobreposição, embora esta ocorra, a imagem não é sobreposta com uma outra imagem figurativa. Para alcançar este tipo

de imagens, no vídeo criaram-se máscaras animadas (*Masks* - conceito desenvolvido mais à frente no trabalho) que subtraem a área da imagem sobreposta. A imagem final aparece fragmentada e corroída.



**Figura nº1.** Fotograma de *Orbe*, exploração da sobreposição por *degradação*.

Na sobreposição por incorporação, as imagens para além de sobrepostas são também inseridas, incorporadas em outras imagens. Não aparecem como imagens totais, estas são moldadas à forma das imagens que se sobrepõem. Como exemplo, apresenta-se a imagem final do astro, em que imagens de paisagens estão sobrepostas e incorporadas dentro da forma do astro. A hierarquização aparece em complemento da incorporação. Esta técnica acontece quando as sobreposições são construídas sobre uma determinada ordem. Estas sobreposições não são aleatórias, elaboram-se numa hierarquia de modo a alcançar o objetivo pretendido. Como exemplo apresenta-se o plano em que a personagem principal passa a mão pelo astro (ver fig. 2). Neste momento existe uma sobreposição por incorporação, pelas imagens inseridas no astro, e hierarquização, a mão que se sobrepõe com o astro e altera a sua imagem. Revela algo que não era visível sem haver esta mudança.



**Figura nº2.** Fotograma de *Orbe*, exploração da sobreposição por *incorporação e hierarquização*.

Estas metodologias influenciadas e re-interpretadas aqui apresentadas referem-se ao vídeo *Orbe* e às suas características. As técnicas funcionaram como meio de experimentação, pesquisa e exploração para cumprir com os objetivos pretendidos, sejam estes objetivos visuais e plásticos ou teóricos.

## 2.3. O Cinema Cósmico

Para além do conceito de memória, a nível imagético também se explora no trabalho uma temática cósmica, criando imagens conceptuais compostas por formas baseadas no universo. Estas figurações criadas para o trabalho prático foram inspiradas nas obras dos realizadores Jordan Belson e James Whitney, ambos trabalharam maioritariamente na área do cinema de animação. Os seus filmes caracterizam-se pelas suas combinações de formas e cores etéreas, um olhar conceptual do espaço, do espaço celeste. Os seus ambientes cósmicos foram a base da criação das imagens do universo em *Orbe*.

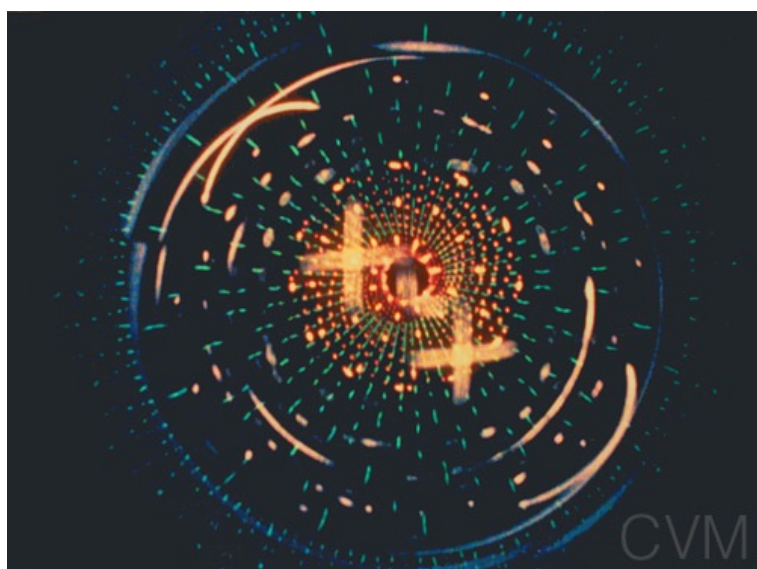
As obras de James Whitney que se destacam são *Yantra* (1955) e *Lapis* (1966). O realizador desenvolveu a animação fazendo furos em cartão com determinados padrões, e pintando por cima destes em cada fotograma. Os resultados foram intensas imagens com padrões complexos e caleidoscópicos, às quais se juntaram música eletrónica (Cavalier, 2011). Os filmes revelam um carácter espiritual, as imagens apresentam-se inicialmente como elementos materiais e evoluem transformando-se em energias vibrantes. Whitney utiliza formas circulares luminosas e mandalas<sup>1</sup> pulsantes criando uma impressão de vivacidade. Elementos vivos, que espelham formas do universo.

As obras de Jordan Belson também refletem visualmente formas do cosmos. As suas animações com figuras geométricas e gráficas, em movimento, constroem uma sensação de espaço infinito, de um ambiente sem início e sem fim. O realizador cria uma idealização visual de cosmos, de ambiente fora do planeta Terra. Tal como Whitney, Jordan Belson apresenta elementos com formas de mandalas que se assemelham a galáxias. Círculos e pontos luminosos em movimento, redes de energia que se sobrepõem. Juntamente com as imagens de galáxias, o realizador cria imagens de explosões com grandes feixes de luz e cor.

