

ARGUMENTO

O BOLETIM DO
CINE CLUBE DE VISEU

ANO 35 N161
MARÇO 2019 2 EUROS
QUADRIMESTRAL



I walked with a zombie Kaminhos Magnétykos Cinematografia no Vale do Côa O Cinema de meus olhos Mein Papi Apocalypse Now

FILME DE JACQUES
TOURNEUR NA RETINA
DE CÉSAR GOMES

EDUARDO EGO
ENTREVISTA EDGAR PÊRA
SEM PAPAS NA LÍNGUA

O ANTEPASSADO
RUPESTRE DO CINEMA,
POR LUÍS LUÍS

TODA A POESIA QUE
VINICIUS VIU NO CINEMA,
POR CARLOS A. CALIL

O HOME MOVIE AGRIDOCE
DE JORG BUTTGEREIT,
POR MANUEL PEREIRA

ILUSTRAÇÃO DE UM
DOS FILMES DA VIDA
DE ANDRÉ COELHO



161



VINICIUS DE MORAES: NÃO SEI SE PARA ALGUÉM O CINEMINHA DA SEGUNDA-FEIRA À NOITE TEM A SIGNIFICAÇÃO QUE TEM PARA MIM. ETA CINEMINHA GOSTOSO!
Fotograma de *Cat People* (Jacques Tourneur, 1942). Na capa, Vinicius de Moraes, diplomata na Europa, na década de 1950.

Por causa de uma crónica, uma ilustração, um ensaio, mais cedo ou mais tarde o Argumento vai fazer falta. Assinaturas €10 – 5 EDIÇÕES
[HTTP://WWW.CINECLUBEVISEU.PT/ARGUMENTO-ASSINATURAS](http://www.cineclubeviseu.pt/argumento-assinaturas)



Colaboram neste número:

CÉSAR GOMES



DIRIGENTE DO CCV.

EDGAR PÊRA



TERMINOU RECENTEMENTE O SEU LIVRO-FILME-TESE *O ESPECTADOR ESPANTADO*. ESTÁ NESTE MOMENTO A FILMAR *CAMINHOS MAGNÉTYKOS*, A SUA TERCEIRA ADAPTAÇÃO DE BRANQUINHO DA FONSECA.

LUÍS LUÍS



ARQUEÓLOGO DA FUNDAÇÃO CÔA PARQUE. TEM-SE DEDICADO AO ESTUDO DA ARTE RUPESTRE E DA OCUPAÇÃO HUMANA DO VALE DO CÔA DESDE O PALEOLÍTICO SUPERIOR ATÉ À ACTUALIDADE.

CARLOS A. CALIL



PROFESSOR DO DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO DA ECA/USP. É AUTOR, EDITOR DE UMA VASTA PRODUÇÃO ESCRITA, EM ÁREAS COMO CINEMA, FOTOGRAFIA, HISTÓRIA, TEATRO E LITERATURA.

MANUEL PEREIRA



FORMADO EM ESTUDOS ARTÍSTICOS NA VARIANTE DE ESTUDOS CINEMATOGRAFICOS PELA FLUC, TEM-SE DEDICADO À INVESTIGAÇÃO EM TORNO DE AUTORES QUE A HISTÓRIA DO CINEMA SE ENCARREGOU DE OBSCURECER.

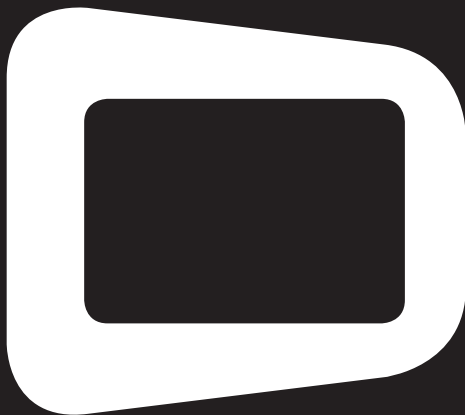
ANDRÉ COELHO



ILUSTRADOR E DESIGNER GRÁFICO A VIVER NO PORTO. TRABALHA HABITUALMENTE PARA PROJECTOS MÚSICAIS UNDERGROUND. AUTOR DE B.D., FANZINES E MEMBRO DAS BANDAS SEKTOR 204 E PROFAN.

ARGUMENTO

PUBLICAÇÃO EDITADA PELO CCV DESDE 1984, PENSADA, ORIGINALMENTE, PARA A DIVULGAÇÃO DE ACTIVIDADES E DEBATE DO FENÓMENO FÍLMICO. O BOLETIM TORNOU-SE UM VEÍCULO INDISPENSÁVEL DE REFLEXÃO DA SÉTIMA ARTE E DIVULGAÇÃO DO CCV, A JUSTIFICAR UM CUIDADO PERMANENTE DAS SUAS SUCESSIVAS DIRECÇÕES. FUNDADO EM 1955, O CCV É UM DOS MAIS ANTIGOS CINECLUBES DO PAÍS, SENDO O ARGUMENTO UM PROJECTO CENTRAL NA SUA ACTIVIDADE.



4

BILHETE-POSTAL
CINE CLUB UACH, VALDIVIA, CHILE.

5

LIVROS DO TRIMESTRE
SUGESTÕES DAS EDIÇÕES QUE ENCONTRAMOS
NAS ESTANTES, A CADA TRIMESTRE.

8

NA RETINA
I WALKED WITH A ZOMBIE, POR CÉSAR GOMES.

9

WHAT'S UP, CCV?
ACTIVIDADE DO CINE CLUBE DE VISEU.

10

CINE-COSMOS
A CRÓNICA DE EDGAR PÉRA, NOS PASSOS
DA RODAGEM DE *CAMINHOS MAGNÉTYKOS*,
A SUA NOVA LONGA-METRAGEM.

12

ENSAIO
25.000 ANOS DE CINEMATOGRAFIA
NO VALE DO CÔA, POR LUÍS LUÍS.

16

VINICIUS:
O CINEMA DE MEUS OLHOS,
TEXTO DE CARLOS AUGUSTO CALIL.

21

SUBSOLO
RUBRICA DE MANUEL PEREIRA, ABARCA
AUTORES, OBRAS E TENDÊNCIAS QUE ENCARNAM
UMA VONTADE DE ALARGAR OS PRÓPRIOS
HORIZONTES DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA.

23

OBSERVATÓRIO
EDIÇÃO DE TRABALHOS ARTÍSTICOS
ORIGINAIS. A DESAFIAR OS CONVIDADOS,
UM TEMA COMUM, A CINEFILIA.

