

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



MONTAGEM DE EDGAR PÊRA: IMAGEM E SOM

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

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

Ivo Manuel Costa Mendes

Lisboa, setembro de 2017

MONTAGEM DE EDGAR PÊRA: IMAGEM E SOM

Ivo Manuel Costa Mendes

Relatório de Estágio 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 **Paulo Otavio Bezerra Leite, Professor Adjunto - Área de Produção - Departamento de Cinema – ESTC.**

Lisboa, setembro de 2017

Índice

Introdução	5
Rodagem	7
Interação/Experiência.....	7
Durante as rodagens existiu uma previsão de montagem?.....	8
Pré-montagem	9
Prever a projeção (a escala do plano e a posição dos elementos)	11
Crença na videoprojeção?	12
Filmar para compositing.....	13
Fazer crer, falsear	14
Contacto com a Montagem	17
Escolha dos planos, o valor significativo de cada um.....	17
Montagem das cenas, por planos.....	19
Sons e imagens que o diferenciam	21
Filme para a competição do MotelX.....	22
3D (E a Sua Imersão)	27
Edgar e as tecnologias do 3D	27
Imersão do 3D	27
Imersão Falhada	29
Sobreposição em 3D	30
O som merecido para o 3D.....	31
Kino-Dadaísta	32
Estética dos filmes.....	32
Formas construtivas	33
Kinopop e Punk Is Not Daddy	35
Uso do mundo banal para integrar elementos que vive na imaginação	37
Cada Filme, Uma Peça de Arte	40
Construção ou desconstrução?	40
Estilos.....	40
Matérias.....	40
Meios.....	41
Formas.....	41
Banda desenhada, a sua construção para a sua leitura	42
Arte d´A Janela	44

Imagem e som	45
Sons e imagens ícones de That Uncertain Feeling:	45
O som não diegético do episódio 8 da série Decalog:.....	46
A força da música na montagem de Mother´s Wish:	46
Implementação dos filmes em exposições	48
Excitação do Plano	49
Conclusão.....	51
Filmografia.....	53
Bibliografia	53

Introdução

Quando me deparei com a dificuldade na escolha entre elaborar um projeto, uma tese ou realizar um estágio, senti que tinha de optar pela via que me proporcionasse um impulso para o mercado de trabalho. A aprendizagem e o aperfeiçoamento de técnicas era o que pretendia receber em troca. Após imergir em livros e teorias, comecei a ter mais vontade de estar frente a frente com o trabalho, mas sempre com um pensamento em segundo plano.

O estágio com Edgar Pêra, que se estendeu por sensivelmente 14 semanas, foi bastante gratificante. Trabalhei e debrucei o meu relatório sobre as técnicas e estilos que usava nos seus filmes. O meu maior foco foi, de facto, o som e a imagem a que ele recorria para criar uma peça de arte.

O meu contacto com a rotação do filme *Caminhos Magnéticos* ajudou, em larga escala, a perceber como funcionava um *set* de filmagem e de montagem de uma obra de grande importância. À medida que as filmagens seguiam o seu rumo natural, fui-me questionando sobre determinados assuntos: como seriam aquelas imagens e sons montados? Que forma iriam assumir? Como ligar as cenas e a sua colocação no filme?

O contacto com vários tipos de imagens e sons confundiu-me numa fase inicial, mas esta confusão permitiu que a minha mente se abrisse e compreendesse grande parte do seu funcionamento e importância. Penso que é precisamente aqui que reside a importância de estagiar. Todas as questões que despontaram internamente durante o contacto com o material fílmico, possibilitaram que o relatório fosse mais diversificado e abordasse outros assuntos que não são comuns (a questão dos filmes em 3D ou das influências da banda desenhada).

As obras de Edgar demonstram inúmeras influências e aproximam-se das obras de outros autores, como Jonas Mekas. Aqui, surge um grande exemplo que será mencionado no relatório, porque Edgar usa nos seus *cinediários* formas de montagem e de filmagem idênticas a Jonas Mekas, que são merecedoras de referência.

A pós-produção, sendo uma função que não se desliga das práticas de Edgar, não foi colocada de lado. Tendo como ponto de partida a abordagem de alguns aspetos das suas alterações na imagem, cheguei à conclusão que também apresenta os seus efeitos na montagem. A forma de montar aquelas imagens é mais cuidadosa e mais precisa.

Desde imagens do século XVI a filmes do corrente ano, existiu uma grande comparação de técnicas e formas de montagem com os filmes de Edgar. De salientar que é necessário ter em atenção os temas e os materiais que o mesmo utiliza para construir os seus filmes.

O fator que me impulsionou a olhar a situação de outra perspectiva e me alterou o cardápio temático a versar neste relatório foi o trabalho em grupo. As conversas sobre o 3D, a transmissão de ideias após a criação de algo, as próprias piadas e momentos de lazer. O trabalho em grupo invoca a uma abertura da nossa mente relativamente a outros aspetos sobre os quais nos debruçamos. Levou-me a perceber outras características que, à primeira vista, não teria descoberto. Oferece outros pontos de vista, aos quais não teria chegado sozinho. Um grupo é comparável a um organismo mutável que evolui a cada contato entre si e a obra.

Rodagem

Interação/Experiência

Durante a primeira parte da rodagem do filme *Caminhos Magnéticos* fui confrontado com a relação que as pessoas estabelecem entre si e com a sua função. Por ser uma grande produção é exigida uma maior perfeição e pretende-se que o trabalho seja dividido por equipas (produção, câmara, iluminação, etc.). A minha vontade passava por estar em contacto com todas as áreas e ajudar todos os que me fossem permitidos, dada a minha experiência com filmes *indie* de baixo orçamento e equipas reduzidas. A certa altura, verifiquei que o mais indicado seria cada um executar a sua função, ou seja, cada departamento realiza as tarefas para que é incumbido, sem se intrometer nos restantes.

Outro fator que se revelou de grande impacto foi perceber a força com que determinadas pessoas se entregam ao cinema. A sua experiência e a sua dedicação facilitam a resolução de problemas por parte de cada departamento e fazem com que tudo corra pelo melhor (falo, mais especificamente, da parte da produção). Há também aqueles elementos, tal como indicado anteriormente, que se prontificam a ajudar qualquer área sem qualquer tipo de relutância. São aqueles que eu denomino de apaixonados pela arte do cinema. São aqueles que fazem o filme rodar, movidos pela paixão e dedicação por algo *que não é deles*, mas que, na verdade, é mais do que deles pela grande doação pessoal que empregam em cada trabalho. Este é um esforço aplicado em prol do cinema, pelo melhor do cinema, isto é, *grandes energias para mover a película*.

Cada plano filmado, cada arranjo que seja necessário fazer, implica tempo. O facto de existirem pessoas a serem pagas, a partir do instante em que realizador diz “ação”, coloca pressão no sentido de não haver margem para erros. Qualquer falha, fosse ela de que natureza fosse, acarretaria uma série de custos que são de evitar (pagar aos atores, comida, aluguer de material e espaço, etc.). Daí advém a necessidade de uma equipa grande, em que cada um tem uma função desde gerir e orientar, até à execução da tarefa. Uma boa organização e planeamento fará diferença posteriormente, não só na rodagem, como também na montagem. A existência de uma boa anotação, de boa informação na claquete, de som perceptível da descrição, facilitará a sincronização e fará com que seja mais rápido seguir para o passo seguinte, a montagem.

Neste ponto, a conclusão a tirar é que a boa organização vale mais do que uma grande equipa.

Durante as rodagens existiu uma previsão de montagem?

Dado o método de trabalho do Edgar, senti muito o aproveitamento do momento, onde não existem preocupações com possíveis problemas e onde se aplica toda a concentração. Fui-me apercebendo de tal situação durante a rodagem do filme *Caminhos Magnéticos*, em que é efetuado um *mastershot* (*establishing shot*) da cena que íamos trabalhar e depois fez-se a *découpage* dos vários planos, contra-campo, pormenores, etc. Esta forma de trabalhar forneceu aos atores um maior à vontade, permitindo uma maior interação entre eles e facilitou uma interpretação mais completa e segura do papel que iam desempenhar. Tal facto, possibilita também que Edgar se aperceba do movimento dos personagens no espaço, permitindo uma melhor orientação dos mesmos. A maioria das orientações que ia dando não era apenas nos ensaios (alguns também filmados), mas durante a filmagem dos planos considerados finais. Para certas pessoas tal é inconcebível, aqui é apenas uma questão que se prende com uma solução na montagem e que se mostra facilitadora do desenrolar do *take*.

À semelhança com o que Edgar já afirmou: “Interessa-me ter ideias sobre como fazer as coisas e quais os temas, mas depois a formatação narrativa deixo para a interação entre as minhas ideias e a prática dos atores.” (CIPRIANO, 2011) O modo como Edgar dirige os atores durante a rodagem vai resultar na narrativa que é, por assim dizer, a montagem. Deixando que cada momento seja aquilo que deve ser na sua unicidade, o realizador português, tendo apenas um pequeno esboço do que pretende fazer, vai construindo o produto final faseadamente, baseado no trabalho em equipa (caso o trabalho exija a existência de uma).

Ainda que a repetição das cenas não implique uma cópia a papel químico da colocação espacial anterior dos personagens ou as falas ditas exatamente da mesma forma, podem ser usadas na montagem pela sua força dramática ou de melhor movimentação, por exemplo. Trata-se, portanto, de uma questão dos planos colarem melhor uns com os outros. E, mesmo que algumas interpretações tenham corrido bem à primeira, posteriormente, na montagem, podem não funcionar organicamente umas com as outras e vice-versa. Pode até ser percebida como uma solução para não cansar tanto os atores. É uma forma de trabalho mais fluida, uma vez que os atores se sentem mais soltos, precisamente por não existir uma rigidez ao nível das falas e dos movimentos.

Obviamente que esta liberdade que é oferecida aos atores, não retira a possibilidade de surgirem algumas dificuldades e fragilidades na montagem. No entanto, o facto de se fazerem vários *takes* de cada plano, acaba por alargar o leque de opções de corte onde existem algumas falhas. Visto isto, concluo que a montagem para Edgar Pêra é uma solução de vários problemas. Ele usa e abusa dela para fazer o seu cinema. Como o próprio explica, “o objetivo é testar os materiais até ao limite e pô-los em confronto em situações de montagem” (____, 2001)

O planeamento de corte, que é considerado por muitos realizadores como parte essencial para seguir para a rodagem, aqui não é preocupante. O tempo que, possivelmente, se gastava em proceder à *découpage* da cena durante a pré-produção é usado noutras questões. É importante tomar consciência que, durante a rodagem, esta *découpage* se torna mais significativa devido à orgânica do espaço, porque a imaginação, por vezes, não corresponde com a realidade. Logo, estar em contato com os elementos presentes na cena fornece uma visão mais direta e real daquilo que se pode trabalhar. Obviamente, falo da colocação da câmara no espaço.

Na montagem, ocorre a junção dos planos e das cenas, em que os planos funcionam entre si, através da sua colocação em confronto uns com os outros, sendo que, para tal, são testados até se chegar a um resultado satisfatório. Contudo, a ligação entre cenas requer um pensamento prévio. É esta ligação que fabrica o fluxo do filme. Não é algo que impossibilite o realizador de montar as cenas na ordem que lhe parece mais lógica, mas gera uma linha de acontecimentos e pensamentos que farão mais sentido em determinadas posições.

“A montagem não é apenas um método para juntar as cenas ou planos separados, e sim um método que controla a direção psicológica do espectador” (FROEMMING, 2002; 63). A direção a que Liliane Seide Froemming se refere é elaborada através do confronto das imagens, não apenas na individualidade de planos, mas também entre conjuntos cenas que encaminham a uma interpretação.

Pré-montagem

Na maioria dos momentos, a composição gráfica do filme *Caminhos Magnéticos* é por vídeo projeção. Para que exista este elemento, terá de haver uma montagem prévia de imagens, no sentido das imagens projetadas e daquelas que decorrem no platô coincidirem.

Este tipo de estética envolveu um planejamento e decisão sobre as imagens a projetar. Houve momentos de alternância entre vídeoprojeção em *live* e a projeção de uma montagem já existente, o que nos concede outra dimensão, que será abordada mais à frente no capítulo *Cadeia de Ecrãs*.

A expressão “filmar para projetar”, chamou-me a atenção desde o início e suscitou-me alguma curiosidade, desde o ponto em que se filmava unicamente a imagem, sem som. O som, para estas imagens, será um processo criativo de interpretação e posterior à experiência de vários sons não diegéticos, de forma a conseguirem transmitir a ideia chave daquele instante de filme. Somente depois da projeção é que será possível ver qual o valor em quadro e daí conferir ao som correspondente a veemência entendida como necessária. O espírito que as personagens aplicavam naquela cena envolvia que a decisão sobre os sons a usar fosse tomada depois da montagem. Esta opção baseava-se não só na interação dos sons (que incluem o movimento e expressão dos personagens, o que exige alguma coerência entre sons externos às falas), mas também na intensidade de volume ou de quantidade de sons que podem ser dispersivos. A irrealidade por ser projeção, mas se assemelhar à realidade, leva a que a escolha dos sons seja uma recriação do som ambiente, assemelhando-se a uma subcamada que complementa a parte real dos personagens e a “irreal” que é projetada. É, por assim dizer, um retrato aproximado da realidade, ainda que com algumas fugas ao onírico.

No momento da filmagem de imagens sem som, surgiu uma curiosidade sobre a sua função interpretativa. A orgânica da montagem destas imagens apenas teve força dramática após a sua projeção.

Um exemplo mais concreto é quando *Raymond* está num sonho/pesadelo e vê a sua filha a bracejar debaixo de água de forma lenta, ao mesmo tempo que se sobrepõem imagens do mesmo. Quando ela aparenta afogar, há um peixe gigante, de boca aberta, que o assusta e o acorda. Estas imagens demonstram uma fluidez entre si, devido à deambulação da água e por ser um sonho. O peixe, por ser mais brusco, faz com que ele acorde e as luzes o iluminem, acompanhando o movimento do homem a levantar-se. O estado psíquico projetado foi transformado em paredes irreais que sustentam a mente de *Raymond*. Esta questão de pré-montagem funcionou, em grande parte do filme, mostrando de forma abstrata o que ia na cabeça do personagem.

Prever a projeção (a escala do plano e a posição dos elementos)

Em certas alturas, com o contato direto com aquele meio de projeção, Edgar preferiu experimentar outras imagens que não foram previamente compostas para a projeção. Estas ideias momentâneas exigiram tempo de preparação, porque existiam vídeos separados, de naturezas diferentes, que naquele instante era necessário experimentar. Também a posição e o encadeamento entre imagens levava algum tempo, daí a importância de necessidade organizacional. Além da organização, existe a questão da interação com o *software* de montagem/edição. O à vontade com o programa ajudava a poupar tempo, assim se explica a necessidade de uma equipa de *videomapping* especializada.

