

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem**



**A Realização Cinematográfica:
A Fantasia no Caso Americano e Europeu**

Cinema e Audiovisual: Realização Cinematográfica 2012/2013

Afonso Bandeira Morais Valongueiro Nunes

Professor Orientador: Professor Adriano Nazareth
Professor Co-Orientador: Professor Carlos Ruiz Carmona

Setembro de 2013

Dedicatória

Aos meus Pais, que me mostraram a Terra do Nunca

Ao meu irmão, Irmão

Aos meus amigos, que partilham a viagem e irmãos na Guerra de Mano

À minha Família

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao Professor Adriano Nazareth pela orientação, disponibilidade e apoio prestado na realização desta dissertação.

Ao Professor Doutor Carlos Ruiz pela orientação e compreensão prestada durante a realização do projeto final de mestrado “Fogo & Prata”.

Agradeço a todos os Professores que ao longo do curso de mestrado me acompanharam.

Agradeço ao funcionários desta instituição pela simpatia e atenção que sempre me dispensaram.

Gostaria ainda de agradecer aqueles colegas que sempre me conheceram e apoiaram e por isso lhes chamo amigos.

Por último, agradeço à minha Família pelo apoio prestado este ano, neste mestrado e sempre.

Resumo

A presente dissertação tem como objetivo abordar o tema do fantástico no cinema, percebendo qual a sua evolução no caso europeu e americano e procurando descobrir quais as razões responsáveis pela alteração de atitude do cinema europeu face a este género cinematográfico. Partindo deste pressuposto procuraremos ainda perceber de que forma o género fantástico está presente em Portugal e como evoluiu até aos dias de hoje.

No final, falaremos ainda da realização da curta-metragem “Fogo & Prata”, trabalho subordinado ao género fantástico e inserido no projeto final de mestrado do curso de Som e Imagem 2012/2013.

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras	1
Glossário	Erro! Marcador não definido.
1 Introdução ao Género Fantástico no Cinema	6
1.1 Tema de investigação e projecto final	6
1.2 Problemática	7
1.3 Metodo de Investigação	8
1.4 Estrutura da dissertação.....	9
2 O Género Fantástico e as suas diversas manifestações	11
2.1 O Fantástico como Género	11
2.1.1 O que se inclui no género fantástico	11
2.1.2 Os principais subgéneros do fantástico	12
2.1.2.1 Fantasia Épica	13
2.1.2.2 Espada & Feitiçaria	15
2.1.2.3 Terror	16
2.1.2.4 Ficção Científica	17
2.1.2.5 Fantasia Contemporânea	20
2.1.3. A volatilidade do Género	22
2.2 O Caso Europeu	23
2.2.1. Início e surgimento de um Género	23
2.2.1.1 Georges Méliès	24
2.2.2. O expressionismo alemão	26
2.2.2.1. Das Kabinett des Dr Caligari (1920)	27
2.2.2.2. Nosferatu, ein symphonie des Grauens (1922)	30
2.2.2.3. Die Nibelungen (1924)	31
2.2.2.4. Metropolis (1926)	34
2.2.3. Surrealismo e Impressionismo	36
2.2.4. Segunda Guerra Mundial	37
2.2.4.1. O Regime nazi	37
2.1.4.2. O pós guerra	40
2.3 O Caso Americano.....	42
2.3.1 Inícios	42
2.3.1.1 J. Stuart Blackton	45
2.3.2 Hollywood - Uma indústria em larga escala	47

2.4. Atualidade	49
2.5. O Caso Português	50
2.6. Conclusão de Capítulo	58
3 FOGO & PRATA - UMA CURTA-METRAGEM DE GÉNERO FANTÁSTICO	59
3.1 O perfil de Fogo & Prata.....	59
3.1.1. Sinopse	59
3.1.2. Nota de Intensões	59
3.1.3. Descrição e construção de personagens	60
3.1.3.1. Ignis	60
3.1.3.2. Argentum	61
3.1.3.3. Senhora da Padaria	61
3.1.3.4. Senhor da Oficina	62
3.1.3.5. Narrador	62
3.2. Escrever, realizar e desenhar	62
3.2.1. Argumento	63
3.2.2. Direção Artística	64
3.2.3. Realização	66
3.3 Conclusão de Capítulo	Erro! Marcador não definido.8
4 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS FUTURAS	69
Bibliografia e outras referências	70
Filmografia.....	71
ANEXO A: Argumento de Fogo & Prata	73

Lista de Figuras

- Figura 1- "High Aldwin", uma das personagens de "Willow" (1988) – pag.13
- Figura 2 - "Die Unendliche Geschichte" (1984), o mundo de "Fantastica" – pag.14
- Figura 3 - "Balrog" e "Gandalf" enfrentam-se em "O Senhor dos Anéis" (2001) – pag. 14
- Figura 4 - "Brigitte Nielsen" em "Red Sonja" (1985) – pag. 15
- Figura 5 - Still de "Conan The Barbarian" (1982) – pag.16
- Figura 6 - "Nosferatu, ein Synphonie des Grauens" (1922) de "Murnau" – pag. 17
- Figura 7 - "Le manoir du diable" (1896) de "Georges Méliès" – pag. 17
- Figura 8 - A obra de "George A. Romero", Dawn of the Dead (1978) – pag. 17
- Figura 9 - "Dracula" (1958) de "Terence Fisher" – pag. 17
- Figura 6 - "Le voyage dans la Lune" (1902) uma das inúmeras obras de "Méliès" que cai no género da ficção científica. – pag. 18
- Figura 7 - "Metropolis" (1927) de "Fritz Lang". A mais cara produção europeia até à altura. – pag. 19
- Figura 8 - De "Stanley Kubrick", "2001: A Space Odyssey"(1968) – pag.19
- Figura 9 - A saga "Star Wars"(1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) , um clássico moderno de "George Lucas" e mais um dos exemplos de aplicação do subgénero da ficção científica. – pag 20
- Figura 10 - "Harry Potter" (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011). Adaptação da obra literária de J. K. Rowling – pag. 21
- Figura 11 - "Batman Begins" (2005) de "Christopher Nolan" - pag. 21
- Figura 12 - Still do filme de "Guillermo del Toro", "Hellboy" (2004) – pag. 21
- Figura 13 - Still de "La Fée aux Choux" (1896) de "Alice Guy-Blaché" – pag. 23
- Figura 14 - "Le Monstre" (1902), O príncipe observa enquanto o feiticeiro manipula magicamente o cadáver. Repare-se ainda no cenário de índole fantástica, embora inspirado no real. – pag. 25
- Figura 15 - "Das Kabinett des Dr. Caligari"(1920). Note-se os cenários de linhas não convencionais e aspeto distorcido. – pag. 28
- Figura 16 - Das Kabinett des Dr. Caligari (1920). Mais uma vez o surrealismo dos cenários e o seu aspeto remetem para um mundo de pesadelo. – pag. 29
- Figura 17 - "Das Kabinett des Dr. Caligari (1920). O exagero da representação, o acentuar de emoções. – pag. 29
- Figura 18 - "Nosferatu, ein Synphonie des Grauens"(1922). A utilização da profundidade nos planos de "Murnau". – pag. 31
- Figura 19 - "Die Nibelungen" (1924) É notória a influência do expressionismo na obra. Os jogos de luz e sombra bem como a utilização do nevoeiro e das linhas sinuosas da árvore para criar um certo tenebrismo e tensão no espectador. – pag. 32

Figura 20 – “Die Nibelungen” (1924) Siegfried e o dragão. A utilização de elementos e criaturas fantásticas é uma constante na obra. – pag. 33

Figura 21 - "Die Nibelungen" (1924) Exemplo de um dos cenários de inspiração fantástica. Pag. 33

Figura 22 - A cidade de "Metropolis"(1926). De realçar os cenários de aspecto ciclópico e representativos de uma cidade futurista, não muito diferente das representações actuais do futuro. – pag. 34

Figura 23 - O poster de "Metropolis" (1926) Quando comparado com posters modernos, também do género fantástico, é fácil de notar um padrão. – pag. 36

Figura 24 - "Willens", o documentário de Leni Riefenstal de exaltação aos ideais e regime nazi – pag. 39

Figura 29 - "The Thief of Bagdad" (1924) com Douglas Fairbanks, é visível a influência exótica do tema das Mil e Uma Noites – pag. 43

Figura 30 - "The Thief of Bagdad" (1924) O fantástico bem presente através de um mundo familiarizado com a magia e as criaturas fantásticas – pag. 43

Figura 31 - O póster de "The Sorrows of Satan" (1926) o filme de D. W. Griffith ao serviço da "Paramount Pictures" – pag. 44

Figura 32 - "The Sorrows of Satan" (1926) O demónio revela ao protagonista a sua verdadeira forma – pag. 44

Figura 25 - "The Enchanted Drawing" (1900) A interacção da personagem com o desenho é uma constante no pequeno filme – pag. 45

Figura 26 - "The Thieving Hand" (1908) – pag. 46

Figura 35 - "Princess Nicotine" (1909) Repare-se na qualidade dos efeitos especiais para a altura – pag. 46

Figura 36 - "Princess Nicotine" (1909) O casamento de escalas entre planos muito bem conseguido – pag. 46

Figura 37 - Poster de "The Attack of the 50 ft. Woman" (1958) Tipo de poster clássico para os filmes de série B – pag. 48

Figura 27 - "O Fauno das Montanhas" (1926), Repare-se na qualidade da caracterização. – pag. 53

Figura 28 - "O Fauno das Montanhas" (1926), de Manuel Luís Vieira (Col. Cinemateca Portuguesa) – pag. 54

Figura 29 - "O Fauno das Montanhas" (1926), O Fauno toca para as ninfas – pag. 54

Figura 30 - "A Dança dos Paroxismos" (1929), poster para o filme. – pag. 55

Figura 31 - "A Dança dos Paroxismos" (1929), stills – pag. 55

Figura 32 - "Três dias sem Deus" (1946), de Bárbara Virgínia – pag. 56

Figura 33 – “Os Canibais” (1988), de Manoel de Oliveira – pag. 57

Glossário

Ação - Termo utilizado para descrever a função do movimento que acontece diante da câmara.

Adaptação - Processo de passagem de uma linguagem para outra.

Ângulo - Ponto de vista escolhido pelo diretor para captar a cena. Todos os ângulos e movimentos da câmera são minuciosamente pensados.

Argumento - Desenrolar da ação, resumo que contém as principais indicações da história: localização, personagens. Defesa da história.

Áudio - Parte sonora de um filme ou programa.

Casting – Seleção e formação do elenco

Cena - Unidade dramática do roteiro; seção contínua dentro da ação, dentro de um mesmo lugar.

Cenografia - Construção dos cenários de um filme.

Claquete - Quadro usado para marcar cenas e tomadas.

Clareamento (fade-in) - A cena surge gradualmente do escuro

Clímax - Ponto culminante da ação dramática.

Close up - Plano que enquadra detalhes, enfatizando principalmente as expressões faciais.

Congelamento (freeze) - A cena fica imóvel por determinado tempo

Corte - Quando o diretor escolhe cortar o fotograma para mostrar outra cena ou mesmo tirar algum pedaço filmado

Créditos - Geralmente, mostrada no final da produção, identifica as pessoas que trabalharam no filme.

Desfocar - Mudar o foco de uma imagem para outro.

Diretor - Maior responsável nas filmagens. Seleciona os métodos e o que vai aparecer no filme.

Edição

Elenco - Conjunto de pessoas (atores, atrizes, figurantes) selecionado para uma produção.

Enquadramento - Limites laterais, superior e inferior da cena filmada. É a imagem que aparece no visor da câmara.

Fade in - A imagem começa a partir de uma tela escura ou branca, que gradativamente atinge sua intensidade de luz normal.

Fantástico - género literário ou cinematográfico que utiliza elementos irrealis ou sobrenaturais

Freeze - Congelar a imagem

Iluminação – Colocação de luzes feita com o intuito de iluminar uma cena ou set de filmagens.

Personagem - Atores envolvidos na trama do filme

Plano – Enquadramento escolhido pelo realizador para descrever ou mostrar uma dada cena.

POV – “Point of view” tipo de plano em que se tenta mostrar a cena através do olhar de outro.

Realizador - Pessoa responsável pela direção técnica e artística de filme, peça ou programa televisivo

Set – Local de filmagem

Still – Imagem única retirada de uma sequência maior das mesmas, normalmente um excerto de vídeo.

Story board - Série de desenhos em sequência das principais cenas ou tomadas.

Zoom - Afastar ou aproximar a câmara de um objeto. Serve para dramatizar ou esclarecer lances do roteiro

“Sobre a nudez forte da Verdade - o manto diáfano da Fantasia.”

Eça de Queirós, in, *A Relíquia*.

1 – INTRODUÇÃO AO GÉNERO FANTÁSTICO NO CINEMA

1.1– Tema de investigação e projeto final

Desde os finais do século XIX que o mundo se habituou a ver no ecrã uma representação da realidade. Surgindo inicialmente como um meio maioritariamente documental nem por isso a técnica cinematográfica deixou de impressionar e fascinar aqueles que primeiro a conheceram. São muitos os relatos das primeiras reações a este novo meio; audiências impressionadas, maravilhadas e até aterrorizadas com um comboio que entrava pela sala de projeção levando ao pânico geral.

Situações como a anterior são as principais causas da evolução do cinema. O explorar o desconhecido, testar novas técnicas e as suas reações com o público, puxar os limites do que é conhecido no meio e entendido como verdade. Esta exploração de uma fascinante nova forma de arte rapidamente levou à tomada de consciência da capacidade do cinema para contar histórias. À semelhança de um teatro projetado, seria possível criar tudo aquilo que a imaginação ditasse. Surge o cinema de ficção e conseqüentemente todos os seus diferentes géneros. A câmara passa a ser o meio para contar uma história, para entreter o público. Os espectadores rapidamente se apaixonam por esta novidade e as suas histórias, histórias essas que se apresentam das mais diversas formas, com os mais diversos personagens e temas, aquilo a que muitas vezes chamamos no cinema, como já foi referido acima, de géneros.