FACEBOOK.COM/CCVISEU
INSTAGRAM.COM/CINECLUBEVISEU

cineclubeviseu.pt

Editorial

F

icam aqui os parabéns a todos os anteriores responsáveis pelo Argumento, que o criaram e fizeram-no sair e, com maior ou menor regularidade, chegámos: Junho '92 — Argumento 50.

Alguns desses responsáveis foram protagonistas da conversa realizada em meados de Janeiro no Museu Almeida Moreira sobre iniciativas e agentes culturais marcantes para a cidade ao longo dos anos 80 e 90, sendo a primeira a década em que também o Argumento surgiu, como boletim dos

sócios do Cine Clube, “espaço de debate do fenómeno filmico”, e também de notificação e comentário das “actividades culturais da cidade”, vocação em nome da qual não poderíamos deixar de fazer constar neste número um resumo daquele encontro, versão condensada das palavras de cada um dos intervenientes, dirigentes históricos do Cine Clube.

De facto, a continuidade, essa feição familiar, vem sendo seiva desta sequóia. Certamente que se o projecto do Cine Clube não fosse absolutamente vital para a morna cidade gélida de Viseu, não tinham sucessivos directores, várias gerações de sócios tomado esta ideia como sua, fazendo-a una só por isso, como o rasto recto de um avião, que, ao perto, ziguezagueia.

O Argumento é outra ideia dessas, como uma casa que alguém construiu e nós continuamos a habitar. Ainda não há dez anos que começámos a projectar uma reforma que de novo afinasse estas páginas de papel, espaço privilegiado de comunicação com os nossos sócios. Foi, então, um pretexto para chamar velhos amigos a pensar, escrever, fotografar, desenhar, contar... E tantos novos que vamos fazendo!

Rubricas como Bilhete-Postal, Observatório, Na Retina, Subsolo são exemplos disso. Assim como os restantes espaços, de ensaio, entrevista, expansão do Nós por Cá antigo, têm sido motivo de reencontros e descobertas muito para além da esfera íntima do Cine Clube, de interesse para todo o público cinéfilo, excedendo, mas nunca esquecendo, o âmbito associativo.

É por isso que hoje o Argumento, além de continuar a ser distribuído gratuitamente aos nossos sócios, está à venda em vários pontos do país, e é plataforma de outros intercâmbios internacionais. Como ainda agora, no FICUNAM, Festival Internacional de Cine UNAM, no México, onde estivemos a apresentar as nossas ideias únicas para compartilhar, no âmbito do seminário *El Publico del Futuro*.

Outros ecos dessa abertura são, por exemplo, as notícias que nos chegam do Atlântico Sul: desta vez para nos dar a conhecer a faceta cinéfila de Vinicius de Moraes, Calil regressa às nossas páginas com a generosidade e o requinte que caracterizam os seus trabalhos sobre figuras que admira. Editámos os prefácios às duas edições da obra em que o paulista recolhe textos de Vinicius sobre cinema, e é quase crueldade não os ter logo a seguir, gigante apêndice do Argumento, para matar até ao fim esse alvoroço apenas ateadado pelo relato do empenho do poeta na causa do cinema mudo, do cinema brasileiro, das pernas das atrizes...

Neste número também, notícias de bem perto: Luís Luís, arqueólogo da Fundação Côa Parque, mostra-nos o antepassado rupestre do cinema — antes da película e da tela, era a rocha. Além do interesse óbvio desta proposta para a cinefilia, temos muito gosto em chamar a Fundação Côa Parque a este espaço por considerarmos que é um exemplo de dinamização cultural ímpar na região.

Ainda, no Observatório, André Coelho dá-nos o seu *Apocalypse Now*, perfeitamente tétrico.

O Argumento faz-se com e da generosidade de cada um dos nossos colaboradores, é um fruto perfeito da índole do Cine Clube, uma associação criada há sessenta e quatro anos “dum conjunto de boas vontades”, nas palavras do seu fundador Humberto Liz, e pelas mesmas boas vontades, pela mesma “fome de cinema” mantida, sem qualquer obrigação, como o amor dos amantes.

Agradecemos profundamente a todos os que, de uma maneira ou de outra, têm contribuído para que hoje possamos dizer “chegámos: Março '19 — 35 anos de Argumento”.

Ficha técnica

Estatuto editorial: www.cineclubeviseu.pt/argumento-0-a-50

EDITOR E PROPRIETÁRIO
CINE CLUBE DE VISEU
INSCRITO NO ICS
SOB O N.º 211173
NIPC 501441182
SEDE DO EDITOR
RUA ESCURA, 62
APARTADO 2102
3500-130 VISEU
TEL 232 432 760
GERAL@CINECLUBEVISEU.PT

DIRECÇÃO EDITORIAL
CINE CLUBE DE VISEU
CONCEPÇÃO GRÁFICA
MIGUEL R. CARDOSO
IMPRESSÃO
TIPOGRAFIA BEIRA ALTA
TIRAGEM 300 EXEMPLARES
ANO XXXV
BOLETIM INSCRITO NO ICS
SOB O N.º 111174

**cine
clube
viseu**

FUNDADO EM 1955

25.000 anos de cinematografia no Vale do Côa

A arte paleolítica nas origens do cinema

Ensaio por Luís Luís

It is arbitrary to say where the development of the moving pictures began and it is impossible to foresee where it will lead. What invention marked the beginning? Was it the first device to introduce movement into the pictures on a screen? Or did the development begin with the first photographing of various phases of moving objects? Or did it start with the first presentation of successive pictures at such a speed that the impression of movement resulted? Or was the birthday of the new art when the experimenters for the first time succeeded in projecting such rapidly passing pictures on a wall? ¹

H

ugo Münsterberg abre a sua obra pioneira dos estudos de teoria do cinema questionando-se sobre que invenção terá marcado o início da história da 7.ª Arte. A conclusão que indicia

é que o cinema será o ponto culminante do desenvolvimento das três componentes básicas: a fotografia, a decomposição/recomposição do movimento e a projecção da imagem.

Se será consensual que a origem da fotografia e da projecção se encontram em Niépce e na *camera obscura*, respetivamente, propomo-nos argumentar que a decomposição e recomposição do movimento têm raízes nos primórdios da arte humana, na arte paleolítica europeia, particularmente no Vale do Côa.

