

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**O MERGULHO DO ESPECTADOR – MONTAGEM E  
EXPERIÊNCIA IMERSIVA NO CINEMA**

Trabalho de Projeto

Elisabete Mendes

Julho 2021

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**O MERGULHO DO ESPECTADOR – MONTAGEM E  
EXPERIÊNCIA IMERSIVA NO CINEMA**

---

Trabalho de Projeto  
Elisabete Mendes

Trabalho de Projeto submetido 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 da Professora Manuela Viegas.

## **Agradecimentos**

À professora Manuela Viegas, pela orientação, por acreditar neste projeto e por toda a sabedoria que me transmitiu.

Ao meu companheiro de viagem, Eduardo Sanz, por me ajudar na realização deste projeto, por ser uma inspiração enquanto pessoa e na metodologia de trabalho, por nunca deixar de acreditar na minha capacidade e por me incentivar, todos os dias, a continuar.

Ao meu irmão, por estar sempre presente nos momentos mais críticos.

À Elisa, por me ajudar a acreditar que era possível.

Ao meu cão e fiel amigo, Maui, pela alegria diária.

## **Resumo**

Este trabalho de projeto procura ensaiar uma experiência imersiva do espectador, com a finalidade de estabelecer uma analogia entre a experiência perceptiva do mar e a experiência perceptiva do filme. É pelas coordenadas do cinema expandido, investidas pela força da montagem e operações de pós-produção, que este projeto estabelece a possibilidade de tornar sensível a força invisível da atração pelo mar. O grande desafio está em dar corpo e força a uma evocação do mar através das imagens, dos sons e das vozes, privilegiando o movimento. Adotando um princípio experimental, foi realizado um filme imersivo que nasce da montagem cinematográfica.

**Palavras-chave:** Percepção; experiência; imersão; cinema expandido; movimento.

## **Abstract**

This project tries to give an immersive experience in the spectator, with the finality to establish a relation between the perceptual experience of the ocean and perceptual experience of the film himself. Through expanded cinema and the power of the montage is possible to perceive the strength and the attraction that the ocean has in this film. The big challenge in this project was to give presence and stretch to the ocean by using images, sounds and voices, highlighting movement. Adopting an experimental principle, an immersive film was made, and it was created by the cinematography montage work.

**Keywords:** Perception; experience; immersion; expanded cinema; movement.

# Índice

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
<b>1. O MAR ENQUANTO TEMA E FIGURA NO CINEMA.....</b>	<b>4</b>
1.1 O SURFISTA NO <i>DESTE LADO DA RESSURREIÇÃO</i> DE JOAQUIM SAPINHO .....	5
1.2 AS MERGULHADORAS EM <i>AMAN-SAN</i> DE CLÁUDIA VAREJÃO .....	6
1.3 OS PESCADORES DE <i>MARIA DO MAR</i> DE LEITÃO DE BARROS .....	8
<b>2. IR AO FUNDO DO MAR E VIVER – O FILME.....</b>	<b>11</b>
2.1 O SURFISTA.....	11
2.2 A MERGULHADORA .....	13
2.3 O PESCADOR.....	16
2.4 EQUIPAMENTO E TECNOLOGIA: OPÇÕES, DIFICULDADES E SOLUÇÕES .....	19
<b>3. DO MAR AO FILME – A PERCEÇÃO IMERSIVA .....</b>	<b>22</b>
3.1 A PERSPETIVA EXPANDIDA SEGUNDO YOUNGBLOOD .....	23
3.1.1 <i>Cinema sinestético</i> .....	24
3.1.2 <i>Sentimento oceânico</i> .....	25
3.1.3 <i>Cinema cinestético</i> .....	26
3.1.4 <i>Montagem e sinestesia</i> .....	29
<b>4. MONTAGEM DO PROJETO IR AO FUNDO DO MAR E VIVER .....</b>	<b>30</b>
4.1 UMA REDE DE QUATRO FIOS .....	30
4.2 O ACASO DA MONTAGEM E O ACASO DO MAR.....	32
<b>5. NOTA FINAL.....</b>	<b>36</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>38</b>
<b>FILMOGRAFIA .....</b>	<b>39</b>

## **Índice de Figuras**

Figura 1 - <i>Dog Star Man</i> - Stan Brakhage (1961 – 1964) .....	26
Figura 2 - <i>7321</i> - Pat O'Neill (1967) .....	28
Figura 3 - <i>Wavelength</i> - Michael Snow (1967).....	28
Figura 4 – <i>Ir ao Fundo do Mar e Viver</i> - Elisabete Mendes (2021) .....	33
Figura 5 – <i>Ir ao Fundo do Mar e Viver</i> - Elisabete Mendes (2021) .....	34
Figura 6 - <i>Ir ao Fundo do Mar e Viver</i> - Elisabete Mendes (2021).....	34

## Introdução

*O mar é tudo. Cobre sete décimos do globo terrestre. O seu hálito é são e puro. É um imenso deserto onde o homem nunca está só. O mar é o veículo de uma existência sobrenatural e prodigiosa. É movimento e amor. É o infinito vivo, como afirmou um dos seus poetas. Nele reina a suprema tranquilidade. O mar não pertence aos déspotas. (Verne 2000, 36)*

Este trabalho de projeto cinematográfico coloca o mar enquanto objeto de estudo e figura paradigmática no cinema. A construção deste projeto cinematográfico: *Ir ao Fundo do Mar e Viver* surge pela necessidade de colocar o mar enquanto símbolo de desejo, de fuga e até de uma procura interior. O mar neste projeto é o elemento de fascínio e de movimento. O mar assume personalidade e está no centro da percepção.

Como é que o mar pode definir identidades, moldar essas entidades? O filme *Ir ao Fundo do Mar e Viver* procura várias perspetivas de pessoas que se relacionam com o mar, que vivem em comunhão com o mar, durante todo o seu percurso de vida. O mar está no centro de vida destas pessoas. O que é o mar para estas pessoas e como se relacionam com ele? Para dar resposta a estas questões, serão apresentados três personagens. Um pescador de “arte xávega”, uma arte antiga de pesca, uma pesca de barco, próxima da costa e que parte da praia. Um surfista, que também vive a sua vida à volta do mar, enquanto apaixonado pela atividade e não enquanto profissional. E uma mergulhadora de apneia, o chamado *freediving* ou mergulho livre, que mergulha sem recurso a qualquer instrumento e apenas pelo prazer de mergulhar, de conhecer o mar, de se entregar às profundezas do oceano, levando o corpo humano até aos seus limites. Cada personagem representará um ponto de vista, uma forma de estar e de viver perante o desafio que o mar lhes colocou. A partir das mesmas, procurar-se-á reproduzir diferentes sensações e olhares em relação ao mar, bem como diferentes posicionamentos face ao mesmo.

Nesta investigação, o objetivo é estabelecer uma analogia entre a experiência preceptiva do mar e a experiência perceptiva do filme. Uma invocação ao mar e à imagem, um apelo à força do mar e à força da imagem. A exposição, composição e justaposição destes ensaios levará à exploração da atração pelo mar. Este projeto é um ensaio poético sobre

o mar e um exercício de montagem, que coloca em destaque a experiência do mar, a forma como o percebemos e, em simultâneo, a forma como percebemos o cinema.

O grande desafio deste projeto está na forma de dar corpo e força a uma evocação do mar através das imagens, dos sons e das vozes. Esse desafio de sentidos e complexidade de características, levou ao que Gene Youngblood (1970) chamou de cinema expandido e ao encontro das definições de cinema sinestético, uma forma de usufruir de um filme enquanto experiência, em que o próprio espectador é convidado a participar criativamente. O espectador recria a descoberta juntamente com o autor, através do contributo da montagem, num regime de receção imersiva, em que o movimento e a fotogenia do mar são o aspeto dominante. À medida que o filme se ia construindo, através de ensaios na edição e com utilização de alguns elementos/efeitos que caracterizaram a montagem no cinema expandido, como as cores berrantes ou invertidas, o efeito espelhado, as imagens sobrepostas ou mostradas em simultâneo, foi surgindo, na sua plasticidade soberana, o mar, e o filme foi-se revelando: o filme como uma experiência cinematográfica singular, que vem ao encontro das nossas vidas junto ao mar, com o título *Ir ao Fundo do Mar e Viver*.

Gilles Deleuze (1985) afirma, a propósito do lirismo da escola francesa de cinema, que a água é um meio, por excelência, a partir do qual se pode extrair o movimento. O autor refere, por isso, que a água e o mar pedem um estado de perceção diferente, distinto de qualquer outro:

*No fim de contas, aquilo que a escola francesa encontrava na água era a promessa ou a indicação de um outro estado de perceção: uma perceção mais do que humana, uma perceção que já não era talhada nos sólidos, que já não tinha sólido por objeto, por condição, por meio. (Deleuze 1985, 127)*

Relativamente à componente escrita, a estrutura da dissertação segue o processo de investigação e de realização do próprio filme. Num primeiro momento, procedeu-se a um trabalho de investigação e análise de obras cinematográficas que abordavam o mesmo tema. De seguida, desenvolveu-se o trabalho de campo, de forma a conhecer e elege os personagens para as respetivas gravações do filme. Finalmente, depois das imagens realizadas, seguiu-se a última fase de investigação sobre a montagem e o

cinema expandido, nomeadamente a composição e edição do filme *Ir ao Fundo do Mar e Viver*.

## 1. O mar enquanto tema e figura no cinema

Há um ponto de partida, uma ideia, uma necessidade de exploração e de investigação, há uma atração pelo mar que merece ser investigada. Tendo como ponto de partida essa atração, havia que encontrar caminhos de reflexão acerca do tema, encontrar um terreno suficientemente firme, a partir do qual se pudessem observar aspetos tão próximos da nossa vivência diária e que nos escapam. Que referências literárias ou outras? E que obras cinematográficas poderiam servir de referência?