De entre os numerosos géneros cinematográficos existentes, aquele que mais nos interessa abordar é o fantástico não só por ser aquele que está diretamente ligado com o tema deste trabalho mas também por ser o género correspondente à curta-metragem realizada no âmbito deste mestrado e intitulada *Fogo & Prata*.

Interessa-nos sobretudo perceber quais as diferenças do “cinema fantástico americano”, se assim lhe quisermos chamar, face ao cinema europeu do mesmo género. É imediatamente aparente que estes dois continentes apresentam uma abordagem diferente à sétima arte e o caso do género fantástico não é exceção. Assim procuraremos perceber quais estas diferenças e o porquê das mesmas. Tentaremos também abordar especificamente o caso português, percebendo de que maneira se isola, afasta ou, mesmo aproxima dos dois anteriormente

referidos e quais as razões para ser um género do qual o cinema europeu, mas especialmente o português, procura distanciar-se.

1.2 – Problemática

O género fantástico sempre foi algo que nos despertou o interesse.

Desde sempre que a criação de mundos fantásticos, a abstração da realidade e a construção de personagens com pouco em comum face ao indivíduo normal, nos fascinou. Refletindo um pouco mais sobre o tema do fantástico como género cinematográfico surgiu a questão do porquê de este ser maioritariamente abordado pela indústria americana, leia-se Hollywood, enquanto a europeia parece “evitar” explorar este campo. Falando da Europa, não podemos deixar ainda de referir o caso português onde o fantástico parece não receber praticamente atenção por parte dos criadores portugueses.

Partindo desta questão, uma série de hipóteses foram tomando forma, ao longo do nosso trabalho de pesquisa, tentando responder a esta problemática.

Sendo a indústria americana um gigante do cinema mundial, talvez a quantidade de meios à disposição para a realização de uma obra cinematográfica bem como o maior à vontade financeiro de Hollywood tenham alguma influência na atenção que o género fantástico merece neste continente. Sendo praticamente uma obrigatoriedade que uma obra deste tipo possua algum tipo de efeitos especiais (especialmente hoje em dia), gerados por computador ou não, um guarda-roupa criado de raiz para o efeito, rodagem em locais específicos ou mesmo construção de cenários e sets inteiros para determinadas cenas, entre outros. É fácil perceber como os custos de um filme “menos real” podem escalar.

Qual o porquê, no entanto, de a Europa não apostar tão regularmente como os Estados Unidos no género fantástico?

É certo que o financiamento para o cinema no velho continente é uma realidade distinta daquela a que Hollywood está habituada mas, ainda assim, não são raros os casos em que um filme europeu possui também um orçamento mais confortável e, mesmo nestes casos, o género fantástico raramente é o abordado. Ainda neste ponto, outra questão se coloca, não será possível realizar conteúdo cinematográfico fantástico de qualidade mesmo quando os recursos são limitados? Será que este despreendimento do género na Europa se deve antes a

outras questões? Relacionadas talvez com o facto de, coincidentemente com a época em que o cinema dava os primeiros passos e começava a conhecer-se, a Europa ter sido palco de duas Grandes Guerras?

É para estas questões que tentaremos encontrar resposta na elaboração deste documento.

Mais à frente ainda, procuraremos perceber quais os pontos básicos que deverá ter em conta um realizador para abordar o género fantástico.

1.3 – Método de Investigação

Por forma a arranjar uma solução para a problemática acima apresentada, foram utilizados diversos métodos de investigação.

Entendemos que para perceber o porquê do agora, convém saber como tudo começou e que evolução sofreu, assim abordaremos o início do cinema (mais especificamente do género em análise) tanto no continente europeu como americano, procurando perceber de que forma evoluiu em cada um dos casos e que acontecimentos ou situações possam ser causa dos caminhos distintos tomados face ao cinema fantástico.

A nossa pesquisa assentou no contributo dado por uma série de obras literárias mais gerais e noutras específicas desta área, que, direta ou indiretamente abordem, explorem ou apenas aludam, ao tema que aqui estudamos e analisamos, para que, através daquilo que já foi investigado por outros possamos encontrar suporte para a nossa própria teoria.

Conjuntamente com as diversas obras literárias em uso considerámos também importante recorrer a objetos cinematográficos como suporte para o nosso trabalho, na busca da imagem que é, ela sim, a verdadeira “atriz principal”, a fonte de muitas informações que a obra escrita, não pode contemplar em razão da sua própria natureza. Muitos dos filmes que referiremos serão, por certo, bem conhecidos tanto do investigador de cinema como do público em geral enquanto outros poderão ser classificados como “obras cinematográficas mais obscuras”.

Numa fase posterior faremos também referencia à curta-metragem *Fogo & Prata* realizada no âmbito do mestrado em Som e Imagem – Cinema e Audiovisual, no ano de 2012 – 2013, e sempre que tal seja necessário.

1.4 – Estrutura da dissertação

Com o objetivo de prestar ao leitor uma melhor orientação sobre este documento, explica-se nas linhas seguintes e, de forma resumida, qual a estrutura desta dissertação nomeadamente o conteúdo de cada um dos capítulos bem como os temas abordados ou pontos em que toca.

No primeiro capítulo e respetivos subcapítulos é dada uma pequena introdução sobre o assunto analisado e apresentado no restante documento. Seguidamente, é feita uma breve apresentação do tema em análise, o cinema fantástico, e também do projeto final de mestrado no qual esta dissertação se insere, a curta-metragem *Fogo & Prata*. Ainda neste capítulo é apresentada de forma superficial a problemática a ser estudada nos capítulos posteriores e que se prende com a razão pela qual o cinema de género fantástico é um tema pouco abordado na Europa¹ e, conseqüentemente, em Portugal tendo como elemento de comparação, como já foi referido, o caso americano, mais especificamente Hollywood. Terminamos este capítulo explicando o modo como foi desenvolvida a pesquisa para esta dissertação e discriminando os suportes que foram tidos em causa.

O segundo capítulo centrar-se-á na pesquisa efetuada para suportar todo o trabalho. A investigação realizada, baseada maioritariamente naquilo que autores anteriores reuniram serve como fundamento na procura de uma resposta para os problemas e questões apresentados. Este ponto estará dividido em quatro principais tópicos; o Fantástico como género e o que o compõe; o género Fantástico no caso americano e o género Fantástico no caso europeu.

Finalmente o caso português que merecerá atenção própria.

No capítulo terceiro far-se-á uma breve descrição do processo de realização do projeto final de mestrado *Fogo & Prata*, uma curta que se insere no género fantástico. Refletir-se-á sobre aquilo que é necessário para a criação de uma obra deste tipo, tentando perceber o que o realizador deverá ter mais em conta quando trabalha com este género cinematográfico. Para tal, procurar-se-á também fazer a ligação deste capítulo com aquilo que foi apreendido no segundo.

¹ O cinema europeu é um tema demasiado lato para poder ser abordado neste documento de uma forma exaustiva. Entenda-se portanto que, quando se fala de “europeu” nos estamos a referir à Europa ocidental.

Finalmente no quarto capítulo apresentar-se-á uma conclusão do documento, tentando transmitir o que foi concluído com toda a investigação e consequente dissertação. Será feita uma análise entre aquilo que era a nossa opinião e perspectiva no início do ano e do trabalho e após a conclusão deste e da curta-metragem referente ao projeto final bem como da investigação feita para a realização deste documento.

Partindo ainda dessa recolha e tratamento da informação, análise e posterior tese, detalharemos quais as nossas perspectivas para o futuro, como profissional desta área.

No final da dissertação encontrar-se-á discriminada a bibliografia e filmografia utilizada na elaboração desta dissertação.

2 – O GÉNERO FANTÁSTICO E AS SUAS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES

2.1 – O Fantástico como Género

2.1.1 – O que se inclui no género fantástico

Sendo o cinema um meio tão abrangente nas suas variadas manifestações, torna-se naturalmente necessário a catalogação (ou uma tentativa de tal) das diferentes obras que o constituem. Ao resultado da seleção de elementos em comum entre as diferentes obras cinematográficas que possibilite a conseqüente organização por tipo dá-se o nome de “géneros”.

Estes géneros são diversos e muitas vezes misturam-se entre si ou multiplicam-se em subgéneros tornando difícil a classificação de um certo tipo de filme ou obra cinematográfica de forma total, consensual ou incontestável.

Qual é afinal a definição de um *thriller* ou de um *western* ou mesmo do género fantástico? Estas classificações servem na sua maioria como guias iniciais ou introduções ao restante conteúdo que a obra possui.

James Walters aborda este assunto², ajudando-nos a perceber o que é em si o género fantástico no cinema. Segundo o autor, este é dos termos mais difíceis de explicar devido à quantidade de significados que a palavra “fantástico” comporta. Alguns verão o género fantástico como um grupo que engloba apenas as obras que tocam o tema do sobrenatural, enquanto outros considerarão também a ficção científica como parte desse grupo e outros ainda alargarão de tal forma o conceito que incluirão qualquer obra cinematográfica de ficção justamente pelo facto de estas não dizerem respeito a acontecimentos totalmente reais ou historicamente verdadeiros.

Assim, o autor sugere que, por forma a melhor compreender o conceito de “género fantástico”, o entendamos como algo volátil e passível de ser transformado. Algo que pode

² WALTERS, James *Fantasy Film: a critical introduction*. 1st. Ed., New York: Berg, 2011 p. 1-4.

surgir entre outro qualquer género, diga-se num drama, num policial ou mesmo numa comédia. É também desta forma e até certo ponto, inesperado e surpreendente.

Mas havendo necessidade de limitar ou estabelecer uma barreira (ainda que por vezes subjetiva) James Walters cria uma distinção entre o que é parte do género fantástico e o que não é.

Apesar de todas as ficções serem em si mesmas “fantasias” é sugerido por Walters que se excluam do género fantástico as obras que apresentem um conjunto de situações, personagens e locais passíveis de serem reais (mesmo que não seja esse o caso) ou seja, toda a obra que pudesse ser, em teoria, verdade na nossa realidade deixa de fazer parte do fantástico, estando este género reservado às obras que incluam algum tipo de característica ou elemento que, de acordo com as leis que regem a realidade em que vivemos ou a simples lógica, nunca poderíamos presenciar ou experimentar.

O anteriormente dito distingue assim ficção e fantasia.

2.1.2 – Os principais subgéneros do fantástico

Como já anteriormente referido, o género fantástico possui tantas e tão diversificadas características, dentro de si mesmo, que se torna praticamente ineficaz enquadrar um determinado grupo de obras cinematográficas unicamente dentro dessa categoria. Surgem assim os subgéneros que facilitam a catalogação das mesmas recorrendo a determinados elementos presentes com mais frequência em cada uma das obras. Nos subcapítulos seguintes apresenta-se uma breve descrição de cada um dos cinco subgéneros que consideramos serem os principais por englobarem em si mesmos tudo o que a fantasia, como anteriormente a definimos, pressupõe.

2.1.2.1 – Fantasia Épica³

Em inglês (de onde advém o termo) *High Fantasy*.

Este é um subgénero que se caracteriza pelo facto de os seus mundos serem ricamente detalhados, bem como as suas personagens serem bem desenvolvidas. Em vez de misturar a realidade que conhecemos com elementos surreais (como muitas vezes acontece em determinados subgéneros do fantástico) a fantasia épica cria os seus próprios mundos de raiz, embora não seja regra. Muitas das vezes as histórias nestas obras vão buscar inspiração a fábulas ou mesmo à mitologia de diferentes culturas e países. A luta do bem contra o mal é um dos temas comumente abordado.

Ron Howard e Wolfgang Peterson abordaram este subgénero do fantástico nos seus trabalhos: *Willow* (1988) e *Die Unendliche Geschichte/The NeverEnding Story* (1984) respectivamente. Também Peter Jackson se debruçou sobre este subgénero mais recentemente com a sua trilogia d' *O Senhor dos Anéis* (2001, 2002, 2003) adaptação da obra de J. R. R. Tolkien do mesmo nome e um marco na literatura do género.



Figura 34- "High Aldwin", uma das personagens de "Willow" (1988)

³ FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film*. 1ª ed. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2010 P. 39



Figura 35 - "Die Unendliche Geschichte" (1984), o mundo de "Fantastica"



Figura 36 - "Balrog" e "Gandalf" enfrentam-se em "O Senhor dos Anéis" (2001)

2.1.2.2 – Espada & Feitiçaria⁴

Embora possa ser facilmente confundido com o subgênero anteriormente exposto existem algumas características que separam a espada & feitiçaria da fantasia épica. Enquanto o primeiro tem tendência para ser um subgênero onde as personagens guiam a história, o mesmo não acontece com o segundo onde é a trama o elemento principal e é esta que conduz e faz avançar a história na grande maioria das vezes. Não é raro que o protagonista seja um guerreiro ou uma personagem de características mais humanas que tem uma missão superior a ela e cujo antagonista possui por vezes algum tipo de poder sobrenatural. Daí o nome dado ao subgênero; espada, referente ao guerreiro, ao terreno e feitiçaria, fazendo referência ao metafísico e sobrenatural. Tal como na fantasia épica encontramos mundos populados por criaturas mágicas e feiticeiros, entre outros, mas neste o herói tem normalmente uma ou mais motivações pessoais no lugar das de índole altruísta.

Exemplos facilmente identificáveis deste subgênero são, por exemplo o filme de Richard Fleicher, *Red Sonja* (1985) ou a adaptação de parte da obra de Robert E. Howard pelo mesmo realizador, *Conan The Barbarian* (1982).