LUZ: O VALE DO CÔA E A PRIMEIRA ARTE DA HUMANIDADE

Em finais de 1994 dava-se início a um processo conturbado que viria a revolucionar a compreensão da arte paleolítica. Durante a construção de uma barragem descobriam-se um conjunto de representações animais gravadas em painéis verticais de xisto ao longo dos 20 quilómetros finais do rio Côa. Se o estilo das representações aproximava a arte do Côa da restante arte paleolítica, o seu contexto apartava-a radicalmente: tratava-se de uma arte da luz, por oposição à arte das grutas, como era até então definida esta primeira arte.

A arte paleolítica começou a ser definida a partir de meados do século XIX pela jovem ciência arqueológica através da descoberta, sobretudo em França, dos primeiros exemplares de representações gráficas. A sociedade científica burguesa de então não se escandalizou que os primeiros antepassados da huma-

nidade decorassem os seus objetos quotidianos com os animais que conheciam, de uma forma então considerada ingénua e primitiva. A antiguidade dessa arte móvel justificava-se pela representação de espécies entretanto extintas, como o mamute.

O grande momento definidor da arte paleolítica, como a conhecíamos até finais do século XX, ocorreu quando, em 1879, Marcelino Sanz de Sautuola descobriu um enorme fresco policromo com bisontes e outros animais, no teto da gruta de Altamira (Espanha). A comunidade científica não estava preparada para conceder aos primitivos antepassados do orgulhoso homem moderno a capacidade de criar a grande arte parietal pictórica. Suspeitou-se de partida dos criacionistas clericais espanhóis contra os evolucionistas franceses e foram necessárias novas descobertas em França, no interior de grutas encerradas por camadas arqueológicas, para que o reconhecimento da arte paleolítica se fizesse.

Começou-se então a definir o cânone da arte. Uma arte gravada e pintada sobre suportes móveis e no interior de cavidades, distribuída sobretudo pela zona franco-cantábrica. Entre os motivos representados destacam-se esmagadoramente as figuras de grandes herbívoros (cavalos, bisontes, auroques e cabras, seguidos de veados, renas, mamutes, rinocerontes e raros carnívoros), para além de impressões de mãos, sobretudo em negativo, e signos não figurativos. Contrariamente à percepção popular, a figura humana é muito rara e nunca surge em cenas de caça. As cenas, em geral, são aliás muito raras. Trata-se de uma arte de um naturalismo esquemático, mas fortemente padronizada, com as figuras a surgirem esmagadoramente em perfil absoluto.

As dúvidas quanto à antiguidade desta

arte foram-se desvanecendo com a datação radiométrica de matéria orgânica utilizada nas pinturas, contribuindo para datar esta arte de entre os 30.000 e os 10.000 anos antes do presente. Apesar de algumas descobertas recentes, que alargam o âmbito geográfico e cronológico da arte paleolítica, ela é esmagadoramente atribuída aos primeiros representantes da nossa espécie, tendo, contudo, sido produzida num contexto social distinto do atual. As sociedades humanas eram então exclusivamente caçadoras-recoletoras, não produzindo os meios para a sua subsistência, vivendo da caça, pesca e recolha de espécies selvagens. As razões deste verdadeiro *big bang* artístico terão mais a ver com questões de organização social do que com qualquer tipo de superioridade que possa ser atribuída à nossa própria espécie. A arte paleolítica é a primeira prova de que somos uma espécie eminentemente simbólica, produtora e consumidora de signos, particularmente visuais.

Depois de Altamira, o Vale do Côa foi o segundo grande obstáculo epistemológico na definição da primeira arte. Não sendo o primeiro conjunto artístico paleolítico identificado ao ar livre, a sua dimensão e o dramático contexto da sua descoberta vieram alertar para uma nova realidade: a arte paleolítica ao ar livre seria provavelmente mais comum do que em gruta. Contudo, as condições particulares de preservação das grutas favoreceram a sua sobrevivência a mais de 10.000 anos de erosão.

CÂMARA: DIFERENTES FORMAS DE ESCRITA DO MOVIMENTO

Tendo, entretanto, adquirido um sentido específico, a palavra cinematografia significa etimologicamente “escrita do movimento”. Sendo o cinema filho da fotografia, ela significa hoje os métodos de registo fotográfico do movimento. Foram os avanços na fotografia que conduziram às experimentações da cronofotografia e estiveram na origem da invenção dos irmãos Lumière.

Hoje, o cinema libertou-se da definição de curiosidade mágica, com que nasceu, para se tornar em algo mais. Contudo, na sua base continua a estar o mesmo mecanismo de reprodução de movimento que lhe deu origem: a exibição de uma sucessão de fotogramas que documentam diferentes momentos de um mesmo movimento. Este caminho iniciou-se ainda antes dos Lumière. Eadweard Muybridge já havia registado as diferentes fases de locomoção animal e humana, por intermédio de diferentes câmaras (1877), e Étienne-Jules Marey havia-as sobre-exposto num único fotograma, capturado através da sua espingarda fotográfica (1882). O génio dos irmãos franceses residiu no desenvolvimento do cinematógrafo para captura e reprodução sucessiva dos fotogramas a partir de uma única película (1895).

Este mesmo princípio encontrava-se já em prática desde os primeiros exemplos de cinema animado, que precede a invenção do cinema propriamente dito (Reynaud, 1892). O próprio Muybridge é um exemplo paradigmático disso. Na busca de rentabilizar o seu trabalho, copiou as suas cronofotografias para papel e inventou o zoopraxiscópio (1879), através do qual reproduzia o movimento dos animais em sessões pagas. Este aparelho mais não era do que uma adaptação de outros anteriores, como

o fenacístoscópio (1829), o zootrópio (1834) ou o praxinoscópio (1877), apresentando a novidade da capacidade de projeção da imagem em movimento. Curiosamente, o cinema animado irá posteriormente fazer o caminho inverso, submetendo-se à fotografia e à película.

Na sua teoria do movimento, posteriormente retomada por Gilles Deleuze, Henri Bergson define uma forma antiga e outra moderna de ilusão do movimento². Durante a Antiguidade, o movimento seria visto como “a passagem regulada de uma forma a outra, isto é, uma ordem de *poses* ou *instantes privilegiados*”³. A revolução científica trouxe a forma moderna, passando o movimento a ser entendido como a sucessão de um instante qualquer, e não já de um instante privilegiado ou transcendente: “O cinema é o sistema que reproduz o movimento *em função de um momento qualquer*, isto é, em função de instantes equidistantes escolhidos de maneira a dar impressão de continuidade”³.