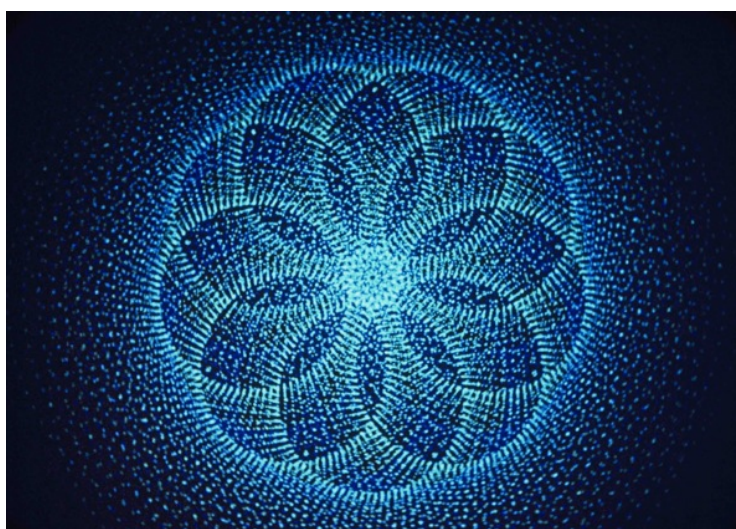
---

<sup>1</sup> *Mandala, (...) Esquema linear decorado de cores simbólicas que reproduzem o Universo, concebido pela cosmogonia indiana.* (Alves de Oliveira; Bigotte de Carvalho, 1993)

Apesar de não se conhecer as técnicas do realizador Jordan Belson, a relação das imagens e da sonoplastia que criava formavam nas suas obras um carácter místico (Youngblood, 1970). Destas destacam-se as obras *Allures* (1961) e *World* (1970). Gene Youngblood explica que estes filmes cósmicos não podem ser considerados abstratos, por serem extremamente concretos no seu objetivo. Estes são o produto de uma criação, de uma procura para conceber visualmente uma imagética sobre temas abstratos (íbidem). E concretamente foi esse o sentido procurado explorar no projeto *Orbe*. Um modo de traduzir uma intenção predominantemente abstrata.



**Figura nº3.** Jordan Belson, Fotograma de *Allures*, 1961, 7:47 min.



**Figura nº4.** James Whitney, Fotograma de *Lapis*, 1966, 10 min.

### 2.3.1. A rede e o Cosmos

Pretendia-se que *Orbe* possuísse esse ambiente cósmico e etéreo que transparece nas obras de Belson e Whitney. Assim a partir de pontos luminosos e texturas criou-se uma imagética que espelha imagens do cosmos.

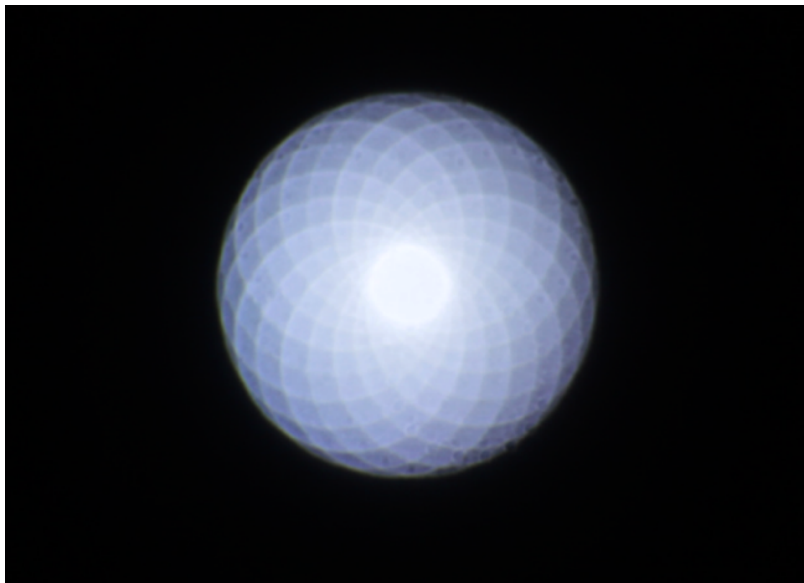
Ambos os realizadores nas suas animações, trabalham uma característica que se pode identificar como profundidade de espaço. Como se o plano, abandonasse a bidimensionalidade e ganhasse profundidade. Uma profundidade que imita o infinito do universo, em que não se consegue definir o início ou o fim do plano. Os elementos movimentam-se de um modo que o espectador parece mover-se com estes, dentro de uma passagem energética, um vórtice. Que encaminha o espectador por espaços diferenciados.

No trabalho procurava-se, nos segmentos do cosmos, explorar essa profundidade de espaço. Mas ao contrário, dos filmes de Belson e Whitney, em *Orbe* o espectador não sente que está em movimento, ou que é transportado para outros espaços. O espaço é delimitado pelo próprio movimento dos elementos representados. Ou seja, procurava-se explorar e reproduzir essa noção de profundidade mas sem imitar os movimentos espirais e circulares.

Uma outra característica que influenciou o trabalho, foram as imagens em forma de mandalas pulsantes que espelhavam a ideia de galáxia. Esta representação foi explorada na imagem do astro. Procurava-se um elemento que transmitisse o conceito de ligação, de mapa, de rede. Uma rede de pensamentos, de memórias, que se cruzam. Um astro seria um universo de memória.

James Whitney utilizava estas formas circulares de modo a transmitir harmonia. A forma circular sugere a ideia de união constante, a ligação de pontos com o mesmo afastamento, mas mesmo assim ligados. A mandala é uma sobreposição de vários

círculos. Jordan Belson fazia uso desta forma para representar uma imagem conceptual de cosmos, uma galáxia, um mapeamento do universo. Em *Orbe*, o elemento do astro (ver fig. 5) é influenciado por estas formas, este é um elemento do universo e contém em si as memórias de um ser, que em si também é um universo.