Foi interessante observar uma espécie de montagem em tempo real para ser refilmada. Fez-me lembrar parte do trabalho fotográfico de Carlos Relvas, fotógrafo do séc. XIX, que retratava não só o indivíduo sobre um fundo - que por si só já continha uma interpretação -, mas o cenário, os acessórios, as luzes, pessoas que ajudavam na reflexão da luz, etc. Existe, deste modo, uma segunda ou terceira dimensão de significado.

No filme *Caminhos Magnéticos* verifica-se, em certos momentos, uma nova dimensão de significado, nomeadamente a existência das projeções de imagens previamente montadas ou da criação de um *vortex* de imagens (conceito que será explicitado mais a diante). E ainda a informação que podemos retirar da representação dos atores e do espaço envolvente. Todos estes novos acréscimos exigem uma perceção mais rápida e constante. “Dispomos atualmente de menos tempo para descodificar a informação no meio de tantos estímulos visuais.” disse Possidónio Cachapa e Miguel Valverde (DIAS, 2011).

Tendo em conta que a pós-produção do som ainda não foi trabalhada, mas que as ideias se baseiam na estética já usada, o som continuará a ser um elemento importante e não apenas uma muleta da imagem. Como referiu Edgar sobre o seu filme *A Janela*: “houve um trabalho de pesquisa com uma série de pessoas que me obrigava a trabalhar o som não apenas como uma espécie de muleta da imagem, mas a fazer dele a essência do filme” (ANTUNES, 2001).

-Cadeia de Ecrãs

A necessidade de passagem de vídeos pré-compostos para a imagem de uma outra câmara que transmitia a ideia de imagens infinitas, criando um *vortex* de imagens, tem origem nos espelhos paralelos. Neste filme, esta técnica de criação de imagens em

profundidade justifica-se pela vertigem e confusão interna do personagem principal. É, portanto, uma questão artística que requer alguma precisão técnica. No filme, foram usadas duas câmaras para filmar tal momento: uma captava os planos que constituíam a cena, sendo esta a câmara principal; a outra encontrava-se ligada diretamente ao projetor de vídeo, que tanto filmava o objeto real como a sua projeção, fabricando sucessivamente uma cadeia de imagens.

Há cenas em que ambas as imagens foram configuradas para serem mostradas consecutivamente, umas a seguir às outras, em determinados momentos. Aqui, voltamos ao caso do acordar de *Raymond*. Vê-se o sonho dele a ser projetado pelo quarto e, quando este acorda, existem imagens da suposta parede do seu quarto. Quando *Raymond* decide ver o álbum de fotografias para recordar momentos da sua vida, tem-se acesso ao tal *vortex* de imagens, que nos mostra a ação e as imagens. Em seguida, quando se vê ao espelho enquanto se prepara para o casamento da filha, percebemos a existência de uma interioridade do personagem que não se consegue expor, mas que induz o espectador a pensar sobre determinada imagem. É uma imagem intrigante e um efeito especial natural criado durante a captação da imagem.

Um paralelo que pode ser feito com esta técnica o quadro *Patrulha Fronteira: Auto Retrato* de Paula Rego, artista portuguesa que, em 2004, pintou esta obra, que inclui uma série de espelhos que criam esta espécie de apresentação da personagem. A personagem, que não está em campo em primeiro plano, torna-se essencial no primeiro espelho, pois é ela quem segura um segundo espelho, que confere o reflexo da personagem em primeiro plano.

Crença na videoprojeção?

Neste ponto, surge, de novo, o confronto com a criação de elementos que podem ou não fazer crer o espectador no que está a ver. O facto da videoprojeção ser uma adição ao mundo real, não lhe retira a ligação que estabelece com a realidade, tanto nas imagens pré-concebidas como aquelas fruto da espontaneidade. Isto porque, é algo que, mesmo não sendo comum no quotidiano, está incorporado nesta imagem naturalmente. É fundamental não esquecer que a imagem contém valor ilustrativo dos fluxos mentais que um personagem sente em determinado momento.

A imagem projetada é a representação do sonho de *Raymond*. Comparando com outro tipo de filmes, temos a informação do que aconteceu no sonho após ele acordar, ou podemos ter um *mix* de imagens durante o sono. Em *Caminhos Magnéticos*, a informação do pensamento é dada no momento em que este acontece, o que se constitui como uma espécie de montagem no plano.

Aceita-se que existissem outras opções estéticas por parte do realizador, particularmente a visualização de imagens únicas do afogamento da filha, de peixes e/ou outros elementos portadores de informação. Todavia, existindo uma ligação direta com a mistura de naturezas de imagens, está-se perante uma obra de arte com profundidade de pensamento e imaginação. Deste modo, tal como Carlos Vaz (MARQUES, 2004) postula, “naquelas imagens que podem dizer-se cem mil coisas diferentes”.

A videoprojeção, neste filme, não é para ser levada a sério como sendo parte daquele espaço, mas sim como uma ilustração de um mundo estranho e confuso, a cabeça de *Raymond*. O fascínio de Edgar por elementos que não são relacionáveis não é novo, sendo que o seu processo criativo passa pelo estabelecimento de ligações entre “coisas que à primeira vista não seriam relacionáveis” (PALMA, 2006).

O filme foi pensado na base da projeção, porém a mistura entre projetores diferentes (intensidades distintas) e a posição dos projetores (fontes de luz) culminaram na impossibilidade da realização de algumas ideias previamente concebidas.

Em relação ao som que será usado *a posteriori*, existe a possibilidade do mesmo assumir como base o filme *Lisbon Revisited*, do próprio Edgar. Pensa-se que *Caminhos Magnéticos* é uma inspiração pura na alucinação da imagem e do som de *Lisbon*. O facto de existirem projeções levará a uma melhor aceitação da adulteração do som direto e a que existam sons não-diegéticos para acrescentar à ideia de que as imagens projetadas são oriundas de uma interpretação da mente de *Raymond*.

Filmar para *compositing*

Além de filmar para projetar, emergiu uma nova variante: filmar para fazer *compositing* da imagem. Portanto, tal consistia em filmar alguns elementos que se encontravam distantes ou noutras posições, que não eram as pretendidas para o filme *Caminhos Magnéticos*. Algumas ideias acabaram por não ser concretizadas, devido à irrealidade plástica que carregavam.

Contudo, esta forma de filmar consistia em captar alguns objetos ou edifícios, que depois seriam trabalhados em *After Effects*, de forma a parecerem-se com uma cidade real. A questão envolvente desta forma de trabalhar, além da experiência que é necessária para o recorte das imagens (com o qual não tive contato), é a gravação dos objetos em separado. Era necessário um planeamento anterior à rodagem, porque a luz tinha de estar coerente entre os objetos. Assim se explica o *pré-compositing*, que é útil para perceber como funciona, bem como ajuda a decidir sobre as melhores horas do dia, para que se obtenham os efeitos e resultados pretendidos.

Outra questão essencial relacionava-se com os valores a serem usados na câmara de filmar. Alguns elementos careciam de maior luminosidade que outros, por exemplo, daí o uso de menos um filtro ND. Uma situação em que estive presente foi a filmagem da Ponte 25 de Abril com a lua cheia. Obviamente, só com a imagem da ponte e da luz não se obtinha a luz ideal. Então, a solução pode passar por filmar ambos os elementos em separado. Isto ajuda a que haja um maior aproveitamento a partir do *compositing*. Ambos os componentes ficam bem iluminados, com a luz ideal para serem perceptíveis. Além disso, a lua pode ser colada no plano, de forma a ser mais apelativa, devido à escala a que foi filmada (um plano mais fechado que a ponte).

Fazer crer, falsear

Falsear foi uma palavra bastante usada durante as rodagens. A posição de certos atores, que diziam apenas algumas palavras, facilitava o manuseio da câmara e da posição da luz. Foi uma questão de economização de tempo, que não fragilizou o plano. O facto de se falar sobre esta intenção deve-se às inúmeras teorias existentes sobre o cinema: realidade ou tudo ficção? O facto de os planos serem colocados na ordem que revela melhor encadeamento, confere já alguma falsidade ou é apenas uma nova verdade? Mas a ideia não era representar a realidade? “No cinema há essa ideia de que uma pessoa não pode fazer alterações, como se filmar não fosse a maior das alterações.” (CIPRIANO, 2011).

Um exemplo de um filme português confundido com a realidade é *A Curva*, de David Rebordão. Este projeto, que foi substancialmente influenciado pelo filme *Blair Witch*, foi rodado por câmara à mão, que se justifica pelo facto de ser uma câmara nova e que vai ser testada naquele personagem. Existem poucos cortes no filme, o que oferece uma maior continuidade e um afastamento do intuito do mesmo. Estes aspetos

provocaram uma confusão com uma vídeo reportagem de uma noite em que três amigos davam boleia a uma desconhecida na estrada e ela confessava já ter morrido numa curva mais a frente. O filme é composto, maioritariamente, pelos três amigos que viajam no carro e, só perto do final, é que surge o tal fantasma. Neste sentido, também o facto de a maioria da narrativa do filme se afastar da questão do fantasma, apanha os espetadores de surpresa.

Esta intenção do realizador levou a que muitas pessoas vissem o filme e acreditassem na viagem e no fantasma. Mesmo depois deste exemplo, podemos verificar que foram os intentos de um só indivíduo que concedeu esta modelagem, esta visão específica perante determinados momentos.

Mesmo que se recorra a um plano sequência do início ao fim do filme (como é o exemplo do filme *Russkiy kovcheg*, de Aleksandr Sokurov), este ato já pressupõe uma proposta a uma realidade individual, pelo olhar de quem está atrás da câmara, que orienta a direção da lente ou executa cortes no plano, mesmo que seja a representação do real, documental. Portanto, é seguro apontar que “basta, para que a narrativa reencontre a realidade que um só dos seus planos (...) reúna os elementos antes dispersos pela montagem.” (BAZIN, 1957; 69).

Este ponto de vista funciona como uma ficção para o espectador, porque se fosse ele a estar naquele local, não seria daquela maneira. Ainda assim, as imagens em movimento que o espectador vê, leva-o a acreditar numa realidade, no que lhe estão a mostrar, daquela forma. Tal como na ficção, onde as imagens e a montagem operam na ilusão do espectador - ao ponto de o fazer acreditar naquela história e se inteirar sensorialmente por aqueles acontecimentos -, acabamos por estar diante de uma interpretação de um relato subjetivo de um facto, onde “há uma verdade que cada filme constrói.” (PENAFRIA, 2005; 3).

Uma ficção é essencialmente real, na medida em que o espectador está sentado a contemplar aquelas imagens. O momento em que este as percebe é real, sendo que, simultaneamente, aquelas imagens adquirem a sua quota parte de realidade, porque ele as está a ver. Ele acredita nelas e sente-as como suas. Além do termo ficcional imposto por outrem, não significa que o filme não seja real para determinadas pessoas. De acordo com Grilo (2000; 14), “o que importa assinalar é o facto de a produção de efeito de realidade do cinema não advir da realidade, mas dos códigos utilizados para a sua representação”.

Será apenas realidade aquilo a que temos acesso através dos sentidos? Ou perante um sonho, a sensação com que acordamos é um experimento de uma quase realidade?

Um sentimento, que de tão real que nos parece, de tão real que nos invade, se afirma como paisagens que de facto existem e se apresentam aos olhos, bem debaixo do nariz. Parece mesmo que se podem tocar, sentir os cheiros, tocar as texturas mas, na verdade, mais não foram que um sonho de uma quase realidade, que se esfumou com o despertar e a passagem de um estado inconsciente para outro dominado pela consciência. O facto de estarmos ligados ao subconsciente e de vivermos determinado momento torna-o real. Não é um real físico, mas é real. Como João Fantini se refere à subjetividade das imagens num texto em que compara o tempo renascentista e o 3D “na busca de uma representação realista da natureza, a arte termina por ser mais subjetiva, pois a ideia de representar o olhar humano cria a ideia da imagem vista da perspetiva de um sujeito.” (FANTINI, 2013).

Então, dada esta conclusão, afirmar-se-ia que o que vai na cabeça de cada um é uma realidade, mesmo que esses pensamentos sejam de viagens alucinantes por mundos que nenhuma outra pessoa tem acesso. Então tudo é real, tudo pode existir. Por outro lado, uma vez que há inúmeras visões sobre este assunto, pode dizer-se que a imaginação é algo distinto da realidade e, deste modo, intitulamos realidade aquilo que é físico e palpável. Então onde é que se encaixa o cinema? Será ele uma representação da realidade? Sim, porque aquele momento para ser filmado teve de existir. Foi uma realidade interpretada e dirigida, manipulada, mas existiu.

Sensivelmente nos anos 40, nos finais da segunda grande guerra, em Itália, iniciou-se um movimento cultural chamado *Neo-Realismo*. Criavam-se filmes ficcionais, através de determinadas características que se assemelhavam ao documentário, onde se retratava a realidade social ou económica de certa época. A narrativa buscava grandes inspirações no meio social e na crise que perpassava as sociedades. Como explica Penafria (2005; 11), “o cinema coloca o Homem na sua verdadeira relação com o mundo”.

A enorme confusão sobre a realidade, a sua representação e interpretação é algo subjetivo, que está dependente dos diversos pontos de vista e do desmembramento que podemos efetuar. Assim, “a realidade a que um filme nos dá acesso é menos a realidade em si e mais o relacionamento que o autor do filme tem com os intervenientes do filme” (PENAFRIA, 2001).

Contacto com a Montagem

Escolha dos planos, o valor significativo de cada um

“Todas as figuras são equiparadas por parâmetros visuais: o enquadramento, a luminosidade, o grafismo” (GERHEIM, (s.d); 164)

A escolha dos planos para determinada cena consiste, no cinema mais planeado e previsto, numa função quase prévia. A *découpage* de determinada cena é feita anteriormente para que na rodagem a orgânica flua melhor. No entanto, quando este modo de fazer cinema não se aplica (curiosamente muitas equipas fazem-no por motivos variados), a escolha dos planos tem de ser levada a cabo *a posteriori* das filmagens. Estes métodos de trabalho afetam a montagem e como o filme vai ganhando forma.

Quando trabalhamos sobre os ideais da imprevisibilidade, com ideias, mas sem formas definidas, exige-se da equipa uma maior articulação e gestão do tempo. A escolha do material filmado será uma tarefa com maior rigor, pois muitos problemas serão detetados apenas na mesa de montagem.

Tendo por base o estilo cinematográfico de Edgar Pêra, Dias (2011) declara que “em última instância, o objectivo será transformar os erros em soluções”. Ao existir um confronto com esses “erros”, e depois de todos os momentos de *stress* por parte da equipa de produção, a montagem pode tornar-se num processo mais divertido. Isto porque, podemos escolher *takes* variados que forneçam um alinhamento diferente do imaginado, se é que se imaginou algo. Esta liberdade proporciona ao realizador um modo de expressão artística mais aproximado aos tempos contemporâneos, a fuga ao formalismo. Esta visão é apenas concernente à forma do filme e não ao argumento.