A forma antiga de ilusão ou escrita do movimento é a mais comum, baseando-se na representação de uma pose fixa, mas de desequilíbrio, que só com a presunção de movimento poderá ser percebida. Ela surge frequentemente nas artes plásticas, desenho e pintura (“galope voador”), mas também escultura (Discóbolo de Míron), desde a Antiguidade até à atualidade. A partir de meados do século XIX, começa a surgir a moderna forma de escrita do movimento, a imagem-movimento, com os primeiros exemplos da cronofotografia. O movimento já não é definido por um momento único, mas é a continuidade do movimento que define a figura.

Para Deleuze, o cinema é a imagem-movimento por excelência, mas, numa perspectiva mais abrangente, este conceito pode ser alargado a outras formas de arte sequencial. Independentemente das distintas formas de registo (fotografia, desenho, pintura), todas elas se baseiam no princípio da decomposição da ação em fases distintas, posteriormente recompostas. No cinema, a síntese é feita através de distintos fotogramas sobrepostos no mesmo espaço em tempos distintos (sobreposição sequencial). Já na banda desenhada, a recomposição é feita em espaços distintos (quadrados justapostos na mesma página). Esta forma alarga-se a exemplos históricos, como os frisos assírios, a coluna de Trajano ou a tapeçaria de Bayeux.

Pelo seu suporte próprio, os exemplos pictóricos filiados sobretudo no futurismo são mais radicais. Aí, a imagem-movimento resulta na sobreposição no mesmo espaço e no mesmo tempo das distintas fases do movimento, bem exemplificado em *Nu descendo escada n.º 2*, de M. Duchamp (1912), que se inspira aliás numa cronofotografia de Muybridge.

Tomados individualmente, pouco distingue cada fotograma ou quadrado do chamado modo antigo de escrita do movimento. Eles consistem em poses fixas, mais ou menos significativas, de uma determinada ação. O que distingue estas diferentes formas é a síntese realizada pela sua sequência. O movimento não ocorre em cada quadro, mas entre eles, quando recompostos sequencialmente por sobreposição ou justaposição, sejam fotogramas ou quadrados.

No cinema é frequente atribuir-se a capacidade humana de perceber o movimento à chamada persistência retiniana: o olho humano

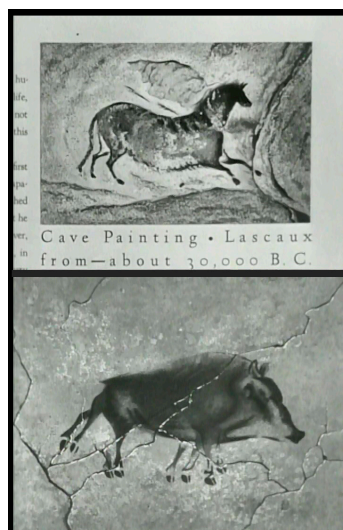
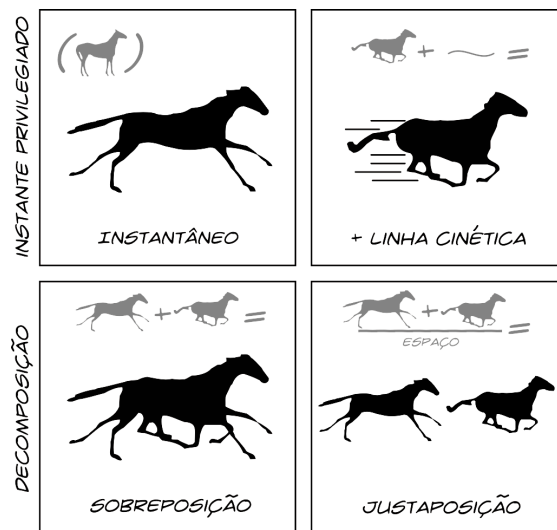


Fig. 1 Pré-história do cinema de animação, segundo Walt Disney. A) Cavalo “chinês” de Lascaux; B) “Javali” de Altamira (Walt Disney Treasures: Behind the Scenes at the Walt Disney Studio: A Glimpse Behind the Studio Magic, DVD, Vol. 2).

Fig. 2 Tipos básicos de representação do movimento.



guardaria a imagem vista durante uma fração de segundo, e a compreensão do movimento adviria da mistura entre a imagem anterior e posterior. O exemplo do taumatrópio, jogo ótico citado como estando na origem do cinema, prova exatamente o oposto⁴. Nesse caso, a sucessão rápida da imagem de um canário e de uma gaiola nos dois lados do disco, provoca a sobreposição de ambas as imagens, criando a ilusão do canário dentro da gaiola. Mais do que a persistência retiniana — que, ao acumular imagens, impediria a percepção do seu movimento —, considera-se hoje que é o “fenômeno phi” de Wertheimer que explica a percepção do movimento a partir de imagens fixas observadas em sucessão. Queremos com isto salientar que a capacidade de interpretação da reprodução do movimento é sobretudo uma construção subjetiva, uma interpretação, baseada na elipse.

Compreendemos melhor o processo de escrita do movimento quando comparamos o cinema com a animação. A “sucessão de fases calculadas” é um processo consciente para a animação e inconsciente para o cinema⁵, mas não deixa de ser o elemento essencial de todas as imagens em movimento, sejam elas fotografadas ou desenhadas, projetadas ou não. O princípio da recomposição ou síntese do movimento é o princípio básico que liga as histórias do cinema e da animação, justificando que a origem de uma e outra estejam intimamente ligadas⁵, mas também outras formas de escrita do movimento, como a milenar arte paleolítica.

ACÇÃO: IMAGENS-MOVIMENTO NA ARTE DO CÔA

O reconhecimento da arte de Altamira foi acompanhado pelo reconhecimento do seu grande dinamismo (Cartailhac, 1902). Georges Bataille⁶ viu as figuras de Lascaux numa dança inebriada de movimentos febris, que libertava a arte do determinismo religioso ou mágico. Paradoxalmente, a investigação pré-histórica valorizava então esse mesmo determinismo, vendo essa arte como símbolos puros, desligados dos seus referentes reais.