**Figura nº5.** Figura do astro/orbe.

### **3. Memória Descritiva**

Na seguinte parte apresenta-se um relatório descritivo do trabalho juntamente com a explicação dos métodos utilizados para atingir o objeto final prático. Segue-se a orientação do cronograma apresentado no plano de projeto, que se divide em três partes: Pré-produção, Produção e Rodagem, e Pós-produção.

#### **3.1. Pré-Produção**

Como conceito principal, que serve de mote para todo o projeto, partiu-se de uma frase do autor Italo Calvino (1923 - 1985) que se encontra no livro, também da sua autoria, intitulado *Palomar*: “(...) a memória do género humano renasce das suas cinzas e espalha-se pelas zonas habitadas do universo” (Calvino, 1985, p.69 - 70). No texto, Calvino explora uma ideia em que a memória, o relembrar de tempos passados, as marcas da existência humana, atingem a exaustão.

Conciliada com a ideia de morte, em *Palomar*, as memórias, momentos antes desta acontecer, dissipam-se no universo. Este pensamento desenvolvido pelo autor, é aproveitado no projeto, para explorar uma realidade em que as memórias abandonadas, por já não terem um corpo físico onde se instalar, se dissipam no imenso universo e se transformam em astros.

A ideia para a temática a abordar neste trabalho, criou-se no seguimento do projeto realizado na unidade curricular do semestre anterior *Seminário Aplicado de Tecnologias de Pós-produção*. Na altura elaborou-se um projeto em que também se desenvolvia o conceito de uma exploração plástica e visual do tema da memória e de

espaço celeste. Foi por meio desse projeto que se idealizou uma proposta de dar origem a *Orbe*.

Embora as temáticas serem desenvolvidas de maneira diferente em cada um dos projetos, tinha-se o objetivo de continuar a exploração visual desenvolvida no primeiro trabalho. Aproveitaram-se também as referências dos pensamentos, acima apresentados, desenvolvidos por Calvino que sustentaram, e marcaram completamente o tom e o ambiente desejado a desenvolver no objeto final.

Após toda a ponderação e discussão com os professores relativamente à temática a abordar, surgiu uma necessidade de pesquisa, quer de filmes quer de fotografias, que de alguma maneira se relacionassem com o projeto. Assim realizou-se uma investigação onde se procurava influências a nível de narrativa, imagem, cor e som. Recolhendo pontos de referência para culminar e desenvolver a linguagem plástica e sonora do trabalho.

As características líricas das longas-metragens dos realizadores Terrence Malick: *The Tree of Life* (2011) e *To the Wonder* (2012) e Werner Herzog: *Lessons of Darkness* (1992) juntamente com a temática da memória desenvolvida por Chris Marker em *La Jetée* (1962) foram influências cruciais para a idealização, solução de questões, e o modo de construção da narrativa. Apesar de o objetivo do trabalho não passar pela fundamentação da narrativa, esta era necessária, para não tornar o trabalho excessivamente abstrato.

Assim elaborou-se uma narrativa em que a ideia principal passava por uma personagem que teria memórias de outras pessoas. Com o evoluir do trabalho e com as várias alterações, assumiu-se a seguinte narrativa: Uma personagem feminina, lembra-se do que não aconteceu. Tem memórias que não lhe pertencem. Estas, são imagens, marcas de vivência de um ser que não mais existe.

As memórias desse ser, estão condensadas e cristalizadas em um orbe com o qual a personagem se depara. Por meio do orbe, do astro luminoso, a personagem explora o ambiente das memórias alheias que se misturam com as suas. Fecha os olhos e, na sua mente, observa o seu infinito a cruzar-se com o do astro. As imagens aparecem como sonhos e deixam a essência da sua origem.

A memória abandonada no universo transforma-se em astro, este é ruína e resíduo. O astro é a fonte de energia que movimenta a ação. É o que movimenta as imagens e os pensamentos. Elemento de atração magnética dos detritos e réstias da mente humana. Estes formam-se pelas memórias espalhadas no universo, e atraem-se a outras semelhantes às deles. São elementos com formas circulares, com complexas redes, que dão a ideia de mapa. Uma rede de ligação entre cada imagem mental entre cada memória.

Inicialmente foram criados três personagens que compilavam a narrativa. Uma personagem feminina, com o nome de Mariana, uma personagem masculina, amigo de Mariana e um personagem denominado Homem da imagem, a quem pertenciam as memórias contidas no astro. No plano de trabalho, esta personagem controlava e manipulava a mente da personagem feminina, representava-se apenas pela imagem das suas mãos e pelas memórias que apresentava a Mariana. Mas com o decorrer do trabalho o personagem do homem da imagem acabou por ser excluída, pois achou-se que complicava demasiado a linha de narrativa. Mantendo-se a ideia do astro mas sem o personagem a quem as memórias pertencem.

No projeto as imagens mentais, as memórias, estão divididas em dois tipos/estados. O primeiro tipo de imagens, são as memórias contidas no astro. Estas são imagens de memórias perdidas e cristalizadas no astro. Caracterizam-se por serem imagens de paisagens sem figuração, sem forma humana. Em segundo aparecem as memórias da personagem, que se identificam como “memórias vivas”, no sentido de ainda pertencerem a um ser. Estas são as imagens da mente da personagem, que se deterioram e se dissipam no universo.

Para além da narrativa adicionaram-se quatro elementos que moldaram a montagem do trabalho. Estes elementos foram a água, as ruínas, o universo e o astro.