A escolha dos planos varia consoante o realizador e/ou de montador para montador, dependendo do seu estilo artístico e da estética escolhida para ser aplicada no filme. Perante uma obra de Edgar, esperamos que existam imagens que suscitam alguma estranheza, nomeadamente no que toca aos movimentos de câmara ou escalas que se intercalam na montagem. À partida, a sua forma de filmar assenta nos ideais de confronto com o momento, aí se justifica a opção da escala do plano e do movimento da câmara. Estamos sempre em movimento e, assim, alcançamos maior informação no plano, além da ilusão e estranheza do subconsciente. Aqui, é possível afirmar que a escolha dos planos varia consoante o conteúdo, o movimento do objeto que lhe interessa mostrar, a forma do objeto através do movimento da câmara, etc. Deste modo, e tal como Eisenstein (2002;

81) acreditava, “o movimento dentro do quadro que impulsiona o movimento da montagem de um quadro a outro”. Este é um fator importante para Edgar no que se refere à escolha e seleção das imagens. Interessa-se por transmitir algo de forma direta, e não pela beleza, suavidade do movimento, ou pela sua harmonia das cores.

O facto de Edgar se interessar pelo conteúdo desta maneira, leva-o a preferir usar câmaras mais práticas e de fácil manuseio. Ou seja, câmaras prontas a filmar.

“Para além daquilo que a realidade efetivamente mostra há, contudo, uma outra dimensão que apesar de não ser efetivamente visível, palpável no domínio do real, também existe ao nível do inconsciente.” (COSTA, 2015; 54)

De acordo com a citação acima, as práticas de filmar determinada realidade e a escolha daquelas que fazem mais sentido para determinada obra, refletem-se na montagem. As imagens têm de possuir algum ponto de relação para poderem permitir a sua utilização. Mas isto não é linear e carece de uma avaliação que, certamente, irá variar de projeto para projeto. Nas suas obras, o interesse de Edgar é mostrar de modo fácil e eficaz um sentido (com uma “subcamada”, de alguma forma, gerar sentidos alegóricos a outra coisa, metáforas). Como Fernando Gerheim defende “o cineasta, embora coloque o conflito como princípio, irá valorizar, para criar sentidos com imagens, a metáfora, que, ao pôr duas ideias lado a lado, propõe uma comparação entre elas por semelhança.” (GERHEIM, (s.d); 160).

O resultado emerge através da apreciação do conteúdo de cada imagem e da experimentação do confronto até culminar num resultado satisfatório, de forma a provocar uma reação no espetador. Tal como Edgar admite, as suas intenções aproximam-se “muito mais do cinema sensorial do que do cinema emocional.” (PALMA & CARMO, 2006).

O facto de não haver um planeamento nem tempo para repetir cria estas imagens genuínas.

“Encontrar uma relevância fundamental da montagem, umas vezes sendo a imagem a sugerir ou exigir certas formas rítmicas ou melódicas, outras sendo os elementos musicais a determinar a organização discursiva das imagens.” (NOGUEIRA, 2010; 100)

Edgar, ao deparar-se com as imagens antes do início da montagem, constrói uma seleção baseada na forma que cada uma transmite, o que cada plano tem de melhor,

mesmo que sejam repetições de *takes*. Após a escolha, estabelece a ordem que considera mais correta e avalia a interação no seu conjunto, tendo por base o fluir cena. Assim:

“um apropriado juízo acerca da pertinência de cada plano passa pela compreensão do modo como ele sublinha aspectos específicos de uma acção ou personagem – a escolha de um plano é um trabalho de selecção que visa a sua combinação subsequente com outros planos, e cumpre funções narrativas ou dramáticas que devem ser coerentemente assumidas e justificadas. Desse modo, o plano serve para hierarquizar e guiar a atenção do espectador.” (NOGUEIRA, 2010; 35).

É este *modus operandi* que vai ter implicações na coerência de todo o filme. Mesmo que cada cena goze de uma forma individual, em contacto com as restantes sentimos que é um conjunto e não uma individualidade.

Montagem das cenas, por planos

A montagem que Edgar sofre alguma influência do *Mainstream*. Em termos simples, pode dizer-se que, grande parte das suas obras, empregam sequências de imagens fragmentadas, ou seja, vários cortes numa cena. Os seus filmes são rítmicos e cheios de informação detalhada com o objetivo de criar mais ação.

Na rodagem do filme *Caminhos Magnéticos*, numa das cenas iniciais (sala de *Raymond*), executou-se a *découpage* da cena em vários planos de diferentes ângulos. Seguidamente, na montagem existiu uma seleção do melhor momento para realizar o corte para outro plano, ainda que alguns dos planos filmados não fossem usados por questões de dinâmica de cena. A existência de vários pontos de vista permite uma maior dinâmica pela cena.

Existe uma procura de imagens de choque com a finalidade de atribuir ação à cena. Se colocarmos o paralelismo com a cena mítica de *Terminator 2*, em que um camião cai de uma ponte, vemos que existe uma alternância de planos que geram ação e curiosidade. Comparando com a cena de luta entre os resistentes e os guardas em *Caminhos Magnéticos*, entendemos que funciona da mesma forma. Foi gravado em dois *takes* com duas câmaras cada, para haver uma troca de plano maior, visto que a cena assim o exige. O momento captado com a intenção de criar curiosidade foi o do arrombamento da porta do acampamento dos resistentes. O facto de ser gravado com mais *frames* permite que se faça *slow motion*. Tal como na cena do *Terminator 2*, quando o camião cai e está perto

do chão, observamos a aterragem em *slow motion* para causar impacto e exacerbar a grandiosidade do momento.

Eisenstein denominava cine-punho o processo que irá conduzir a uma orientação do espectador, isto é, a montagem. (NOGUEIRA, 2010; 105).

Edgar gosta de estar em contacto com a ação. Percebemos que a maioria das suas obras são de câmara à mão e os planos tentam sempre chegar ao ponto da ação do acontecimento. Outro momento onde tal pode ser comprovado, em *Caminhos Magnéticos*, é na festa de casamento. Existe, na maioria dos seus filmes, uma espontaneidade na forma como a filmagem se processa, como podemos verificar nos filmes mais recentes (como o *Delírio em Las Vedras*) ou nos mais antigos (como *Matadouro* ou *A Cidade de Cassiano*).

Existe uma demanda pelo detalhe, como podemos atestar n´*A Cidade de Cassiano*, uma procura de chocar e sensibilizar o espectador. Colocam-se estas imagens de detalhe antes do plano geral ou até depois, de forma a esmiuçar o objeto. Podemos ainda ver, no início do filme acima mencionado, a apresentação do assunto que será abordado. É feita a introdução do tema e, posteriormente, apresenta-se a problemática abertamente para o espectador apreciar a sua beleza, mas, simultaneamente, para mostrar o estado de abandono de todos aqueles edifícios.

“A montagem é, portanto, a organização discursiva de acontecimentos ou ideias através da escolha e combinação dos planos, tendo em vista determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos. Trata-se, pois, de dar às imagens, ao juntá-las, um significado que isoladamente não possuem.” (NOGUEIRA, 2010; 94).

Uma curiosidade na forma de filmar de Edgar, que na montagem poderia pôr em perigo o corte do plano, é o movimento que este procura naquilo que está a filmar. Em *A Cidade de Cassiano* existem planos que mostram a verticalidade e a imponência dos prédios. Este movimento de câmara podia impedir que o plano seguinte encaixasse na perfeição, contudo o facto de estar constantemente a filmar aquelas características dos prédios de forma abstrata, por assim dizer, torna a forma do filme mais aceitável ao olho humano. Há um aproveitamento do movimento que é importante ressaltar. Aparentemente, Edgar tinha por costume filmar ao som da música, daí estes movimentos feitos a partir de estímulos auditivos e visuais.

“Alguns cineastas e teóricos chegaram mesmo a tomá-la [a música] e defendê-la como o elemento específico e essencial do discurso cinematográfico (entre eles, por exemplo, Kuleshov e Eisenstein).” (NOGUEIRA, 2010; 94).

Edgar é um artista que privilegia a montagem como ponto forte de dedicação. É neste departamento que Edgar concentra todos os esforços para fazer o seu cinema. Experimenta imagens e persegue um determinado resultado até estar satisfeito com o filme. Está, deste modo, encontrada uma explicação plausível para o facto de os seus filmes demorarem a saírem da mesa de montagem.

Sons e imagens que o diferenciam

A estética dos filmes de Edgar depende, predominantemente, da alteração da imagem e do som. O que ele faz é espremer a imagem, de forma a causar deformação, e criar novas imagens. Relativamente ao som, aplica efeitos, distorce, altera a velocidade, sobrepõe. Tudo isto suportado na imagem obtida. É, sem dúvida, uma técnica de concessão fílmica com base na experiência e manipulação.

Em parte dos seus filmes, usa imagens distorcidas com cores manipuladas, monta as imagens com sons igualmente distorcidos e irrealistas. Esta forma de trabalhar baseia-se na intenção de expressar e estimular a mente e os sentidos humanos, como podemos comprovar em *Lisbon Revisited*.

N´A *Janela*, a maioria da manipulação e montagem das imagens foi efetuada durante a filmagem. Filmávamos, rebobinávamos e voltávamos a filmar, criando sobreposições (com controlo na exposição para que não ficasse sobre-exposto, porque filmou-se a 8 mm, 16 mm e 35 mm). Criou-se ainda uma divisão de ecrã para que, mais tarde, se pudesse rebobinar e voltar a filmar aquele momento já registado. Desta forma, aproveitou-se a película para filmar vários momentos no mesmo *frame* sem que as imagens se alterassem fisicamente.

Em *Cinesapiens* podemos ver que existem momentos em que são criadas umas espécies de molduras em torno da imagem principal, dada a sua ligação direta ao teatro e ao cinema. É a margem até onde os espectadores podem ver.

Na parte em que Arnaldo Zeus fala para o público percebe-se que a imagem e o som foram adulterados. Neste sentido, tanto a imagem como o som foram postos em *Slow-Motion*, com o intuito de enfatizar o momento. Naquele ponto da montagem, aquela cena

fazia sentido ser em *Slow-Motion*. É um momento do filme em que o dramatismo força a que a imagem seja distinta do comum. Aquela personagem funciona como um controlador de mentes através das suas falas filosóficas. As imagens em sobreposição, a que o espectador tem acesso juntamente com o som lento, e com alusão à entrada numa gruta profunda, explicam-se pelo recurso à reverberação. Esta oferece ao espectador a visão sobre a força de Arnaldo Zeus, que tem de entrar na cabeça dos seus ouvintes, sendo que estes são também espectadores de cinema.

Concluo que a forma também faz a montagem. A estética das imagens tem influência na escolha e organização do momento onde será colocada ou, existindo incerteza, se será colocada. E, dependendo do momento da montagem, pode exigir uma estética da imagem como é o caso do filme *Paula Rego, Secrets & Stories*, onde existe uma sequência que impõe à forma uma demonstração da depressão vivida naquele momento da vida da artista. Assim, aquelas fotografias que são vistas devem transparecer essa ideia. Então, ao contrário de todas as fotografias que tinham sido mostradas, estas possuem uma circunferência que rodeia a artista e o restante está desfocado, sempre que a artista se encontra em ambientes sociais. Esta é a tentativa do realizador de entrar na mente do espectador, de fazê-lo crer e sentir parte desta depressão. O som não-diegético que acompanha estas cenas dá a ideia de deambulação, de notas soltas e longas que ondulam por algum lado.

Filme para a competição do *MotelX*

A ideia da curta metragem *SCAR* parecia aproximar-se, desde o início, da estética usada por Edgar. Assemelhava-se na forma de filmar, na câmara à mão, na inspiração dos sentidos a dar aos planos e na vivência daquele momento com a câmara como se fosse através dos sentidos de quem filmou. Reagindo ao dramatismo que o espaço transmitia no exato momento da filmagem de cada plano.

“Que tipo de plano usar? Que informação privilegiar? Que emoção transmitir? Como relacionar os planos entre si?” (NOGUEIRA, 2010; 6).

Estas foram as questões levantadas antes de se principiar a construção deste filme. Após a leitura do livro *Planificação e Montagem*, notamos uma maior abertura de pensamento que possibilita imaginar e calcular alguns aspetos a ter em conta na altura da filmagem. A ideia de optar por uma *handycam* justifica-se pela intenção de transmitir a

ideia de vídeo caseiro e, de certa forma, chegar à maioria dos espectadores mais facilmente. Além disso, contém uma linguagem inspirada noutros filmes de terror, como por exemplo, a saga de filmes *Blair Witch*; os *Paranormal Activity*; o filme narrado na primeira pessoa *Hardcore Henry*; e ainda o caso português, *A Curva*.

O filme *SCAR* é constituído sob o ponto de vista de um personagem que vive, praticamente na sua totalidade, um pesadelo. Daí a existência do interesse em explorar a visão de um relato na primeira pessoa, com a finalidade de emergir o espetador de tal forma, que o faz crer que o sonho/pesadelo é também seu.

“Constrangimentos estéticos ao processo criativo.” (NOGUEIRA, 2010; 25).

Luís Nogueira, referindo-se ao *Dogma 95*, pretende mostrar que, por vezes, podem existir determinados constrangimentos estéticos ao longo do processo criativo idealizado. Edgar Pêra, em parte dos seus filmes, usa certas restrições, involuntárias, nomeadamente a forma de filmar. A forma fácil de captar o momento, ser imediato, espontâneo. Tudo isto pode ser enquadrado, de certa forma, no *Dogma* por ser capaz de alcançar, implicitamente, a naturalidade do momento. Mas, na montagem, ocorre uma fuga da realidade e da representação da realidade tal como ela aconteceu. Edgar usa e abusa da edição/montagem para criar os seus filmes. A pós-produção pode ser empregue como uma forma estética.

No filme *SCAR* também existiu o propósito de usar. Pretendíamos filmar o momento de modo espontâneo, sem grande planificação. A vontade passava por sentir aquele momento como se a personagem vivesse assustada com o próprio sonho e, depois, realizar acréscimos na pós-produção. Estas adições são as elipses criadas na montagem, a correção de cor, o acréscimo de sons não diegéticos; mas não colocando de parte a forma básica de filmar - ser um personagem com a imagem.

A correção de cor assenta, ao longo do filme, numa variação de tonalidades de cores quentes e cores frias. De forma gradual, as tonalidades vão-se alterando conforme o filme se aproxima do seu desfecho. A ideia é do início transmitir a ideia de recordação, daí o recurso às cores quentes. Por outro lado, quanto mais próximo o personagem se encontra do seu grande medo (a água) mais as tonalidades se aproximam dos tons azulados. Outra explicação é o facto de à medida que se avança na curta, aumenta a tensão, a correria, coisas estranhas que aparecem. É uma forma de reforçar a narrativa.