Por volta de 1933, Wilfred Day, pioneiro do cinema britânico, edita uma brochura que visava angariar subscritores para a edição de uma obra sobre o nascimento e a história das

imagens em movimento, intitulada “25,000 years to trap a shadow”. A obra nunca chegou ao prelo, conservando-se hoje o manuscrito na Cinemateca Francesa. Contudo, a brochura apresentava já o índice, informando-nos que o primeiro capítulo se iniciava com uma secção dedicada à “Earliest known form of Cave Drawings”. O texto introdutório afirmava que trataria dos “first records of the portrayal of movement in the shape of the trotting boar depicted on the walls of the cave at Altamira 25,000 years B.C.”⁷.

A 7 de dezembro de 1955, Walt Disney, no seu programa televisivo *Disneyland*, dedicado à história do desenho animado, irá referir-se às primeiras formas de animação do “homem das cavernas”, recorrendo a um cavalo de Lascaux e a um javali de Altamira (fig. 1). São assim apresentados com clareza os dois tipos de ilusão do movimento de Bergson: o cavalo de Lascaux, em pose de “galope voador”, insere-se na forma antiga de escrita do movimento (instante privilegiado, pose, “movimento congelado”), enquanto que a duplicação das quatro patas do “javali” de Altamira exemplifica a decomposição do movimento por sobreposição (imagem-movimento).

Assim se identificou com clareza as duas formas básicas de representação do movimento na arte paleolítica, antes mesmo de elas serem reconhecidas pela comunidade científica. O referido javali, entretanto identificado como bisonte, era descrito pelos primeiros investigadores como o resultado de uma acumulação de figuras⁸, iniciando-se assim a prática de interpretar figuras com duplicação de patas, cabeças ou caudas como o resultado de erros ou arrependimentos.

A análise destas representações, bem como os estudos que têm vindo a ser realizados⁹⁻¹¹, confirmam hoje a existência de uma animação paleolítica, sobretudo da decomposição do movimento há mais de 10.000 anos. Partindo do contributo de vários investigadores, propusemos a definição de uma gramática do movimento para a arte do Vale do Côa¹², a partir da qual integramos um total de 547 figuras que apresentam características de animação na arte do Côa, num total de 1125 descritas. Inscreve-

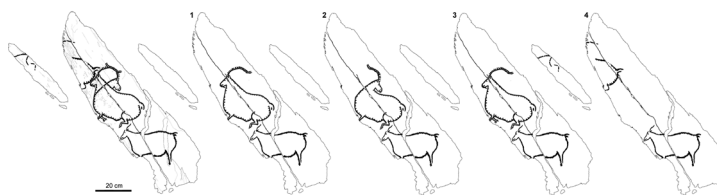


Fig. 3 Decomposição da cena representada na rocha 3 da Quinta da Barca (foto de Manuel Almeida, desenho de Fernando Barbosa).

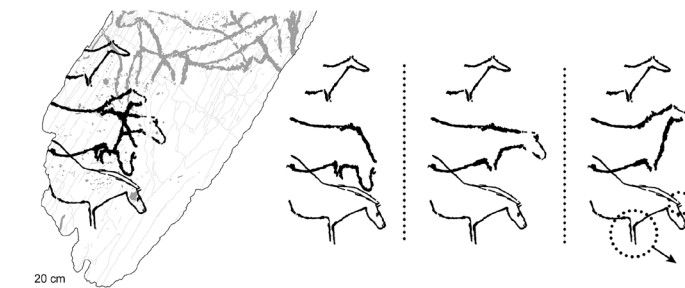


Fig. 4 Decomposição da cena da base da rocha 4 da Penascosa (foto de Manuel Almeida, desenho de Mário Varela Gomes).



Fig. 5 Decomposição de duas cenas representadas na rocha 3 da Penascosa (foto de Manuel Almeida, desenho de Fernando Barbosa).

mos estas animações em três tipos: instantâneos, linhas cinéticas e decomposição (fig. 2).

A esmagadora maioria das figuras animadas integra-se nos instantâneos (544), que se dividem em diferentes categorias^{9,12}, podendo ser agrupadas numa animação coordenada complexa. A ilusão de animação por instantâneo realiza-se por oposição à representação canónica das figuras em perfil absoluto, cabeça no prolongamento do tronco, cauda pendente e membros na vertical, com comprimentos semelhantes. Não podemos invocar o instantâneo como estando na origem do cinema, uma vez que aqui não se procede verdadeiramente a uma recomposição do movimento.

A categoria mais comum é o instantâneo segmentar, que diz respeito à animação de segmentos do corpo (cabeça, cauda, membros, orelhas e língua). Seguem-se os instantâneos simétrico e assimétrico, relativos à forma de representação dos membros locomotores, seja em extensão ou flexão (simétrico) ou com comprimentos distintos (assimétrico). O instantâneo coordenado simples refere-se igualmente à locomoção, mas, ao contrário da esmagadora maioria dos instantâneos simétricos e assimétricos, atinge-se através da representação das quatro patas em diferentes posições de marcha.

As linhas cinéticas têm uma existência

quase residual (17), caracterizando-se pela associação de signos lineares a figuras animais, passíveis de serem interpretados como conferindo ação ao animal¹². É difícil interpretar o significado destes signos, e por vezes mesmo a sua associação clara a determinada figura. Contudo, o facto de 10 das 17 figuras com linhas cinéticas se encontrarem igualmente animadas por instantâneo parece reforçar a sua interpretação como signos de ação. A maioria destes signos está sobretudo associada à boca e à cabeça, seguindo-se dorso, focinho, pénis, tronco e ventre.

As figuras animadas por decomposição constituem uma minoria da arte do Côa (36), mas trata-se de uma minoria altamente significativa, pois são elas as que reivindicamos como constituindo a pré-história do cinema.

O contorno múltiplo¹⁰ encontra-se entre a linha cinética e a animação por decomposição. Raro na arte do Côa (2), consiste em repassar várias vezes o contorno da figura, criando um feixe de linhas subparalelas que confere dinamismo à figura, aproximando-se da decomposição de um segmento ou da totalidade da figura.

A recomposição das representações decompostas pode ser feita por sobreposição ou justaposição¹¹. A sobreposição é a forma mais comum e ocorre quando se representam

diferentes segmentos da figura animal num só corpo (sobreposição segmentar) (24).

A interpretação destas figuras como imagem-movimento advém do facto de os segmentos serem figurados em diferentes posições, percebidas como sequenciais. A cabeça do animal é o segmento mais frequentemente animado, existindo ainda dois casos de decomposição por sobreposição dos membros anteriores; e um, dos quatro. Os movimentos da cabeça documentados são maioritariamente de flexão anterior (ascendente/descendente) e rotação posterior (traseira/dianteira). A recomposição das figuras faz-se geralmente em dois momentos, existindo um caso com três e outro eventualmente com quatro.