Figura 37 - "Brigitte Nielsen" em "Red Sonja" (1985)

⁴ BUTLER, David *Fantasy Cinema: Impossible worlds on screen* New York: Wallflower Press, 2010 P. 70-72

FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film*. 1ª ed. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2010 P. 31, 32



Figura 38 - Still de "Conan The Barbarian" (1982)

2.1.2.3 – Terror⁵

O cinema de terror existe praticamente desde os inícios do cinema narrativo. Recorrendo muitas vezes a elementos sobrenaturais como fantasmas, monstros ou outras criaturas pertencentes ao mundo do surreal este é um género por si só mas também, por vezes, um subgénero do fantástico. A presença frequente de elementos sobrenaturais bem como uma chegada ligação com o mundo do onírico, nomeadamente a exploração dos pesadelos, aproxima este género do fantástico.

As obras cinematográficas deste subgénero procuram provocar no espectador emoções rápidas, imediatas, através do susto ou sobressalto e recorrendo a elementos de índole horrorífica. Na sua maioria não possuem enredos muito complexos.

⁵ FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film*. 1ª ed. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2010 P. 2-14

DONALD, James *Fantasy and the Cinema*, United Kingdom: British Film Institute, 1989 P. 81

Algumas das obras passíveis de serem inseridas neste tópico são *Nosferatu, ein Synphonie des Grauens* (1922) de Murnau; *Le manoir du diable* (1896) de Georges Méliès; *Dracula* (1958) de Terence Fisher ou ainda *Dawn of the Dead* (1978) de George A. Romero.



Figura 6 - "*Nosferatu, ein Synphonie des Grauens*" (1922) de "Murnau"



Figura 7 - "*Le manoir du diable*" (1896) de "Georges Méliès"



Figura 8 - A obra de "George A. Romero", *Dawn of the Dead* (1978)

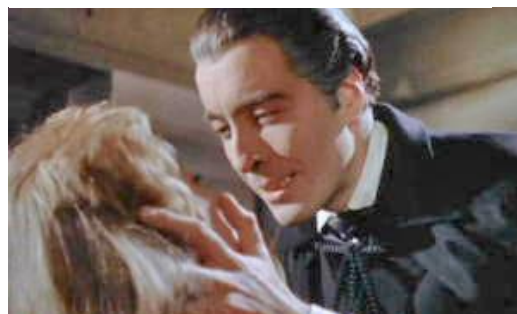


Figura 9 - "*Dracula*" (1958) de "Terence Fisher"

2.1.2.4 – Ficção Científica

Também um subgênero do fantástico que, devido à frequência com que é abordado e às suas características tão próprias e únicas é também só por si um gênero.

Christine Cornea apresenta-nos a visão da escritora Judith Merrill daquilo que é a ficção científica na literatura e que resulta no seguinte: "...*science fiction as 'speculative fiction' and as a literature that 'makes use of the traditional 'scientific method' to examine some postulated approximation of reality.*"⁶.

⁶ CORNEA, Christine *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*, 1ª ed. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007

O mesmo poderemos dizer do caso cinematográfico. Ficção científica em cinema é o género ou subgénero que pegando na nossa realidade ou parte dela, cria uma nova mas tendo em conta e, sempre inspirada, na ciência tal como a conhecemos. Por outras palavras é a criação de uma possibilidade científica baseada na nossa mas que não possui bases que a sustentem como verdadeira ou verosímil.

As obras daqui resultantes na sua grande maioria dão preferência a temas espaciais, abordam assuntos como realidades alternativas, viagens no tempo, contacto com criaturas extraterrestres, viagens espaciais, entre outros. Não é raro ver ainda como tema, a tomada de consciência da raça humana ou a percepção da sua efemeridade e insignificância quando confrontados com determinado nível de conhecimento ou uma raça superior.

Exemplos de obras cinematográficas subordinadas ao subgénero (ou género) da ficção científica são; *Le voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès; *Metropolis* (1927) de Fritz Lang; *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick ou ainda a saga *Star Wars* (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) de George Lucas.

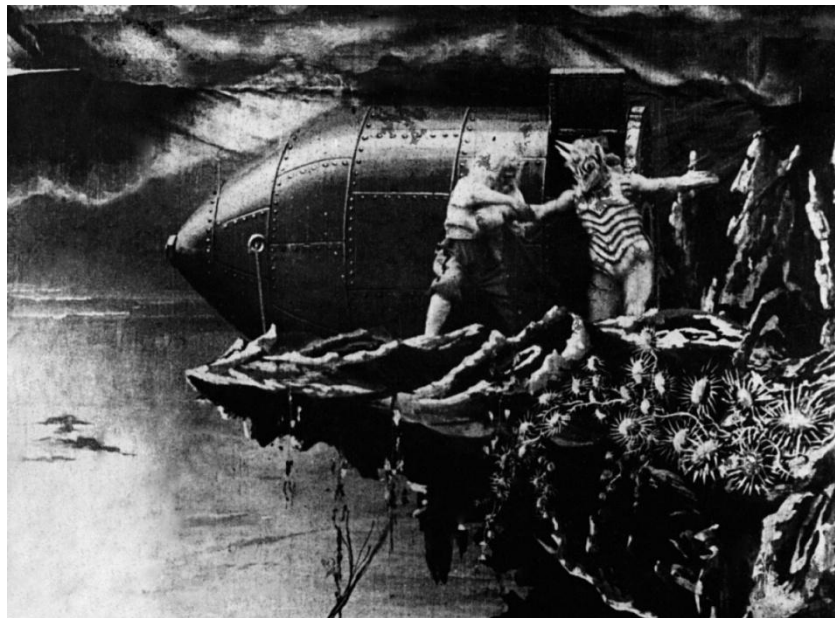


Figura 10 - "Le voyage dans la Lune" (1902) uma das inúmeras obras de "Méliès" que cai no género da ficção científica.



Figura 11 - "Metropolis" (1927) de "Fritz Lang". A mais cara produção europeia até à altura.



Figura 12 - De "Stanley Kubrick", "2001: A Space Odyssey"(1968)

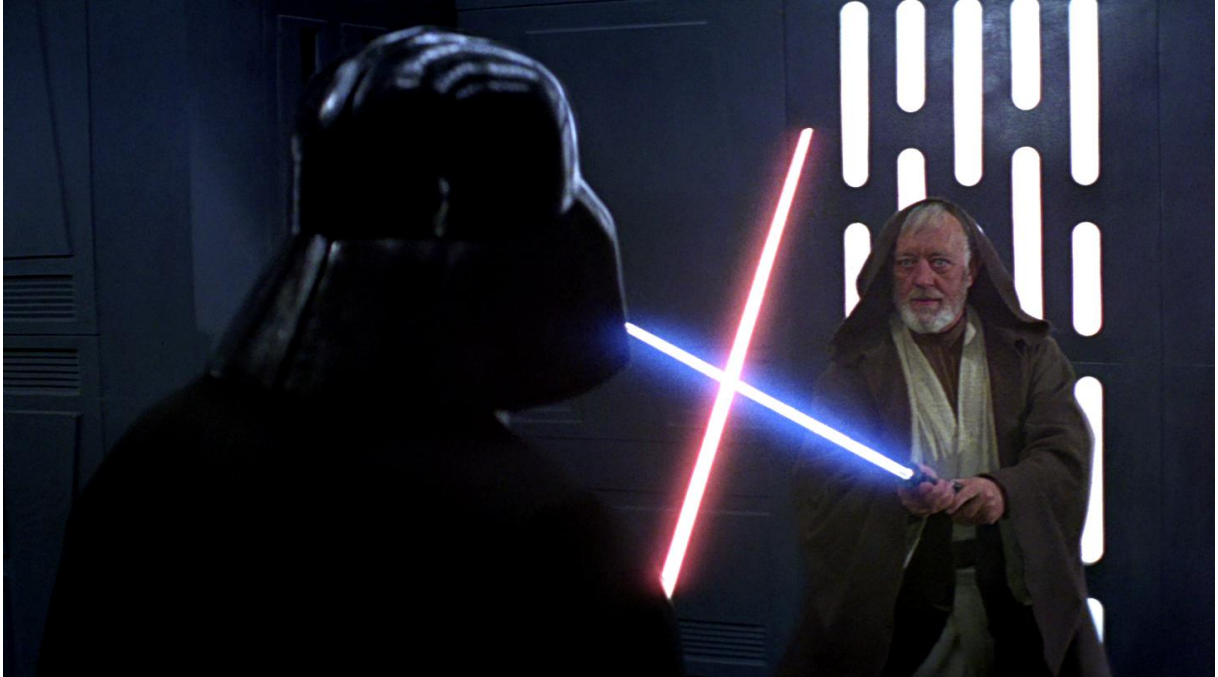


Figura 13 - A saga "Star Wars"(1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005), um clássico moderno de "George Lucas" e mais um dos exemplos de aplicação do subgénero da ficção científica.

2.1.2.5 – Fantasia Contemporânea⁷

Um subgénero do fantástico que utiliza como pano de fundo o nosso mundo e a nossa realidade. Existem elementos fantásticos, surreais e sobrenaturais mas em relativa harmonia com a nossa realidade. Também a ficção científica utiliza, por vezes (como já foi referido), o nosso mundo como espaço mas a fantasia contemporânea diverge desta na medida em que os mundos mágicos ou fantásticos que apresenta, apesar de serem uma parte da realidade da história, são normalmente secretos. Ou seja, existe na maioria das vezes uma tentativa por parte de certos indivíduos, dentro da trama, de esconder o mundo fantástico ou mágico aí existente. Isto poderá ter, entre outras, diversas motivações. Seja o facto de seres humanos normais não terem a capacidade para compreender esse mundo, seja para proteger os elementos ou indivíduos do dito mundo fantástico.

Como o próprio nome indica, este é um género relativamente recente mas que no entanto, consegue conter em si obras pertencentes a outros géneros ou subgéneros, como é o caso dos filmes de super-heróis.

⁷ OLSEN, Lance *Ellipse of Uncertainty* 1ª ed. Connecticut: Greenwood Press 1987, p. 102-107

Alguns exemplos de obras cinematográficas da fantasia contemporânea são a saga de *Harry Potter* (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011) talvez o melhor exemplo deste subgênero; também *Hellboy* (2004) de Guillermo del Toro é um bom exemplo assim como a trilogia de *Batman The Dark Knight* (2005, 2008, 2012) de Christopher Nolan.



Figura 14 - "Harry Potter" (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011). Adaptação da obra literária de J. K. Rowling



Figura 15 - "Batman Begins" (2005) de "Christopher Nolan"



Figura 16 - Still do filme de "Guillermo del Toro", "Hellboy" (2004)

2.1.3 - A volatilidade do género⁸

Apesar das divisões feitas nos subcapítulos anteriores a classificação cinematográfica por género, está sempre sujeita a uma série de *nuances*, ainda mais quando falamos do género fantástico.

Não será com certeza difícil para o leitor encontrar uma obra que se enquadre em mais do que um dos subgéneros acima referidos. Daí voltarmos àquilo que Walters nos dizia, o género do fantástico (como muitos outros aliás) é complicado de balizar e os subgéneros do capítulo 2.1.2 mais não são que uma tentativa de organizar um mundo tão vasto como é o da fantasia no cinema. Distinguem-se assim aqueles que mais características individuais possuem para que no decorrer deste documento seja mais fácil a organização de ideias e para que seja possível a referência a algo minimamente concreto. Há que ter em conta, no entanto, que esta não é uma classificação fechada e que poderá haver obras que caiam em mais de um subgénero ou que ultrapassem mesmo o género do fantástico.

⁸ WALTERS, James *Fantasy Film: a critical introduction*. 1ª ed. New York: Berg, 2011 P. 3-7

2.2 O Caso Europeu

Parte do objetivo deste documento é perceber de que forma surgiu e evoluiu o género fantástico no panorama mundial.

Assim, este subcapítulo procurará debruçar-se sobre o caso europeu e compreender o porquê da súbita mudança de direção tomada pelo velho continente no que diz respeito a um género que, como veremos, este próprio foi pioneiro a abordar.

2.2.1 Início e surgimento de um género

Não podemos dizer que exista um único criador do cinema como técnica pois o cinema como o conhecemos (ou a aproximação àquilo que mais tarde viria a tornar-se o cinema moderno) tem em si o contributo inventivo de diferentes indivíduos. Uma coisa é, no entanto, ponto assente; a primeira projeção pública e paga (que mais não é que o início do cinema comercial, ou como indústria) tem lugar na Europa, mais concretamente em Paris. Os irmãos *Lumière* projetam uma série de trabalhos, incluindo *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat* (1896). Esta nova forma de arte fascinou os presentes e rapidamente se espalhou a palavra estabelecendo o cinema como uma nova forma de arte.

Procuramos, no entanto, mais do que o surgimento do cinema, o surgimento de um género. Dois nomes destacam-se quando falamos da origem do fantástico. A primeira, *Alice Guy-Blaché*, realizadora francesa e autora de mais de quinhentas curtas-metragens.



Figura 17 - Still de "*La Fée aux Choux*" (1896)
de "*Alice Guy-Blaché*"

Em 1896 realiza *La Fée aux Choux*, uma pequena obra sobre o nascimento de bebês, baseada na tradição popular francesa para a explicação do “aparecimento dos bebês”, de uma forma fantasista, e uma das primeiras obras no gênero.

O segundo nome relevante e por muitos considerado o pioneiro do cinema fantástico é Georges Méliès.⁹

2.2.1.1 Georges Méliès

O homem que começou como ilusionista e que, talvez por isso ou por mera capacidade inventiva, reconheceu de imediato a potencialidade do cinema como objeto ilusório, uma ferramenta para enganar o olhar, para criar além do visível e do conhecido.