- A água, elemento líquido e fluídico, ingrediente fundamental na Natureza. Matéria esta que está presente nos dois estados de memória.
- As ruínas, como resto do que já existiu, o destroço, o detrito. Aparecem como metáfora à ideia de memória. A memória perdida e degradada.
- O universo, o cosmos, elemento espiritual e cósmico. Lugar de reencarnação da memória, local onde tudo começa e acaba.
- O astro ou orbe, unidade orientadora da ação. Tudo o que acontece é provocado pelo orbe ou surge dele. Elemento constituinte do universo, do cosmos. Matéria circular luminosa que se forma a partir de memórias abandonadas. Poderá existir noutros ambientes como por exemplo na água.

Na continuação do texto será explicado como estes elementos foram desenvolvidos e trabalhados ao longo das várias fases do projeto.

O trabalho de pré-produção foi realizado no período entre janeiro e fevereiro, o qual envolveu a elaboração da narrativa/guião, pesquisa de locais para a rodagem, procura de atores, reunião e aquisição do material a ser utilizado em rodagem e em pós-produção. Finalizando o período de pré-produção com a organização dos dias, locais e equipa para as filmagens.

## 3.2. Produção e Rodagem

A rodagem realizou-se durante os meses de março, abril e maio. Apesar de o vídeo não necessitar de uma grande extensão de tempo para ser realizado, as situações climáticas e conciliação dos horários dos atores não permitiram realizá-lo em um menor espaço de tempo. O elenco foi formado por dois atores, pois era necessário uma personagem principal feminina e um personagem masculino.

As filmagens foram realizadas na cidade de Lisboa e na Ilha da Madeira. Em Lisboa foram escolhidos os seguintes locais para as filmagens:

- Cais do Ginjal, em Cacilhas.
- Parque da Bela Vista, em Chelas.

Tinha-se interesse em filmar no Cais do Ginjal por ser um local com alguns edifícios abandonados e em ruínas, mas também pela sua aproximação ao mar. Elementos que iam de encontro aos conceitos de água e ruína que se abordou anteriormente. O parque da Bela Vista também por ter um edifício antigo em ruínas.

Na ilha da Madeira tinha-se o interesse em filmar o mar, pois desejava-se obter variados géneros de filmagens de água. Desejando que estas variassem na rapidez do movimento, na dimensão e na quantidade de água.

Para além destes cenários exteriores realizaram-se filmagens de uma cena da personagem feminina sobre um fundo negro. Procurando uma imagem influenciada pelo estilo artístico *Tenebrismo*, que advém da técnica de pintura *chiaroscuro* desenvolvido maioritariamente pelo artista Caravaggio (1573-1610) no séc. XVII (Alves de Oliveira; Bigotte de Carvalho, 1993). Estilo pictórico que se caracterizava pelo grande contraste de luz e sombra. Em que normalmente a figuração ou o objeto representado está sobre um fundo negro, iluminado por um foco de luz, que poderia estar fora ou dentro do enquadramento. Esta técnica permitia que a atenção se

centrasse no objeto representado. As composições eram normalmente escuras, sem fundo e com o contraste luz/sombra acentuado (ver fig.6 e 7).

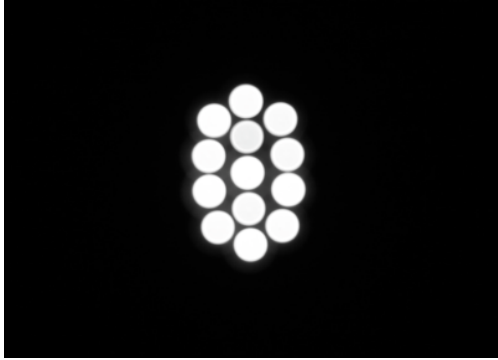


**Figura nº6.** Caravaggio, *Davide con testa di Golia*, 1610, óleo sobre tela, 125 cm x 101 cm, Galleria Borghese

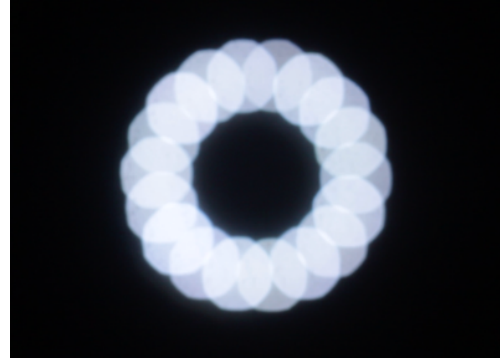


**Figura nº7.** Caravaggio, *Narciso*, 1597–1599, óleo sobre tela, 110 cm x 92 cm, Galleria Nazionale d'Arte Antica

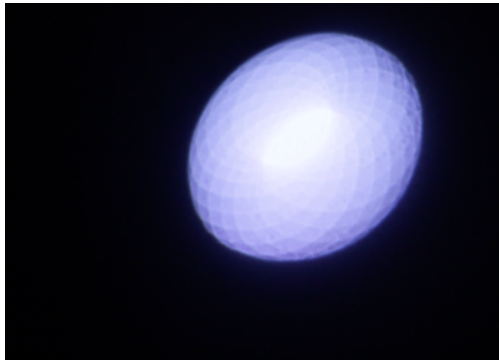
Para a elaboração da imagem visual do astro foram realizadas filmagens de focos de luz. Os focos eram direcionados diretamente para a objetiva da câmara obtendo formas geométricas. Com o objetivo de explorar as potencialidades das formas que a luz criava (ver figuras 8, 9 e 10). Encontrou-se resposta à representação do astro, filmando uma luz que criava uma forma circular luminosa com outras formas circulares no interior, aproximado a uma forma de mandala simples. Procurava-se, para o orbe/astro, essa imagem intrincada de modo a dar a ideia de rede, mapa, de mosaico das memórias (ver fig. 11).