O mar serviu de inspiração e de imaginação a inúmeros autores e nas várias artes. Um grande autor na exploração do tema é Júlio Verne. Na sua obra *Vinte Mil Léguas Submarinas* (Verne 2000), o autor leva o espectador numa viagem incrível pelos mares e oceanos evocando uma imaginação ilimitada, de ficção científica. Entre as suas descrições minuciosamente detalhadas, é possível observar a vida marítima e os animais que a habitam. Verne constituiu, neste sentido, uma referência para este projeto, pois o mar e o seu misticismo estão no centro daquela obra. Na mesma, o mar, com a sua imprevisibilidade e os seus mistérios, conduzem a aventura de Verne, que começa numa expedição marítima e tem como ponto de partida à descoberta de um monstro marítimo. No meio destes confrontos com o monstro, Ned Land, uma das personagens, é lançado ao mar e resgatado pelo capitão Nemo no seu fantástico e futurístico submarino, o “Nautilus”. É nele que o imaginário subaquático de Verne vai ganhando vida em que o mar vai ganhando força.

O mar também tem sido fonte de inspiração e tema central em inúmeros filmes no cinema,<sup>1</sup> desde a narrativa clássica aos trabalhos mais experimentais, do cinema mudo ao cinema contemporâneo, o mar assume várias formas, cores e personagens. Enfatiza os mais variados temas através da narrativa, em formas poéticas ou em elementos plásticos.

O mundo do cinema sempre encontrou grande afinidade com o tema do mar, e cada vez com maior destaque se criam festivais e ciclos de cinema, acompanhados de outras

---

<sup>1</sup> Como exemplo, pode-se evocar Jean Epstein (1897- 1953), teórico do cinema da primeira vanguarda francesa e muito ligado ao mar, explorou o tema em trabalhos como *Finis Terrae* (1929) e *Les Feux de la Mer* (1948), filmados na Bretanha, tornando o mar o elemento dominante destes filmes.

práticas artísticas, exclusivamente dedicados ao tema. Em Portugal, nos últimos anos, tem-se vindo a assistir à proliferação destes festivais, como o “SAL” (*Surf At Lisbon*) ou o “Mar Film Festival”, tendo tido grande sucesso e muita receptividade por parte do público.

Para a elaboração deste projeto, tomaram-se como objeto de estudo três filmes em particular, correspondendo a três visões cinematográficas distintas, nomeadamente, *Deste Lado da Ressurreição* (2011), de Joaquim Sapinho, *Ama-San* (2016), de Cláudia Varejão e *Maria do Mar* (1930), de Leitão de Barros. Assumindo diferentes relações, o mar coloca-se no centro dos assuntos e dos personagens, enquanto condição de vida. Cada filme, à sua maneira, acabou por ser uma referência no trabalho desenvolvido com os nossos três personagens, o surfista, a mergulhadora e o pescador.

### **1.1 O surfista no *Deste Lado da Ressurreição* de Joaquim Sapinho**

*Deste Lado da Ressurreição* foi realizado em 2011, por Joaquim Sapinho, e retrata a vida de um monge-surfista, que está deslocado e desenquadrado de tudo o que o rodeia. Isolado do mundo, é na fé cristã que encontra o sentido da vida, mas esta conversão acontece dentro de água, no contacto com o mar, enquanto faz surf. O protagonista, Rafael, procura o sentido da vida e é na entrega ao mar e à religião que o encontra. Neste filme, observamos a criação de uma relação divina do surfista com o mar, como um veículo de procura interior e de autodescoberta. Nas palavras de João Maria Mendes (2013): *trata-se aqui de filmar o invisível, o mergulho silencioso de cada um em si mesmo*. (Mendes 2013, 202)

As imagens são realizadas por Nuno Cardoso, também ele surfista, que inventou uma caixa estanque para a câmara de filmar e esteve quase sempre dentro de água com o protagonista. Estas imagens do mar assumem tonalidades esverdeadas, uma cor muito comum no local onde foi filmado, na praia do Guincho. São imagens, por vezes abstratas, como se de uma pintura se tratasse, que registam o surfista tentando passar a rebentação e, tal como o surfista, também nos sentimos perdidos no meio do mar, sem nenhum ponto de referência ou orientação. É no meio desta confusão de mar e ondas que Rafael submerge e, debaixo d'água junta as mãos, rezando, num ato divino, sendo coberto pelo mar. Aqui entramos num momento de pausa, de silêncio, que contrasta

com a exaltação da rebentação. Na primeira parte do filme, acompanhamos esta ligação do surfista com o mar, somos inundados com imagens do mar, ausentes de referências, acabamos por ser levados pelas ondas e pelas correntes. Depois da sequência de imagens a surfar, vamos observando como Rafael se converte à vida do convento. Tanto as imagens do mar, como do convento, são filmadas por Sapinho sem nenhum recurso artificial. Dentro da capela, a fonte de luz é exclusivamente proveniente das velas. Mendes (2013) afirma que o modo como Joaquim Sapinho decidiu filmar se apoia no realismo ontológico de Bazin, que mostra o mundo como “realmente é”. Assim, o que se apresenta não é uma imagem construída e manipulada, mas sim uma imagem que mostra o mundo real de uma forma como nunca tínhamos visto.

*O enquadramento, a luz, o movimento da câmara, a sua distância face ao objeto filmado, a montagem, ora privilegiam a “crença no mundo” (o cineasta quer ser fiel à imagem do mundo que o olhar humano conhece e trabalha em prol do realismo), ora a “crença na imagem” (o cineasta cria um mundo próprio de imagens que se sobrepõe ao que o olhar humano capta do mundo e trabalha em prol do artifício). (Mendes 2013, 204)*

A forma de filmar no filme de Joaquim Sapinho é uma referência para este projeto. As imagens do mar evitam qualquer estereótipo, fogem das imagens que conhecemos e do *cliché*, dando a conhecer a realidade de uma perspetiva diferente, uma nova perspetiva. Nesse sentido, o filme *Deste Lado da Ressurreição* (Sapinho 2011) é um exemplo de como ir para além das imagens, mais do que um mergulho no mar é um mergulho na própria consciência, na condição humana.

## **1.2 As mergulhadoras em *Aman-San* de Cláudia Varejão**

O filme de Cláudia Varejão, *Aman-San*, é um documentário que retrata a vida de três mulheres, Matsumi, Mayumi e Masumi, que mergulham no mar, sem recurso a botijas de oxigénio, para recolher abalones, algas, pérolas e outros tesouros marinhos. A autora, Cláudia Varejão, na sinopse do filme afirma que estas mulheres levam o corpo ao limite:

*Um mergulho, a luz do sol do meio-dia atravessa a água a pique. O ar que está nos pulmões terá que chegar até que se consiga arrancar o abalone das rochas do fundo do Oceano Pacífico. Sem o auxílio de garrafa de ar ou outra ferramenta que potencie a capacidade de permanecer debaixo de água, todo o corpo é convocado a atingir o seu limite.*

A palavra composta “ama-san” significa “mulheres do mar”. É numa vila piscatória da Península de Ise, chamada Wagu, que se pratica esta tradição, que tem lugar no Japão há mais de dois mil anos. Estas mulheres mergulham diariamente, sem saber o que irão encontrar, e são levadas para o meio do mar. Vestem-se a rigor, protegendo os seus cabelos com um lenço branco, e fazem-no como se de um ritual se tratasse. Os modernos fatos de mergulho fazem contraste, com óculos de mergulho velhos e claramente datados, assistimos a uma mistura entre o velho e o novo, entre a tradição e a modernização. Durante o filme, observamos estas mulheres e o seu ritual, sem qualquer explicação, a câmara filma sem intervir, o espectador é obrigado a trabalhar a sua compreensão.

*De facto, não há nenhuma explicação, deixando o espectador descobrir por que, por exemplo, as mulheres usam roupas de mergulho modernas e lenços de linho tradicionais sobre sua balaclava à prova d'água. (Felperin 2019)<sup>2</sup>*

O mergulho é uma atividade perigosa e exigente, sobretudo o mergulho de apneia e, por isso, esperamos encontrar jovens mulheres atléticas; no entanto, deparamo-nos com mulheres de todas as idades. Trata-se de uma tradição, em que as mulheres mais velhas vão ensinando as mais novas. Estas mulheres conseguem sustentar a respiração até três minutos, sendo o corpo chamado a atingir os limites e havendo perigo de vida na ação. Porém, e em contraste, o filme vai-nos dando sempre uma sensação de tranquilidade, como se aqueles corpos femininos, que nadam em silêncio, pertencessem ao mar e fizessem parte da vida marinha. Este sentimento de pertença serviu de inspiração para o que se pretendia fazer com a mergulhadora do nosso filme. Em *Ama-San* (Varejão 2016), há uma espécie de misticismo entre o mar e as mulheres, vive-se devagar, em

---

<sup>2</sup> “Ama-San review – a deep dive into Japan's fisherwomen culture”, The Guardian, 2019 (tradução livre da autora).

comunhão com a natureza. Vemos imagens deslumbrantes dos mergulhos subaquáticos, o filme mergulha no fundo do mar da mesma forma como mergulha na vida íntima destas mulheres.

### **1.3 Os pescadores de *Maria do Mar* de Leitão de Barros**

José Leitão de Barros nasceu em 1896 e morreu em 1967. Além de cineasta foi também escritor, jornalista e até pintor, trabalhou enquanto propagandista do Estado Novo, foi impulsionador do modernismo e da transição do cinema mudo para o sonoro. *Maria do Mar* é um filme mudo realizado por Leitão de Barros em 1930, que conta a história de Maria do Mar e Manuel, um jovem casal da vila piscatória da Nazaré. O arrais do filme é o pai de Maria do Mar, que sofre um naufrágio e todos os seus companheiros morrem, sendo ele o único sobrevivente. A pressão dos familiares daqueles que não sobreviveram faz com que o arrais se suicide. O filho de um desses companheiros, Manuel, apaixona-se por Maria do Mar, mas as famílias desaprovam e condenam o jovem casal. Mesmo contrariando as suas famílias, casam, procuram uma casa para viverem sozinhos e nasce um filho. É este filho que consegue finalmente alcançar a união familiar. Este inovador filme de Leitão de Barros é um cruzamento entre o documentário e a ficção. Para além do enredo dramático da história de amor entre Maria e Manuel, retrata também a vida dos pescadores da Nazaré, os costumes povo, do seu trabalho diário, das suas idas ao mar, das suas tradições e superstições.