Méliès começou por filmar, muito à semelhança dos seus contemporâneos, cenas e situações do dia-a-dia mas rapidamente se tornou muito mais do que um bom “repórter” ou captador de situações diárias. Através dos avanços técnicos e formais que trouxe ao meio cinematográfico na época, Méliès é considerado por muitos o pioneiro do cinema narrativo bem como do fantástico.

Com centenas de pequenos filmes realizados, este exibia no seu próprio cinema aquilo que se assemelhava a um teatro filmado.

Apesar da maneira pioneira como Méliès passa a usar a câmara para contar uma história mais do que mostrar uma situação peculiar falha, no entanto, em perceber as potencialidades narrativas de planos diversos dentro de uma mesma cena. A grande maioria dos filmes de Méliès assemelha-se a uma peça de teatro, meio a que estava profundamente ligado. Como nos diz David Cook: “...he conceived all of his films in terms of dramatic scenes played out from beginning to end rather than in terms of shots, or individual visual perspectives on a scene; the only editing therefore, aside from that used in optical illusions of disappearance and conversion, occurs between scenes rather than within them.”¹⁰ Apesar de nos seus filmes existir o cuidado da edição, do corte de plano, estes são sempre coincidentes com a mudança de cena.

⁹ COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 21-27

¹⁰ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 14,15

Méliès inovou também ao criar alguns dos primeiros efeitos especiais do cinema, quando um dia, enquanto filmava, a câmara encravou levando a que a película não ficasse exposta durante algum tempo. Quando foi ver a filmagem, descobriu que tal facto tinha resultado num “salto temporal”; as pessoas e veículos que no momento filmava, desapareceram e reapareceram, como que por magia, mais à frente na cena, dando a ilusão de um momentâneo vazio temporal. Esta técnica é notória em muitas das suas obras uma vez que Méliès passou a usá-la de forma recorrente juntamente com outras como o *fade in*, o *fade out* ou o *stop-motion*.

No entanto, aquilo que mais nos interessa, são os temas abordados por este artista. Tendo trabalhado como ilusionista e encenador, os temas abordados por Méliès iam ao encontro desta sua experiência já que parecia nutrir um afeto especial pelo género fantástico, comumente presente nas suas obras. “*Méliès most memorable productions concern the fantastic and bizarre and are acted out before lush, phantasmagoric backgrounds which he himself designed and painted.*”¹¹

Muitos dos seus trabalhos abordam o surreal em termos de cenários ou situações e estão repletas de narrativas fantásticas, de fantasmas, viagens interplanetárias ou situações oníricas.

Na sua obra mais conhecida, *Le voyage dans la lune* (1902)¹², uma série de astrónomos embarca numa expedição à lua que, na visão de Méliès está repleta de locais e criaturas fantásticas.



Figura 18 - "Le Monstre" (1902), O príncipe observa enquanto o feiticeiro manipula magicamente o cadáver. Repare-se ainda no cenário de índole fantástica, embora inspirado no real.

¹¹ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 p. 15

¹² Ver também Figura 10 na página 18.

Outro exemplo, *Le Monstre* (1902) onde para além do fantástico temos o macabro e bizarro. Um príncipe recentemente viúvo pede a um feiticeiro que o ajude a ver a face da sua amada uma última vez. O feiticeiro acede e o que sucede é uma série de brincadeiras por parte do feiticeiro com os restos mortais da princesa.

Georges Méliès foi incansável na exploração de técnicas cinematográficas e ainda mais da potencialidade narrativa do género fantástico. Ao introduzir temas que viriam a ser abordados mais tarde e mesmo alguns que hoje em dia teriam potencial para ser revisitados.

2.2.2 - O Expressionismo Alemão

Curiosamente o cinema alemão não sofre, nos seus inícios o mesmo tipo de desenvolvimento que os restantes gigantes da Europa à altura, nomeadamente a França.

Neste país germânico o cinema era visto como um escape para os menos cultos e assim sendo, a produção cinematográfica era desvalorizada e os primeiros filmes tecnicamente fracos em comparação com o restante caso europeu. Por assim ser, muito do cinema projetado na Alemanha nesta época provinha de outros países ou, quando nacional, era técnica e artisticamente fraco.

Esta tendência rapidamente se alterou a partir do início do séc. XX e, até à Primeira Grande Guerra a Alemanha apresenta alguns casos de sucesso no que toca o meio cinematográfico. É o caso de Oskar Messter que em 1903 utiliza já nos seus trabalhos planos aproximados e é dos primeiros cineastas documentados a iluminar artificialmente um *set* de filmagens.

Ainda no pré-guerra surgem trabalhos como *Der Student von Prag* (1913) e, já nos anos de conflito, *Der Golem* (1915) que se apresentam como precursores daquilo que viria a ser o expressionismo alemão, tanto que estes filmes, durante o movimento expressionista serão revisitados e refeitos. Esta é a primeira corrente a basear-se em temas pertencentes ao universo do fantástico e por muitos considerado a base do terror moderno¹³, tal como podemos confirmar na seguinte afirmação, “... *the screen of German cinema was indeed a*

¹³ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 102-104

haunted one; but it's terrors were those of morbid psychological states and troubled dreams rather than the more concrete horrors that Hollywood's Universal Studios was to offer in the thirties (although Universal horror films were the lineal descendants of Expressionism, ...)"¹⁴

Este movimento caracterizou-se pelos temas que escolhia abordar ligados à condição humana, a determinados estados mentais, nomeadamente a loucura, paranoia entre outros também de índole sombria, bem como o seu aspeto formal. Os cenários, guarda-roupa ou mesmo a iluminação das cenas nas obras do expressionismo alemão foram completamente revolucionários para a época. Até então nada se havia aproximado daquilo que apresentava ao espectador este novo movimento. Os seus cenários de linhas exageradas e distorcidas (indo buscar a sua influência a autores à própria pintura expressionista), as sombras pintadas numa tentativa de estilizar a luz naturalista, o guarda-roupa coincidente com os estados e naturezas psicológicas das personagens, são apenas algumas características do género que colocaria durante alguns anos a Alemanha na vanguarda do cinema europeu.¹⁵

Não podemos falar de expressionismo sem referir algumas das suas mais importantes obras.

2.2.2.1 – Das Kabinett des Dr. Caligari (1920)

A obra-prima experimental de Robert Wiene cujas características viriam a tornar-se um movimento, *O Gabinete do Dr. Caligari*, conta a história de um homem (Caligari), dono de um circo ambulante que recorrendo ao hipnotismo controla Cesare, um sonâmbulo, para este cometer uma série de assassinatos. No final, tudo se revela o sonho de um lunático, Francis, que é também o narrador da história.

Esta é considerada a obra que estabelece o expressionismo alemão como corrente e, de facto observamos que a grande maioria das características do movimento foram introduzidas por Wiene com este trabalho. Os temas sombrios, muitas vezes referentes ao pesadelo ou à

¹⁴ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 111

¹⁵ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 109-123

COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 95-97

BORDWELL, David *On The History of Film Style* 2nd Ed. Harvard University Press: Massachusetts, 1999 P. 15, 16

loucura que se tornariam uma constante, tomam aqui forma na loucura de Caligari e na abordagem ao tema do macabro, da morte, mas ultimamente na figura de Francis, o narrador, que sonha toda a história.

Muito do sentimento de pesadelo, de surreal e de fantasia é-nos dado pelos cenários utilizados. Para a construção dos mesmos, Weine contratou uma série de proeminentes artistas expressionistas por forma a criar de raiz toda a cenografia bem como para pintar nesta a iluminação. O resultado foi um mundo de aspeto terrorífico, com todas as suas linhas distorcidas e impossíveis que refletem muito daquilo que é o estado mental (também distorcido) das personagens da obra, principalmente de Francis.



Figura 19 - "Das Kabinett des Dr. Caligari"(1920) Note-se os cenários de linhas não convencionais e aspecto distorcido.

Ajudam à criação deste horrível fantástico o guarda-roupa assim como o contraste entre claros e escuros, o som e a montagem, trabalhados por forma a criar uma constante tensão no espectador e finalmente a linguagem corporal dos atores que primava pelo exagero tanto nos movimentos como nas expressões faciais.

Das Kabinett des Dr. Caligari (1920) abre caminho para uma nova era no cinema alemão bem como para outros artistas que neste movimento criariam algumas das suas obras primas.¹⁶



Figura 20 - Das Kabinett des Dr. Caligari (1920). Mais uma vez o surrealismo dos cenários e o seu aspeto remetem para um mundo de pesadelo.



Figura 21 - "Das Kabinett des Dr. Caligari (1920). O exagero da representação, o acentuar de emoções.

¹⁶ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 109-112. COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 96-98. BORDWELL, David *On The History of Film Style* 2nd Ed. Harvard University Press: Massachusetts, 1999 P. 15, 16

2.2.2.2 - Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922)

Friedrich Wilhelm Murnau usa a obra *Dracula* (1897) de Bram Stoker como pano de fundo para contar uma horripilante história de monstros e do fantástico.

Diferente da obra de Weine, anteriormente exposta, *Nosferatu*, apesar de pertencente ao movimento expressionista alemão, apresenta-se com uma estilização mais natural. Isto deve-se muito ao facto de grande parte da obra ter sido filmada em exteriores e não em estúdio controlado (ao contrário do que se tinha tornado hábito na Alemanha da altura). Isto confere ao filme um aspeto natural que ao mesmo tempo contrasta e se dissolve nos elementos mais fantasmagóricos e surreais para criar um verdadeiro filme de terror que se aproxima do público como nunca anteriormente se havia feito.

Murnau inova também ao utilizar recorrentemente planos contrapicados, conferindo à sua personagem principal, *Nosferatu*, duma grandiosidade única. Também a nível da fotografia, Murnau explora com frequência a profundidade nas cenas dando à sua obra um aspeto cinemático peculiar, uma vez que consegue unir de forma homogénea personagens e espaços.

De referir também a montagem inovadora para a altura e até certo ponto experimental pelo facto de, por exemplo, combinar diferentes cenas em diferentes locais, unidas pela ação.

O toque final na realização extremamente bem conseguida de *Nosferatu* advém da iluminação dramática das suas cenas bem como do jogo de sombras recorrentemente utilizado.¹⁷

Nosferatu é um marco no que toca ao cinema de terror e conseqüentemente ao fantástico.¹⁸

¹⁷ Ver Figura 6 na página 17.

¹⁸ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 115, 116

COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 101

BORDWELL, David *On The History of Film Style* 2nd Ed. Harvard University Press: Massachusetts, 1999 P. 201



Figura 22 - "Nosferatu, ein Synphonie des Grauens"(1922). A utilização da profundidade nos planos de "Murnau".

2.2.2.3 - Die Nibelungen (1924)

Uma obra épica em duas partes, composta por *Die Nibelungen: Siegfried* (1924) e *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (1924) e realizada por Fritz Lang.

É inspirada na ópera de Wagner *Der Ring des Nibelungen* que é por sua vez inspirada na mitologia nórdica.

Uma épica história de aventuras, amor, traição, e criaturas fantásticas. *Die Nibelungen* fascina pelos seus cenários de cariz fantástico, as suas personagens complicadas (cada uma com o seu objetivo pessoal) e enquadramentos arrojados. Tudo se combina para transformar este épico da fantasia numa interessante evolução dos cânones expressionistas.

“As composições imponentes de simetria, ao nível das imagens fixas e da frequência dos eventos narrativos, inculcam no filme um sentido de disciplina e um rigor de ordem estética que são, por si só, factores de dramatização mítica.”¹⁹

De facto, comparando *Die Nibelungen* com *Das Kabinett des Dr. Caligari*, notamos uma diferença significativa na maneira como o género é abordado e rapidamente se percebe que a obra de Fritz Lang estabelece as bases para a fantasia épica no cinema atual, de tal forma se aproxima dos modernos cânones deste subgénero. Mais do que uma obra que aborda o fantástico, este é um trabalho que mostra até que ponto o expressionismo alemão marcou um género a ainda como esta corrente artística foi capaz de se moldar para criar, dentro das suas regras, obras tão distintas.²⁰



Figura 23 - "Die Nibelungen" (1924) É notória a influência do expressionismo na obra. Os jogos de luz e sombra bem como a utilização do nevoeiro e das linhas sinuosas da árvore para criar um certo tenebrismo e tensão no espectador.

¹⁹ GEADA, Eduardo Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico 1ªEd. Editorial Notícias: Lisboa, 1998 P. 122

²⁰ GEADA, Eduardo Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico 1ªEd. Editorial Notícias: Lisboa, 1998 P. 121-125



Figura 24 – “Die Nibelungen” (1924) Siegfried e o dragão. A utilização de elementos e criaturas fantásticas é uma constante na obra.



Figura 25 - "Die Nibelungen" (1924) Exemplo de um dos cenários de inspiração fantástica.

2.2.2.4 - *Metropolis* (1926)

Em 1926 Fritz Lang realiza aquele que seria o mais caro filme europeu até à data. Filmado ao longo de 19 meses, a trama de *Metropolis* fala do conflito entre o poder e o trabalho. Numa cidade futurista do ano 2000, onde a sociedade está dividida maioritariamente em duas classes (a classe baixa dos trabalhadores e a classe alta dos seus senhores) o senhor de *Metropolis* encomenda a construção de um robot à imagem da mais pura figura religiosa e terrena da cidade, Maria.²¹ Rotwang, o encarregado de dar vida a esta criação trai o senhor de *Metropolis* programando o robot para liderar a revolta dos trabalhadores.

Considerado por muitos, o expoente máximo do expressionismo alemão subordinado ao tema da ficção científica, *Metropolis* foi inovador a muitos níveis. Primeiramente pelo seu género e tema, a abordagem de um mundo futurista, de uma cidade magnífica onde a tecnologia impera.