Na componente sonora, o espectador é apresentado com uma variação entre mundos: o do sonho e do real. Os sons diegéticos e não diegéticos estão divididos entre o que é o espaço da deslocação (sons de passos, água, vento, etc.) e das vozes, a criação do irreal.

O modo de filmar induz à chamada de atenção para determinados pontos no espaço, que são importantes para a criação de tensão. A forma de interpretar o espaço e o plano auxilia no processo de criação da banda sonora. Esta foi uma das aprendizagens que adquiri durante o estágio.

“O som continua a ser o que nos faz ver no ecrã aquilo que ele quer que nele vejamos” (CHION, 2016; 115).

Desta citação posso retirar que o som impele o espectador a ver ou imaginar aquilo que não se vê na imagem. Situando a frase noutra contexto, se o som não diegético funcionar de acordo com estes termos, é possível assumirmos que avançamos para uma realidade que não é visível, mas imaginável. É o que nos tentam explicar na análise do episódio 8 da série *Decalog*.

Neste tipo de projeto, as atenções geradas pelo movimento do plano e por sons que provocam a afinação os sentidos, permitem ao criador um jogo com as diversas circunstâncias. “O cinema, através de sua narrativa, transpõe ou cria determinada realidade, e, para isso, utiliza-se dos movimentos das imagens, conduzindo o espectador a um processo de identificação com aquela realidade; ou, por outro lado, nos casos de narrativas ficcionais, criando no espectador a ilusão de participar de uma realidade construída” (ROESLER, 2006; 26). Na série referida anteriormente, podemos estabelecer um paralelo com a afirmação de Jucimara Roesler. O uso das árvores e do som que produzem servem de distração para o espectador. Este será, mais tarde, surpreendido com um simples gato que assusta a personagem. A distração é usada a favor do criador para que se reúnam as condições para a criação de um pico de tensão maior.

A água constante torna-se um elemento dramático, porque é o grande medo da personagem do filme *SCAR*. É disso que sofre: de um possível afogamento. No entanto, a criação de momentos mudos, como na situação em que a rapariga aparece e desaparece na linha do comboio, foi decidida porque pretendíamos que a imagem reinasse. O fruto da montagem, que gerou aquele efeito especial, deixa uma espécie de vazio no surgimento daquele vulto. Contudo, existe o despertar da personagem quando o vulto desaparece, devido ao som da campainha do comboio. “O Silêncio nunca é um vazio neutro; é o

negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste.” (CHION, 2016; 50). A imagem contém “recursos que estimulam o deslocamento do olhar” (MIRANDA, 2011; 182) do espectador. Isto permite uma utilização do som a favor do montador, no sentido de criar um susto através da ausência do som (movimento da câmara, devido à concentração do espectador em determinada posição). Outro momento em que é usada a distração do espectador para introduzir um elemento subtil é nos jardins da casa. O vulto aparece subtilmente ao fundo, desaparecendo, em seguida, sem alarido.

Após a captação diária das imagens, apliquei a organização de ficheiros usada no estúdio. Ou seja, uma disposição por dia, por cena, escolhidas e pelo total. Esta seleção facilitou bastante, dada a viagem descomplicada entre os dias e as cenas de rodagem. Existe um acesso mais simplificado mesmo que, inicialmente, seja necessário despende algum tempo para as organizar. Este processo de seleção e organização ajuda a que o cérebro não se desconcentre nem disperse tanto da ideia pretendida.

Em seguida, após a leitura das imagens, encontramos alguns aspetos relacionáveis entre as imagens. O facto de usar câmara à mão, a existência de alguns movimentos de forte agitação - que se podiam cruzar e evitar que o espectador estranhasse a mudança brusca de imagem, sem usar efeitos de sobreposição das imagens. Desta forma, criaram-se elipses temporais, que se revelaram imprescindíveis para contar a história e inteirar o espectador do teste constante a que os seus sentidos são sujeitos. Além disso, as elipses funcionam como máquina de transporte entre espaços. No momento em que passamos do jardim da casa para um túnel na rua, já perto de uns edifícios abandonados, a linha do comboio, as árvores, etc., pretendemos que o espectador vivesse uma passagem sem um grande choque visual. A isto, Fernando Gerheim chama “similaridade gráfica e luminosa” (GERHEIM, (s.d); 166). Também Eisenstein recorre a esta técnica quando, no início da luta na escadaria de Odessa, no filme *BattleShip Potemkin*, faz a montagem pela forma dos objetos filmados, da orientação das pessoas e do horizonte, que eram constituintes do plano. Optamos pelo uso do movimento da câmara, deslocando-a para zonas negras e então fizemos dos túneis, das flores do jardim e do betão da cidade, o pórtico de viagem da personagem entre os vários espaços.

“A montagem opera com o tempo, é sua matéria-prima” (FROEMMING, 2002; 37).

A elipse, além de evitar a existência de tempos mortos (tal como a memória funciona, guardando apenas os momentos de maior interesse), também operou como um

modo de criação de suspense no espectador. O facto de se acelerar a viagem para determinado local inquieta a percepção. Provoca a sensação de uma aparente falta de uma espécie de ponte para chegar a determinado local. Este sentimento é verificável no momento em que a personagem contempla, perto da água, o vulto pela segunda vez. Este faz um gesto para que a personagem se desloque para a esquerda e, logo de seguida, o corte é feito para um plano com movimento, criando um choque visual na imagem, pois é o que a personagem sente no momento. Podemos sentir a carência da ponte, a ideia de fuga presente, de que o medo fica para trás, mas este continua a incomodar e a perseguir. “Deve-se aprender e entender que a montagem significa, de fato, a direção deliberada e compulsória dos pensamentos e associações do espectador” (FROEMMING, 2002; 62).

Após o jogo entre planos, a montagem entre cenas munuiu o filme de um fio condutor de interpretação. O início pela lembrança da sua casa, mas destruída; a passagem gradual para espaços com água e habitações destruídas; a morte que ameaça; a água que se aproxima, mas a personagem foge dela e refugia-se em locais secos, que contêm objetos de navegação, como barcos. Posteriormente, a necessidade de entrar na água para salvar uma pessoa, revelando ser ela própria (daí não haver hesitação) e, no final, a revelação de que é uma refugiada, que se encontra naufragada na costa perto da morte.

A grande indecisão neste filme foi o final. Aquele plano podia posicionar-se em vários momentos, inclusive no início do filme. Se este fosse o caso, transmitir-se-ia a ideia de que a personagem via a sua morte e acabava. O final pelo qual optamos cria, na mente do espectador, alguma incerteza sobre a morte da personagem. Valorizamos mais a posição desta cena no final, pois existe um mistério ao longo do filme, com a finalidade de perceber a origem daquela viagem à beira mar e das imagens do jardim labiríntico. Conferimos maior tensão e geramos mais interesse no filme, apenas pela colocação deste plano no final.

“Os cortes operados de uma cena para outra impõem uma lógica, uma leitura possível...” (FROEMMING, 2002; 16).

3D (E a Sua Imersão)

Edgar e as tecnologias do 3D

Edgar, impulsionado pela curiosidade do 3D, começou a filmar com uma câmara com um adaptador com duas lentes. Usou ainda um adaptador que dava a possibilidade de ter duas câmaras a filmar em simultâneo, no entanto tal não se revelou prático. Posteriormente, adquiriu uma máquina especializada em filmar em 3D. Sendo uma *handycam* facilita a sua utilização em qualquer instante, visto este ser o seu método de filmar.

Estas tecnologias permitem obter filmes em 3D *side by side* ou em anaglífico. Grande parte dos filmes em anaglífico de Edgar são a preto e branco, isto porque este formato gera um 3D à base de imagens a vermelho e a azul, que se podem confundir com as outras cores do plano. Disso é exemplo o que aconteceu com o filme *Delírio em Las Vedras*.

Imersão do 3D

O cinema 3D é uma tentativa de imersão, ou melhor dizendo, uma tentativa de imergir o espetador num determinado assunto, momento, personagem, etc. Quando fazemos um filme 3D experimental, temos, à partida, o interesse de entrar no subconsciente do espectador e fazer com que ele sinta fluxos de energia sensorial, que derivam de uma realidade. Permitirá que o espectador atinja um estado hipnótico mais rapidamente? Em princípio, o lado sensorial é atingido mais facilmente, pela estranheza da experiência.

Tudo se principia com um quadro retangular, aparentemente bidimensional. Daí a nossa estranheza em sentir aquelas imagens vivas naquele quadro, uma vez que dá a ideia de estarem para lá e para cá do quadro.

Para uma melhor compreensão do funcionamento da imagem estereoscópica, o livro *Realidade Virtual* explica os três tipos básicos de paralaxe:

“• **Paralaxe zero:** conhecida como ZPS (do inglês *Zero Parallax Setting*). Um ponto com paralaxe zero se encontra no plano de projeção, tendo a mesma projeção para os dois olhos (Figura 1 (a)).

- **Paralaxe negativa:** significa que o cruzamento dos raios de projeção para cada olho encontra-se entre os olhos e a tela de projeção, dando a sensação de o objeto estar saindo da tela (Figura 1 (b)).
- **Paralaxe positiva:** o cruzamento dos raios é atrás do plano de projeção, dando a sensação de que o objeto está atrás da tela de projeção (Figura 1 (c)).”

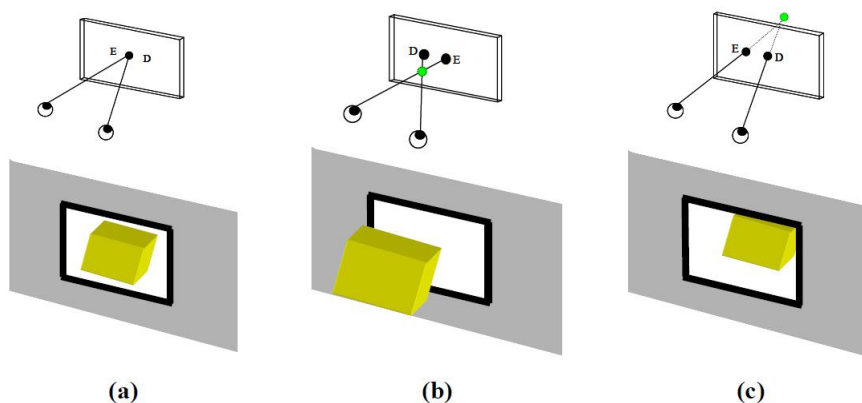


Figura 1 – Tipos de paralaxe: a) Paralaxe zero (ZPS), b) Paralaxe negativa e c) Paralaxe positiva.

(KILNER; TORI, 2004; 192)

O ser humano tem a sensação de viver rodeado de uma tridimensionalidade física. Porém, quando passamos esta ideia de volume para a nossa percepção de uma tela bidimensional - nomeadamente quando temos acesso aos limites da sala -, sentimo-nos como que sugados por aquele centro (a tela) que vagueia no espaço.

A grande dificuldade de percepção está na passagem da aceitação do “...mundo real, quando se olha para uma tela ou monitor, os olhos são acomodados sobre o plano da tela, mas são convergidos com base na paralaxe entre as imagens esquerda e direita. Portanto há uma quebra da habitualidade das respostas nos dois mecanismos.” (KILNER; TORI, 2004; 196).

À partida, ao optar por este formato, o realizador tem a intenção de imergir o espetador. Pretende que este tenha algum tipo de reação ao assistir ao filme daquela forma. O cinema 3D não deve ser visto apenas como “um recurso tecnológico atrativo, mas uma nova ferramenta a serviço da sensibilidade do realizador e uma nova dimensão da narrativa, literal e figurativamente.” (SAVERNINI, 2014; 483)

A grande questão é perceber se este formato permite ao espectador crer no que vê ou se é apenas intenção do realizador provocar incómodo no espectador quando confrontado com a experiência. Este desconforto pode existir. Contudo, após algum

tempo de imersão, começa a ser natural assistir a este formato, sendo variável de pessoa para pessoa. Depois, dependendo do projeto em causa, existe uma melhor aplicação. Torna-se num atributo estilístico que pode ser usado, como tantos outros ao longo dos anos (como aconteceu com a cor, por exemplo). A variante entre anaglífico ou *side by side* abre mais o leque das possibilidades.

Ao filmar a preparação do **carnaval de Torres Vedras**, na viagem a Lisboa senti um maior contato com as pessoas, com a câmara e com o motivo de estar a filmar. Tal pode ser explicado pela forma de filmar, pela câmara na mão, pela interação com as pessoas, sendo eu um personagem naquele meio ambiente. O facto de estar a filmar em 3D ajudou bastante, mas apenas para posterior visualização. Além de ter o espaço que se tornou apreciativo devido ao 3D, tinha-o como personagem daquelas imagens. Tive de lhe dar alguma atenção de forma a descodificar o que envolvia o que estava em primeiro plano, se fosse caso disso.

Imersão Falhada

“...se a indústria cinematográfica pretende continuar o sucesso estereoscópico, deve então não só aos aspectos do âmbito tecnológico, mas também às questões da composição da imagem...” (KUBOTA, 2012; 47)

Há alturas em que dizemos que o 3D não funciona. Existem alguns erros na captação para os quais, posteriormente, não temos solução na pós-produção. Um exemplo fácil de entender é o de, imaginemos, uma garrafa que é filmada em primeiro plano, mas as extremidades foram cortadas. Se a garrafa tivesse sido filmada por completo dava a sensação de estar para cá do ecrã. Assim sendo, existe um impasse que não facilita a perceção, então o nosso cérebro não acredita fielmente naquele mundo, distraíndo-se e caindo na falsidade.

Esta imagem vai comprometer aquelas com as quais está relacionada, dado o choque tridimensional existente. É como se houvesse um ecrã que não deixa passar o objeto até nós, como no resto das imagens. Para a existência de um bom 3D é necessário existir um plano base, um fundo e, depois, a junção de elementos noutras posições.

Tal como Claudio Kirner e Romero Tori explicam no seu capítulo 11.5.2 “Conflitos entre a Interposição e a Profundidade Paralaxe do livro Realidade Virtual”. Este livro ainda refere outro problema que se chama *Crosstalk*, que consiste na falha de

um dos lados da visão no mínimo de um *frame*. Isto vai fazer com que um dos olhos veja uma espécie de fantasma da outra imagem, não oferecendo a sensação de paralaxe.

Sobreposição em 3D

Quando se recorre ao uso do 3D numa obra, deve existir sempre um planeamento. A ideia, para que os espectadores vivam e sintam o momento mais intrinsecamente, é não haver anomalias na transmissão de profundidade, pois falamos deste formato. A sobreposição das imagens pode causar anomalias na perceção do espetador, devido à profundidade transmitida pelos objetos captados.