Muitas imagens, neste filme, remontam à origem da “arte xávega”, o tipo de pesca a ser abordada neste projeto, através do pescador. Este tipo de pesca, retratada em *Maria do Mar* (Barros 1930), é um tipo de pesca artesanal, realizada na praia, feita com rede de cerco, tal como ainda acontece nos dias de hoje.<sup>3</sup> Neste filme, podemos ver o essencial da origem desta arte: eram os pescadores com os remos que davam energia ao barco enquanto, na praia, um grande número de pessoas e bois puxavam as redes. Nas palavras de João Bénard Costa (2000), no documento de apresentação do filme na Cinemateca Portuguesa, Leitão de Barros usa um pouco dos dois métodos de fazer cinema, a ficção e o documentário:

---

<sup>3</sup> Atualmente, a arte mantém-se, embora os barcos sejam movidos a motor e as redes puxadas por tratores.

*Leitão de Barros chamou a Maria do Mar “[um] documentário dramatizado da vida dos pescadores da Nazaré”. Maria do Mar, a meu ver, é bastante mais do isso. É um dos exemplos mais conseguidos, à época em que foi feito, de abordagem documental e lírica, utilizando a ficção quer o documentário para criar microcosmos, onde explodem, sem peias argumentativas, as grandes paixões do homem. (Costa 2000)*

Voltamos ao mar enquanto tema. Leitão de Barros decidiu filmar com autenticidade os pescadores da Nazaré, pois percebeu que não iria conseguir ficcionar com justiça e beleza a realidade de todas aquelas pessoas que vivem do mar. Pinto (2015), descreve esta marca do filme da seguinte forma:

*A situação da Nazaré continha um “verismo”, se quisermos usar um termo de então, que uma produção de estúdio nunca conseguiria obter e seria precisamente aí que iria residir a sua riqueza. (Pinto 2015, 209)*

Assim, atores juntam-se a não-atores e, misturados, constituem a verdadeira gente do mar.

Aqui, o mar é mais uma vez apresentado numa dualidade de sentimentos, pois ora o vemos e percebemos como aquele que leva, que castiga, que tira a vida – *Antes se percam as redes dele, que tu fiques lá* (Barros 1930); ora o vemos como aquele que dá, que providencia sustento, que alimenta, com o qual se brinca – (...) *e o filho da Ilhã pode voltar à alegria do mar* (Barros 1930).

Bastante influenciado pela escola soviética, o naufrágio ganhou a intensidade trágica de que necessitava através da montagem, explorando planos fechados de rostos preocupados, que se cruzavam com as poderosas ondas da rebentação da Nazaré, assim como através de planos gerais de esplêndida composição e força dialética. O impacto da montagem era maior se houvesse choque entre os planos justapostos; assim, através da junção e colisão desses elementos dramáticos, é alcançado um novo significado.

*Na dramatização visual de um ritual de luto e luta, que assume um dos grandes referentes culturais do mito da Nazaré. Considerada, per si, essa*

*sequência é um dos momentos mais belos (e dos raros intrinsecamente trágicos) do nosso cinema, sem antecedentes nem consequentes. (Costa 2000)*

Na perspectiva de João Bénard Costa (2000), *Leitão de Barros* conseguiu, assim, juntar a síntese do realismo expressivo germânico com o conceitualismo soviético e com o culto representativo americano numa só obra, através da junção e disjunção dessas influências numa realidade portuguesa e tão única, como a Nazaré.

## ***2. Ir ao Fundo do Mar e Viver – O Filme***

A vida muda, os contextos mudam a cada instante e vão mudando ainda mais ao longo dos anos, mas a verdade é que o surf e o mar são uma constante na vida da autora, no estilo que se impõe e até na disciplina. Acordar cedo, acordar antes do dia nascer, para conseguir umas breves horas a surfar, para depois ir trabalhar. A constante “surf e mar” tem-se mantido ao longo do tempo, das relações e dos lugares. Moldar o estilo de vida, tomar decisões e adaptar o dia-a-dia para conseguir ter sempre um pouco de contacto com o mar. Esta contante (talvez obsessão) encaminhou a autora, como tem sido aqui referido, para este projeto que acaba por juntar duas paixões: o cinema e o mar.

No capítulo que se segue, é dado a conhecer o conjunto dos personagens deste filme, a forma como conduziram as gravações e como levaram a conhecer o mar através das suas visões e do seu dia-a-dia. Conhecer as suas personalidades únicas, nas suas realidades distintas. E vamos perceber de que forma estas realidades distintas condicionaram a captação de imagens, bem como a escolha e o uso de equipamento.

Tendo em conta os personagens escolhidos e o objetivo, como se poderia partir para a captação de imagens? Onde encontrar os personagens? O surfista, mergulhador e pescador? Como produzir e pensar as imagens?

### **2.1 O Surfista**

*É uma atividade que, através do contacto íntimo com a natureza e segundo o ideal da procura da onda perfeita, desde sempre despertou paixões pelo contacto com o mar e a sensação de libertação dos constrangimentos de uma sociedade cada vez mais fria, monótona e cinzenta. (Almeida 2010, 1)*

Sendo a autora deste projeto surfista há mais de 15 anos, naturalmente que tinha conhecimento de muitos surfistas que poderiam incorporar o projeto, muitas pessoas que são apaixonadas pelo mar. De entre as mesmas, o mais intrigante, pelo seu carácter e pela forma de estar na vida, seria o Alexandre Almeida. O Alexandre Almeida, mais conhecido por “Alex”, é formado em Desporto e o seu trabalho principal é desempenhado no ginásio, a dar aulas de grupo ou a ser treinador pessoal. Ao fim-de-

semana, dá aulas de surf a alunos mais avançados. O Alex é um verdadeiro surfista, que não faz surf para impressionar ou por qualquer razão fútil. Incorpora o surf no seu estilo de vida, moldando a sua vida para conseguir surfar. Vive perto da praia e conseguiu um trabalho que lhe permite ter flexibilidade para surfar.

Neste caso, através do surf, o mar liberta e permite ao surfista uma certa fuga à sociedade mecânica e regradada. São vários os surfistas que condicionam a sua vida para poderem ter o seu espaço de libertação e o Alex não é diferente. Entre compromissos familiares e laborais, deveres e responsabilidades, o surfista toma como prioritária a sua conexão com o mar, como algo necessário para viver. É uma forma de respirar, de conseguir encarar a sociedade, distante de terra firme e das suas relações. Uma das características que define esta prática é a sede pela onda perfeita, uma sede que nunca é saciada e que acaba por se tornar na busca de uma vida, de um sentido, como se de uma bênção ou maldição se tratasse. São apenas algumas, as raras ondas surfadas que perduram na memória de um surfista. É uma memória viva, que fere. É como a memória de um rosto amado, aquele com que sonhamos noites a fio, aquele que desejamos intrinsecamente.

A ideia era filmar o Alex a surfar, filmá-lo naquela zona marginal, na zona da rebentação, numa zona intermédia, que nem se está em terra, nem no mar. Com a câmara dentro e fora de água, mostrar a prancha que passa entre as ondas, as ondas dentro e fora de água, o escuro entre a espuma e o claro da linha do horizonte do mar. Filmá-lo de forma a que se pudesse retratar um sentimento de procura, procura pela onda, pelo sentido da vida, filmá-lo de uma forma menos convencional, como Sapinho procurou filmar o seu surfista.

*Sapinho saberia que tinha de evitar a todo o custo as imagens do surf televisivo e a sua gramática elementar, bem como as figurações “artísticas” decorrentes dessa telegenia, sob pena de nada conseguir acrescentar a uma imagética do surf que, mal nasceu, se tornou bastante e convencional. (Mendes 2013, 206)*

Com uma câmara GoPro, houve a tentativa de acompanhar o Alex, sobretudo na rebentação. A ideia era conseguir “ver” de perto as dificuldades de passar a rebentação.

Filmar aquele surfista que está entre a separação das consciências; ao mesmo tempo que se perde entre o enrolar das ondas, parece encontrar-se. A prancha funciona como metáfora para um caminho que se está sempre a traçar. Cada onda é um caminho diferente. O objetivo era filmar de forma que se pudesse ter percepção do tempo: do tempo que o surfista leva a passar a rebentação, do tempo que está à espera da onda e, finalmente, do tempo que ele leva a surfá-la. Curiosamente, este último é o mais curto. Nesse sentido, o *drone* e as imagens aéreas vieram a revelar-se fundamentais. Os resultados do *drone* foram surpreendentes, pois permitiram acompanhar as surfadas do Alex: era possível estar com ele sempre, no momento de luta contra a rebentação, no momento de espera, estamos com ele a cada braçada. Muitos foram os dias sem resultados. Mesmo durante as gravações, a personalidade do mar esteve sempre presente, por vezes a dificultar o planeamento. Era difícil conjugar disponibilidades para filmar o Alex e conjugar essas disponibilidades com boas condições para o surf. Ou estava a chover, ou muito vento, uns dias não havia ondas, outros estavam demasiado tempestuosos. Mas, com vontade e perseverança, o objetivo foi cumprido.

## **2.2 A Mergulhadora**

Ao contrário do surf, o mergulho era um mundo desconhecido. Na pesquisa sobre o mergulho livre surgiu a *Spot Freedive*, a primeira escola de mergulho em Portugal. Os fundadores são a Mafalda Oliveira e o Mário Albuquerque, ambos mergulhadores. A ideia de ter uma mergulhadora foi entusiasmante desde o início, porque se é difícil encontrar quem pratique mergulho de apneia em Portugal (o desporto é conhecido, mas ainda está em crescimento e não tem muito praticantes), é ainda mais difícil encontrar uma mulher. Tendo isto em conta, nunca foi considerada uma mulher para este projeto, mas, na verdade, nesta experiência, fazia todo o sentido, pois mais facilmente se estabelecia uma relação com as mergulhadoras de Varejão. A Mafalda percebeu o projeto e de imediato se disponibilizou para ajudar.