Figura 26 - A cidade de "Metropolis"(1926). De realçar os cenários de aspecto ciclópico e representativos de uma cidade futurista, não muito diferente das representações actuais do futuro.

²¹ Ver Figura 11 na página 17.

Inovador nos cenários e técnicas utilizadas, o filme de *Lang* fica também marcado por o truque visual criado para lhe dar vida e, conseqüentemente a si associado ainda hoje. Chamado de “Processo Schufftan”, este efeito especial consiste na reflexão de um determinado cenário ou elemento na lente enquanto a ação principal é filmada aproveitando a sobreposição de imagens. Mais uma vez, e à semelhança de Méliès, o género fantástico incentiva a criação e o desenvolvimento de novas técnicas para responder às necessidades estéticas.

Os cenários de *Metropolis*, à boa maneira do expressionismo alemão, estão povoados de elementos irreais (neste caso futuristas) e linhas estruturais não convencionais.

Também o tema abordado volta a cair no inconsciente humano, na loucura de um poderoso senhor de *Metropolis* em contraponto com outra loucura, a coletiva, de uma população saturada e invadida pelo sentimento de revolta.

Metropolis marca o início do subgénero do fantástico conhecido nos nossos dias como a Ficção Científica e é a prova de como o movimento do expressionismo alemão foi importante para a modelação de um género. Embora com as suas regras próprias, esta corrente de pensamento apresenta-se como algo diverso em si mesmo, englobando vários subgéneros do fantástico, como sendo o terror de *Nosferatu*, a ficção científica de *Metropolis* ou ainda o épico fantástico em *Die Nibelungen*.²²

²² COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 115-117

COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 97-99

GEADA, Eduardo *Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico* 1ªEd. Editorial Notícias: Lisboa, 1998 P. 175-179



Figura 27 - O poster de "Metropolis" (1926) Quando comparado com posters modernos, também do género fantástico, é fácil de notar um padrão.

2.2.3. – Surrealismo e Impressionismo

Apesar de ser na Alemanha com o cinema expressionista que o fantástico tem o seu pequeno bastião nos anos 20, há que referir, no entanto, outros dois movimentos que tomavam forma em França e Espanha na mesma altura que o expressionismo.

Nesta altura, em França o Impressionismo dava os primeiros passos. Embora não esteja diretamente ligado ao género fantástico no que toca aos temas (se bem que algumas

obras de fantástico existam) ou ao aspeto estético, convém realçar esta corrente de pensamento pelo seu experimentalismo.

Os adeptos do Impressionismo estão entre aqueles que mais experimentaram e exploraram as potencialidades do cinema a nível estético, inovações como foque/desfoque, distorções, sobre-exposições ou montagens aceleradas foram amplamente utilizadas por estes.

Muito à semelhança do Impressionismo, também o Surrealismo primou pela experimentação. A corrente que pretendia explorar os sonhos, o onírico e o pensamento irracional experimentou maioritariamente com a montagem. Não é raro que obras deste estilo, à primeira vista pareçam não ter uma linha lógica de pensamento pela sua mistura de planos, cenas ou temas aparentemente desconectados.

Pela sua vontade de explorar o desconhecido, de descobrir o que não é tido como real e pela sua abordagem a temas surreais ou fora do normal é importante juntar estes movimentos ao enorme “manto” de influências que terá contribuído para a formação do fantástico como género.²³

2.2.4 - Segunda Guerra Mundial

2.2.4.1 - O Regime Nazi

Durante os anos 30, a Europa entrou numa fase de adaptação ao cinema sonoro. Devido à tentativa de monopolização da indústria cinematográfica sonora por parte dos Estados Unidos, certos países europeus fizeram esta transição mais lentamente que outros. Ainda assim, o cinema feito em larga escala na Europa da altura e aquele que hoje nos é possível ver, tem algumas diferenças. Obviamente que muitos dos temas coincidem e alguns movimentos atuais refletem uma notória influência dos seus antecessores.

²³ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 p. 62-73. COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 p. 108-111.

No entanto, existe um género que a Europa, à época, abordava e encarava em pé de igualdade com os outros, mas que hoje em dia parece estar remetido para segundo plano. O género fantástico.

O que terá levado a Europa a “afastar-se deste género nas suas grandes produções?

Em 1939 rebentou a segunda grande guerra. Em 1933 subia ao poder na Alemanha o partido Nacional-Socialista. Goebbels, eleito ministro da cultura e propaganda, tomava controlo da indústria cinematográfica alemã por forma a responder aos objetivos do regime. Tanto este como Hitler reconheciam o cinema como um média capaz de mover massas, gerar e manipular opiniões e assim sendo, tornava-se importante tê-lo sobre controlo. David Cook escreve sobre o objectivo de Goebbels para o cinema do regime: “*Goebbels encouraged German films to remain well made but primarily escapist, since he wished the populace entertained rather than enlightened.*”²⁴

Também Eduardo Geada nos fala, pelas palavras do próprio Goebbels, sobre a sua opinião do cinema: “... *a arte pode ter uma linha política definida, e pode comunicar mesmo as ideias e as atitudes mais odiosas, desde que sejam expressas através de uma obra de arte superior.*”²⁵

Assim, o cinema na Alemanha, toma um rumo completamente diferente daquele que seguia até então. Tornara-se um objecto de publicidade, uma arma política, o cinema de propaganda.

Destacam-se aqui os trabalhos de Leni Riefenstahl, *Olympische Spiele* (1936) e *Triumph des Willens* (1935), autênticos hinos épicos ao regime Nazi. Aquele que era talvez o país europeu com maior tradição em termos de cinema fantástico (e que mais havia desenvolvido nessa área) mergulhava assim numa nova era e arrastava consigo a restante Europa.²⁶

²⁴ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 351

²⁵ GEADA, Eduardo Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico 1ªEd. Editorial Notícias: Lisboa, 1998 P. 121-122

²⁶ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 351-153

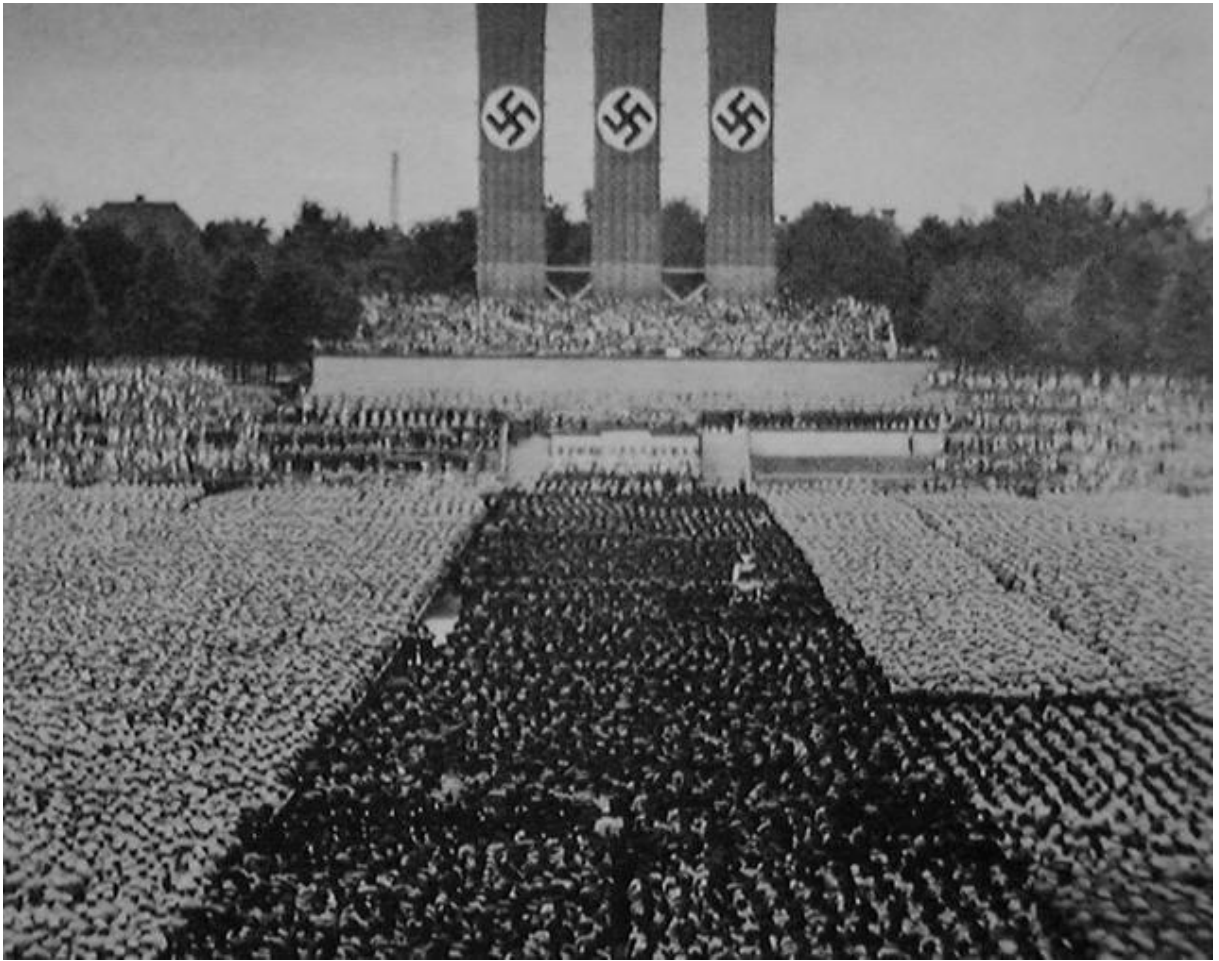


Figura 28 - "Willens", o documentário de Leni Riefenstal de exaltação aos ideais e regime nazi

2.2.4.2 - O Pós Guerra

Em 1945, após o fim da Guerra, a Europa encontrava-se completamente devastada. A economia tinha sido arrasada (à semelhança das cidades) e as mazelas humanas eram ainda mais graves.

Estima-se que tenham morrido mais de quarenta e oito milhões de pessoas só na Europa e todo o terror causado pelo regime nazi assim como as atrocidades cometidas por este fizeram abater uma sombra sobre o consciente europeu.

É à custa do acima referido que o cinema na Europa toma um novo rumo, completamente distinto do anterior.

Dois situações são responsáveis por esta mudança.

Em primeiro lugar, a economia. Encontrando-se a Europa debilitada a este nível, a movimentação de dinheiro na indústria cinematográfica era também reduzida. Os artistas começaram assim a procurar novas formas de criar, que não implicassem custos tão elevados com guarda-roupa, cenografia, iluminação, entre outros.

Aliado ao ponto acima exposto juntou-se a mentalidade e a moral europeia agora alteradas. As pessoas traziam os horrores da guerra muito presentes, o realismo de todas aquelas mortes à sua porta; conhecidos que desapareceram de um dia para o outro, familiares mortos ou grave e definitivamente estropiados. Esta “cruza” dos acontecimentos que se refletirá na forma de pensar, agir e encarar o mundo e o futuro, fez-se também sentir no meio cinematográfico.

Os artistas procuraram mostrar esta realidade, a realidade do mundo, a realidade das pessoas. O cinema deixaria de ser a história de um herói que enfrenta uma série de perigos e desafios para ser a história de alguém a quem lhe “acontece a vida”.

Surgem movimentos cuja ideologia assentava fortemente no realismo, tanto ao nível temático como técnico e formal. Os criadores passaram a dar preferência a filmagens em exterior em oposição à gravação em estúdio, usam tanto atores profissionais como pessoas comuns (pois era isso que lhes interessava, a verdadeira essência das pessoas) e afastavam-se assim do fantástico como nunca antes havia acontecido.

A guerra não tem nada de fantástico e a Europa estava interessada em abordar e, até certo ponto, aproximar-se daquilo que lhe havia acontecido quebrando assim o contacto com um género que havia criado.²⁷

²⁷ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 421-424

2.3 - O Caso Americano

2.3.1 – Inícios

Embora, como foi possível ver anteriormente, os primeiros exemplos do fantástico tenham surgido na Europa, o cinema, aquando dos seus primórdios, era algo de fascinante ao ponto de ultrapassar barreiras continentais.

Talvez por influência dos artistas europeus como George Méliès, que já realizavam autênticas obras de arte do fantástico, ou por simples curiosidade na exploração deste género, também nos Estados Unidos surgiam obras abordando o género fantasioso.

De facto, o género fantástico, mesmo tendo nascido na Europa, viria a ganhar nos Estados Unidos um sério adepto. Enquanto em 1924 no velho continente, Fritz Lang estreava *Die Nibelungen*, nos Estados Unidos Raoul Walsh apresentava *The Thief of Bagdad* (1924) uma história de aventura e magia cujo pano de fundo era nada mais que o maravilhoso mundo das Mil e Uma Noites, obra na qual havia sido inspirado. Em 1926, como já tivemos oportunidade de referir, também Fritz Lang estreava na Europa *Metropolis* ao mesmo tempo que D. W. Griffith apresentava uma obra mais séria mas ainda assim dentro do género fantasista, *The Sorrows of Satan* (1926)

Comecemos, no entanto, pelo princípio. Um realizador em particular explorava já o fantástico (e os efeitos permitidos pelo média que é o cinema) uns anos antes dos artistas americanos acima referidos e por isso merece especial atenção pelas suas deliciosas peças.²⁸

²⁸ COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 35-48



Figura 29 - "The Thief of Bagdad" (1924) com Douglas Fairbanks, é visível a influência exótica do tema das Mil e Uma Noites



Figura 30 - "The Thief of Bagdad" (1924) O fantástico bem presente através de um mundo familiarizado com a magia e as criaturas fantásticas



Figura 31 - O póster de "The Sorrows of Satan" (1926) o filme de D. W. Griffith ao serviço da "Paramount Pictures"



Figura 32 - "The Sorrows of Satan" (1926) O demónio revela ao protagonista a sua verdadeira forma

2.3.1.1 - J. Stuart Blackton

James Stuart Blackton, um inglês que imigrou com a sua família para os Estados Unidos quando tinha apenas dez anos destacou-se pelo seu desenvolvimento de técnicas de efeitos especiais. Por muitos considerado o pai da animação americana Blackton destacou-se pelo uso inovador de técnicas como stop-motion e animação desenhada nas suas películas.