Para a instalação no *Rio Maravilha* existiu um confronto com imagens que permitiam um cruzamento interessante. Peixes de espécies diferentes que sobrepostos aparentavam nadar em conjunto. Esta associação surgiu do movimento dos peixes individualmente, ainda assim, no seu conjunto, transmitiam a sensação de estarem coordenados. Após esta seleção, vimos que se encontravam em posições de profundidade idênticas, ou seja, a sensação transmitida era de falsidade, era um 3D com falhas. Contudo, existiam partes em que nadavam mais longe ou mais perto e a ligação dos planos acabou por funcionar.

O essencial para que não existam problemas na pós-produção é que exista um planeamento prévio sobre os dois planos que vão ser filmados. Quando temos dois objetos em primeiro plano, é necessário ter atenção à distância a que se encontram. É mais uma dimensão para a composição do plano. Aqui, o diretor de fotografia deve saber qual é a intenção do realizador (mediante a captação de determinados detalhes) e qual será a sua composição na montagem. Isto porque, a sobreposição de dois planos, onde a intenção é a ligação das formas presentes nos planos, deve ser calculada. Devemos dar a ideia de que um dos planos contém elementos que provocam a ilusão de estarem mais distantes do outro plano. Assim, funcionam como *layers* que nunca cruzam o seu conteúdo.

Quando existe a intenção de estabelecer ligação entre imagens que se encontram em primeiro plano através da sobreposição, quase como uma metamorfose, funciona do mesmo modo que a tecnologia 2D. Mas a ideia de imersão e sensação do espaço vai cair na falsidade, porque o nosso cérebro não consegue processar estas imagens em simultâneo, visto terem profundidades e primeiros planos diferentes.

O som merecido para o 3D

“- O que vejo daquilo que ouço?

- O que ouço daquilo que vejo?” (CHION, 2016; 149)

Quando estamos perante uma imagem que cria um grande impacto no espectador, o som deve ser um elemento que se diferencia pela sua amplitude ou pela sua subtilidade. Em determinadas alturas, o som ajuda a imagem a reinar; noutras situações, em que a imagem é suficientemente forte, a existência de som causa confusão.

A decisão tomada relativamente ao som varia de pessoa para pessoa, sendo que a forma apreciativa tem que ver com a educação visual e sonora.

A criação sonora para o 3D, tal como noutra tecnologia qualquer, exige que sintamos o momento. Sendo que esta tecnologia oferece à imagem outro impacto no espectador, o som deve estar coerente e não atrapalhar a imagem. Contudo, deve permitir que a natureza da imagem sobressaia ainda mais. A grande diferença é que a imagem 3D oferece outro impacto ao espectador, daí a necessidade de uma maior atenção na criação sonora.

Kino-Dadaísta

Estética dos filmes

Quando nos deparamos com a obra de Fernando Pessoa, no filme *Lisbon Revisited*, vivemos uma verdadeira alucinação. É o seu imaginário, ou dos seus heterónimos, que não passavam da sua imaginação também, que fornece esta possível interpretação das suas obras. Obviamente, o filme *Lisbon Revisited*, de Edgar Pêra, não podia deixar de ser igualmente uma viagem pelo inconsciente. Isto deve-se ao uso do 3D, mas também à alteração da cor das imagens, por vezes em negativo, com a forte presença sonora.

A forma sonora confere a sensação de espacialidade, de vagueio pela mente e pelos medos e receios do ser humano. Um mundo sonoro que fere os sentidos, porque induz a recordação de momentos de angústia ou de medo. Disto é exemplo a força dramática da interpretação dos poemas, que vagueia pelas imagens e sons externos. Existe uma coerência entre os sons externos, as recitações e as imagens. Quando existe alguma agitação por parte da *voice over*, sentimos a alteração das imagens (tanto da cor como do movimento do enquadramento) e/ou uma forte inserção de um som externo, como, por exemplo, uma rajada de vento.

Estes elementos, colocados em confronto uns com os outros, oferecem uma interação com o inconsciente. É uma obra que fala sobre o ser humano, sobre os medos sentidos e ressentidos. Tal acontece com a cidade de Lisboa, que foi visitada e agora vista por outros olhos.

A reunião dos elementos, aparentemente sem ligação, emerge da inspiração do *Ready Made*, como podemos verificar em algumas peças de arte de Marcel Duchamp. A peça pode ser vista com outros olhos, fornecendo outra visão e ainda uma expressão.

Edgar conta histórias usando os elementos da realidade, com a impulsiva forma de filmar o momento. É possível até dizermos que, parte dos seus filmes, têm um quê de documental. O que lhe estimula o interesse para filmar determinado assunto é a naturalidade da situação, improvisada ou sem indicação prévia. São inúmeros os filmes que fez aplicando esta forma de filmar e montar, nomeadamente o *Delírio em Lás Vedras*, *Punk Is Not Daddy*, *Cinediários*, etc.

Formas construtivas

O *fast motion* e o *freeze* são técnicas utilizadas por Edgar, às quais outros artistas também recorrem. É uma forma dramática e chamativa de captar a atenção do espectador para determinado assunto, ou como forma de mudança dentro do mesmo filme (ex: banda desenhada). Conferindo a importância semântica da velocidade da imagem, o filme *Koyaanisqatsi* é um exemplo forte, visto ser constituído, em parte, pela alteração de velocidade das cenas. Esta mudança na velocidade é aplicada com o objetivo de expressar a aceleração constante do mundo, onde não se consegue controlar o desenvolvimento e consumo. Passa a ser um elemento narrativo do filme.

Na obra de Edgar, podemos encontrar estas alterações, que são usadas para que haja um frenesim na atenção do espectador, ou uma exigência de atenção relativamente a determinadas imagens, em certas circunstâncias. Um exemplo de fácil perceção é o filme *Konspiração dos 1000 Tympanos*. Este filme está constituído, na sua totalidade, pela aceleração da imagem. Esta estética visual foi influenciada pelo som, porque a música que constitui o filme é de um ritmo acelerado por natureza.

O filme é uma interpretação, sob a forma de expressão, da mente humana. Basicamente, é o uso do ritmo musical e do fluxo mental daqueles que são os adoradores daquele estilo musical. Este filme transmite a ideia de como é estar sobre o efeito de ser levado pela música, ou seja, viver o espaço exterior e o que ele engloba, mediante o consumo sonoro. São modas que cada contemporâneo sofre e Edgar pretendeu mostrar, em certa medida, o que se passava nos grupos de pessoas cultivadores de estilos musicais da altura. Almejava, simultaneamente, falar da sociedade e do comportamento dos jovens em determinada época.

Uma outra técnica que Edgar usa nos seus filmes é a sobreposição de imagens. Não é um elemento novo, pois começou a ser usado no cinema experimental, em 1920, como modo de expressão dos estados mentais invulgares (sonhos ou alucinações). A título exemplificativo, é de salientar um autor deste tempo, Murnau. (NOGUEIRA, 2010; 62).

A sobreposição é também um elemento banal dos dias de hoje. É usado geralmente para fazer a transição entre cenas ou sequências. Já Edgar usa frequentemente para confrontar a forma de duas ou mais imagens. Podemos identificar no filme *A Caverna*, quando os personagens estão em delírio e começam a ter índices de canibalismo. Edgar, no sentido de demonstrar esta alucinação e alteração das intenções do ser humano, faz

sobreposição para gerar confusão no espetador. Além da sobreposição, outro elemento que agudiza este dramatismo é o facto de as imagens estarem em *Slow Motion*. O pormenor da associação dos sons agudos conferem a ideia de loucura, de enlouquecidos, visto que ataca o espectador, fere-o para que se sinta desconfortável.

Cinediários

Colocando a questão na origem, o diário é um elemento que já acompanha o ser humano há muito tempo. É um modo de escrita, de apontar o sucedido durante o tempo acordado. Os devaneios pessoais, os sonhos ou em rascunho, contendo desenhos de descobertas, evoluções e apontamentos diários, como é o caso de Leonardo da Vinci.

Edgar concebe os seus diários sob a forma fílmica. Em primeiro lugar, começa por ser em película, *super 8* e, depois, em vídeo.

“...filmes convivem a pulsão de registar o que está à sua volta, o que existe, nalguma forma, antes de ser transformado em objeto filmado, e a vontade criativa de transformar, gerando a novidade.” (SOARES, 2016)

Quando Luís Nogueira fala sobre os *jump-cut's* tomamos consciência de que Edgar usa, nos seus *cinediários*, as seguintes formas de montagem:

- “• espacialmente, o *jump-cut* resulta de uma mudança de planos de configuração semelhante, mas feitos em cenários distintos;
- temporalmente, o *jump-cut* resulta de uma supressão de períodos de uma acção, mas em que os planos são feitos num mesmo local e de um mesmo eixo visual” (NOGUEIRA, 2010; 170).

Podemos crer que seria uma forma de poupar película, registando o momento sem recorrer à fotografia. Ainda assim, o efeito final de conter pequenos *clips* dá a ideia de salto, de viajar rapidamente tendo necessidade de absorver todos aqueles espaços e não os perder. A sua grande influência é do Jonas Mekas. Podemos ver que, na maioria do seu estilo cinematográfico, a forma de filmar se assemelha à de Edgar: os planos feitos à mão, aumentando a velocidade de reprodução, a criação de *jump-cut's*, uma montagem de momentos aparentemente aleatórios, tal como se pode identificar em *Walden* (1969).

“Muitas vezes no limite de qualquer possibilidade de percepção ou inteligibilidade” (NOGUEIRA, 2010; 120).

Leva-nos a associações por vezes tão simples como “da laranja à frutaria, na frutaria existe um gato, o gato anda na rua”. Todos estes tipos de visões foram reflexos daquele dia, daquele passeio que achou indispensável registar.

A evolução dos *cinediários* permitiu que Edgar passasse a manipular as imagens e os sons, que encontrasse relações entre as imagens filmadas naquela viagem e, em seguida, acrescentasse um som. Os sons variam entre música ou sons descritivos da imagem, facilmente identificados como externos ao vídeo.

A evolução para o digital facilitou o trabalho de Edgar, na medida em que passou a poder manipular os sons e as imagens da forma como achava mais correta. Até mesmo digitalizar imagens antigas e misturar com as novas.

Hoje em dia, Edgar tem outra forma de fazer os seus *cinediários*. Consiste em filmar em direto para o *facebook* o que acontece, o que acha pertinente e com conteúdo. É de acreditar que, posteriormente, estas imagens venham a integrar uma obra cinematográfica, através de uma montagem entre elas.

Kinopop e Punk Is Not Daddy

O filme *Punk Is Not Daddy* é uma seleção de imagens do arquivo pessoal de Edgar Pêra. Este trabalho exigiu alguma dedicação e paciência para digitalizar e recuperar material antigo. A montagem do filme teve como base a seleção das imagens que mais carga informativa tinham sobre determinada época e o comportamento das pessoas. Mais uma vez, imagens que direta ou indiretamente falavam sobre o estado social nos anos “*punkinianos*” em Portugal.

O movimento *punk* não está presente apenas na música, mas na revolução do povo perante um sistema. Nos anos 80, com o pós-25 de Abril, Portugal gozava de estabilidade política, daí grande parte desta aceitação dos jovens ao movimento. À data, Edgar, ainda que influenciado pelos acontecimentos sociais, não deixou de filmar tudo o que o rodeava. É possível deduzirmos que aqui está a grande influência do seu estilo de filmar, o *punk*. É a sua revolta perante o formalismo do cinema.

Os arquivos *Kinopop* não deixam de ser, tal como *Punk Is Not Daddy*, uma reação à sociedade e ao que nela se passa. Primeiramente, podemos identificar as imagens captadas de forma documental com uma montagem direta de cortes brutos, tanto no som como na imagem. Depois, há a diferença entre formatos que tornam a forma documental mais genuína, mais perto do registo casual das épocas em que foram filmadas. O filme é a própria despreocupação com a forma. Não na montagem, mas na estética da imagem. A própria estética do filme é narrativa.

Tal como Luís Nogueira fala sobre a forma do filme *Movimentos Prepétuos* de Edgar Pêra, que é um tributo ao guitarrista Carlos Paredes, "...soluções de montagem propostas (que procuram a cada passo a adequação dos ritmos e das tonalidades acústicos e visuais) ..." (NOGUEIRA, 2007; 160). O que é uma estética dos seus filmes que podemos ver como uma influência do *Rock* ou do *Punk* em Edgar, devido à orgânica da música e dos temas que retratavam.

A importância dos *Kinopop* reside no facto de mostrarem tempos em que existiam tendências que se tornaram importantes para a atualidade e de espaços que hoje já não existem, mas que fazem parte da história.

Estas duas obras, com tanto em comum e com imenso que dizem ao público, são obras que são a própria época. Ou várias. Aquela época em que se registou e aquela em que se concebeu a montagem (anos mais tarde). Estas imagens, influenciadas pelo tempo passado desde a sua captura, fizeram com que Edgar tivesse outra visão sobre o significado daqueles tempos e sobre a sociedade.

"O que importa reter é que a montagem é um dos dispositivos fundamentais de gestão de informação narrativa, logo de configuração do relato que efetuamos." (NOGUEIRA, 2010; 141).

Esta citação explica que, mesmo que as imagens naquela época fossem banais e sem grande importância, com o passar dos anos ganharam peso na história. Por outro lado, a sua organização e montagem possibilita que uma época possa ser representada num filme ou, pelo menos, parte de uma época. Deste modo, é possível que, mais tarde, seja capaz de desencadear algumas ideias e teorias sobre o porquê de existir o *Punk*, entre outros exemplos.

Uso do mundo banal para integrar elementos que vive na imaginação

Quando assistimos ao filme *Piccola*, de Gianluigi Toccafondo, sentimos que este se aproxima da linguagem de Edgar, no que toca à construção fílmica. Este filme, identificado como sendo de animação, cruza várias imagens de naturezas inúmeras (filme, fotografia, pintura, desenho, etc.). O caso mais visível é a pintura sobre as imagens em movimento que nos impele a imaginar o cruzamento de vários mundos: o imaginado e aquele chamado de real. Não transmite apenas a sua ideia através a montagem de imagens em movimento filmadas com uma *super 8*, como é comum vermos. É um estilo de criação mas, mais que isso, é uma montagem que nos lança para o imaginário. Tal como aponta Liliane Seide falando sobre Freud, “o cinema e a psicanálise apontam para a importância do registro imaginário, trabalham com a questão da imagem” (FROEMMING, 2002; 11).

Podemos até comparar com a viagem pelos sonhos em que tudo é possível, onde entendemos o que vemos, sentimos. Não obstante, por vezes, não conseguimos descrever o estado físico das coisas.

Liliane Seide cita Hugo Munstemberg que, já em 1916, falava sobre a forma como via o funcionamento do cinema no ser humano: “O cinema obedece às leis da mente, não as do mundo exterior” (FROEMMING, 2002; 19).