A primeira tarefa seria ter a experiência de um mergulho de apneia. Como a Mafalda tinha uma escola, foi fácil proporcionar para essa experiência. O *freedive*, ou mergulho livre, trabalha muito a capacidade de aprender a controlar o corpo e o inconsciente. Para estar preparado para mergulhar, acima de tudo, há que estar calmo, pois quanto mais nervoso se está, mais oxigénio o corpo consome e menos tempo consegue aguentar

debaixo d'água. Tudo começa com exercícios de respiração e relaxamento, de seguida veste-se o fato e segue-se para o barco que se destina a águas abertas. Uma bóia, com uma corda que vai até ao fundo, é colocada para orientação dos mergulhadores. A partir daqui, é mergulhar. Começam os mergulhos e, já a poucos metros da superfície, há que fazer a descompressão à medida que o mergulhador vai descendo, uma vez que a pressão no corpo aumenta. Naturalmente, o inconsciente pede oxigénio, pede para regressar, mas a obrigação é contrariar este apelo e relaxar. Ao contrário do que se possa imaginar, o *freedive* é dos desportos mais perigosos do mundo.

*A dezoito metros de profundidade, já não somos nós próprios. O coração bate a metade do ritmo normal. O sangue começa a correr das extremidades em direção às áreas mais críticas do corpo. Os pulmões encolhem para um terço de seu tamanho normal. Os sentidos entorpecem e as sinapses ficam lentas. O cérebro entra em um estado altamente meditativo. A maioria dos humanos pode até conseguir chegar a essa profundidade e sentir essas mudanças nos seus corpos. Alguns escolhem mergulhar ainda mais fundo. (Nestor 2015, 17) <sup>4</sup>*

Segundo a mergulhadora, Mafalda Oliveira (2020), mais do que um exercício físico, o *freedive* é um exercício mental de relaxamento: *Se conseguirmos controlar a mente, conseguimos controlar o corpo e estar mais tempo dentro da água também, é uma atividade, um desporto muito mental.*

Só depois de alguns mergulhos e de alguma experiência se torna possível obter alguma tranquilidade e é a partir desse momento que se começa a desfrutar do mergulho. Enquanto observa a vida marinha, o mergulhador de apneia facilmente se perde debaixo d'água, se perde no meio de tanta diversidade, de tanta vida desconhecida. A mesma vida marinha que é descrita no livro de Júlio Verne. Debaixo d'água, num meio que naturalmente não nos pertence, o tempo é definido pelo espaço, ele deve ser respeitado e o ser humano, que tende a manipular e a controlar o tempo, vê-se obrigado a parar e obedecer. É possível observar a beleza e o comportamento dos animais. Todos têm o seu espaço e o seu ritmo. Todos parecem compreender e respeitar o seu lugar neste ciclo. No silêncio do fundo do mar, é possível mergulhar nas sensações e ser obrigado

---

<sup>4</sup> Tradução livre da autora

à entrega. Mafalda Oliveira (2020) afirma que, *Mais do que ver o que se passa à volta, um freediver mergulha para ver que se passa dentro dele.*

A ideia era conseguir captar a beleza e o mistério do fundo do mar, através de um corpo feminino, como o da Mafalda. Através de uma simbiose, ver estes dois organismos vivos, assistir ao fenómeno quase espiritual de um corpo que desce, que mergulha, e para o qual quanto mais escuro ficar, melhor consegue ver e olhar para dentro de si. Segundo a Mafalda (2020) é quando falta o ar que a alma finalmente consegue respirar:

*Quando mais fundo, mais nos aproximamos do escuro, mais nos concentramos na nossa mente, no relaxamento e no bem-estar que o mergulho nos proporciona. Estamos sempre concentrados, relaxados e aceitamos qualquer coisa que possa acontecer, mudança de temperatura, o frio, mudança de luz ou até mesmo a escuridão.*

Foi necessário voltar muitas vezes para acompanhar os mergulhos; a maior parte, a filmar fora d'água, umas vezes com a Fuji, outras vezes com o *drone*, no entanto a verdadeira beleza, o que se procurava, aquele essencial invisível de que falava Sapinho, estava debaixo d'água com a Mafalda. Uma vez que são precisos muitos anos de treino para conseguir sustentar a respiração durante alguns minutos e para conseguir mergulhar a grandes profundidades, o Mário Albuquerque, esposo da Mafalda e mergulhador de apneia há mais de 15 anos, pela sua experiência, acabou por realizar as imagens debaixo d'água. Alinhado com as intensões do *storyboard* desenhado para o efeito, a ideia era que o Mário partisse em busca de captar planos longos e mais lentos, que a câmara participasse numa espécie de dança com o mergulhador, que a forma do corpo fosse realçada, filmar uma entrega e devoção ao mar. O mergulhador que está perante a vastidão do mar.

Mais uma vez, filmar no mar tornou-se extremamente complicado, sobretudo quando debaixo d'água, sem respirar, não há segundos *takes* – e houve muitos mergulhos de um *take* apenas. Foi possível juntar a estas imagens, outras imagens que o Mário já tinha feito, noutros mergulhos, noutros lugares do mundo. Eram imagens incríveis: a Mafalda comportava-se como uma dançarina no mar, no silêncio, como se lhe pertencesse – o mesmo sentimento de pertença de *Aman-San* (Varejão 2016) com as caçadoras de pérolas do Japão.

*Num mundo de sete bilhões de pessoas, onde cada centímetro de terra foi mapeado, grande parte foi desenvolvida, e demasiada destruída, o mar permanece o deserto final invisível, intocado e não descoberto, a última grande fronteira do planeta. Não há telefones, e-mails, tweeting, twerking, sem chaves do carro para perder, sem ameaças terroristas, sem aniversários para esquecer, sem penalidades para pagamentos atrasados com cartão de crédito e sem o cocó de cão para interferir antes uma entrevista de emprego. Todo o stresse, barulho e distrações da vida são deixados na superfície. O oceano é o último lugar verdadeiramente silencioso da Terra. (Nestor 2015, 17)<sup>5</sup>*

### **2.3 O Pescador**

De todos as realidades e de todas as pessoas neste projeto, o pescador era o mais impressionante. Era expectável que os pescadores fossem pessoas brutas, condenadas a um trabalho duro, mas a verdade é que o mar tem uma mística inexplicável, trabalhar com o mar pode ser uma condição, mas é também uma bênção. Durante a captação de imagens para este projeto, todos os pescadores foram muito sorridentes, marcavam um companheirismo que já não se encontra nestes dias, muito menos na vida profissional. Estavam em sintonia, todos sabiam o seu papel, há um respeito não verbal que está para além dos palavrões e dos nomes que se vão chamando uns aos outros.

Já tivemos oportunidade de referir a “arte xávega”, a propósito do filme *Maria do Mar* (Barros 1930).

*Complementarmente, Maria do Mar é também documental, na forma como faz um registo direto da comunidade e das suas práticas. Veja-se, nesse sentido, os planos ou sequências do alar da rede e do esforço conjunto para tirar os barcos do mar e colocá-los em areia seca, por vezes com auxílio de bois. (Pinto 2015, 212)*

---

<sup>5</sup> Tradução livre da autora

É um tipo de pesca que ainda se pratica nos dias de hoje, mas já com ajuda de meios mecânicos. A tradição mantém-se nos areais de várias praias da costa portuguesa e nas aldeias piscatórias, como é o caso da Costa da Caparica, o local eleito para este projeto. A “arte xávega” é uma pesca artesanal, feita com rede de cerco. Um barco a motor leva as redes e pode afastar-se até um quilómetro da costa. Largam as redes no mar e voltam para terra, fazendo uma espécie de semicírculo com a rede. Em terra vão puxando e enrolando a rede, com auxílio de motores. Ângelo Carlos (2020) explica a “arte xávega”:

*É uma arte que, como a gente costuma dizer, é uma arte cega, que a gente nunca sabe o que é que apanha. A gente larga a rede, puxa para a praia, que é o arraste para a praia, mas é uma pesca que a gente nunca sabe o que vai apanhar.*

É na Nova Praia, junto ao bar “Chapéu de Palha”, que os pescadores puxam continuamente as redes, se as condições do mar permitirem. Fazem-no praticamente todos os dias do ano. É comum, no verão, nas praias da Costa de Caparica, os banhistas juntarem-se à volta dos barcos e dos tratores, observando atentamente o trabalho dos pescadores.

Pouco a pouco, foi possível a aproximação com este grupo de pescadores. Os dias foram passando e, à medida que iam passando, eram conhecidos os rituais, os papéis e as pessoas. Numa equipa com cerca de 20 pescadores, foi Ângelo Carlos quem mais se destacou, com a alegria com que contava as histórias, com a paixão com que se entregava ao que fazia, na forma como cuidava dos seus companheiros e como ensinava os mais novos. Havia qualquer coisa naquele homem do mar, havia paixão. Para Ângelo Carlos (2020) ser pescador, nas suas palavras, *é ter uma liberdade muito grande de trabalhar com a natureza.*

Tal como nas filmagens com o surfista, ou com a mergulhadora, foram muitos os dias de dificuldade em filmar os pescadores na praia. Nunca era certo quando os pescadores iam ao mar, uns dias não iam porque estavam a arranjar as redes, outros porque estavam a arranjar o barco, outros porque havia demasiadas alforrecas no mar e isso fazia com que partissem as redes, outros porque o mar estava tempestuoso. Foram muitos os dias de chegada até à praia em que não havia pesca. Outra dificuldade em filmar era a areia

e a rebentação. Ao seguir os pescadores na sua atividade, uma das dificuldades era a falta de lugar para colocar o equipamento para trocar de lentes e, por isso, muitas foram as vezes em que o equipamento se encheu de areia e água salgada.