Autor de pequenos trabalhos de cariz cómico, o género fantástico é utilizado nas suas obras de forma deliciosa.

Em *The Enchanted Drawing* (1900) por exemplo, um individuo interage com o desenho que ele próprio cria. Em *The Thieving Hand* (1908) um pedinte maneta recebe um braço artificial que ganha vida própria e inicia uma série de furtos. Ou ainda em *Princess Nicotine*, também conhecido por *The Smoke Fairy* (1909) um homem que se encontra no seu escritório a fumar é constantemente incomodado por duas pequenas fadas. São pequenos trabalhos que não têm, em termos de tema, a mesma exuberância dos abordados por Méliès mas que se apresentam como importantes experiencias a nível de técnica. De destacar neste ponto *The Smoke Fairy* que faz uso de diferentes planos para contar uma história mas também de diferentes escalas. As pequenas fadas são constantemente mostradas a interagir com os objetos da mesa como sejam uma caixa de fósforos, um cachimbo, entre outros. A noção de escala presente na cenografia e a maneira como a edição é utilizada para unir as diferentes cenas e nos fazer acreditar no pequeno tamanho das criaturas é fascinante, principalmente à época.

Blackton explora já no início do século XX interessantes técnicas para a criação de efeitos especiais. Algumas destas a ser usadas ao mesmo tempo no continente europeu.²⁹



Figura 33 - "*The Enchanted Drawing*" (1900) A interacção da personagem com o desenho é uma constante no pequeno filme

²⁹ COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York, 1996 P. 51,52



Figura 34 - "The Thieving Hand" (1908)



Figura 35 - "Princess Nicotine" (1909) Repare-se na qualidade dos efeitos especiais para a altura



Figura 36 - "Princess Nicotine" (1909) O casamento de escalas entre planos muito bem conseguido

2.3.2 - Hollywood - Uma indústria em larga escala

Nos inícios do século XX, os artistas do meio cinematográfico encontravam algumas dificuldades ao filmar em locais como Nova Iorque, isto porque Thomas Edison reclamava para si as patentes de algum do material usado para a produção de obras cinematográficas e aqueles que fizessem uso deste sem pagar as taxas impostas viam o seu material apreendido. Muitos dos cineastas começaram assim a procurar locais mais afastados de empresas como a de Edison, mas que ao mesmo tempo apresentassem condições para a produção cinematográfica.

Mark Cousins diz sobre a dissolução das patentes: *“In 1917, a court order dissolved the old Motion Picture Patents Company and Edison’s old sparring partners, the independents, started to build movie empires.”*³⁰

Surgia Hollywood e com ele os estúdios produtores e distribuidores de obras cinematográficas. O cinema nos Estados Unidos, se até aí já havia sido competitivo, tornava-se agora uma verdadeira batalha por quem tinha os melhores atores e produzia as melhores peças. O *star system* ganhava forma, os actores começaram a ganhar uma notabilidade como nunca antes, tornavam-se preferidos do público e assinavam contratos milionários de fidelidade com os estúdios que os representavam.

Esta agitação pressionava os estúdios a trabalhar de forma rápida e eficiente e como tal estes arranjam uma fórmula de produção para fazer frente às exigências. Esta fórmula distinguia os Estados Unidos da Europa, não apenas pela quantidade superior de filmes produzidos mas também pela originalidade formal. Enquanto que na Europa o significado artístico da obra cinematográfica era um dos pontos mais importantes para o autor, os Estados Unidos viam o cinema mais à semelhança de um negócio e, como tal uma das preocupações principais era a capacidade da obra como produto lucrativo. Isto tornava os filmes americanos “semelhantes na sua diferença”, ou seja, apesar de os temas e histórias serem distintos a fórmula por trás era notória. Já a Europa, por permitir uma liberdade maior ao artista, foi palco de um grande número de distintas correntes de pensamento. Isto não significa, no entanto que os Estados Unidos não tenham produzido conteúdo cinematográfico de valor

³⁰ COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 62

artístico ao nível do europeu. São muitos os filmes e realizadores considerados marcos do cinema mundial.

Interessa-nos, no entanto voltar à fórmula americana já que o seu acentuado uso e a pressão constante por parte de quem estava à frente dos estúdios para que mais filmes (e mais baratos de produzir) fossem lançados, deu origem ao nascimento de uma subcategoria que nos interessa referir, os filmes de série B.

Os filmes de série B caracterizam-se pelos seus baixos valores de produção, reutilização de material filmado bem como a recorrente contratação de atores de qualidade inferior às grandes produções. Não era raro que estes fossem projetados nos cinemas antes do filme principal de maior qualidade e maior orçamento.

É nesta subcategoria ainda assim que o género fantástico, sobre as mais diversas formas, estará mais presente. Filmes como *The Raven* (1963), *Plan 9 from Outer Space* (1959) *Rocketship X-M* (1950) ou *Cat People* (1942) são apenas alguns dos exemplos.

Apesar da sua menor qualidade, muitos destes filmes são considerados boas obras cinematográficas ou mesmo de culto.³¹



Figura 37 - Poster de "The Attack of the 50 ft. Woman" (1958)
Tipo de poster clássico para os filmes de série B

³¹ COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011 P. 62 – 69. GEADA, Eduardo *Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico* 1ªEd. Editorial Notícias: Lisboa, 1998 P. 55 - 60

2.4 – Atualidade

Nos dias que correm o cenário do cinema europeu e americano face ao género fantástico não é muito diferente do que se fazia sentir até ao momento estudado. Apesar das evoluções normais resultado do avançar dos anos, a Europa continuou o seu rumo onde o género fantástico não se apresenta como uma prioridade. As grandes produções do fantástico são deixadas para a indústria americana que cada vez mais aposta forte no género. Nas salas de cinema hoje em dia não é raro ver um filme subordinado ao tema do fantástico e estes normalmente são sucessos de bilheteira e dos mais frequentados pelo público (nomeadamente o mais jovem).

Há, ainda assim um sinal de que uma nova abordagem a este género poderá estar a surgir. Inspirada no método comercial americano mas com um toque europeu, começamos a ver surgir filmes como *El labirinto del Fauno* (2006) de Guillermo del Toro que se apresenta como uma grande produção do fantástico muito à semelhança de Hollywood mas que ainda assim consegue ter um toque europeu nas influências do velho continente que é possível notar-lhe. Quase um repescar da corrente que introduziu o fantástico ao cinema, as influências do expressionismo alemão são notórias na iluminação, linhas de composição cenográfica e ultimamente a exploração do inconsciente humano.

2.5 - O caso português

Quando pensamos em cinema nacional (português) e no género fantástico, é normal que nenhuma referência nos surja.

Raramente, os cineastas portugueses deram grande importância a este género, optando por uma abordagem mais realista dos temas.

Num país dominado por uma ditadura no início do século XX e com um historial de vários séculos de ação da Inquisição e do Índice na formatação dos espíritos e das leituras permitidas, será normal que a manifestação artística procure escapar para aquilo que é mais real, para o que é mais imediato, mais terra a terra e também, de alguma forma, mais seguro.

Se bem que durante o regime salazarista o cinema ganhe uma importância maior, essa importância reveste-se de um duplo carácter. Este consiste, primeiramente e à semelhança do que acontecia nas outras ditaduras europeias, no papel do cinema como arma publicitária de um regime, como instrumento de propaganda, sem que, no entanto, deixe de se apresentar também como um meio de, disfarçadamente, criticar o dito regime e até mesmo moldar o pensamento. Frequentemente, a comédia e a revista eram usadas também para exercer esta crítica encoberta.

Hoje em dia a realidade é outra e, embora muito longe de se tornar um género estabelecido no nosso país, a fantasia começa já a ganhar alguns adeptos. *I'll see you in my dreams* (2003) é um bom exemplo da abordagem ao terror no nosso país. Também o filme *Coisa Ruim* (2006) aflora o tema do terror. Mais recentemente e à data de conclusão deste documento, se prepara a estreia daquele que é anunciado como o primeiro grande filme português de ficção científica, *RPG* (2013) que nos conta a história de um futurista jogo mortal.

É interessante observar os primeiros passos no nosso país do género fantástico.

Este género apresenta-se como algo pouco explorado e com muito potencial principalmente a nível histórico. Portugal tem a sorte de ter, para além de uma das mais ricas Histórias nacionais de entre os diversos países europeus, tem a sorte, dizíamos, de ter também uma riquíssima tradição de contos e lendas de transmissão oral popular, bem como de ser um autêntico alfofre de escritores a abordar o fantástico de forma sublime (veja-se, a título

apenas exemplificativo, o caso de Camões e os Lusíadas). Combinando estes fatores existe no nosso país bom material temático para abordar o género fantástico.

Em Portugal, as primeiras exibições cinematográficas foram feitas em feiras, recintos de diversões populares e, especialmente, espetáculos de variedades. Nestes filmes curtos, de duração muito reduzida, eram abordados os temas que eram comuns aos dos franceses irmãos Lumière; desfiles, paradas, curtos números de dança ou de acrobacias, vistas citadinas, etc.

Estes assuntos são os abordados nos primeiros filmes rodados em Portugal, pelo inglês Henry (ou Harry) Short, uma série sob o título geral de, “A Tour in Spain and Portugal” e que foi estreada em 22 de Outubro de 1897, em Londres.³²

Também o portuense Aurélio da Paz dos Reis, o mais antigo realizador português, filma temas semelhantes.

Os filmes vão aumentando de duração e, nos princípios do séc. XX, operadores como, Manuel Maria da Costa Veiga, João Freire Correia e Júlio Worm filmam paradas militares, visitas de importantes estrangeiros, touradas, divertimentos da família real e mesmo o funeral de D. Carlos e do Príncipe Luís Filipe e a revolução do 5 de Outubro de 1910 cujas imagens vão ser difundidas um pouco por toda a Europa de então. Neste ano funda-se a primeira e mais duradoura produtora portuguesa, a Invicta Filmes que, como o próprio nome indica se situa no Porto.

No início dos anos vinte começam a ser produzidas em Portugal as primeiras longas-metragens de ficção caracterizadas, maioritariamente, por uma visão cinematográfica da identidade nacional, influenciada pela chegada de filmes estrangeiros, especialmente italianos e franceses, dos quais se imitou o modelo. Nesta altura, a exibição de filmes deixará de ser ambulante ou itinerante e passará a ter lugar fixo em salas dedicadas a esse fim, mudando também por esse facto o número e tipo de fitas projetadas. Assim, deixam de ser exibidas diversas curtas-metragens intercaladas com números de “variedades” para passar e existir uma única longa-metragem antecedida por um pequeno filme de atualidades ou notícias ou alguma curta atuação.

Deste modo, as variedades ficam subordinadas e subalternizadas aos filmes e os diversos géneros são “sacrificados” ao drama. Mas também assim, o espetáculo de cinema ganha importância e “nobilita-se”.³³

³² SANTOS, A. Videira. *Para a história do cinema em Portugal*, vol. I, *Do diafragma aos cinematógrafos de Lumière e Joli-Normandin*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1990, pp. 189-233.

Portugal, tal como os restantes países europeus da época recebe a influência do cinema americano, em curva ascendente logo após o final da guerra de 1914-18 e, seguidamente, dos movimentos políticos nacionalistas comuns aos países de regimes autoritários.

Apesar desta matriz nacional e portuguesa que se pretende criar, o caso do nosso cinema é curioso, se nos lembrarmos que os filmes mais “portugueses” deste período, foram realizados por autores estrangeiros, a saber; os franceses Georges Pallu, Roger Lion, Maurice Mariaud e o italiano Rino Lupo. Estes citados artistas trabalharam respetivamente, para a Invicta Film, Fortuna Films e Caldevilla Film e realizaram, 21 das 35 longas-metragens feitas em Portugal, entre 1918 e 1925. Rino Lupo, após trabalhar para a Invicta Film, fundou a sua própria produtora.

A produção nacional caracterizar-se-á pela realização de dramas e filmes cómicos, e pela adaptação de obras literárias.

Os restantes géneros, juntamente com o fantástico, vão ficar quase esquecidos. Particularmente neste caso sobre o qual nos debruçamos agora, o do fantástico, poucas ou nenhuma experiências são feitas, à exceção de imagens ou cenas pontuais que afloram levemente as características deste género.

Tal é o caso do filme *Sereia de Pedra* (1922) de Roger Lion que conta a história de uma viúva e dois órfãos, um rapaz e uma rapariga criados num convento, por uma alma caridosa os quais, passados anos, despertam amores e desamores atribulados. A jovem Maria que tinha sido comparada ao busto duma sereia de pedra que existia no convento, destrói-o com as suas próprias mãos, para vermos que este se reconstitui de novo, no fim do filme.

Este exemplo parece vir a ser a marca presente até hoje no cinema português, naquilo que diz respeito à presença do fantástico. Quando este aparece resume-se a algumas referências ou recursos pontuais, utilizados como suporte ou auxiliar da trama principal e destinados a ilustrar o filme e o assunto a desenvolver.