Esta citação descreve exatamente as minhas palavras, se compreendermos que o cinema é um conjunto de percepções e de aplicações de estímulos mentais por parte dos criadores e espectadores. Neste tipo de obras, esta ideia é mais facilmente identificável, o que não invalida que, nas outras obras, onde percebemos uma maior representação do real, se processe de outra forma.

Para complementar estas imagens existe uma banda sonora que também é merecedora de destaque. É uma abstração total que se alimenta do real captado. Usa excertos de sons de pessoas a falar, os quais não são totalmente perceptíveis, uma vez que se misturam com sons de outras naturezas (vento, água, silêncio, etc.). Esta sincronia entre a imagem e o som é bem conseguida devido à forma de ambos, é mistura o mundo real com o abstrato.

Para mim, é uma fuga à realidade, inspirada nela como se pode ver nos movimentos das personagens e nos pequenos sons, ainda que haja uma grande carga do subconsciente pela falta de representação fiel do real captado. Tal como Edgar trabalha, não se cingindo simplesmente ao real, mas na mutação do mesmo, de que é exemplo a alteração digital na pós-produção.

Um exemplo recente de uma obra de Edgar é o *Cinesapiens*, de 2013. Possui uma forma bastante plástica, devido à composição da imagem e à junção de recortes de frases que exprimem o momento. Utiliza também, constantemente, a colagem de imagens em movimento, onde é facilmente reconhecido o seu recorte, para ilustrar o mundo da fantasia.

Cinesapiens é um filme que proporciona uma viagem pelo mundo do cinema, do espectador e da interação entre ambos. A montagem faz com que o espectador viva os dois mundos, o do espectador ali representado e o mundo ficcional que mostra ao personagem espectador a intenção do cinema. O som, que é diegético, é algo ilustrativo. Transmite a ideia de uma viagem espacial vivida numa mente em que, se “ouvirmos” o filme, há uma grande quantidade de informação rececionada. Aqui, tanto pela junção como pela individualidade da imagem e do som, interpretamos boa parte desta expressão artística sobre o tema a que se refere. O que pretendemos dizer é que é um filme onde conseguimos absorver informação pela individualidade das suas partes.

Este filme possui uma montagem que conduz a uma filosofia sobre as camadas de interação. É o caso do espectador que vê o *Cinesapiens*, do espectador representado no filme e ainda a fantasia dos personagens. Inicialmente, existe uma identificação com o espectador representado, que vê simplesmente um filme na sala de cinema, sem saber que faz parte de um filme. Depois, o facto de ambos os espaços interagirem (por exemplo, quando uma personagem, tipicamente de cinema de Hollywood, entra pela sala de cinema com uma moto), provoca a separação dos mundos e o indivíduo é capaz de ligar os lados representados do filme (da fantasia e do espectador). Além disto, a fantasia aqui emprega funciona como um mundo que faz migrar para a questão do imaginário. Indo mais longe, quando interligamos com a suposta realidade, que é o espectador representado no filme. Existe tanta cumplicidade entre o personagem espectador e o filme que vê, que chega a ser personagem do próprio filme. Passa a viver no interior do filme.

A escolha do 3D anaglífico torna o filme ainda mais imersivo. A falsa profundidade leva as pessoas a acreditarem que estão mais presentes num mundo idêntico ao que as rodeia diariamente.

Tendo em conta que nem só a estética da imagem tem preponderância, ao falarmos do filme *Guitarra (Com Gente Lá Dentro)*, existe um confronto com um filme onde a narrativa não se enquadra diretamente com o espaço onde este foi filmado. Edgar cria uma plasticidade ao abordar a temática dos *Cowboys* que andam por Lisboa nos seus cavalos elétricos. Eram os jovens que andavam pelo Bairro Alto naquela altura.

Momentos de rebeldia e frieza comparável aos filmes *Westerns* que todos conhecemos. Fazendo ainda referência ao *Cowboy* que ocupa as terras do índio, como os migrantes que vivem em Lisboa, mas que vão passar “os fins de semana à minha terra” como disse Carlos Paredes.

Fala-se dos habitantes de Lisboa de forma mascarada, confrontando com imagens e sons de Carlos Paredes a afinar a guitarra, a conversar, etc. Este filme é uma história que uma guitarra consegue contar.

Relativamente à montagem, vemos um traço comum que Edgar usa. Além da linearidade narrativa, verificamos a junção de imagens suplementares ao filme, como é o caso das imagens iniciais e finais de Carlos Paredes. São imagens que não tiveram um propósito de serem feitas para a construção daquele filme, mas que, possivelmente, deram origem às da narrativa do *Western* em Lisboa.

Podemos reconhecer técnicas de montagem neste pequeno filme, nomeadamente o reforço do assunto. Quando vemos a índia na rulote das faturas, depois de o *cowboy* recusar pagar, ela pega numa arma e ameaça-o. Existem vários planos que mostram este drama e a pressão do *cowboy*, em seguida. Partindo do pressuposto que esta cena foi gravada de seguida e que repetiu alguns planos extra da índia a apontar a pistola, deduzimos que a intenção de demonstrar o confronto é normal na obra de Edgar, é um dos seus interesses.

Outra técnica facilmente identificável é a montagem paralela, comum no mundo do cinema. Após a índia ter apontado a pistola e o *cowboy* ter devolvido a fatura, existe uma terceira personagem que assiste à cena e que, mais à frente, se vai confrontar com o primeiro *cowboy*. Aqui, Edgar quer mostrar que há uma pessoa a proteger a índia e que haverá um confronto futuramente. Outra forma de montagem que podemos identificar e que se torna caricata é a de ilustrar o que as *voices over* dizem, mesmo que indiretamente. Carlos Paredes diz que a sua relação com Lisboa é como a de um imigrante e a imagem mostra que existe um indivíduo negro, que aparenta ter vindo de um filme de *gansters* dos anos 90, a sair de um bar onde apenas existem *cowboys* e índios (observamos na imagem anterior à da sua saída). Além de ser uma personagem que não pertence a este filme, expressa o que Carlos Paredes tenta dizer que sente em relação a si mesmo.

A melodia que acompanha o filme, da autoria dos *Dead Combo*, confere a ambiência tipicamente americana de *Westerns*. Esta música convida o espetador a entrar mais na narrativa.

Cada Filme, Uma Peça de Arte

Construção ou desconstrução?

Estilos

Edgar tem-se mostrado, ao longo dos tempos, um artista com capacidade de criar de obras de vários estilos. No que toca ao cinema, podemos apreciar obras desde a televisão ao *mainstream*, do *indie* ao experimental.

Tudo tem que ver com a exigência que cada projeto requer para a sua plástica. Mediante o seu estilo, Edgar consegue fazer uma separação dos termos, mesmo que, por vezes, introduza pequenas características de uns estilos nos outros. É o caso da presença do experimental ou da sua forma de filmar em *Caminhos Magnéticos*, que é um filme com a intenção de chegar a uma grande quantidade de público. Será a sua forma de começar a dar a conhecer ao público outros estilos cinematográficos?

“Era preciso interferir na forma natural das coisas para construir as ideias de um filme para construir um filme para o espectador, para construir ideias no espetador” (PENKALA, 2008; 3)

Esta frase de Penkala descreve bem a obra de Edgar, que usa a naturalidade das coisas facilmente reconhecíveis, mas alteradas pictoricamente e a nível sonoro. Posteriormente, cria um sentido na montagem, dando ao espetador um alinhamento das suas ideias.

Matérias

Os interesses que Edgar canaliza para fazer os seus filmes surgem da atualidade em que vive. Numa fase da sua vida, focou-se na música portuguesa, mais especificamente ao movimento *Punk*, ao *Rap*, alguma ao *Techno* e o *Reggae*. Foram épocas em que as pessoas atribuíam grande importância à música, principalmente aquelas da sua faixa etária à data. Não esquecendo também o valor simbólico que as obras possuíam, transmitindo muito sobre o ser humano.

O exemplo de *Caminhos Magnéticos* foi readaptado durante muito tempo, até que este ano foi conseguido o investimento para o conceber. De todas as vezes que ocorriam reajustamentos no guião, estes baseavam-se no momento atual do país, dos

acontecimentos e tecnologias que marcavam a contemporaneidade. Atualmente, num país ainda a viver na ressaca da crise económica, *Caminhos Magnéticos* foi influenciado ao ponto de dar grande destaque ao capitalismo, às tecnologias coloridas e voadoras, os drones.

“...junção de duas partes que formam não a sua soma, mas um produto diferente”
(PENKALA, 2008; 4).

Meios

Hoje em dia, no primeiro quarto do séc. XXI, a grande novidade foram os *drones* e Edgar fez questão de os integrar no seu filme. Estes aparelhos acabam por funcionar como uma personagem que conta parte do que acontece em Portugal, no filme *Caminhos Magnéticos*.

Num projeto futuro, Edgar tem o objetivo de explorar os novos meios de entretenimento. Intitulado *Fora d'Órbita*, este trabalho abordará temas como os jogos, a realidade virtual, novamente os *drones*, etc.

Edgar, no projeto acima referido, pretende explorar a reação das pessoas quando em contato com as temáticas mais relacionadas com o mundo tecnológico em expansão. Podemos declarar que a novidade faz surgir a curiosidade e, nos dias de hoje, a novidade é tanta que faz dissipar a curiosidade com maior intensidade. Daí a necessidade de marcar a diferença, estar sempre ativo e na linha da frente com novidades.

Formas

Os filmes de Edgar foram concebidos, desde muito cedo, tendo por base as novidades tecnológicas práticas e banais. Desde as *super 8* às *handycam* digitais e, atualmente, as *handycam* 3D de baixo preço.

Esta forma de produzir filmes adquire uma presença maior no ato da filmagem, visto que é considerada banal e não causa tanto impacto e desconfiança nas pessoas. Também por serem formatos baratos, existe a possibilidade de fazer mais horas de filmagem e colocar mais imagens em confronto, como é o caso do *Espectador Espantado* ou de *Lisbon Revisited*.

Contudo, Edgar também faz filmes com outro tipo de máquinas. Tudo se relaciona com o investimento e reconhecimento que a obra exige, como podemos ver no *Barão* ou em *Caminhos Magnéticos*.

O 3D, apesar de ser uma tecnologia muito usada por Edgar, não é muito adotada pelo público por diversos fatores. O primeiro é o preço dos cinemas ou dos equipamentos de reprodução, como as televisões. Outro aspeto que causou este atraso na aceitação foi o facto de existir a necessidade de um objeto extra para assistir, os óculos. Tudo não passa de uma adaptação do espetador, mas cada vez mais as pessoas se têm tornado práticas. Passaram a optar por tecnologias que conseguem executar várias funções, de que são exemplo os *smartphones*, que absorveram vários aparelhos em apenas um.

Banda desenhada, a sua construção para a sua leitura

Podemos constatar que a construção artística baseada nos quadradinhos não é nova. Existe um antigo retábulo da antiga capela-mor da Sé de Viseu, composto por 14 painéis, que se encontra no museu Grão Vasco do sec. XVI ou ainda as tapeçarias do séc. XVI com a história de Édipo, no museu de Lamego.

Com a evolução dos tempos, passamos a ter a banda desenhada de fácil transporte e com histórias mais correntes. A sua imagem passou a acompanhar a forma estilística dos tempos modernos, tal como sucedido nas outras artes.

Tudo isto para chegarmos ao ponto fundamental: uma grande influência de Edgar é a banda desenhada. Não só pela divisão do quadro em certas obras, mas também pela aplicação de cores vivas e extravagantes. Através do som, podemos atestar igualmente a preponderância da banda desenhada. Parecendo estranho, mas com sentido, os exageros que ele cria na pós-produção do som (gritos ou sons não diegéticos) são daí provenientes.

Ao ver o exemplo d'*A Janela*, quando uma das mulheres de António profere que o seu marido é como um cavalo e ouvimos o som do relinchar de um cavalo. Este exagero sonoro concede alguma graça ao momento, fazendo com que o espetador fique mais atento a determinado pormenor. Outro exemplo a ser dado é a banda desenhada: quando estamos perante um «boooooooooommmmmmm», a atenção dispara nesse momento.

Esta introdução de sons não-diegéticos permitem que o espetador viva com mais intensidade determinado momento do filme. Tal é comparável ao *mainstream*, dado que

a intenção é ter o espetador com o lado sensorial sempre ativo. No filme *O Barão*, há o exemplo do trovão em que a personagem do barão impõe as suas ideias e o inspetor sente-se mais submisso. Os sons reforçam a imagem e a construção da cena. Esta relação com a imagem e o som, influenciada pela banda desenhada, aproxima-se do que Edgar diz na sua tese do *Espectador Espantado* “Na BD existe um som interior, no cinema um som exterior.”.

“...incorporação de grafias de palavras enunciadas (...) Estes elementos fazem sublinhar e entrar em diálogo com o espetador a riqueza experimental que ao mesmo tempo é um tributo aos temas documentados.” (SOARES, 2013)

Comparando a obra de Edgar com os belos *Opus I e II*, de Walteer Ruttmann, podemos identificar algumas semelhanças e até influências. A relação entre *Opus I* e *Opus II* é que no segundo ocorre uma inversão de cores. Existe uma absorção do negro que passa a ser forma em movimento, que se mistura com as cores que agora também podem ser o fundo. Isto é algo que Edgar vai fazendo ao longo da sua obra. Inverte as cores, mostrando o negativo da imagem.

Podemos ver que, já no seu primeiro filme (*Matadouro*), Edgar recorre à técnica de inversão as cores e, num filme mais recente (como o *Lisbon Revisited*), é possível ver esta inversão para negativo. É constituído, desta forma, pela sua natureza experimental para chegar ao sub-consciente mais rapidamente, tal como podemos verificar numa obra de *Shaky Kane*.

A forma dos seus filmes e a sua ideia de fantasia impele Edgar neste recurso às cores extravagantes e ao delírio de sentir do ser humano. São, sem dúvida, obras fantásticas. Vendo que o significado da palavra “fantástico” é “criado pela fantasia; imaginário; que contém elementos inexplicáveis; que é inventado; extraordinário; incrível; que espanta”; a sua semelhança, quanto às cores, ao expressionismo alemão é notável.

Um pequeno filme de Edgar onde podemos ver claramente influências da banda desenhada é o *Who is the master who makes the grass green*. Estas inspirações são comprováveis nos quadrados e circunferências que enquadradas no ecrã, o desenho como imagem em movimento, as variações entre cores e o preto e branco, etc.

A aplicação de formas exteriores ao filme, vídeo (BD, desenhos, animação) é algo que Edgar utiliza constantemente, devido ao seu lado artístico plástico. Não só concebe filmes como desenhos de personagens que criou há uma série de anos, particularmente o *Senhor Ego* e o *Homem Camera*, que facilmente seriam personagens de uma banda desenhada.