Era fácil reconhecer algumas características do livro de Ernest Hemingway, *O Velho e o Mar*, nestes pescadores. Trata-se da história de um velho pescador cubano, que leva meses sem pescar nada. Quando, finalmente, o peixe morde o isco, um peixe de tamanho anormal, o velho pescador entra numa luta de vários dias para o conseguir trazer para casa. No entanto, acaba por ser derrotado e voltar só com a espinha do peixe. Atente-se na passagem: - *Não penses, velho. – disse alto. - Segue o teu rumo e aceita o que vier.* (Hemingway 2015, 67).

Ao conhecer melhor o Carlos e a sua equipa de pescadores, pode-se reconhecer que a gente do mar é muito supersticiosa e que, muitas vezes, não têm alternativa se não depositar a fé no mar, acreditando numa pesca com muito peixe e sem perdas de vida. Ser pescador implica uma entrega ao mar e, por isso, aceitar as vontades do destino ou o divino. Ângelo Carlos (2020) relatou algumas histórias que viveu durante pescarias do passado:

*Uma vez a gente estava para sair com o barco e deram três ondas no barco e viraram a proa do barco sempre para terra. Eu disse: Se ele não quer, a gente não vai, vamos embora. (...) Não vás, que ele não quer que vás E a gente não vai, vai para casa, vai noutro dia.*

Filmar os pescadores acabou por levar muitas vezes à repetição de ações, filmar as mãos calejadas, que tanto lançam as redes ao mar como as puxam, num movimento que se repete vezes sem conta – e o Carlos já o faz sem pensar. *O cinema cria as suas imagens usando o mundo como matéria-prima, como material plástico oferecido e disponível.* (Mendes 2013, 204)

Através dos pescadores, foi revelada outra perspectiva do mar, outra forma de moldar personalidades, outra espiritualidade. Filmar os pescadores revelou-se uma surpresa, ver a alegria que eles têm no contacto com o mar, com a natureza. Ao contrário do que se esperava no início deste projeto, existe uma alegria, uma felicidade muito própria nestes pescadores. É costume dizer-se que vivem com tão pouco e associamos este tão pouco aos bens materiais, carros, casas, roupa. Mas a verdade é que muitos deles podiam até trocar de profissão e escolhem não o fazer, talvez porque acabam por reconhecer que têm um estilo de vida único, com um contacto com a natureza único, como comenta Ângelo (2020):

*Tem sido meu amigo, tem sido meu amigo. Para alguns não tem sido, já os levou, já não é amigo deles, mas para mim tem sido meu amigo. Tem-me dado, já me deu alegrias, também já me deu tristezas, que às vezes não ganho nada e fico zangado com ele, mas dá umas vezes para as outras. Não posso dizer que ele é 100% meu inimigo, é assim a vida.*

As três realidades, embora sejam realidades muito distintas, na forma de estar e de ser, têm muitas mais coisas em comum do que aquilo que era esperado encontrar. No que diz respeito ao mar, todos participam numa dança, todos o encaram de uma forma espiritual, todos o respeitam e todos têm uma simbiose que lhes é única e distinta. As grandes questões que se colocavam nesta altura do projeto eram: Como editar estas imagens? Como fazer justiça a estas realidades? Como conciliar estas três perspectivas numa ideia de totalidade? Como passar a experiência do mar através do cinema?

#### **2.4 Equipamento e tecnologia: Opções, dificuldades e soluções**

Dziga Vertov (1923) afirmava que o cinema era um meio de linguagem de uma comunicação infalível e total, uma linguagem total. Afirmando que os homens não podem aperfeiçoar os olhos, mas podemos sim aperfeiçoar a câmara de filmar até ao milímetro. Neste projeto, desde o início, que se colocaram dois grandes desafios, não só o de filmar o mar, mas também o de filmar *dentro* do mar. Por isso, a escolha de equipamento cedo se tornou muito importante para a realização do mesmo, condicionada por questões orçamentais. Procurando a melhor solução possível, foi decidido filmar as imagens fora d'água com a câmara do dia-a-dia, a câmara a que já

estava habituada, uma *mirrorless*, a Fuji XT3. As lentes usadas em grande parte foram a Fuji 18-55mm F2.8-4 R, a Fuji 35mm f/1.4 R e a Fuji XF 55-200mm f/3.5-4.8 R. Como esta máquina usa um sensor APS-C, o equivalente a 35mm dos filmes, isso implica um fator de corte nas lentes de 1.53x, por isso, a distância focal das lentes tem de ser multiplicada por 1,53x. Esta viria ser a minha ferramenta principal na captação de imagens para este projeto.

Depois de resolvida a questão da captação da imagem fora d'água, havia necessidade de resolver a segunda parte do desafio: como filmar dentro d'água, quais as melhores opções e a preços relativamente acessíveis? A maior parte das produções cinematográficas ou fotográficas construía a sua própria caixa estanque, como foi o caso do filme de Joaquim Sapinho, ao filmar as imagens de surf no *Deste lado da Ressurreição* (Sapinho 2011). Sem possibilidade de construir uma caixa estanque para a câmara utilizada neste projeto, foi comprada uma espécie de capa/ estojo estanque, permitindo mergulhar a uma profundidade razoável. Neste caso, foram escolhidas as capas da Ewa Marine, uma marca reconhecida e com muito boas críticas, relativamente à produção deste tipo de material. Logo nas primeiras experiências, a filmar amigos a surfarem, havia uma enorme dificuldade em estar dentro d'água com uma câmara. A rebentação constante, a falta de estabilidade, a densidade da água, tudo isto me retirava o controlo do que se estava a fazer e parecia desorientar-me em relação aos objetivos da filmagem. Não era possível ver o ecrã da câmara, não era possível focar manualmente, por isso, o objetivo era procurar algo mais automático, mais simples.

A solução encontrada para superar aquelas dificuldades esteve na GoPro Hero 8 Black, também muito preparada para este tipo de ambientes aquáticos, permitindo filmar a profundidades até 60 metros, já com ecrã incorporado, estabilização de imagem e muito boa resolução. De volta às imagens dentro d'água, com amigos a surfarem, desta vez o controlo da câmara correu muito melhor, talvez por ser mais pequena e mais fácil de manusear. Para além da qualidade da câmara, a própria marca também fornece inúmeros acessórios que facilitam as gravações dentro d'água, como bolsas flutuadoras, suportes de câmara para segurar com a boca, o que permitia entrar dentro d'água com a prancha e acompanhar os surfistas, enquanto surfavam. Para além da Fuji e da GoPro,

foi usado um *drone*<sup>6</sup> para filmar. Neste caso, recorreu-se ao *drone* da *DGI, mavic air*, o que, que se veio a revelar uma grande mais-valia neste projeto.

---

<sup>6</sup> Câmara de filmar, suportada por uma máquina voadora de controlo à distância, utilizada para fazer imagens aéreas.

### **3. Do mar ao filme – A percepção imersiva**

Que o espectador seja invadido pelo mar, que sinta o mar, que sinta a experiência do surfista, da mergulhadora e do pescador, que se deixe ser afetado por eles, que mergulhe sensorialmente no projeto – é esta a nossa perspectiva. Mais do que tentar interpretar as imagens, o espectador deve senti-las, ele mergulha nas imagens ao mesmo tempo que estas entram nele. E aqui, com o mar como objeto e sujeito da experiência, isso pode tornar-se nítido e patente. Seguindo a elaboração do projeto, chegamos a este capítulo, o da passagem para o filme, a fase de montagem ao encontro do filme no material filmado, através do ritmo e do movimento.

Resta-nos ir ao encontro das práticas da percepção imersiva mais relevantes e experimentais, enquadradas pela componente tecnológica que se foi desenhando nas últimas décadas.

Os anos 60 foram muito ricos na exploração de novas formas de fazer cinema<sup>7</sup>, de grande desenvolvimento tecnológico, de manipular o mecanismo e de o usar em prol da criatividade e da arte, de usá-lo como uma nova forma de expressão, sem grandes custos na produção, dando também a oportunidade de se criarem pequenos grupos de artistas e de conseguirem desenvolver o seu trabalho, mostrando-o a audiências mais críticas. A introdução do cinema digital e multimédia foi mais um dos grandes avanços tecnológicos (um avanço que ainda vivemos nos dias de hoje). Por outro lado, vemos também uma influência dos artistas plásticos na exploração deste tipo de cinema, com novas formas artísticas, novas linguagens e muitas experiências. No resultado de algumas destas experiências, sobretudo ao nível da instalação de vídeo nasce o “cinema expandido”, um termo trazido por Gene Youngblood ou um “outro cinema” por Raymon Bellour.

---

<sup>7</sup> Na expo de 1967, em Montreal, foram feitas várias experiências ao nível da projeção de imagens, desde a produção de *Labyrinth* (1967), de Alexander Hammid e Francis Thompson, onde uma série de espectadores observavam multi-projeções através de balcões, à produção de *We Are Young* (1967), uma projeção em seis ecrãs diferentes, que mostra bailarinos adolescentes a dançarem com seis perspetivas diferentes, o espectador podia ver estes bailarinos de seis perspetivas diferentes. Esta abordagem explora a capacidade da projeção com vários ecrãs, da projeção ter a capacidade de dar várias perspetivas do mesmo assunto, sobrecarregando o espectador de imagética.

*Assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, isto é, de uma teoria que pensa a imagem não mais que um objeto, e sim, como acontecimento, campo de forças ou sistema de relações que põe em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e preceptivas da imagem.* (Parente 2009, 23)

### **3.1 A Perspetiva expandida segundo Youngblood**

Neste projeto há uma procura pela expansão do conhecimento, expansão da experiência, expansão da imagética. O espectador deveria fazer parte da construção da experiência, envolver-se no caminho das três personagens, mergulhar nas imagens e escolher o melhor ângulo, aderir ao caminho preceptivo e sensorial.