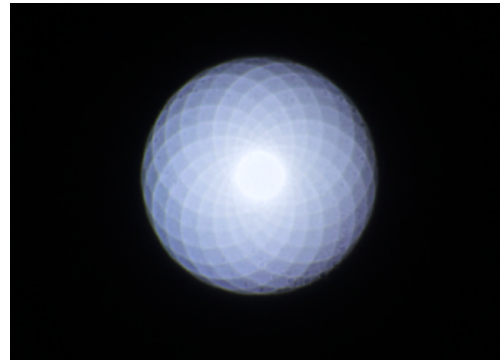
**Figura nº8.** Fotografia de filmagem com vários focos de luz, experiência para a criação da imagem do orbe.



**Figura nº9.** Fotografia de filmagem com vários focos de luz em forma circular, com a objectiva longe da fonte de luz, criação da imagem do orbe.



**Figura nº10.** Fotografia de filmagem com vários focos de luz, com a objectiva muito perto da fonte de luz, experiência para a criação da imagem do orbe.



**Figura nº11.** Fotografia de filmagem com focos de luz, forma final pretendida para a imagem do orbe.

A equipa de rodagem constituía-se normalmente pelos atores e mais duas pessoas, a realizadora e por vezes um assistente. Ao mesmo tempo que a rodagem decorria elaborava-se o texto que iria ser trabalhado em voz-off. Esta seria uma narração da personagem principal sobre o seu encontro com o orbe.

### 3.3. Pós-Produção

A pós-produção foi talvez a etapa mais importante de todo o projeto, pois foi nesta que todas as ideias se reuniram e se construíram de modo a dar origem ao produto final e cumprir com os objetivos traçados.

Esta decorreu entre os meses de junho a agosto, e envolveu a montagem do material, a criação da sonoplastia e voz-off, e a criação de imagens geradas digitalmente.

#### 3.3.1. Tratamento de Imagem

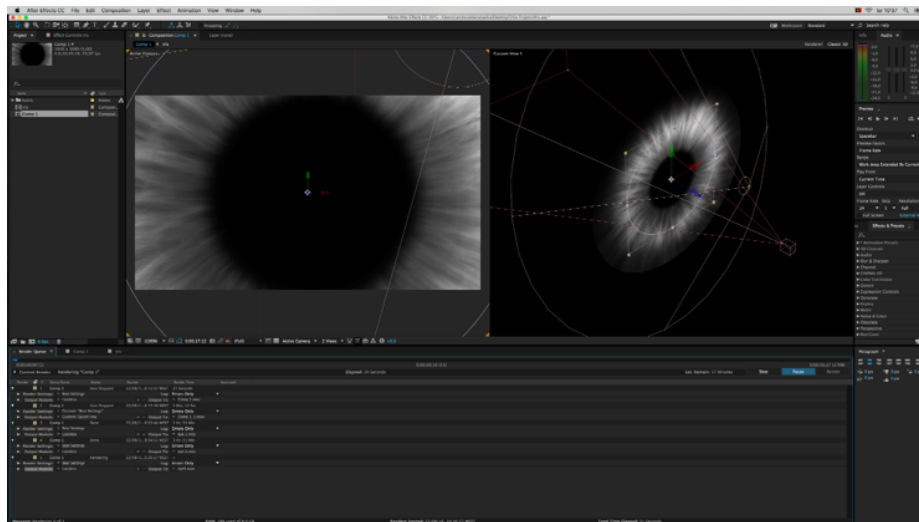
No trabalho utilizaram-se os programas de edição de imagem Adobe *Premiere* para a montagem e o programa Adobe *After-Effects* para as imagens e animações criadas digitalmente.

No *After-Effects* elaboraram-se a imagem da íris do olho, a partir dos *presets* (efeitos pré-definidos): *Rifle*, *Turbulent Noise* e *Circle*. Os efeitos *Rifle* e *Turbulent Noise* são *presets* que criam animações de imagens de ruído visual, o que permitiu criar as ramificações da íris. Complementando com o efeito *Circle*, que tem a funcionalidade de criar circunferências de modo a elaborar a forma do olho. Este olho foi criado com base no tutorial e John Dickinson<sup>2</sup>, posteriormente foi alterado e modificado de maneira a responder ao resultado pretendido.

A explosão de partículas, pretendendo procurar e explorar uma imagem conceptual de cosmos, foi elaborada a partir do *preset Trapcode Particular*, que permite a manipulação de uma explosão de partículas, podendo se controlar o tamanho e o tipo da partícula, de onde ela vêm e qual o seu trajeto no espaço;

---

<sup>2</sup> Disponível em WWW: <http://motionworks.net/human-iris/>



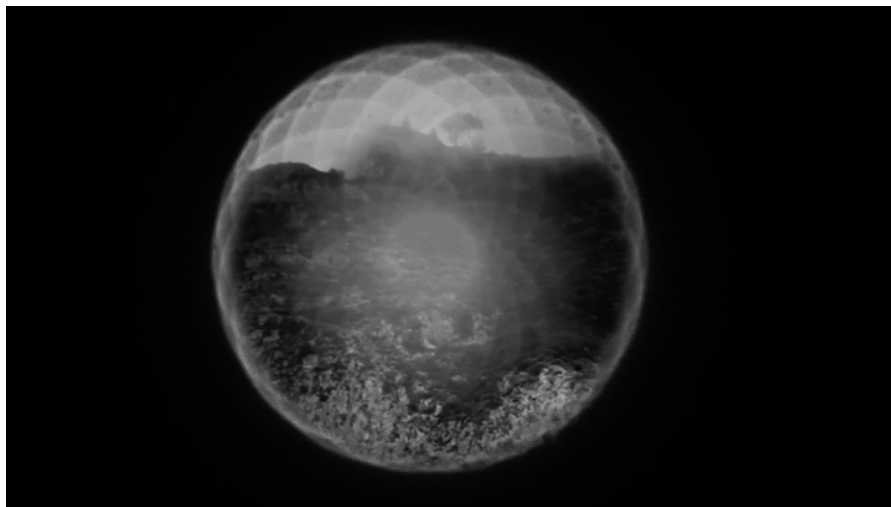
**Figura nº12.** Fotografia do processo de criação da *íris do olho*.