Arte d'A Janela

Para muitos a grande obra prima de Edgar - pelo facto de ter a componente técnica presente na estética do filme -, nela existe a construção dos personagens mediante as características dos atores e a referência ao distúrbio psicológico, onde vários atores interpretam o mesmo personagem.

Ao esmiuçar a obra, vemos que está constituída por partes que se cruzam e se completam, dada a sua organização por temas. As personagens constroem a narrativa desde o início do filme, fornecendo, no seu desenrolar, alguns pormenores e pistas. Algumas contrariam-se, outras concordam, mas nenhuma das mulheres se cruza, por serem a mesma pessoa, apenas têm problemas de identificação de personalidade. É uma característica da montagem deste filme, transmitir a ideia de que existem momentos separados sem um tempo específico. É uma montagem por fatores comparativos. “Constituirá uma identidade a partir de sua relação com a outra” (GERHEIM, (s.d); 167).

Por vezes, sentimos que a conversa afeta o espetador e isto está relacionado com a forma de filmar, porque é em espécie de entrevista. A interpretação de algumas personagens permitiu este exagero e acentuou a sua caracterização, dando-lhe mais força e loucura. Assim, existem dois tipos de imagens: imagens de entrevista e imagens ilustrativas dos momentos que as personagens contam. Ambas funcionam de forma complementar, comprovando que, efetivamente, tal momento contado pela personagem aconteceu. Esta forma de montagem faz crer o espetador no que vê, pois existem imagens que engrandecem o que as personagens contam.

A inexistência da noção temporal é criada, a dado momento, quando temos noção de que a mesma atriz interpreta várias personagens (todas mulheres de António). O próprio António vai aparecendo sob a capa de inúmeras identidades, onde vários atores interpretam os papéis, de acordo com as descrições das mulheres. A fisicalidade dos

personagens confunde a identificação de um espaço temporal, assemelhando-se a um tempo onírico.

É um filme que fala de homens mulherengos e de mulheres loucas de ciúmes, que criam histórias na sua cabeça e se transformam noutros “monstros”. Além de “...imagens que convidam à viagem interior e onde não há percursos ensinados (FERNANDES, 1984: 49)”, o som é usado como *trip* das personagens femininas. O frenesim de certos momentos, a alteração e o exagero devem-se ao descontrolo que sucedem no interior da personagem. Momentos com sons identificados como não-diegéticos tentam ser diegéticos. São sons simbólicos que exprimem um determinado momento de forma irreal.

Todo o filme *A Janela* é inspirado na banda desenhada (BD). É uma espécie de aventura e de troca de super-herói de início a fim. A construção de certas imagens, com recurso à divisão de ecrã, denota a mais que óbvia influência direta da BD. Há também desenhos e escritas animadas que exprimem determinadas circunstâncias. Esta mistura de formatos torna a obra ainda mais rica pela sua *colage* de diversos meios.

Podemos ainda ver, no filme *Caminhos Magnéticos* ou em *Cinesapiens*, a ligação com a banda desenhada. A construção de quadros, que enquadram o ecrã, daí a derivação. E ainda, a existência de som expressivo vindo da BD, que se torna uma componente indispensável nas obras de Edgar.

Imagem e som

Sons e imagens ícones de *That Uncertain Feeling*:

Ao assistir ao filme *That Uncertain Feeling*, de 1941, senti que a montagem abraça o encadeamento entre cenas. Surgem ícones que nos fazem reviver e associar situações passadas. Existem estes *sons ícones* que são facilmente identificados num determinado momento do filme. Posteriormente, são enunciados de novo e o espetador rapidamente associa aquele som a uma determinada ação (no caso deste filme, podemos enumerar o som “*kighk*”, quando o marido belisca a sua esposa com um dedo na barriga).

Podemos igualmente falar de *imagens ícones* que vão sendo transportadas ao longo do filme. É o caso do quadro que o pianista oferece à sua amante. Quando este é visto pelo marido, os espetadores já têm aqui uma memória da história daquele quadro e daquilo que representa. Podemos concluir que o marido sabe menos que o espetador, logo gera-se uma fantasia em torno do quadro. Futuramente, o marido vê o quadro à venda numa loja e descobre então o seu significado e subentende a sua história.

O quadro torna-se um ícone, porque nos acompanha numa demanda no decorrer do filme. É um dos ícones, neste caso visual, que o realizador e o montador usam para gerar dramaturgia, devido ao que é mostrado em torno desse elemento e ao conhecimento que os personagens têm relativamente a este elemento.

O som não diegético do episódio 8 da série *Decalog*:

Tomo como exemplo a situação em que os alunos e a professora saem da sala e a investigadora fica sentada na mesma posição, a pensar e a refletir sobre o assunto abordado anteriormente. Visto que é uma série que gira em torno da ligação com a realidade, ouvimos apenas os passos daqueles que saem da sala e uma música que, gradualmente, aparece. É como se absorvesse por completo qualquer ruído que pudesse existir naquele instante no exterior da cabeça da investigadora. É uma forma dramática de levar o espetador a fixar-se com afinco no problema que aquela personagem enfrenta.

É uma série que representa a realidade física e a relação entre personagens, bem como as problemáticas do foro psicológico em diversos níveis. O som externo aos diálogos é então diegético, porque induz pensamentos direcionados para problemas das personagens (não só pelo choque entre as mesmas, mas também pela sua identidade individual e o que os impulsiona a tomar determinadas atitudes). Sem querer aprofundar a questão da transcendência, que é um elemento no qual os episódios se fundamentam, o retrato dos 10 mandamentos de uma forma figurada invoca o uso da música como fuga à realidade.

“Devemos referir a música, a qual pode ser determinante para caracterizar dramaticamente um acontecimento ou uma personagem, marcando os ritmos e as tonalidades afetivas de uma situação.” (NOGUEIRA, 2010; 79)

É precisamente com este intuito que Edgar recorre à música ou a sons não diegéticos para expressar momentos de índole psicológica dos personagens dos seus diversos filmes. Aqui, podemos usar o exemplo do filme para televisão 88, onde Edgar utiliza a música para descrever a personagem da loja das consolas e o momento de contato com o polícia. É um momento de interação cómico, mas sarcástico.

A força da música na montagem de *Mother's Wish*:

Este filme, uma co-produção portuguesa da empresa *Bando À Parte* (coincidentemente é a produtora com que Edgar Pêra trabalha), contém uma grande força dramática por parte do som, que reforça a imagem. São usados, constantemente, sons que

nos fazem vaguar pela dor das imagens. Juntamente com a montagem convocam-nos a recorrer, em determinados momentos, à memória. Como, por exemplo, quando vemos imagens de uma mulher a dançar seminua ao ritmo de uma música, e posteriormente, depois de termos acesso à sua história, às suas forças e fraquezas. Vemos ainda que se maquilha e se prepara para dançar novamente, mas aqui já não precisamos de voltar a vê-la a dançar, porque ouvimos uma música idêntica à da primeira dança. Ainda que as imagens não sejam idênticas, acabamos por associar a primeira música ao ato daquela mulher. A nossa memória é ativada e temos a informação do que ela vai fazer. É uma montagem que não é redundante e que nos dá a ideia de continuidade.

Ao pensarmos nestes exemplos banais no mundo do cinema, podemos pensar também na forma como a música ou os sons são usados nos filmes do Edgar. Se pensarmos nos sons ícones, podemos enumerar facilmente o filme *A Janela*, principalmente pelos sons que são utilizados nos momentos da banda desenhada; ou, por exemplo, a força da música no filme *Cinesapiens*.

Edgar, aquando da *masterclass* em 2010 na escola de cinema, falou sobre a relação do som e da imagem, o modo como os entende e os usa para fazer cinema: “como um casal, não perdem a identidade individual, mas ao fim de algum tempo eles conhecem-se e já não precisam de dizer certas coisas um ao outro”.

Para a construção da banda sonora do filme *Rio Turvo*, Edgar Pêra usa uma técnica que consiste em ouvir o som isoladamente da imagem. “Temos assim a possibilidade de ouvir o som tal como é, e não como é transformado e mascarado pela imagem (...)” (CHION, 2016; 146). Tal acaba por nos transportar para uma construção perfeccionista. Não é apenas a imagem ou a ligação entre ambos que nos auxilia na interpretação de emoções, mas o trabalho na sua individualidade. Como referiu na *masterclass* realizada na escola de cinema: “gostava que todos os meus filmes pudessem ser vistos por cegos, que não se sentissem que lhe faltasse qualquer coisa”.

Este é um tipo de cinema que nos convoca para o interior do ser humanos, trabalhando o inconsciente de modo involuntário. É uma viagem pelo nosso mundo desconhecido. Faz reviver “fragmentos de realidade que, em jeito de *zapping* mental, emergem de ruínas da memória” (JL, 2001). Como Michel Chion afirma: “(...) há uma certa forma e um certo aspeto memorizados no nosso dicionário mental dos sons (...)” (CHION, 2016; 161).

Esta forma de trabalho (cinema “invisual”) aproxima-se do cinema mudo. A forma de criação, nos primórdios do cinema, prendia-se com as imagens em movimento e a ausência de som indexado às imagens. Sem qualquer som que permitisse relacionar ambos (exceto o ruído dos espectadores que, por vezes, interpretavam as imagens recriando os sons através da vocalização, entre outros), obrigava a uma maior atenção relativamente à montagem rítmica para não se tornar aborrecida. Daí o perfeccionismo de Edgar na criação de um filme. Tanto aplica a sua dedicação na construção do som como na conceção da imagem. Posteriormente, organiza ambos de forma a que, na interação “som-imagem”, exista um maior sentido como obra.

“Houve um trabalho de pesquisa com uma série de pessoas que me obrigava a trabalhar o som não apenas como uma espécie de muleta da imagem, mas a fazer dele a essência do filme” (ANTUNES, 2001)

Edgar referia-se à construção da banda sonora do filme *A Janela (Maryalva Mix)*, o que nos permite inferir que, para além deste grande exercício da construção sonora, também leva a cabo uma grande dedicação na elaboração estética da imagem. Socorre-se da técnica de colocar situações a desenrolarem-se em simultâneo através da divisão do quadro. A construção deste filme cria uma visão que se enquadra na estética da banda desenhada que é, de resto, a sua grande inspiração. Mas aqui a importância discorre para a vivência de ambos os momentos paralelamente, sendo que os dois são narrativamente importantes. O som desenrola-se num “plano” abstrato e irrealista pela sua mistura e recriação de sonoridades extremamente exageradas, que nos imergem com maior ou menor profundidade consoante as circunstâncias.

“De uma forma geral, os casos em que o som, sem desmentir a imagem por um contraponto-contradição ostensivo, lhe fornece outro tipo de estrutura, são os mais sugestivos.” (CHION, 2016; 149).

Estes sons provocam no espectador uma atenção especial pela intensidade da dramaturgia daquele momento da imagem em movimento. Quando a imagem está sozinha, neste exemplo, não há tanta dinâmica como quando tem a união com o som.

Implementação dos filmes em exposições

Nos últimos tempos, algumas obras de Edgar têm integrado exposições artísticas. A exposição para o *Rio Maravilha*, um restaurante em Lisboa, refugia-se no conceito de imersão do espectador na água e nos seus frutos.

Em primeiro lugar, a ideia de conceber uma obra em 3D fazia todo o sentido, visto que a novidade e o aspeto pictórico provoca curiosidade nas pessoas. Depois, parecia mais acertado abordar o conceito inicial sob o prisma de uma tecnologia que providenciasse ao espetador uma maior vivência dos momentos. Os peixes deambulantes pelas águas, ao dirigirem-se para a câmara esfomeados e de boca aberta, a estranheza causada pelo jogo de luzes e sombras surreais, são elementos que fizeram da instalação artística uma viagem ao mundo marinho.

“Uma cinematografia verdadeira só começa com a colisão de várias modificações cinematográficas de movimento e vibração. Por exemplo, o conflito “pictórico” entre uma figura e o horizonte (...) ou a alteração de fragmentos diferentemente iluminados apenas do ponto de vista de conflitantes vibrações de luz, ou de um conflito entre a forma de um objeto e a sua iluminação etc.” (EISENSTEIN 2002; 85)

As técnicas de pós-produção e a montagem possibilitaram o usufruto daqueles momentos na sua plenitude. O *Slow Motion* foi aplicado para permitir que o espetáculo do peixe pudesse ser apreciado com mais tempo e, esse movimento junto com movimentos de outros peixes, possibilitou que a montagem existisse e se interligasse. A variação de luz também era um componente que fazia parte dos elementos a ter em conta para montar as imagens.

Um dos objetos recetor da projeção era uma banheira, sendo que as imagens projetadas se basearam num planeamento diferente. Conferir profundidade e ilusão à existência de objetos no fundo da banheira era o objetivo principal. A passagem de peixes, que ocupavam a banheira, para momentos onde se via o fundo da banheira com objetos e com mais alguns elementos a boiar, transmitia a sensação de cruzamento e interação daquelas imagens por via do 3D.

Além destas imagens decidimos integrar outras de natureza diferente: imagens dos arquivos de Edgar (algumas já usadas noutros filmes). Não existiu uma preocupação com a reutilização daquela imagem, uma vez que, neste filme, para a instalação fazia todo o sentido lá estar, então montou-a sem qualquer receio.

“Para mim um filme não é para ser passivamente projetado, é para estar sempre em montagem... Posso remontá-lo, fazer outra coisa com ele...” (MOURINHA, 2006)

Excitação do Plano

Durante as rodagens do filme *Caminhos Magnéticos*, deparei-me com certos assuntos que me despontaram algum interesse. Um deles foi o interesse ou a excitação

que determinado plano suscita no espetador. Podemos ter cenas de sexo, ou de outro tipo, e cenas em que apenas o plano nos traz esse mistério todo a partir da escala. Como é o caso de usar uma grande angular para tornar o espaço e os personagens distorcidos; oferecendo ao espetador uma visão sobre tudo, dando uma espécie de super poder para que possa ver mais do que o habitual e natural ou oferecendo a possibilidade de imaginar que imerge no inconsciente do personagem. A partir desta escolha estética, estamos a atribuir determinadas características aos personagens (como, por exemplo, a alucinação ou uma interpretação mais profunda: de abertura total com o público). De alguma forma, estranhos e curiosos ao mesmo tempo pelo facto de ser invulgar. Obviamente que nem em todas as circunstâncias é “pedido” este tipo de plano, nem em todos os filmes. É certamente que um plano deste tipo isolado (neste filme), vai comprometer uma montagem com outra atenção. Neste caso, solucionou-se, em certos momentos, através da luz, fazendo *blackout* no platô e apenas a cara de *Raymond* se mantém iluminada.

Arrisco dizer que o filme *Caminhos Magnéticos* é um filme que contém uma grande ambição artística. Não só pelo seu potencial tecnológico e integração de objetos que invadem a nossa sociedade (telemóveis, drones, etc), como também pelo uso e abuso da cor em função de alteração do estado psicológico ou de pensamentos que rodeiam a personagem; pela implementação dos monólogos que, a meu ver, estão longe de ser comuns no cinema, entre outros aspetos que serão vistos após a montagem final.