Para Youngblood vivemos numa época em que os nossos sentidos estão constantemente a ser desafiados, a nossa evolução tecnológica ultrapassou a nossa capacidade psíquica de lidar com tanto fluxo de informação, ele chega mesmo a afirmar que a arte explica e que o entretenimento explora. O entretenimento dá-nos o que queremos ver e a arte dá-nos o que não sabemos que queremos. Youngblood acredita que esse “feedback” só é possível naquilo que ele chama o modo sinestético. O espectador é forçado a criar juntamente com o filme, a ter uma interpretação própria do que está a experienciar, se aquilo que está a experienciar tem algum aspeto não reconhecido numa relação prévia com o universo a que está circunscrito, ou se fornece uma linguagem que contextualiza antigas realidades de uma forma mais eficaz. Se a informação é redundante, como é no cinema comercial, nada é aprendido e é pouco provável que haja mudança. *Toda a arte é experimental, ou não seria arte*<sup>8</sup>. (Youngblood 1970, 65) Ele admite que o artista também cria com aquilo que conhece e que com os instrumentos que tem à mão, que não se podia criar arte se dependêssemos exclusivamente em informação que é totalmente nova. O artista descobre e aperfeiçoa uma linguagem que corresponde mais diretamente à experiência, ele separa a imagem do seu significado simbólico e revela o potencial escondido, o seu processo e a verdadeira realidade, a experiência.

---

<sup>8</sup> Tradução livre da autora

### 3.1.1 Cinema sinestético

Youngblood afirma que foram precisos 70 anos para o homem libertar o cinema do teatro e da literatura, tivemos de esperar que a tecnologia ultrapassasse a nossa consciência para que os artistas deixassem de tentar reproduzir a realidade exterior, para se virarem para o interior, para tentarem representar uma realidade interior, que vem de dentro. É através do conceito de cinema sinestético que Youngblood encontra a forma mais pura de fazer cinema, a forma do homem expressar um fenómeno total, a sua própria consciência. Ele afirma que o cinema sinestético é a única linguagem estética. *Cinema sinestético é a única linguagem estética adequada para o ambiente feito pelo Homem, pós-industrial, pós-retrato, com a sua rede multidimensional e sensorial de fontes de informação.* (Youngblood 1970, 77)

Para Youngblood é a harmonia de impulsos em direções opostas (como o mar) que produzem uma obra de arte. O seu efeito sensorial é conhecido como sinestesia. Youngblood diz que os dualismos são compostos por opostos harmónicos como o bom/mau, cima/baixo, dentro/fora, sim/não, ligar/desligar. Não pode haver fórmulas só com um sim ou um não, mas também devem operar com fórmulas que abordem o sim, não e o talvez. O cinema sinestético é uma arte de relações, a relação entre o filme e o espectador, no ponto em que a percepção humana (a sensação e a conceptualização) as aproxima. Por isso, ele afirma que o cinema-sinestético é a única linguagem adequada à vida e à estética contemporânea.

Estes opostos harmónicos estão em tudo relacionados com este projeto e com o mar, da forma como o percebemos e conceptualizamos, o mar pode ser um tudo / nada, dependendo do ponto de vista. Sendo que cada personagem representará um ponto de vista, poderemos ter pontos de vistas opostos que se apresentam ao mesmo tempo, o espectador vai trabalhar a experiência do mar na sua própria consciência. O cinema sinestético é contínuo no espaço e no tempo. *Não é nem subjetivo, objetivo ou não subjetivo, mas antes, tudo isto combinado: isto é, extra-objectivo.* (Youngblood 1970, 81)<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Tradução livre da autora

### 3.1.2 Sentimento oceânico

O cinema sinestético cria uma nova visão, uma nova consciência, uma consciência oceânica. A consciência oceânica de que falou Freud é como se sentíssemos a nossa existência individual perdida numa união mística com o universo e Youngblood diz que nada poderia ser mais apropriado para uma experiência contemporânea. *O efeito oceânico do cinema sinestésico é semelhante ao fascínio místico dos elementos naturais: olhamos maravilhados para o oceano ou para um lago ou rio.* (Youngblood 1970, 92) <sup>10</sup>

No cinema sinestético o espectador tem um papel ativo. Este tipo de cinema requer um esforço criativo por parte do espectador, ele é convidado a participar numa experiência, ao contrário de um cinema narrativo, em que uma história é contada e o espectador tem um papel passivo. O conteúdo do cinema sinestético é criado através de uma empatia entre o filme e o espectador. Isso acontece no filme de Stan Brakhage, *Dog Star Man* (1961 – 1964), um ambiente psíquico criado pelo espectador, cujos recursos criativos foram profundamente evocados pelo filme, é uma série que se divide em quatro filmes. Filmado em 16mm e na ausência de som, mostra a odisséia de um lenhador que sobe uma montanha coberta de neve, acompanhado pelo seu cão, com o objetivo de cortar uma árvore. Enquanto sobe a montanha, o lenhador testemunha uma série de visões místicas, de uma procura por um ser divino, dos vários ciclos da natureza e num misticismo gênese do cosmos. Esta experiência foi considerada uma das mais inovadores da época, Brakhage foi considerado um visionário, assinalando uma época experimental no cinema.

*Imaginemos um olho não governado pelas leis da perspectiva feitas pelo homem, um olho sem preconceitos pela lógica composicional, um olho que deve conhecer cada objeto encontrado na vida por meio de uma nova aventura na percepção. Imagine um mundo vivo com objetos incompreensíveis e cintilando com uma variedade infinita de movimentos e gradações de cor.* (Brakhage 1963, 29) <sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Tradução livre da autora

<sup>11</sup> Tradução livre da autora



Figura 1 - *Dog Star Man* - Stan Brakhage (1961 – 1964)

Há um esforço para manter o espectador atento às suas emoções. Esse sentimento está muito presente na nostalgia do desconhecido, nas emoções, nos sonhos, nas palavras não ditas, nos silêncios. É a nostalgia da presença do sentimento oceânico em vez de uma nostalgia que se remete ao passado e à memória. Segundo Youngblood este sentimento oceânico é uma rendição às formas irracionais e confusas da natureza, transmite-nos um sentimento de harmonia interior com as forças responsáveis por estes fenômenos, dissolvem-se as fronteiras que nos separam da natureza, o espectador é incapaz de perceber se as imagens são impressões vindas de fora, ou se vêm de dentro, há um caminho de descoberta da nossa própria criatividade e de que até que ponto a nossa alma participa na criação constante do mundo.

### 3.1.3 Cinema cinestético

Youngblood define o termo estético como “experimentar algo” e por isso cinestético é uma forma de experimentar uma coisa, por meio de forças e energias associadas ao seu movimento, a isso é chamado de cinestesia, a experiência da percepção sensorial. Ele afirma que aquele que está ciente das suas qualidades cinéticas, possui, portanto, um sentido cinestético e que o sujeito fundamental do cinema sinestético (forças e energias), não pode ser fotografado, não é o que nós vemos, mas sim o processo de ver, é o acontecimento do resultado da própria experiência, que existe apenas no observador. Não se pode fotografar forças metafísicas, nem sequer representá-las, pode-se, sim, evocá-las numa consciência inarticulada do espectador. O cinema cinestético evoca sentimentos cognitivos da consciência inarticulada, ao que Youngblood chama de empatia cinética. A atividade cinética consiste na mente traduzir o que vê com mais

significado para o estado psicológico emocional, de forma não articulada. A articulação dessa experiência ocorre na percepção dela e é totalmente não verbal.

*Sincretismo é um campo total de opostos harmônicos em metamorfose contínua; esta metamorfose produz uma sensação de cinestesia que evoca na consciência inarticulada do observador o reconhecimento de um evento-padrão geral que está no próprio filme (...) O reconhecimento desse evento padrão resulta em um estado de consciência oceânica. (Youngblood 1970, 110) <sup>12</sup>*

Pat O'Neill é um escultor com formação em belas-artes e por ter esta formação conseguiu encontrar formas de explorar certos conceitos perceptivos no cinema, sobretudo porque as vinha aplicando nas suas esculturas e nas suas instalações ambientais. *7362* (1967), de Pat O'Neill, foi uma das primeiras experiências que utilizava os media como dispositivo “escultural”, enfatizando as qualidades cinéticas na projeção. O'Neill filmou bombas de extração de petróleo, que podiam ter uma conotação sexual, dado o seu ritmo, filmou também figuras geométricas e uma rapariga nua, que na montagem se transformou numa figura orgânica e se misturava também com as figuras mecânicas, era difícil perceber, o que é o que (Figura 2). Tudo se misturava num tom orgânico e fluido. A grande inovação deste filme deu-se na montagem, usando técnicas de baixo-relevo e de alto contraste, na impressão negativa e positiva. Espelhou algumas imagens e sobrepôs algumas imagens sobre si mesmas em diferentes polaridades. *O conteúdo emocional do cinema sinestésico existe em relação direta com o grau de percepção consciente do ato de perceber e, portanto, raramente é previsível. (Youngblood 1970, 111) <sup>13</sup>*

---

12 Tradução livre da autora

13 Tradução livre da autora

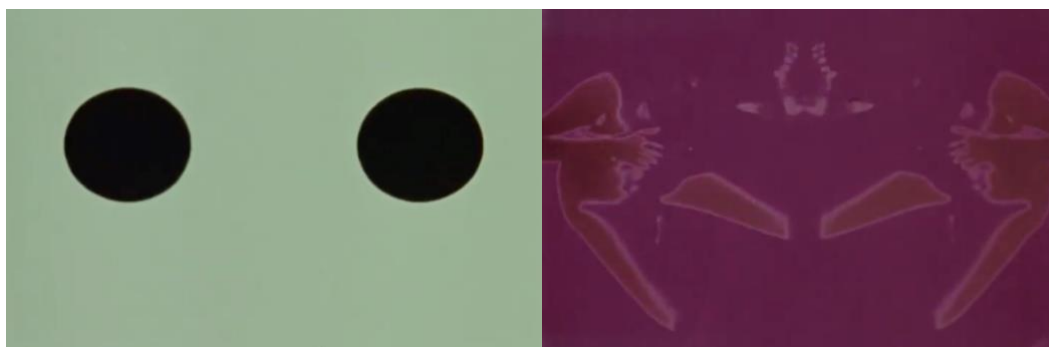


Figura 2 - 7321 - Pat O'Neill (1967)

O filme *Wavelength* (1967), de Michael Snow, é verdadeiramente inovador e minimalista. Todo o filme de 45 minutos, trata-se de um único plano, de câmara fixa, um zoom-in de um estúdio em Nova York, de três paredes, um teto e um chão. O filme começa por mostrar o espaço e tudo o que acontece nele, pessoas que habitam na sala, o vários espaços temporais, dia e noite, o tempo vai passando e vamos percebendo que a câmara está a fazer um zoom-in para o centro da sala. O olhar do espectador ignora tudo o que está à volta concentrando-se no centro da sala. A câmara é o personagem principal neste filme, por vezes até conseguimos pressentir a sua presença através de pequenas hesitações no seu movimento. Cada vez mais a câmara fecha o ângulo, este ângulo diminui até ao ponto em que, em todo o ecrã, temos uma fotografia de ondas que estava pendurada no centro da sala, entre duas janelas. A fotografia está no filme o tempo todo, mas só no final é que conseguimos descodificar o que está dentro desta fotografia.