**Figura nº13.** Fotograma de *Orbe*, exploração da imagética do cosmos, efeito *Trapcode Particular*.

Para realizar as sobreposições normais e as sobreposições por incorporação/hierarquização utilizaram-se os efeitos dos *Blending Modes* (efeitos/modos de fusão de imagens), disponíveis no *Adobe Premiere*, dos quais os mais utilizados foram: *Multiply*; *Darker*; *Add* e *Overlay*.

*Multiply e Darker* são modos de fusão (Blending) que funcionam a partir das cores escuras, estes permitem fundir e sobrepor imagens pelas sombras contidas nestas. O modo de *Add* funciona exatamente ao contrário, fundindo as imagens a partir das cores mais claras; o modo *Overlay* coloca na imagens uma transparência equilibrada entre cada imagem criando uma sobreposição harmoniosa. Para realizar as sobreposições por degradação criaram-se *Masks*, máscaras animadas. As máscaras tem o objetivo de subtrair toda a área que se sobrepõem à imagem, como já referenciado anteriormente. As *Masks* são *Paths* (tradução literal seria “caminhos” mas a palavra está mais direcionada para “área”) que afetam os *layers* (camadas de imagem) a que se sobrepõem. Estas podem afetar as imagens sobre a transparência, a cor, o tamanho, e a subtração de uma parte da imagem.



**Figura nº14.** Fotograma de *Orbe*, exploração da sobreposição por incorporação.

### **3.3.2. Sonoplastia**

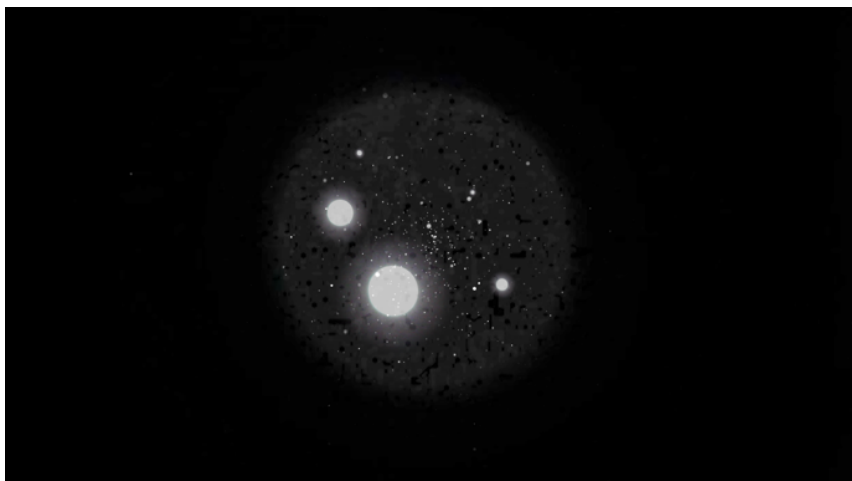
A parte sonora deste projeto divide-se em duas partes: a sonoplastia e a voz-off. Ambas foram editadas e trabalhadas nos programas GarageBand e Adobe Audition. A sonoplastia foi elaborada digitalmente, com *samples* de instrumentos como: clarinete, ensemble de cordas, harpa, baixo, baixo elétrico, flauta transversal, teclados e sintetizadores. São excertos sonoros originais, uns com um caráter mais clássico para o terceiro segmento (memórias da personagem), no primeiro segmento os sons são mais elétricos e quase extraterrestres. Para a segunda parte (memórias do astro) elaboraram-se excertos sonoros que imitam som de suspiros e sussurros. A este ambiente sonoro adicionou-se a narração em voz-off (Ver anexo A).

### **3.3.3. Montagem**

O filme é composto por quatro segmentos que se cruzam e que dividem o tipo de imagética do objeto:

- 1º O cosmos, o universo.
- 2º As memórias contidas no astro.
- 3º As memórias da personagem principal.
- 4º O encontro da personagem com o astro.

A primeira parte é composta por imagens criadas de modo a representar, a idealizar uma ideia de cosmos, de planeta e de galáxia (ver fig.12). Estas imagens foram elaboradas a partir de sobreposições e hierarquização de filmagens de um foco de luz. Diferentes das filmagens do astro que foram elaboradas com vários focos de luz. Com já em cima referido, o universo é um dos elementos que fazem parte do conceito do trabalho. Assim decidiu-se iniciar o filme com estas imagens de modo introduzir o ambiente e caráter de todo o trabalho.