Conclusão

A realização deste relatório foi uma mais valia para a minha experiência profissional. O contato com aqueles que fazem do cinema a sua profissão (desde o assistente de imagem, à direção de fotografia, à montagem, etc) foi imprescindível.

A intenção de Edgar subjacente a cada obra e os seus motivos para tal, fizeram com que a minha atenção para a criação artística se afinasse. Despertaram um maior interesse em relação a características que me podem ser úteis a nível profissional ou simplesmente para apreciar outras obras.

No ramo do som e da imagem, devo admitir que foi uma grande aprendizagem. Uma simples manipulação pode fazer o filme. É preciso é ter essa intenção bem definida, tanto na montagem como na forma de filmar. A minha forma de captar imagens passou a ser diferente, mudou. Aprendi a ser mais intuitivo e a conseguir fechar a minha atenção no quadro que a câmara permite gravar.

A evolução tecnológica que Edgar faz questão de acompanhar, ofereceu-me também uma maior variedade de projetos onde me debruçar (desde o contacto com imagens em 3D àquelas em película super 8). Não só pela manipulação dos materiais, como também pela construção de ambas, criando sentido na sua ligação.

O meu interesse direcionou-se igualmente para situações de planos que, à partida, não têm interesse. Os restos da película, as pontas do vídeo, os movimentos de câmara que não são aproveitados, etc., deixaram-me curioso relativamente às razões da sua criação. Foi devido a um impulso do cérebro que a sua mão se mexeu e criou aquele movimento, foi basicamente o contato com o ser humano. Toda a obra de Edgar se baseia no contato com o humano e a sua humanidade. Penso que estes fatores e a forma de filmar de Edgar criaram uma espécie de interesse do subconsciente que poderá ser abordado no futuro.

Foi, sem dúvida, uma aprendizagem sobre o mundo anímico, através de aspetos físicos da imagem e do som. Qualquer elemento do filme é gerador de sentido, mas a imagem e o som são os elementos que estão em contacto de forma mais direta com o espectador, que o fazem crer, revoltar, tranquilizar, etc. É magia!

A variedade de funções que desempenhei (apesar de ter sido, principalmente, assistente de montagem) ajudou-me a perceber a orgânica da organização dos ficheiros para que o acesso seja mais facilitado e não congestionar o fluxo artístico. A partir do momento em que aprendi a usar aquele modo de organização de material, passei a fazê-lo com todos os meus projetos pessoais e sinto que me facilitou os diversos processos.

Este contato com o mundo do trabalho, tendo subjacente uma intenção de pesquisa teórica, gerou maior interesse pelo que estava a fazer, pelo que poderia criar e pelo resultado final. Sinto pena de não poder acompanhar a montagem total do filme *Caminhos Magnéticos*, mas sei que assim me vai proporcionar uma maior surpresa ao ver o resultado final.

A experiência de trabalhar com atores profissionais confirmou a ideia de que uma grande estrela não é só reconhecida pelo seu estelato, mas pela forma como trabalha, como é dirigida. Foi um filme com uma equipa grande e com um ator bastante conhecida em França, Dominique Pinon. A primeira impressão que tive do mesmo a representar foi de arrepio e de estupefação. É, sem dúvida, um ator com grande talento que concedeu ao filme grande peso como obra artística.

Filmografia

BERGHALL, Joonas - *Mother's Wish* (2015)
CAMERON, James - *Terminator 2: Judgement day* (1991)
EISENSTEIN, Sergei M. - *Bronenosets Potyomkin* (1925)
GODARD, Jean Luc - *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998)
KIESLOWSKI, Krzysztof - *Decálogo* (1989-1990)
LONDON, Christopher - *Paranormal Activity: The Marked Ones* (2014)
LANG, Fritz - *M* (1931)
LUBITSCH, Ernst - *That Uncertain Feeling* (1941)
MARTINS, Marco - *São Jorge* (2016)
MEKAS, Jonas - *Walden* (1969)
MONTEIRO, João César - *Branca de Neve* (2000)
NAISHULLER, Ilya - *Hardcore Henry* (2015)
MURNAU, F.W. - *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922)
MYRICK, Daniel; SÁNCHEZ, Eduardo - *The Blair Witch Project* (1999)
PÊRA, Edgar - *25 de Abril - Uma Aventura Para a Democracia* (2000)
PÊRA, Edgar - *88* (2002)
PÊRA, Edgar - *A Cidade de Cassiano* (1991)
PÊRA, Edgar - *A Janela (Maryalva Mix)* (2001)
PÊRA, Edgar - *A Konspiração dos Mil Tímpanos* (1996)
PÊRA, Edgar - *Cinesapiens* (2013)
PÊRA, Edgar - *Crime Azul* (2015)
PÊRA, Edgar - *Delírio em Las Vedras* (2016)
PÊRA, Edgar - *És a Nossa Fé* (2004)
PÊRA, Edgar - *Guitarra (Com Gente Lá Dentro)* (2004)
PÊRA, Edgar - *Lisbon Revisited* (2014)
PÊRA, Edgar - *Manual de Evasão* (1994)
PÊRA, Edgar - *Movimentos Perpetuos* (2006)
PÊRA, Edgar - *O Barão* (2011)
PÊRA, Edgar - *O Homem Teatro* (2001)
PÊRA, Edgar - *O Trabalho Liberta?/Arbeit Mach Frei?/Work Liberates?* (1992)
PÊRA, Edgar - *Punk Is Not Daddy* (2007)
PÊRA, Edgar - *Rio Turvo* (2007)
PÊRA, Edgar - *SWK4* (1993)
PÊRA, Edgar - *Who is the master who makes the grass green* (1996)
REBORDÃO, David - *A Curva* (2004)
REGGIO, Godfrey - *Koyaanisqatsi* (1982)
RUTTMANN, Walter - *Lichtspiel Opus I* (1921)
RUTTMANN, Walter - *Opus II* (1921)
SOKUROV, Aleksandr - *Russkiy kovcheg* (2002)
TOCCAFONDO, Gianluigi - *Piccola* (2004)
VERTOV, Dziga - *Chelovek s kino-apparatom (O Homem da Câmara de Filmar)* (1929)
WILLING, Nick - *Paula Rego, Secrets & Stories* (2017)

Bibliografia

____ (2001) - *De faca & alguidar: Edgar Pêra*, *Jornal de Letras Artes e Ideias*

____ (2006) - *Edgar Pêra: Movimentos Perpétuos*, *Jornal de Letras*

ANDRADE, José Navarro (1993) - *Anti-Dantas II*, Público

ANTUNES, João (2001) - “Não quero comunicar com a elite do cinema”, *Jornal de Notícias*

BAZIN, André (1957), “Montagem interdita”, *ibid.*, pp.57-70 (Nota: este ensaio tem a indicação “in Cahiers do Cinéma, 1953 e 1957”, optámos por usar a última data).

CHION, Michel (2016) - *A Audiovisão* (3ª edição). Edições Texto & Grafia, Lda, Lisboa, ISBN 978-989-8811-31-8.

CIPRIANO, Miguel - *Edgar Pêra: “O imprevisto é exactamente aquilo com que eu lido”*. 2011. [Consult. Em 13/12/2016]. Disponível na url: <https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/312/1/edgar_pera.pdf>.

COSTA, António (2015) – *Direção de Fotografia: Uma Forma de Arte no Cinema de Ficção*. In: *Encontros de Cinema Conferência Internacional 2014* - ISBN 978-989-97504-9-4 AO NORTE – ASSOCIAÇÃO DE PRODUÇÃO E ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL - 2013

CUNHA, Sílvia Souto - *A cidade onírica de Edgar Pêra*. [Consult. Em 10/12/2016]. Disponível na url: <<http://visao.sapo.pt/actualidade/visaose7e/ver/2016-02-17-A-cidade-onirica-de-Edgar-Pera>>.

DIAS, Vanessa Sousa (2011) – *Das Masterclasses a "Um filme Português"*. [Consult. Em 13/12/2016]. Disponível na url: <<https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/520/1/masterclasses.pdf>>.

EISENSTEIN, Sergei (2002) – *A forma do filme*, Jorge Zahar Editor Ltda, Rio de Janeiro, ISBN 85-7110-112-4

ESPINAL, Maribel (2012) – *Associação Vo'Arte*. (Relatório de Estágio), Universidade da Beira Interior, Portugal. [Consult. Em 14/11/2016]. Disponível na url: <<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1560/1/Relat%C3%B3rio%20de%20Est%C3%A1gio%20Curricular%20-0-20Associa%C3%A7%C3%A3o%20Vo%27Arte%20-%20Maribel%20Espinal.pdf>>.

FANTINI, João Angelo. A invenção do espectador & as novas subjetividade: da Renascença ao cinema 3D, dos games ao ciberespaço—in. *Semiótica Psicanalítica*, 2013. IN: https://www.researchgate.net/publication/280733216_A_invencao_do_Espectador_e_as_novas_subjetividades_da_Renascenca_ao_Cinema_3D_dos_Games_ao_Ciberespaco

FERNANDES, Maria João. *Júlio-Saúl Dias: o universo da invenção*. 1984.

FONSECA, Branquinho (1967) – *Caminhos Magnéticos*. Portugália Editora, Viseu.

FONSECA, Branquinho (2000) – *O Barão*. Printer, Industria Gráfica, S. A., Barcelona, ISBN 84-8130-239-2.

FONSECA, Branquinho (1971) – *Rio Turvo*. Editorial Verbo, Lisboa.

FROEMMING, Liliane Seide (2002) - *A montagem no cinema e a associação-livre na Psicanálise*. (Tese de Doutoramento), Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Brasil. [Consult. Em 08/11/2016]. Disponível na url: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/2905/000327888.pdf?sequence=1>>.

GERHEIM, Fernando (s.d) – *Montagem, Linguagem e Cinema Espacial*

GIRÃO, Rui (2010) – *Relatório de Estágio Curricular* (Relatório de Estágio), Universidade da Beira Interior, Portugal. [Consult. Em 13/11/2016]. Disponível na url: <<https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/1523>>.

GOMIDE, João (s.d) – *Cinematografia Digital e Efeitos Visuais*. [Consult. Em 10/11/2016]. Disponível na url: <http://www.fumec.br/files/6113/7702/9153/artigo_iams_avanca_2013.pdf>.

GRILLO, João Mário (2000) *Relatório da Disciplina Teórico-Prática de Filmologia*, Universidade Nova de Lisboa [não publicado].

KILNER, Claudio; TORI, Romero (ed.). *Realidade Virtual: conceitos e tendências*. Editora Mania de Livro, 2004.

KUBOTA, Renan Carvalho. *Esterescopia em Avatar: significação no cinema 3d*. 2012. Master's Thesis. IN: <http://repositorio.cbc.ufms.br:8080/jspui/handle/123456789/1829>

MAURÍCIO, Carlos (2013) - *Um longo degelo: a guerra colonial e a descolonização nos ecrãs portugueses (1974-1994). Um inventário*. In *Ler História*, Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL), 65, Lisboa, 159-177

MARQUES, Carlos Vaz (2004) – *O Fabricante de Imagens*, Diário de Notícias, in DNA

MENDES, João Maria (2010) - *Facialidades*, Escola Superior de Teatro e Cinema, Amadora, ISBN 978-972-9370-07-6

MIRANDA, Ana (2011) - *Pintura movente: As Pinturas do Meu Irmão Júlio*, in: *Revista Digital de Cinema Documentário* 10, 177-186 [Consult. Em 16/11/2016]. Disponível na url: <https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:o-tsJjTFu-cJ:scholar.google.com/+pintura+movente&hl=pt-PT&as_sdt=0,5>.

MOURINHA, Jorge (2006) – *Edgar Pêra no IndieLisboa*, Público

MÜNSTERBERG, Hugo; GRIFFITH, Richard. *The film: A psychological study*. Courier Corporation, 2004.

NINO, Pietro (1964) – *A importância do filme de montagem*, Rádio e televisão, 432 de 12/dez/-23

- NOGUEIRA, Luís (2010), “Planificação e Montagem”, Covilhã, 2010, ISBN: 978-989-654-043-2
- NOGUEIRA, Luís - *Rockumentary: em busca do equilíbrio*. In Revista Digital de Cinema Documentário. 2, 2007. [Consult. Em 13/12/2016]. Disponível na url: <https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:get94qKRpxgJ:scholar.google.com/+Rockumentary:+em+busca+do+equil%C3%ADbrio&hl=pt-PT&as_sdt=0,5>.
- PALMA, Gonalo / CARMO, Rita (2006) – *C mara de filmar com gente dentro*, Blitz
- PENAFRIA, Manuela – *Documentira – Construir Imagens do Real*. In Revista Digital de Cinema Document rio. 14, 2008. [Consult. Em 13/12/2016]. Disponível na url: <https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:PDpu2bCFnM4J:scholar.google.com/+Documentira&hl=pt-PT&as_sdt=0,5>.
- PENAFRIA, Manuela – *Em Busca do Perfeito Realismo. Tecnologia e Sociedade*, 2005 [Consult. Em 05/02/2017]. Disponível na url: <https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:PDpu2bCFnM4J:scholar.google.com/+Documentira&hl=pt-PT&as_sdt=0,5>.
- PENKALA, Ana Paula. Eisenstein e os ideogramas japoneses. Analisando a montagem intelectual em Outubro. *BOCC. Biblioteca On-line de Ci ncias da Comunica o*, v. 00, 2008, 01-09.
- P RA, Edgar (2013) – *Retrofuturespectiva 3D (Old Style)*, Textos CP, Cinemateca Portuguesa
- ROESLER, Jucimara. Narrativa f mica, imagin rio e educa o. *Sess es do Imag rio*, 2006, 10.13: 26-32.
- SAVERNINI, Erika (2014) – A experi ncia imersiva do 3D no cinema contempor neo The immersive experience of 3D in contemporary cinema. in: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39103967/3D_erika_savernini_socine_2014.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1501019593&Signature=e4gZfwzIUrYqVrAITHFQooifeLc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_experiencia_imersiva_do_3D_no_cinema_c.pdf
- SOARES, Ana Isabel – *Edgar P ra Desenha Ambientes Documentados*. 6, 2013. [Consult. Em 13/12/2016]. Disponível na url: <http://socine.org.br/rebeca/pdf/DOSSIE_1_Ana%20Isabel%20Soares.pdf>.
- TEIXEIRA, Diana (2012) – *Est gio na Loudness Films, Lda*. (Relat rio de Est gio), Universidade da Beira Interior, Portugal. [Consult. Em 13/11/2016]. Disponível na url: <<https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/1523>>.
- VENTURA, Lu s (1999) – *IV Festival Nacional de V deo de Ovar – OVARV DEO '99*, Leitoral