Figura 3 - *Wavelength* - Michael Snow (1967)

Michael Snow enfatiza a estrutura, estuda as distâncias temporais e físicas, torna visível o invisível. Confronta a essência do cinema, as relações entre ilusão e o facto, do subjetivo e do objetivo. Podemos dizer que o filme não tem um sentido em específico, que o verdadeiro sentido do filme está na relação entre o filme e o espectador e no que esta experiência produz.

### 3.1.4 Montagem e sinestesia

Youngblood diz que o cinema sinestético inclui as ideias da montagem de colisão de Eisenstein<sup>14</sup> e a montagem de ligação de Pudovkin<sup>15</sup>, mas que estiverem muito restritas ao seu tempo. O cinema sinestético transpõe a noção de realidade, não está preocupado em ser objetivo, não corta o mundo em fragmentos, um efeito que Bazin atribuiu à montagem, principalmente porque o cinema sinestético não está preocupado em ser objetivo. Youngblood diz que o novo cineasta está preocupado em mostrar o que sente.

*Isso não implica que devemos renunciar ao que Eisenstein chamou de "montagem intelectual". Na verdade, a justaposição de conflitos intelectuais é aumentada quando eles ocorrem dentro da mesma imagem. (...) O cinema sinestético, cuja própria estrutura é paradoxal, faz do paradoxo uma linguagem em si, descobrindo a ordem (lenda) escondida nele. (Youngblood 1970, 87)<sup>16</sup>*

Bazin ao falar do efeito Kulechov<sup>17</sup>, diz que as imagens têm de sugerir uma ideia por intermédio de uma metáfora ou da associação de ideias. *O sentido não está na imagem, ela é a sombra projetada pela montagem, no plano de consciência do espectador.* (Bazin 1991, 68)

Muito assente na ideia de espontaneidade e da complexidade da linguagem de que Youngblood fala, mas utilizando sobretudo a montagem intelectual de Eisenstein como referência, como guia, com o objetivo de criar um nível mais complexo na montagem segundo Eisenstein, é na montagem intelectual que se podem produzir ideias e sentidos que não se encontram individualmente nas imagens, é pela junção desses planos que se produzem ideias que não estão em nenhum deles. *A montagem intelectual é a montagem não de sons harmônicos geralmente fisiológicos, mas de sons e sobretons de tipo intelectual: conflito-justaposição de efeitos intelectuais que os acompanham.* (Eisenstein 1949, 82)

---

<sup>14</sup> Montagem com choque entre os planos, choque entre elementos opostos. Quando dois planos distintos são conjugados, um novo significado é adquirido na construção mental do espectador.

<sup>15</sup> Privilegiava a continuidade narrativa, mas assumindo um espaço/tempo essencial ao espectador, libertando-o do que não precisa de ver. Uso encadeado dos planos para construir a ideia real do filme.

<sup>16</sup> Tradução livre da autora

<sup>17</sup> O choque entre dois planos pode produzir um novo significado que não está inerente em nenhum dos planos usados. Pode atribuir-se um significado uma imagem, dependendo dos planos que lhe seguem ou que antecedem.

## 4. Montagem do projeto *Ir ao Fundo do Mar e Viver*

### 4.1 Uma rede de quatro fios

A montagem começou com o objetivo de juntar as imagens de cada uma das perspectivas. Desta junção resultaram quatro experiências:

- A experiência do mar recheado de imagens de mar, com os sons do mar. São planos de ondas a bater nas rochas, planos de *drone* na posição vertical, de quem observa o mar de cima, planos de *drone* em direção ao azul da linha do horizonte;
- A experiência do surfista, com a voz do surfista contanto a sua perspectiva, as suas experiências, juntamente com os sons das ondas, mas da perspectiva de quem está dentro de água, uma perspectiva mais próxima. Planos do surfista que mergulha nas ondas, ao lado dele, acompanhando a sua viagem na zona de rebentação. Planos de *drone*, que observam o surfista em todo o seu percurso, planos sem corte acompanham a passagem da rebentação, a espera até ao apanhar da onda e voltar novamente a ter o mesmo ciclo. O surfista está ali enrolado na rebentação. Rema afincadamente. Ele tem um objetivo, uma motivação e não desiste. Está em esforço contínuo, ele e sua prancha, como se fossem um. Misturam-se entre as ondas. É impercetível onde começa e acaba a espuma. É impercetível onde começa e acaba a linha o horizonte. O surfista, ainda ofegante, enfrenta a sua última onda e acalma a sua respiração à medida que a onda passou e o mar acalma. A câmara estará dentro e fora de água, as ondas dentro e fora de água, o escuro entre a espuma e o claro da linha do horizonte do mar, perde-se a orientação, não sabemos onde estamos.
- A experiência da mergulhadora, longos planos que acompanham o mergulho de forma que fosse possível perceber que este mergulho estava a acontecer com uma única respiração. São planos lentos que acompanham a mergulhadora, o fundo do mar, planos que respeitam o tempo de mergulho e a contemplação. A mergulhadora prepara-se. A sua respiração é orientada. Ela inspira e expira profundamente, prepara o corpo e os batimentos cardíacos desaceleram. A mergulhadora está em meditação, antes de penetrar no oceano e se deixar levar pelo mar. Na mergulhadora são planos mais lentos, a câmara participa numa

espécie de dança com a mergulhadora, são realçadas as formas do corpo, os pequenos gestos. A mergulhadora está perante a vastidão do mar.

- A experiência do pescador, planos que se repetem constantemente, mostrando também as ações repetidas do pescador, quer a lançar a rede, quer a recolher a rede, estes planos foram intercalados, com planos dos pescadores de *Maria do Mar* (Barros 1930). Os tratores, as marcas dos pneus na areia, o barco na linha do horizonte, as redes, as mãos calejadas que as puxam, as reações no rosto do pescador. O barco dos pescadores, como habitual, sai rumo ao mar. Abandona a praia e, antes de tomar rumo, quase que é dominado pelas ondas fortes na zona de rebentação. No rosto marcado pelo tempo e pelo sol, é revelado um olhar tranquilo, de quem experienciou muitas vezes a fúria do mar.

É na junção destas experiências e no papel ativo e empático que o espectador recria a descoberta, juntamente com o autor, alimentando um potencial mais criativo, ele é convidado a participar numa experiência.

*As montagens de Kulechov, a de Eisenstein ou de Gance não mostravam o acontecimento: aludiam a ele. Eles tiravam, sem dúvida, pelo menos a maioria dos seus elementos da realidade que queriam descrever, mas a significação final do filme residia muito mais na organização dos elementos que no conteúdo objetivo neles. (Bazin 1991, 68)*

## 4.2 O acaso da montagem e o acaso do mar

Depois de reunir as quatro experiências, o ecrã foi dividido aleatoriamente. Uma vez o ecrã parte-se em quatro, outras em dois, outras em três até ao extremo de ficarmos só com uma imagem explorando o fascínio por essa única experiência apenas. A partir deste momento, todo o filme / experiência, foi montado através da aleatoriedade, da aleatoriedade da montagem que jogava com o paradoxo da aleatoriedade do mar. Dizer que, apesar de ser uma montagem aleatória, não quer dizer que os efeitos de montagem de Einstein não estejam lá, estão, a partir dessas sequências previamente organizadas. Estas decisões deixadas ao acaso permitem emoções espontâneas e espaço para sensações avassaladoras do cinema sinestético.

Em todo este percurso pela descoberta do mar, quer seja através dos livros ou das exposições visitadas, e sobretudo, nas mensagens que cada um dos intervenientes acabou por dirigir, todos referenciavam o impacto ambiental que os mares e oceanos sofrem a cada dia que passa. Por isso, o contexto de destruição que vivemos contemporaneamente não podia ser ignorado, uma vez que é um tema tão inerente ao mar. Este projeto havia que refletir sobre a efemeridade de tudo o que temos hoje, pensar que um dia podemos deixar de conhecer o mundo como ele existe, neste ciclo perfeito onde a vida prospera em todos os sentidos. Podemos estar a caminhar em direção à morte, a dar passos na própria extinção. Por isso, havia que ser feito algo neste projeto que assinalasse essa destruição. A solução foi “destruir” também as próprias imagens. Esta experiência foi feita a partir das referências de Michael Snow (Snow 1967) e de Stan Brakhage (Brakhage 1961-1964) e a forma como exploraram as imagens pós-produção, para introduzir alguns dos efeitos a fim de potenciar os sentidos imagéticos. Esta experiência na pós-produção começou na exploração das cores, forçando o contraste e saturando mais os azuis, de forma a conseguir dar mais uniformidade a todas as imagens e a pronunciar mais o azul. Ao explorar as cores até ao ponto da inversão delas, utilizando o efeito “negativo”, foi encontrado o ponto de destruição que procurava. A maior parte das imagens do mar, quer seja da perspetiva exterior, da rebentação ou das imagens debaixo de água, a cor azul invertida, a maior parte das vezes transformava-se em laranja ou vermelho, uns tons apocalípticos, de morte, de fim. O tema da destruição ambiental e do efémero apresenta-se através da interrupção do movimento do mar, da quebra da estética e o vermelho das cores

invertidas (o efeito de negativo). A dimensão plástica da imagem sofre alterações, o conceito de destruição expande-se e a sinestesia resulta de um feliz acaso desta montagem.