**Figura nº15.** Fotograma de *Orbe*, exploração da imagética de galáxia.

O segundo segmento representa a memória do astro, as imagens contidas neste. Este conjunto imagético é composto por filmagens de umas ruínas junto de água e por excertos de filmagens representativas do dia-a-dia, como por exemplo umas cortinas ou um gato. Todas elas estão sobrepostas ou por uma imagem do astro ou por um olho (ver fig.13). O olho representa o olhar da personagem sobre estas memórias, imagem esta, influenciada pela ideia de que é pelos olhos que se forma a memória visual, também é pelo “olho cerebral” que se tem acesso ao relembrar. Tal como descreve o autor Herberto Helder: *“Eu penso que a memória entra pelos olhos. Há umas partes inflamáveis nas paisagens, as que regressam quando vemos a memória a mover-se de fora para dentro”* (Helder, 2015, p.139).



**Figura nº16.** Fotograma de *Orbe*, exploração da sobreposição e metamorfose.

Na terceira parte as memórias da personagem principal apresentam-se quer por imagem em movimento quer por imagem parada. Estas numa primeira fase encontram-se em conjunto com o quarto segmento - encontro com o astro, e numa segunda fase as imagens estão sobrepostas com uma filmagem de água em movimento. Estas duas partes foram criadas numa ideia de representar o pensamento da personagem. Assim as imagens aparecem e evoluem numa tentativa de reproduzir o modo como os pensamentos funcionam e como de um se passa para outro. Nesta seção a personagem salta de pensamento em pensamento.

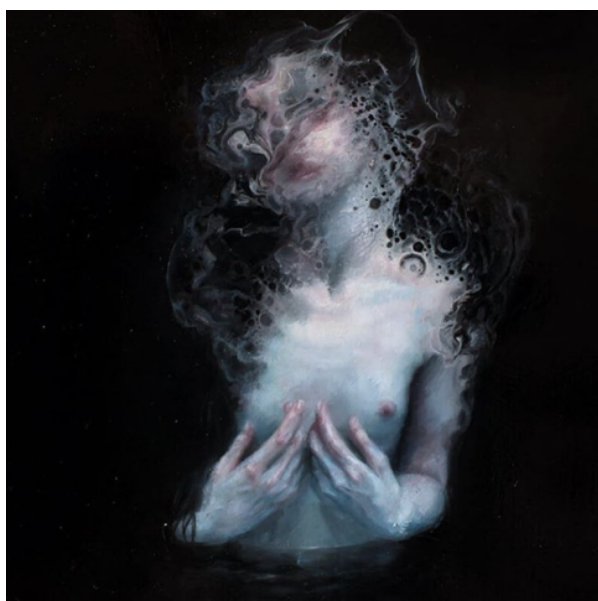


**Figura nº17.** Fotograma de *Orbe*, segmento - Memórias da personagem principal.

O último segmento do vídeo é quando a personagem entra em contato com o orbe e acaba por se dissolver no universo. Esta parte é antecedida por um excerto em que a personagem está rodeada de ruínas. Estas imagens funcionam como um sinal do que vai acontecer em seguida. As ruínas representam a memória, a personagem encontra-se no meio destas ruínas da sua mente. Assim, nesse momento, ela desfaz-se.

As imagens da personagem a desfazer-se, junto ao astro, criaram-se a partir da sobreposição de filmagens do movimento de água, e das imagens do universo. No final também as memórias da personagem se transformam num corpo celeste. Esta

imagética foi inspirada nas obras do pintor Henrik Aarrestad Uldalen (1986), que nas suas obras explora visualmente um ambiente de sonho e limbo. Estas são maioritariamente figurativas mas com um carácter surrealista (ver fig. 15 e 16).



**Figura nº18.** Pintura de Henrik Aarrestad Uldalen, *sem título*.



**Figura nº19.** Pintura de Henrik Aarrestad Uldalen, *sem título*.

As obras deste artista caracterizam-se por ter figuração sobre um fundo negro, à semelhança das obras de Caravaggio. Embora a subtração do fundo, nas pinturas de Uldalen, remetam a um pensamento de espaço vazio, um espaço virtual. E não ao espaço pouco iluminado criado no Tenebrismo.

## CONCLUSÃO

*Orbe* surgiu a partir de um desejo e encontrar uma linguagem. Linguagem essa que ao iniciar o trabalho ainda não estava definida, existindo apenas o conceito. O desenvolvimento deste projeto foi uma experiência, uma aventura por caminhos desconhecidos e por incertezas. Experiência que se mostrou extremamente gratificante não só pelo trabalho desenvolvido mas também pelo enriquecimento pessoal.

A escolha de um tema sobre memória mostrou-se adequada, devido ao tipo de objeto prático que se desejava desenvolver. Elaborando um trabalho que vai de encontro ao objetivo principal proposto: um objeto de caráter audiovisual que abordasse visualmente a imagem mental, o ato de recordar. Perante o trabalho apresentado achasse que os objetivos propostos foram cumpridos. Criou-se uma opção de representação visual da memória, da imagem mental, a partir das técnicas de montagem: sobreposição e metamorfose. Elaborando uma re-interpretação das mesmas criando a sobreposição por incorporação/hierarquia e a sobreposição por degradação. Complementando a imagética do objeto com a criação de imagens influenciadas nos filmes de James Whitney e Jordan Belson. Para a concepção do filme realizou-se, numa primeira fase, a criação de uma narrativa, a rodagem do filme, a criação da sonoplastia e da voz-off, e numa outra fase, a montagem do objeto, com a junção das filmagens, o som e as imagens criadas digitalmente.

Em conclusão, em *Orbe*, procurava-se elaborar um objeto com um caráter poético que explorasse um tema visualmente abstrato: o modo de como a memória, a imagem mental pode ser representada e explorada. A re-interpretação e re-criação das influências permitiu a concepção do objeto final, que embora baseado em várias teorias atinge a sua linguagem visual própria. Uma linguagem de desconstrução, de alteração, e deterioração. *Orbe* tem um caráter estranho, quase extra-terrestre, mas ao mesmo tempo apresenta um ambiente de reflexão interior, de espaço íntimo. Um olhar para dentro.