A sobreposição integral (7) distingue-se pelo facto de se animar não apenas um segmento do animal, mas todo o seu contorno¹². Como na sobreposição segmentar, a animação dá-se pela sobreposição das duas figuras, com pequenas diferenças de posição de uma das suas partes, geralmente a cabeça, mas também membros anteriores e cauda. Também nesta categoria, o movimento mais comum é o ascendente/descendente da cabeça.

Semelhante à decomposição por sobreposição integral é a decomposição por justaposição (3)¹¹. Neste caso, o mesmo animal é também representado duas ou mais vezes, mas em espaços distintos, não se sobrepondo. Devido à frequente sobreposição de figuras nos painéis do Vale do Côa, a interpretação dos exemplos de sobreposição integral e justaposição apresenta algumas dificuldades suplementares, sendo difícil determinar se se trata da representação de um mesmo indivíduo em momentos distintos ou de indivíduos distintos. O facto de se tratar da mesma espécie, associado a uma semelhança estilística, pode contribuir decisivamente para esta asserção. O outro critério diz respeito à associação destas figuras a outras categorias de animação.

Não podemos, contudo, deixar de assinalar que o jogo da animação vive da ambiguidade da sinédoque, entre a parte e o todo. Veja-se o caso de uma das primeiras experiências de cronofotografia, em que Arthur Mason Worthington (1865), para decompor o movimento do impacto de uma bola a cair num líquido, utilizou diferentes fotografias, de diferentes bolas em diferentes momentos⁴. Justapostas as diferentes imagens de diferentes objetos em diferentes momentos, tomamo-las pela representação de um mesmo movimento.

É isso que fazemos, ao observar um livro de banda desenhada ou ao desenrolar da Coluna de Trajano. Fazemos a assunção mais “económica”, de que todas aquelas partes pertencem a um todo que se desenvolve ao longo do tempo. O mesmo sucede numa imagem em movimento, embora a rapidez da sucessão das imagens nos retire a percepção do que estamos realmente a fazer, tomando as partes (fotogramas) por um todo contínuo.

A rocha 3 da Quinta da Barca demonstra-nos a existência deste processo na arte paleolítica do Côa, há mais de 10.000 anos (fig. 3). Identificam-se três figuras de cabra-montês nessa superfície. Na zona inferior do painel regista-se uma fêmea, identificada pelo seu corno de pequenas dimensões e gracilidade da

forma. Ao centro, situa-se um bode, com a apresentação dos cornos compridos em “S”, da barba e do sexo, e o contorno definido por uma “linha farpada”, particularidade estilística que lhe confere volume. Este animal dispõe de duas cabeças, em tudo idênticas, uma voltada para a frente e outra para trás. Se os membros posteriores são representados apenas por uma única pata, os anteriores têm duas, uma em extensão e outra fletida. A terceira figura, já muito perdida, que se encontra em cima e à esquerda, reduz-se aos quartos traseiros de um animal e a um longo corno e contorno em “linha farpada”, denunciando a presença de um macho.

A unidade das figuras central e esquerda, em termos de espécie, estilo, técnica, a que se juntam os distintos critérios de animação em ambas as figuras, permite a interpretação que se segue. A cena descreverá uma fêmea e um macho. Este olha para trás (decomposição por sobreposição da cabeça) e desloca-se para diante (decomposição por sobreposição das patas dianteiras), surgindo acima à direita, num segundo momento (decomposição por justaposição), com a cauda levantada (instantâneo segmentar).

As três figuras da rocha 3 da Quinta da Barca e os seus diferentes critérios de animação associam-se numa clara cena narrativa. A existência de animação na arte do Côa pressupõe uma ação, isto é, uma narrativa. Mais do que meros símbolos, as representações são assim agentes de uma narrativa, comprovando que “para além do conjunto simbólico das imagens existiu forçosamente um contexto oral com o qual o conjunto simbólico era coordenado”¹³.

Para descodificar a mensagem, importa perceber quais as ações representadas através da animação. Os sujeitos da ação correspondem aos principais motivos da arte do Côa (cavalo, auroque, cabra e veado), embora nas decomposições os auroques surjam sobre-representados, por oposição aos veados.

Os segmentos mais animados são sobretudo os membros locomotores e a cabeça, seguidos a maior distância pelo tronco e pela cauda. O facto de a maioria dos segmentos animados ser os membros, que se apresentam sobretudo em extensão, informa-nos que as figuras são representadas em locomoção.

Os movimentos da cabeça são a flexão anterior (ascendente/descendente), rotação posterior e rotação lateral, através do qual o animal encara o observador. Interpretamos todos eles como configurando estados de alerta. O veado que se volta para trás, o cavalo que pasta ou bebe e levanta a cabeça, ou, significativamente, o auroque que nos enfrenta quando o observamos são despertados do seu descuido cotidiano por um som. Outros segmentos menos frequentemente animados poderão estar igualmente relacionados com estados de alerta/repouso, como a cauda, as orelhas ou a boca. Mesmo as linhas que saem da boca de alguns animais, tradicionalmente interpretadas como o “sopro vital”, são passíveis de ser interpretadas como a representação do som. Vemos assim que, para além do movimento, estas representações pressupõem o som.

Assim, partindo do tipo e da forma das animações representadas na arte do Vale do Côa é legítimo compreender a narrativa a elas

subjacente como estando relacionada com estados de alerta e fuga.

Dois exemplos podem ajudar-nos a ilustrar esta perspetiva. Na base da rocha 4 da Penascosa, individualizam-se três figuras de cavalo, todas voltadas para a direita (fig. 4). A cena inicia-se com o cavalo do meio comendo ou bebendo. Ao ser alertado por qualquer ruído, o animal levanta a cabeça (decomposição por sobreposição da cabeça), e inicia a sua locomoção para diante (decomposição por sobreposição dos membros anteriores). O cavalo de baixo, que surge com as orelhas para cima, foge igualmente para a direita em baixo (instantâneo segmentar por extensão da pata dianteira).

Ao lado, na rocha 3 da Penascosa (fig. 5), a maioria dos auroques está voltada para a esquerda, dois deles com os membros posteriores mais compridos, enquanto que o que está mais acima olha para trás. Nesse mesmo painel, três cabras estão voltadas para a direita, com os membros anteriores em extensão, enquanto uma mais pequena nos afronta. Isolando estas figuras das restantes presentes no painel, perceberemos duas cenas que ilustram uma sequência de predação de duas espécies distintas. Para os auroques o perigo vem da direita, com o auroque de cima a dar o alerta, enquanto os outros se movimentam para a esquerda. Para as cabras o alerta vem da frente do painel, onde estamos nós, e os restantes animais fogem para a direita.