³³ *Exposição “Cinema em Portugal: Os Primeiros Anos”* – Baptista, Tiago; PARREIRA, Teresa; BORGES, Teresa Barreto; REIS, Pedro Dantas dos; REIS, Isabel Dantas. Lisboa, 2011, Comissão Nacional para as Comemorações do Centenário da República: M.C.U.L.: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema 2010, pp. 17-18.

No entanto, algumas honrosas exceções devem ser notadas demonstrando que, em todas as épocas existem alguns, poucos, que fogem às “modas” e às práticas dominantes, para seguir o seu caminho e experimentar novas ideias.

Caso do filme *O Fauno das montanhas* (1926) de Manuel Luís Vieira (fundador da Empresa Cinegráfica Atlântida). Nele, se conta a história do naturalista inglês, Mr. Garton que se hospeda com a filha, num hotel do Funchal para passar parte do Inverno e descobrir a diversidade ornitológica da ilha. Deparam-se com um universo sobrenatural povoado por ninfas e faunos. Ao visitarem o Rabaçal, Genny - romântica e fantasiosa - imagina que um túnel debaixo da montanha é a entrada para o inferno, vendo o guarda das casas de abrigo como um fauno.³⁴ *Este é um filme curiosíssimo e revela um olhar “insular” para um mundo estranho que não conseguimos vislumbrar em mais nenhum realizador deste período. Fortemente marcado pelo fantástico e pelo onírico, “aspectos que se tornariam raros no cinema português” [Félix Ribeiro; 1983: 216], «O Fauno das montanhas» consegue ainda recriar um ambiente de sensualidade misteriosa e, por isso mesmo, perturbante, a partir de uma incursão fantástica no imaginário de uma jovem visionária.*³⁵



Figura 39 - "O Fauno das Montanhas" (1926), Repare-se na qualidade da caracterização.

³⁴ MATOS-CRUZ, José de - *O cais do olhar: fonocinema português* . Organização literária. Lisboa: Instituto Português de Cinema, 1981, p.36.

³⁵ Disponível em: <http://www.cinemaportugues.ubi.pt/bd/info/3043> em 18/05/2013.



Figura 40 - "O Fauno das Montanhas" (1926), de Manuel Luís Vieira (Col. Cinemateca Portuguesa)



Figura 41 - "O Fauno das Montanhas" (1926), O Fauno toca para as ninfas

Em 1929, Jorge Brum do Canto (com apenas 18 anos) realiza *A Dança dos Paroxismos* (1929). Este filme faz a abordagem e exploração cinematográfica do poema "Les

Elfes” de Leconte de Lisle, obra que assentava sobre uma lenda nórdica de um cavaleiro aventureiro que ia enfrentando diversos desafios e dificuldades ao mesmo tempo que demandava o Santo Graal. Pelo meio dos acontecimentos o cavaleiro apaixonava-se por Banschi, uma rainha mitológica. Utilizando um ambiente campestre, de cenários naturais, figurantes e atores, na sua maior parte do povo e um certo anacronismo do vestuário entre os diversos personagens, o realizador apresenta já recursos estéticos e artísticos muito interessantes que parecem ajudar a potenciar o carácter lírico do texto. Este filme ficou durante muito tempo em segredo, devido à idade de Brum do Canto quando o realizou.



Figura 42 - "A Dança dos Paroxismos" (1929), poster para o filme.



Figura 43 - "A Dança dos Paroxismos" (1929), stills

De 1946, dois filmes, hoje desaparecidos em consequência de um incêndio na Tóbis, marcam este género de cinema; *O Louco* (1946) e *Três dias sem Deus* (1946), respetivamente de Victor Manuel e Bárbara Virgínia (Maria de Lourdes Dias da Costa). No primeiro filme, *O Louco*, fala-se numa linguagem aproximada do terror sobre um médico que tenta dar vida a cadáveres humanos, especialmente aos que se encontram ainda pouco deteriorados.



*Figura 44 - "Três dias sem Deus"
(1946), de Bárbara Virgínia*

O segundo filme fala de Lúcia, jovem professora, remetida para um lugar numa aldeia perdida onde começam a verificar-se estranhos acontecimentos. Surgem em polos opostos dois mundos; um noturno e outro solar. O primeiro, supersticioso e rural, é identificado com a figura da bruxa Bernarda. O segundo, solar, é personificado por Lúcia que defende o saber e o diálogo, entendendo e vendo o ambiente do campo para onde foi enviada, numa forma bucólica. Deve referir-se que este filme é, de alguma forma, duplamente especial por ter sido o primeiro filme do cinema português realizado por uma mulher que era simultaneamente atriz e também por ter sido escolhido para representar Portugal, pela primeira vez, no festival de Cannes, juntamente com o conhecidíssimo *Camões* de Leitão de Barros.

O Cerro dos Enforcados (1954) adaptado de um conto de Eça de Queirós e realizado por Fernando Garcia desenvolve, uma narrativa comum sobre os ciúmes de um velho senhor em relação à sua jovem mulher, onde é introduzido, a dada altura, o elemento sobrenatural; um cadáver de enforcado, ainda pendurado da corda, desce da forca e toma o lugar de um jovem, assombrando a vida e consciência do velho D. Afonso, corroído pela culpa de ter matado, por ciúmes.

Parecendo ter atingido a maioria com o início dos anos 80, o cinema fantástico, ganhará algum “estatuto” através da criação de um festival, dedicado à divulgação de filmes deste género, o “Fantasporto”, o qual surpreendentemente, parece vir responder aos desejos de um público, aparentemente oculto até aí e que se revela desejoso deste tipo de cinema.

Em oposição a este avanço registado parece não haver no entanto, a correspondente, no que concerne à produção de filmes. Destaca-se apenas o filme *Os Canibais* (1988) de Manoel de Oliveira. Apresentando características formais que o aproximam do filme de terror, esta fita, adaptada de uma obra de Álvaro de Carvalho, relata um amor impossível passado no séc. XIX, marcado pela crítica social à decadência da sociedade assumida pela simbologia dos “canibais” que consomem, no final, o cadáver de um porco, vestido com trajes humanos da época.



Figura 45 – “Os Canibais” (1988), de Manoel de Oliveira

Para lá da sua importância em termos cinematográficos julgamos que este filme, teve a grande mais-valia de contribuir para o reconhecimento e “respeitabilidade” do género fantástico, junto dos críticos uma vez que, ao ser realizado por alguém unanimemente respeitado no meio, de algum modo, legítima e projeta este género, no panorama cinematográfico nacional.

2.6 - Conclusão de capítulo

Chegando assim ao fim o capítulo referente à investigação pensamos ter conseguido responder a algumas questões. Procurávamos acima de tudo perceber o porquê de Europa e Estados Unidos terem tomado rumos diferentes no que ao género fantástico diz respeito. Após uma investigação que se centrou maioritariamente nos inícios do cinema até aquele que pensamos ser o acontecimento chave para a premissa colocada foi-nos possível perceber o porquê deste facto.

É possível concluir que o grande acontecimento responsável pelo desvio da Europa face ao género fantástico foi a segunda guerra mundial e as suas consequências para a população europeia.

É interessante que assim seja já que a Europa foi o continente que introduziu o género fantástico à produção cinematográfica. Desde os inícios e das primeiras experiências na Europa com Méliès até ao expressionismo alemão que transforma essas experiências num estilo ou corrente e nos apresenta obras distintas ao ponto de englobar numa mesma corrente de pensamento uma série de subgéneros do fantástico lançando as bases para aquilo que virá a ser a fantasia moderna, ainda hoje trabalhada por Hollywood.

Foi-nos possível ainda compreender o porquê de os Estados Unidos continuarem a abordar um género que a Europa “largou” em favor de correntes mais realistas. Tendo o continente norte americano desde cedo estabelecido uma indústria do cinema, em detrimento de um trabalho mais pessoal, de autor e, obviamente, não tendo sofrido no seu território da mesma forma que a Europa os horrores da guerra, foi criada uma fórmula de trabalho para garantir que o cinema fosse um negócio rentável. Tendo como objetivo responder às diferentes exigências de diferentes públicos nenhum género foi deixado de fora na produção cinematográfica de Hollywood.

De realçar ainda o facto de esta ser apenas uma introdução à pesquisa de um tema tão abrangente como é o fantástico mas que por essa mesma razão e por o fascínio que nos desperta gostaríamos de continuar a aprofundar.

3. – FOGO & PRATA – UMA CURTA-METRAGEM DE GÉNERO FANTÁSTICO

3.1 – O Perfil de Fogo & Prata

3.1.1 - Sinopse

Ignis é uma rapariga ruiva e alegre que vive numa aldeia sem tempo onde a noite é eterna. Nesta aldeia o dia é algo desconhecido e isso não incomoda os aldeões. Pouca coisa incomoda, na verdade. Eles são carrancudos, cabisbaixos e sem grande interesse por nada em particular. Ignis destaca-se neste local pela sua personalidade enérgica e pelo sorriso que tem sempre na face. Sem saber como chegou ali ou quem são os seus familiares, sempre cresceu sozinha naquele local. Nunca se identificou com ninguém na velha aldeia e, como tal, encontrou a sua forma própria de escapar aos seus habitantes carrancudos e ao ambiente sombrio e monótono. O topo da colina na base da qual se encontra a aldeia é o refúgio de Ignis. Aqui a rapariga pode desabafar com os seus únicos amigos, o céu, as estrelas e a Lua, a sua maior confidente.

Um dia, a caminho do seu local de retiro, Ignis conhece um misterioso rapaz ao qual se vai afeiçoando com o passar do tempo. Este rapaz de nome Argentum conhece-a melhor que ninguém. Revelando-se ser mais do que aparenta acaba por fazer a Ignis uma proposta que mudará a sua vida e a da aldeia para sempre.

3.1.2 - Nota de Intensões

Desde pequeno que o cinema ocupou grande parte do nosso tempo. Foram várias as horas passadas frente a um ecrã, vendo uma série de diferentes histórias de diferentes géneros. Um destes “géneros” sempre nos despertou enorme interesse, tanto a nível cinematográfico como literário, o fantástico. A capacidade de criar personagens e mundos envolventes é algo fascinante para nós.

Sempre sentimos que seria um desafio interessante realizar um projecto cinematográfico ligado a este mundo onírico por tudo aquilo que pede um trabalho como este. Toda a criação do mundo imaginado onde decorrerá a história, bem como o processo de o tornar credível e envolvente é um teste à capacidade de trabalho e empenho de toda uma equipa. Sendo este um género pouco explorado em Portugal, torna-se mais cativante o arriscar trabalhar neste campo, permitindo-nos ainda uma grande margem de manobra no que toca a criação artística.

Vemos este pequeno trabalho como uma homenagem às obras cinematográficas que nos encheram a imaginação enquanto crescemos, sendo também a nossa própria tentativa de contar uma história que transporte o público, mesmo que por breves momentos, para um outro mundo.

3.1.3 - Descrição e construção das personagens

3.1.3.1 - Ignis

Ignis é uma rapariga com perto de 22 anos. Ruiva, elegante e de feições de uma beleza exótica. Nunca conheceu os pais (nem é sabido se os tem), foi deixada na aldeia a que pertence quando era ainda bebé e todos os habitantes se encarregaram de cuidar dela. Vive sozinha desde muito nova, numa pequena casa que chega perfeitamente para ela. Desde cedo que aprendeu a lidar com a solidão. É uma rapariga alegre, energética e simpática, mesmo estando rodeada de pessoas cabisbaixas. A vida encarregou-se de fazer dela uma rapariga forte, independente e desenrascada embora Ignis não tenha a completa noção disso. Não tem amigos pois não se identifica com ninguém em particular, os seus companheiros e confidentes são os astros, as estrelas e a Lua, com quem fala e desabafa aquilo que sente.

Sendo Ignis a personagem principal da curta-metragem, tentámos pensar nela como alguém por quem o público nutrisse uma imediata simpatia. Não podia ser demasiado submissa ou pouco interventiva. Tinha que ser forte imprevisível, como o fogo (Ignis significa fogo em latim) que lhe dá nome.

Em termos físicos teria obrigatoriamente que ter cabelo ruivo a fazer lembrar também uma enorme chama. Teria que ser de aspeto agradável já que é a personificação do Sol, o astro brilhante e portador de luz.

Era importante também que o seu passado fosse inexistente ou pelo menos não revelado ao espectador já que, seguramente, Ignis tem uma origem mística simplesmente nem ela se lembra nem os aldeões o sabem.

3.1.3.2 - Argentum

Argentum é a personificação da Lua e como tal não é comparável a ninguém. Aparece ter por volta de 25 anos, de estatura média, também elegante, de feições redondas mas agradáveis e cabelo cor da prata. Sempre viveu na maior, no entanto mais despercebida, das solidões. Nunca sentiu a falta de ninguém no local onde habita já que assim era a naturalidade do seu mundo. Ao conhecer Ignis no entanto, que abre o seu coração a Argentum (sem ter a noção de que este a ouve) o rapaz passa a saber o que é a companhia de alguém e, por consequência, a solidão. A sua personalidade é divertida, quase como se de uma criança se tratasse. É brincalhão e radiante, por vezes de reações impulsivas.

Argentum teria que ser alegre e curioso por tudo o que pertence a este mundo por ele desconhecido. Resolvemos atribuir-lhe uma personalidade quase infantil por forma a chocar divertida e comicamente com a de Ignis.

O cabelo teria que ser de cor branca ou prata (Argentum significa prata em latim) por forma a remeter, ainda que inconscientemente, o espectador para a imagem da Lua.

Vestiria da cor da noite, azuis-escuros e roxos, intercalados por cores neutras como o castanho.

3.1.3.3 – Senhora da Padaria

Personagem do sexo feminino, já com uma certa idade.

Carrancuda e cabisbaixa. Responde sempre de forma seca mas sem antipatia.