Figura 4 – *Ir ao Fundo do Mar e Viver* - Elisabete Mendes (2021)

No caso do pescador, foi usado muitas vezes o efeito de “loop”, ou seja, repetir várias vezes o mesmo momento do filme, um momento que chega ao fim e volta novamente ao início, repetido de forma exata as mesmas imagens que acabámos de ver. Este movimento repetido, serve para o espectador entrar na esfera do pescador, que muitas vezes repete os seus movimentos, durante horas a fio. Este efeito de repetição amplia o olhar do espectador, torna-o atento a estes movimentos constantes. O tempo passa no filme, o tempo passa na vida real, mas os movimentos são sempre os mesmos, são movimentos mecânicos que se repetem e que não evoluem e não há a expectativa que evoluam. O movimento incerto e mutante do mar contrasta com o movimento certo do pescador, um movimento que se repete sempre da mesma forma, um ciclo de repetições quase perfeito.

Tal como no filme de *Dog Star Man* (Brakhage 1961-1964) foram colocadas algumas imagens sobrepostas. As imagens de *Maria do Mar* (Barros 1930) umas vezes foram sobrepostas às imagens do pescador, outras foram colocadas ao lado, para um exercício psíquico por parte do espectador. Estas imagens não são para ser interpretadas, o objetivo não é criar um efeito sensacionalista ou dramático, não há um significado específico, mas sim uma nova experiência, uma nova camada de perceção, uma chamada ao efeito cinético e ao sentimento oceânico, um apelo à criatividade do espectador, para que faça emergir uma realidade na sua consciência, que está para lá do passado e do presente.



Figura 5 – *Ir ao Fundo do Mar e Viver* - Elisabete Mendes (2021)

Nas imagens do mar, por vezes, foi utilizado o efeito espelhado “mirror effect”. Este efeito usa parte da imagem e espelha-a, tudo dentro do mesmo quadro, podemos espelhar, quanta vezes queremos. Neste caso, houve momentos foi espelhado uma vez, ou seja, o lado direito da imagem aparecia refletido no lado esquerdo do ecrã. Noutros caso, foi espelhado até quatro vezes a mesma imagem, criando uma espécie de vórtice para o centro da imagem. Todo o movimento do mar convergia para o centro da imagem. Uma nova imagem surge depois da aplicação destes efeitos, uma imagem totalmente diferente da imagem original, muito semelhante ao que Pat O’Neill fez em *7362* (1967). Ao aplicar efeitos sobre as imagens de bombas de extração de combustível, atribuí-lhes um novo significado.



Figura 6 - *Ir ao Fundo do Mar e Viver* - Elisabete Mendes (2021)

Estes elementos adicionados à montagem não são fórmulas pré-concebidas que levam ao suspense, ao drama ou ao sensacionalismo, são métodos genuínos, sem

condicionamentos. Os meios digitais e os seus efeitos foram utilizados como ferramentas para trabalhar as imagens, da mesma forma que um escultor trabalha sobre matéria-prima, vai-lhe atribuir uma nova forma. Aqui, a arte é evocada na forma mais pura, mais livre e sem regras, sem ter de obedecer a uma composição lógica, resultando numa aventura preceptiva. Todas estas técnicas ajudaram a produzir o efeito pretendido no filme: o acaso, a imagética, a repetição, e até mesmo a agressividade e força. Características também muito presentes nas características do mar.

*Encontramo-nos numa conceção da realidade feita de uma associação de fragmentos, sejam estes quais forem, e sem que a totalidade formada em definitivo tenha existência prévia. Por mais que os filmes de Vertov constituam cada um uma totalidade, é a parte de cada plano, a sua parte na soma, que importa. Os elementos na montagem de Vertov não são como palavras acrescentadas ou cortadas a um texto, mas como números adicionados ou subtraídos a uma conta. É a própria identidade do resultado, a natureza, e não a sua qualidade que se veria modificada por uma outra escolha. (Amiel 2007, 74)*

## 5. Nota final

*“O cinema não é simplesmente a câmara, é a montagem.”* (Deleuze 1985, 129)

Adotando um princípio experimental, este projeto permitiu enaltecer o trabalho da montagem, através da montagem foi possível adotar um princípio experimental, dar lugar ao acaso e à experimentação, inundar o espectador de imagética, adotar uma linguagem sensorial, criar uma experiência imersiva, tentar exponenciar as imagens explorando o domínio do mar. Foi através de uma experiência imersiva que se procurou uma percepção pura. Este filme resulta numa experiência perceptiva que envolve o espectador num ambiente imersivo, sensorial, do inconsciente. A verdade é imanente à realidade, o sentido vem de dentro da matéria, o espectador é incapaz de perceber se as imagens são impressões vindas de fora, ou se vêm de dentro, há um caminho de descoberta, o espectador é desafiado e convidado a trabalhar criativamente enquanto assiste ao filme. É a montagem que trabalha e que atribui o efeito sinestético de que Youngblood fala, é na montagem que surge o cinema puro, que exponencia o movimento das imagens e que enaltece a fotogenia. O mar está, definitivamente no centro deste projeto e entre os vários oradores do filme, é o mar que assume o papel principal, todo o movimento que é dado pelos intervenientes, o pescador, o surfista e a mergulhadora, convergem para o movimento do mar.

Esta experiência desafia a possibilidade do cinema em ativar a dimensão sensorial no espectador, este projeto assumiu uma posição experimental, em busca do cinema puro, um “outro cinema” como lhe chamou Bellour ou uma “outra percepção” como afirmou Deleuze. Aproximando-se à ambição de Dziga Vertov<sup>18</sup> de construir um mundo mais perfeito do que aquele que é percebido pelo olho humano, neste projeto, há a tentativa da câmara revelar o real, mas através do movimento que a própria montagem imprime no filme.

---

<sup>18</sup> “Eu, cine-olho, crio um homem muito mais perfeito do que aquele criado por Adão; eu crio milhares de homens diferentes, segundo modelos diferentes e esquemas preestabelecidos. Eu sou o cine-olho. A um, tomo os braços, mais fortes e mais habilidosos, a outro tomo as pernas, mais bem feitas e mais velozes, ao terceiro a cabeça mais bela e mais expressiva e, graças à montagem, crio um homem novo, um homem perfeito.” (Vertov 1923, 40)

*Em todo o caso, o cinema experimental americano irá até aí e, rompendo com o lirismo aquático da escola francesa, reconhecerá a influência de Vertov. Em todo um aspeto deste cinema, trata-se de fato de atingir uma percepção pura, tal como está nas coisas ou na matéria, até onde se estendam as interações moleculares.” (Deleuze 1985, 133)*

## BIBLIOGRAFIA

- Almeida, Mário. 2010. *A cultura do Surf: Desporto, Estilos de Vida e Consumo*. Lisboa. Universidade Técnica de Lisboa Faculdade de Motricidade Humana.
- Amiel, Vicente. 2007. *Estética da Montagem*. Lisboa: Texto & Grafia, Lda.
- Bazin, André. 1991. *O Cinema: Ensaio*. Rio de Janeiro: Brasiliense.
- Bellour, Raymond. 2008. “A querela dos dispositivos.” *Revista Poésis*, 15-22.
- Costa, Bénard da. 2000. “Maria do Mar um Filme de José Leitão de Barros.” *Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema*.
- Deleuze, Gilles. 1985. *A Imagem-Movimento. Cinema I*. Lisboa: Documenta.
- Eisenstein, Sergei. 1949. *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Felperin, Leslie. 2019. “Ama-San review – A deep dive into Japan's fisherwomen culture.” *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/may/17/ama-san-review>
- Hemingway, Ernest. 2015. *O Velho e o Mar*. Porto: Porto Editora.
- Mendes, João Maria. 2013. “Sobre cinema fotografia e outras artes.” *Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal e no site do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC)*, 194-217
- Nestor, James. 2015. *Deep Freediving, Renegade Science And What The Ocean Tells Us About Ourselves*. rofile Books Ltd.
- Parente, André. 2009. *A Forma Cinema: Variações e Rupturas*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- Pinto, Afonso Manuel Freitas Cortez. 2015. *Portugal (1928-1968): Um Filme de J. Leitão de Barros. Tese de Doutoramento em História da Arte Contemporânea*. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.
- Ribeiro, Carla Patrícia Silva. 2011. “O heróico cinema português: 1930-1950.” *Revista da FLUP*, 209-220.
- Verne, Júlio. 2000. *Vinte Mil Léguas Submarinas*. Virtual Books Online M&M Editores Ltda.
- Vertov, Dziga. 1923. “Kinoks: Uma Revolução.”
- Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York : ARTSCILAB 2001.

## FILMOGRAFIA

1929. *Finis Terrae*. Realizado por Jean Epstein

1930. *Maria do Mar*. Realizado por Leitão de Barros.

1948. *Les Feux de la Mer*. Realizado por Jean Epstein

1961-1964. *Dog Star Man*. Realizado por Stan Brakhage.

1967. *7362*. Realizado por Pat O'Neill.

1967. *Wavelength*. Realizado por Michael Snow.

2011. *Deste Lado da Ressurreição*. Realizado por Joaquim Sapinho.

2016. *Aman-San*. Realizado por Cláudia Varejão.