## Referências bibliográficas<sup>3</sup>

ALVES DE OLIVEIRA, Manuel; BIGOTTE DE CARVALHO, Maria I. (Coords). - **Mini Enciclopédia**. Portugal: Círculo de Leitores, 1993

BRAKHAGE, Stan - **Metaphors On Vision**. Estados Unidos da América: Film Culture Inc, 1963

BRESSON, Robert - **Notas Sobre o Cinematógrafo**. Porto: Porto Editora, 2000, ISBN 972-0-45052-5

CALVINO, Italo; REIS, João trad.- **Palomar**. Lisboa: Planeta DeAgostini, 1985

CAVALIER, Stephen - **The World History of Animation**. Grã-Bretanha: Aurum Press Ltd, 2011, ISBN 978 1 84513 7144

CHRISTENSEN, Claus - A vast edifice of memories: the cyclical cinema of Terence Davies. **P.O.V. A Danish Journal of Film Studies**. nº 6 (Dezembro de 1998), p.125-140. Disponível em WWW: <<http://www.imv.aau.dk/publikationer/pov/POV.html> >

DELEUZE, Gilles - **Cinema 1 - L'Image-Mouvement**. Paris: Les Éditions De Minuit, 1983

DELEUZE, Gilles - **Cinema 2 - L'Image-Temps**. Paris: Les Éditions De Minuit, 1985

HÉLDER, Herberto - **Photomaton & Vox**. Portugal: Porto Editora, 2015, ISBN 978 - 972 - 0 - 04751- 9

LEFEBVRE, Martin - On Memory and Imagination in the Cinema. **New Literary History**. Vol.30, Nº2, Cultural Inquires (Spring, 1999), p.479 - 498, [Consult. 04 Julho. 2016]. Disponível em WWW: <<http://www.jstor.org/stable/20057547>>

NORDEN, Martin F. - The Avant-Garde Cinema of the 1920s: Connections to Futurism, Precisionism, and Suprematism. **Leonardo**. Vol.17, Nº 2 (1984), p. 108-112, [Consult. 03 Agosto. 2016]. Disponível em WWW: <<http://www.jstor.org/stable/1574999>>

POWELL, Anna - **Deleuze, Altered States and Film**. Edimburgo: Edinburgh University Press Ltd, 2007

SARTRE, Jean - Paul - **The Imaginary - A phenomenological psychology of the imagination**. Londres: Routledge, 2004

WEIBEL, Peter - Eisenstein, Vertov and the formal film. In **Film as Film**. Londres: Hayward Gallery, 1996. ISBN 0 7287 0200 2. Pt.1, pp. 47-52

YOUNGBLOOD, Gene - Cinema and the Code. **Leonardo, Supplemental Issue**. Vol.2 (1989), p. 27-30, [Consult. 03 Agosto. 2016]. Disponível em WWW: <<http://www.jstor.org/stable/1557940>>

---

<sup>3</sup> De acordo com a Norma Portuguesa (NP 405)

YOUNGBLOOD, Gene - **Expanded Cinema**. 1ªed. New York: P.Dutton & Co., Inc., 1970  
[Consult. 03 Agosto. 2016 ]. Disponível em WWW:  
< [http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/book.pdf](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf)>

## Filmografia<sup>4</sup>

BELSON, Jordan, *Allures*, 1961

BELSON, Jordan, *World*, 1970

BRAKHAGE, Stan, *Dog Star Man (Cão Estrela Homem)*, 1961-1964

BRAKHAGE, Stan, *The Process (O Processo)*, 1972

HERZOG, Werner, *Lektionen in Finsternis (Lições da Escuridão)*, 1992

MARKER, Chris, *La Jetée*, 1962

MALLICK, Terrence, *The Tree of Life (A Árvore da Vida)*, 2011

MALLICK, Terrence, *To the Wonder (A Essência do Amor)*, 2012

VERTOV, Dziga, *Chelovek s kino-apparatom (O Homem da Câmara de Filmar)*, 1929

WHITNEY, James, *Lapis*, 1966

WHITNEY, James, *Yantra*, 1955

---

<sup>4</sup> Filmes referidos no texto

# **ANEXOS**

## Anexo A - Texto voz-off

(V.O.)

O cosmos, casa de milhares de estrelas.

Continuação da abóbada estrelada, que faz de teto para toda a humanidade.

As partículas, os organismos ferventes de luz e calor.

Pontos luminosos, com formas complexas e enredadas.

Mapas, redes de pensamentos.

As pessoas desfazem-se do mundo, separam-se dele, e as suas memórias dissipam-se no universo.

Ao fechar os olhos observo o meu infinito.

Vejo um orbe, um astro.

A memória torna-se orbe luminoso.

Mosaico de memória, ruína.

E se as memórias são parte do universo, será o nosso comum a escuridão?

O cosmos reflete-se na água. No fundo do mar também outros infinitos existem.

Viajo pelas imagens contidas no astro. Vejo lugares e vejo-me nesses lugares, como uma viagem.

O passado, o presente e o futuro.

Tudo o que era deixei de ser, fragmentei-me. Cada célula se embebeu na memória, na imagem.

As minhas memórias transformaram-se em partículas universais, num fluído anti-material que agora fazia parte do universo.

As pessoas desfazem-se do mundo, separam-se dele, e as suas memórias dissipam-se no universo.