Não pretendemos com esta interpretação recuperar teses ultrapassadas, relacionadas com a magia de caça, nem reduzir a arte paleolítica do Vale do Côa a um mero anedotário. Como toda a arte, incluindo o cinema, ela é polissémica, e, como tal, o seu sentido não se esgota na narrativa que possamos descodificar. Contudo, se ignorarmos esta narrativa estaremos mais longe de compreender o seu contexto social e os seus possíveis sentidos.

CRÉDITOS FINAIS

O que acabamos de apresentar é uma imagem geral de milhares de anos de arte no Côa. As formas de animação repetem-se, mas a sua importância relativa varia. Por exemplo, a mais “moderna” forma de animação, a decomposição, caracteriza sobretudo a fase mais antiga, datada de há cerca de 25.000 anos.

Pretendemos com este texto comunicar à comunidade cinéfila que, para além da curiosidade histórica, como surge geralmente retratada nos preâmbulos das obras de história do cinema, a arte paleolítica apresenta já um ingrediente fundamental dessa invenção do século XIX: a decomposição e a recomposição do movimento. Neste contexto, os achados no Vale do Côa destacam o sítio português pela profusão e qualidade dos exemplos de imagens-movimento paleolíticas, que não encontram paralelo nas restantes jazidas paleolíticas, tanto ao nível de clareza como de quantidade.

O segredo da importância da animação na arte do Côa poderá estar na natureza do suporte. É conhecido que a arte em gruta beneficia em grande medida da irregularidade do suporte, que confere volume e vida às representações. O perambular pelas cavidades, com o recurso a fontes de luz bruxuleantes, e o jogo da sombra e da luz daí resultantes fazem aparecer e desaparecer as figuras, que se movem à nossa volta.

Os artistas do Vale do Côa ter-se-ão defron-

tado com dois problemas fundamentais para vivificarem as suas representações: trata-se de um contexto ao ar livre, inundado pela luz, com um suporte bidimensional com reduzidas irregularidades. Julgamos estar aqui o segredo para a inusitada quantidade de figuras animadas no Vale do Côa, sobretudo ao nível da decomposição. Como o contexto e o suporte não contribuísem para a animação natural das figuras, foi necessário criar recursos estilísticos que o potenciasssem.

Vemos, por isso, na arte paleolítica do Côa o surgimento de uma verdadeira escrita do movimento, uma primeira cinematografia, que apresenta já os condimentos necessários que estão na origem de um dos elementos definidos por Münsterberg para a invenção do cinema no século XIX: o registo de várias fases do movimento de objetos e a decomposição e recomposição dessas imagens sucessivas. Se o suporte, as técnicas e o contexto social de produção e usufruto separam a arte paleolítica do Vale do Côa da moderna arte cinematográfica, a mesma humanidade e o mesmo génio criativo aproximam-nas. A arte paleolítica e o cinema moderno expressam assim um fenómeno de convergência, separado por milhares de anos. Em contextos distintos, mas buscando algo semelhante (animar o inanimado), a mesma espécie chegou a uma resposta conceptualmente semelhante, embora tecnologicamente distinta. Parece comprovar-se assim que a arte nunca melhora, mas que o material da arte nunca é o mesmo¹⁴, mesmo sem que disso tenhamos por vezes consciência.

Este texto segue a norma do novo acordo ortográfico.

- MÜNSTERBERG H. *The Photoplay: A Psychological Study*. New York; London: D. Appleton and Company; 1916, p3.
- BERGSON H. *L'évolution Créatrice*. Paris: Les Presses universitaires de France; 1959.
- DELEUZE G. *A Imagem-Movimento: Cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim; 2004, pp. 15-16.
- ST GEORGE P. Using chronophotography to replace Persistence of Vision as a theory for explaining how animation and cinema produce the illusion of continuous motion. *Animation Studies Online Journal*. URL: <https://journal.animationstudies.org/paul-st-george-using-chronophotography-to-replace-persistence-of-vision-as-a-theory-for-explaining-how-animation-and-cinema-produce-the-illusion-of-continuous-motion>; 2009. [Acedido a 13/02/2019].
- DENIS S. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafiá (Mimésis Artes e Espetáculo); 7; 2010, p. 41.
- BATAILLE G. *La Peinture Préhistorique: Lascaux Ou La Naissance de l'art*. Genève: Skira; 1955.
- DAY W.E.L. *Announcing the Forthcoming Production of "25,000 Years to Trap a Shadow", the Birth and Biographical History of Moving Pictures*. [London]: W.E.L. Day; 1933.
- CARTAILHAC É., BREUIL H. *La Caverne d'Altamira a Santillane Près Santander (Espagne)*. Monaco: Imprimerie de Monaco; 1906, p. 90.
- LEROI-GOURHAN A. *L'espace et le temps dans l'art pariétal paléolithique*. In: *L'art Pariétal: Langage de La Préhistoire*. Grenoble: Jérôme Milon; 1992:259-271.
- CRÉMADES M. *L'animation*. In: *L'art Pariétal Paléolithique: Techniques et Méthodes d'étude (Groupe de Réflexion Sur l'art Pariétal Paléolithique)*. Paris: CTHS (Documents préhistoriques; 5); 1993:289-296.
- AZÉMA M. *La Préhistoire Du Cinema*. Paris: Ed. Errance; 2015.
- LUÍS L. *Desenhos animados! Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do vale do Côa*. In: Sanches MDJ, ed. *Atas da 1.ª Mesa-Redonda: Artes Rupestres da Pré-História e da Proto-História: Paradigmas e Metodologias de Registo*. Lisboa: DGPC (Trabalhos de Arqueologia; 54); 2012:69-80.
- LEROI-GOURHAN A. *O Gesto e a Palavra: 1. Técnica e Linguagem*. Lisboa: Edições 70 (Perspectivas do Homem; 16); 1990, p. 197.
- ELIOT T.S. *Tradition and the Individual Talent. The Egoist*. 1919;6(4 & 5):54-55 & 72-73.



Vale do Côa Patrimônio Mundial há 20 anos

Em 1992, no decurso do processo de construção da barragem de Vila Nova de Foz Côa, foi descoberta a primeira rocha gravada com motivos paleolíticos do Vale do Côa, apenas divulgada dois anos mais tarde.

Iniciou-se então um debate nacional e internacional com duas alternativas antagônicas: a continuação da construção da barragem ou a preservação da arte rupestre. Entre os defensores da preservação contavam-se a comunidade científica e os alunos da escola de Foz Côa, que defendiam a importância do achado, enquanto testemunho da primeira arte da humanidade e como motor para o desenvolvimento local e regional. Do lado dos defensores da barragem, defendia-se a importância do projeto hidroelétrico e duvidava-se do real valor da arte.

Este debate e a afirmação pública da necessidade de preservação desta arte motivou o governo, recém-eleito, a suspender a construção da barragem e a determinar a realização de um relatório científico que avaliasse o achado. Esse relatório, apresentado em 1997, virá a fundamentar a classificação, nesse mesmo ano, da arte do Vale do Côa como Monumento Nacional.

Em 1998, a UNESCO inscreve este conjunto de arte rupestre paleolítica na lista do Patrimônio Mundial, argumentando que constitui “uma ilustração excepcional do desenvolvimento repentino do gênio criador na alvorada do desenvolvimento cultural humano” e demonstra, “de forma excepcional, a vida social, econômica e espiritual do primeiro antepassado da humanidade”. Terminava o debate quanto à preservação do Vale do Côa.

Em 2010, com a inauguração do Museu do Côa, uma exposição permanente apresenta e contextualiza a arte do vale. Trata-se de um verdadeiro museu de território, uma janela para o vale, capaz de acolher um vasto conjunto de visitantes, mas que não substitui o verdadeiro museu, o próprio Vale do Côa, onde continuam a estar as verdadeiras obras de arte, as rochas gravadas.

O cinema de meus olhos

Carlos Augusto Calil*

V

inicius de Moraes (1913-1980), além de poeta e compositor, foi também crítico de cinema e cineasta. Em agosto de 1941, assumia uma coluna no jornal *A Manhã*, do

Rio de Janeiro, na qual publicava uma crônica periódica sobre os filmes lançados no circuito comercial. Numa linguagem que oscila entre o registro lírico e a anedota, Vinicius fala da grande paixão popular de seu tempo: o cinema. “Não sei se para alguém o cineminha da segunda-feira à noite tem a significação que tem para mim. Eta cineminha gostoso! Não importa o que haja de pau a fazer, amolações ou desencantos durante o dia, a noite compensa. Não importa também se o filme é ruim ou bom. Vale, isso sim, ir para casa mais cedo e jantar e pegar a sessão das oito [...] Pouco importa o filme.” Nesse sentido, atua igualmente como crítico de cultura.

São assuntos de sua coluna a falta de água nos bairros de Ipanema e Leblon (onde morava), a afetação da fala das jovens cariocas que frequentam as boates, a pobreza endêmica das crianças de Guandu, a graça de Fred Astaire, “difícilmente transformável em palavras”, o hot jazz norte-americano no filme *Sensações de 1945* (1944), tudo o que acionasse a antena do poeta, a partir da experiência do cinema. Suas crônicas oferecem ao leitor a feliz combinação de sentimento lírico com observação do cotidiano.

Em sua primeira crônica de cinema, “Credo e alarme”, escrita em tom solene, o poeta de “Variações sobre o tema da essência” proclamava sua fé religiosa nas virtudes do cinema, “arte muda, filha da Imagem, elemento original de poesia e plástica infinitas; meio de expressão total em seu poder transmissor e sua capacidade de emoção”. Esse credo na transcendência do cinema evidenciou imediatamente a filiação estética de Vinicius ao grupo do Chaplin Club, que editara o tabloide *O Fan*, entre 1928 e 1930. Vinicius, desde o tempo de estudante de Direito, ligara-se a Otávio de Faria, que o aproximou de Plínio Sussekind Rocha e de Almir Castro, os três

principais animadores do primeiro cineclube brasileiro, criado para servir de trincheira na guerra contra o cinema falado. A homenagem a Chaplin era inevitável: o maior artista do século liderava o exército de resistência à vulgarização imposta ao cinema pelos talkies.

As palavras da crônica inaugural, que o próprio Vinicius consideraria dez anos depois “austeras, quase místicas”, praticamente repetiam a profissão de fé manifestada por Otávio de Faria em texto publicado no *Fan*: “Eu creio na imagem... Na imagem todo poderosa. Que constrói o movimento. Que cria o ritmo. Que revela a alma”. Vinicius, nesse período, escreve *imagem* e *cinema* com letras capitais. Sua inclinação para a poesia e o cinema sempre correspondeu a um poderoso sentimento de mística entrega, fundado no dogma da revelação do mistério da arte: “a poesia e o cinema revelam sem exprimir”.

A familiaridade de Vinicius com o cinema datava de 1936, quando substituiu Prudente de Moraes, neto, como representante do Ministério da Educação na Censura Cinematográfica. Em 1941, já casado, pai de uma menina, Vinicius precisava engordar o salário, e o convite para escrever em *A Manhã*, jornal que apoiava a ditadura do Estado Novo e era dirigido por Cassiano Ricardo, foi providencial. Vinicius passa a redator do Suplemento Literário e responsável pela coluna de cinema. A partir dela proporá uma cruzada pela educação estética dos leitores, com artigos de divulgação sobre as teorias do cinema — de roteiro (que ele, utilizando a palavra francesa, chamava de “cenário”), de direção e de montagem. O repertório teórico de Vinicius era, no entanto, escasso; sua referência frequentemente recaía sobre a versão inglesa do livro *Técnica do Filme*, de autoria do cineasta russo Vsevolod Pudovkin. Nele encontrava elementos objetivos para reafirmar sua preferência pelo cinema mudo e embasar sua deliberada má vontade contra os filmes correntes. Para elogiar o surpreendente *Cidadão Kane* (1941), Vinicius irá afirmar que seu mérito estava em realizar, no falado, o ideal estético do silencioso!

A presença de Orson Welles no Rio¹, sob muitos aspectos estimulante para Vinicius, ajuda a condensar a atmosfera na qual ele iria

*Edição dos prefácios às duas edições do livro *O Cinema de Meus Olhos* feita por Margarida Assis (Cine Clube de Viseu). Nota bibliográfica no fim do artigo.

1. Orson Welles fora enviado ao Brasil como embaixador cultural do governo norte-americano, incumbido de rodar um documentário sobre o carnaval brasileiro.