Passa os seus dias na sua padaria onde cuida para que tudo esteja sempre limpo e as entregas sejam feitas a tempo. Desde que arranjou Ignis para trabalhar com ela já não amassa ou coze o pão, em vez disso limita-se a dar indicações à rapariga e a varrer a pequena padaria de tempos a tempos.

Veste roupas longas e largas de cores escuras e neutras tais como o preto e o castanho.

O cabelo está atado num pequeno puxo atrás da cabeça onde as feições são enrugadas e secas.

Tem frequentemente algum tipo de acessório como uma vassoura ou um copo.

3.1.3.4 – Senhor da Oficina

Alto e de média idade.

Veste maioritariamente castanho.

Calado, quando tem que falar usa o mínimo de palavras possível. De olhar desinteressado, face carrancuda e entediada.

Passa os seus dias dentro da oficina que lhe pertence a fazer as ferramentas de trabalho para a restante aldeia. Quando não está a trabalhar lentamente nas suas peças passa o tempo sentado num pequeno mocho à entrada da oficina observando quem passa ou a dormir.

3.1.3.5 - Narrador

O narrador teria que ser uma pessoa já de uma certa idade, do sexo masculino e com uma voz afável, que transmitisse conforto em contraste com o mundo sempre noturno de Ignis e Argentum.

O objetivo seria arranjar um “avô” que lembrasse os espectadores de uma história acolhedoramente contada à lareira.

3.2 - Escrever, realizar e desenhar

As três principais funções que desempenhamos foram a escrita do argumento, a realização e a direção artística da curta. Agradou-nos desde o princípio que assim fosse pois permitiria um controlo muito maior por parte de todos os elementos passíveis de remeter todo o filme para o universo do fantástico.

3.2.1 - Argumento

Fogo&Prata surge da adaptação de um conto por nós escrito em 2010 e que tem em si um tom mitológico. Através de uma pequena história de amor apresentamos uma justificação para a existência do Sol.

A narrativa de Fogo & Prata foi construída por forma a manter o espectador ligado à história do princípio ao fim.

Procurámos atribuir à curta-metragem um ritmo rápido mas perceptível, recorrendo para tal a uma série de elementos que, quando ligados permitiriam essa fluidez narrativa.

Se necessário fosse poderíamos dividir a trama da história nas seguintes partes principais: apresentação de Ignis, a protagonista que guiará toda a história; primeiro momento alto em que Ignis conhece Argentum; a problemática é apresentada, as personagens amam-se mas não podem estar juntas; Argentum sugere a Ignis que vá consigo para o seu mundo; e por fim o clímax em duas partes onde Ignis recusa o convite de Argentum, repensa a decisão e decide segui-lo tornando-se o Sol. Por forma a chegar à versão final de Fogo & Prata foram escritas cinco versões diferentes do argumento. A razão para tal, prendia-se com a dificuldade em arranjar diálogos chave que apresentassem as principais fases da relação de Ignis com Argentum. Desta forma estão presentes na versão final do argumento, e consequentemente da curta-metragem, quatro situações de diálogo que atuam como as principais fases do surgimento da paixão entre as personagens. O primeiro diálogo serve como introdução a Argentum e cria a primeira fase da relação dos jovens, o segundo é o responsável pela mudança da forma como Ignis vê o rapaz, deixa de o achar um aborrecimento para passar a achá-lo interessante e misterioso. O terceiro diálogo marca a altura em que os jovens se conhecem melhor e, por fim, à quarta vez que as personagens falam surge o convite de Argentum a Ignis para ficar a seu lado tornando-se o sol.

É importante, ao escrever sobre o fantástico, que as peculiaridades do mundo em que a história se insere sejam explicadas ao espectador por forma a que este não se sinta perdido num local onde nem sempre as mesmas regras do nosso mundo se aplicam. Como fazer isso em Fogo & Prata? Uma curta metragem que se propunha a criar um local de fantasia para as suas personagens. Sendo uma curta-metragem dispúnhamos de pouco tempo para mostrar tudo o que necessitava de ser mostrado e explicar tudo o que pedia explicação. Surgiu-nos assim a ideia do narrador para fazer face a este problema. Através da voz do Sr. Nelson Lopes, procurámos despertar no espectador a sensação de estar a observar uma fábula

filmada, muito à semelhança das que muitas crianças ouvem da boca dos seus avós ao mesmo tempo que nos permitíamos “explicar” algumas das características daquele mundo de forma mais natural.

3.2.2 - Direção Artística

A direção artística no género fantástico apresenta-se como um dos mais importantes departamentos razão pela qual pensamos que esta deverá ter uma relação bem chegada com a realização. Por forma a que o “fantástico” seja criado não poderá haver falhas no que à cenografia ou guarda roupa diz respeito.

Nesta área começámos por definir um estilo para o mundo de Ignis e Argentum. A época medieval sempre despertou em nós grande interesse e raros não são os casos onde esta se combina com alguns elementos mais modernos ou de outras épocas por forma a criar um local intemporal. Decidimos que Fogo & Prata se desenrolaria num local assim.

Convinha portanto pesquisar locais que, face ao orçamento reduzido para a construção de cenários em estúdio, nos permitisse dar à curta-metragem o aspeto estético desejado sem custos irreais. Para a aldeia da história escolhemos a aldeia de Piódão na zona interior de Coimbra por esta se assemelhar a um presépio em larga escala, as suas casas de xisto aliadas ao candeeiros do principio de século XX davam a história o toque fantasioso necessário.

A torre do argumento foi mais difícil de encontrar. Procurávamos algo que não tivesse um estilo arquitetónico definido por forma a não ser identificada com nenhuma época em específico. A torre de Belmonte apresentou-se-nos como uma boa opção devido ao facto de não ser realmente uma torre. Os restos daquilo que se pensa ter sido uma villa romana ou uma prisão do mesmo tempo, Centum Cellas, como também é conhecida, apresenta-se hoje como uma ruína a fazer lembrar uma torre de planta quadrangular. A utilização deste espaço arquitetónico seria uma boa escolha já que devido à sua natureza envolta num certo mistério, daria também a Fogo & Prata um tom mais misterioso ou mesmo místico.

O quarto de Ignis surgiu da utilização de uma única parede de xisto castanho conjugada com uma série de objetos cenográficos por forma a criar uma identidade no espaço que estivesse ao mesmo tempo de acordo tanto com a personagem que o ocupa, Ignis, como com o restante mundo da curta-metragem. Os objetos utilizados para o efeito foram um baú grande onde a rapariga guarda a sua roupa, um pequeno suporte para velas de aspeto antigo, um espelho encimado por um pequeno lenço uma caixa de jóias dourada e o livro que mais

tarde a vemos a partilhar com Argentum. Para cobrir a parede lateral e unir todo o espaço foi utilizado um tecido estrelado que remete para o céu noturno.

Para a padaria foi utilizado um velho forno situado numa casa na zona de Aveiro. Para esconder tudo o que não pertencia ao mundo de Fogo & Prata recorreu-se à iluminação. Com iluminação colocada foi possível esconder tudo o que de indesejável havia em cena, mantendo só o necessário. A padaria teria que ter um ar acolhedor e tradicional embora com sombras carregadas. Este misto de conforto dado pela luz do fogo e velas, misturado com o mistério das sombras une este espaço ao restante da curta.

Por último temos a planície, o local mais difícil de encontrar de toda a curta. Este local teria que ser plano e amplo mas terminar num declive ou encosta. Isto prendia-se com o facto de a planície se localizar no topo de uma colina (no conto original, uma encosta que dava para o mar). Para encontrar um local que se assemelhasse às características anteriormente expostas analisámos vários locais do país, desde Gralheira, Piódão, Arganil, entre outros mas acabámos por nos decidir pelo parque da cidade devido à sua proximidade, espaço amplo e possibilidade, mais tarde em edição, de utilizar os efeitos especiais para “moldar” o espaço ao nosso gosto.

Por forma a unificar um filme de género fantástico, torna-se necessário que não só os locais tenham o tom pretendido mas também as personagens sofram o mesmo trabalho. Para isso desenhamos o vestuário de cada um dos protagonistas de raiz. Ignis, decidimos, usaria um vestido branco, símbolo da sua inocência, uma pequena bolsa castanha com um galão dourado onde mantém os seus objetos pessoais e uma capa azul claro símbolo do céu da manhã com a mesma cor.

Quanto a Argentum, procurámos que tivesse um estilo mais exótico e para tal combinámos diferentes influências étnicas. Uma pobre camisola branca e colete castanho a juntar às calças roxas, faixa de cintura castanha e sapatos recurvos, os três últimos com uma influência mais oriental. A unir tudo isto, uma capa azul-escuro, cor da noite com um crescente lunar desenhado a prateado.

A cenografia é feita de pormenores tal como a criação de um mundo de fábula o é. Existem certos objetos que fizemos manualmente por forma a inserirem-se neste mundo e dar-lhe uma vida mais convincente mas também para esconder alguns elementos indesejados como sejam fios elétricos, caixotes do lixo, entre outros. Alguns exemplos destes objetos são os sacos que os aldeões transportam, assim como os molhos de palha, os panos da torre, entre outros.

Fica uma nota para o cuidado a ter na quantidade e natureza dos objetos que se acrescenta a um mundo fantástico que se pretende criar. A título de exemplo, durante toda a pré-produção julgámos que seria uma boa ideia usar um corante para que o pão, invés da sua cor normal, tivesse a cor preta devido à falta de Sol no mundo de Ignis. Esta ideia foi largada umas semanas antes do início das filmagens e em bom tempo já que seria, para o público, um objeto completamente estranho e descontextualizado, já que, sendo uma curta-metragem, não haveria tempo suficiente para explicar o porquê da cor diferente do pão.

3.2.3 - Realização

No início deste projeto nada nos poderia preparar para o que seria realizar Fogo & Prata. Sempre foi o nosso desejo realizar o género fantástico mas existe uma série de elementos a ter em conta para que tudo saia próximo do desejado. É importante que o realizador consiga passar a sua visão àqueles que com ele trabalham e para tal é ainda mais importante que o realizador tenha bem definido o que pretende da curta. Deve conseguir, ver a obra antes de esta estar feita. Para que essa “visão” seja concretizada há intervir, desde o início numa série de áreas, principalmente quando abordamos o género fantástico. Porque se existem certos géneros que permitem um certo nível de adaptação ou cedência sem que o produto final saia alterado, o mesmo não se verifica com o género fantasioso já que uma mudança num local ou cena poderá implicar um significado completamente diferente para toda a obra e o seu mundo.

Já o processo de pré-produção ia longo e o story board em desenvolvimento quando iniciamos os castings para Fogo & Prata. Ficámos surpreendidos com a quantidade de atores que aderiu e se apresentou ao casting, muitos dos quais nos disseram que o motivo para tal era o género da curta que tem pouca aposta no nosso país mas que teriam muito interesse em experimentá-lo. Assim realizámos os castings, sob conselho do professor orientador, com base no improviso. Escolhemos este método pois acreditamos que traz ao de cima o que melhor há em cada ator, qual o seu verdadeiro potencial. Percebemos agora, no entanto, que nem sempre um bom improvisador consegue seguir um guião ou ser uma personagem específica. Escolhemos os nossos atores com base no modo como os castings tinham corrido, na sua aproximação em termos físicos com a personagem a desempenhar bem como por uma questão prática em termos de produção (chegando mesmo a excluir alguns por serem do sul do país ou vegetarianos). Olhando para trás consideramos que este foi o ponto onde o nosso erro foi maior. Deveríamos ter escolhido apenas pelo valor artístico e não pensar também em

termos de logística já que isto teve repercussões no produto final onde consideramos que a atuação é aquilo que mais destoa na obra.

No que toca o desenho de story board a liberdade foi total, da nossa parte, na sua criação. Juntámo-nos com o diretor de fotografia e decidimos os planos que este posteriormente desenharia e estudaria. Nem sempre, no local, nos foi possível seguir o estabelecido em termos de planos, muitas vezes por questões de tempo, outras por questões de espaço, iluminação ou problemas com os atores. Procurámos no entanto proteger-nos nesta área, filmando mais do que os planos necessários a uma determinada cena, caso fosse imperativo arranjar uma alternativa na fase de edição. O aspeto que pretendíamos para a curta era energético e divertido por forma a manter o espectador interessado e unificar toda a obra com o género do fantástico. Conseguimos isto recorrendo a escalas de planos bastante distintas, não tendo medo de utilizar alguns menos ortodoxos. Isto é possível de observar, por exemplo, na cena em que Ignis levanta o chapéu ao senhor da oficina (uma pequena brincadeira com o POV) no quarto de Ignis quando esta se deita com ar apaixonado ou ainda na cena em que esta e Argentum se conhecem, no momento em que o rapaz a assusta.

Somos da opinião de que, se o realizador pretende que o produto final seja o resultado da sua visão, então deverá estar presente em todas as fases de realização do mesmo. Por tal facto quisemos estar presentes durante toda a fase de edição. Diz-se que o editor é também, à sua maneira, um pouco realizador. Assim, “dois realizadores” sentaram-se a editar “Fogo & Prata. Queríamos com isto garantir que o ritmo de edição era o que havíamos pensado e que certos planos eram utilizados com certeza. Também os efeitos especiais mereciam a nossa atenção pois permitiriam dar o toque final ao mundo fantástico. Este sofreu mesmo alterações aquilo que era no início e aquilo que se tornou o produto final.

Também de grande importância em qualquer obra do fantástico e sem dúvida um dos elementos que dá a identidade a Fogo & Prata, a banda sonora teve o nosso acompanhamento. Tivemos constantemente em contacto com o diretor de som para discutir este elemento. Após termos pedido a dois compositores diferentes que fizessem a banda sonora para o filme e depois de ambos terem falhado em atingir as expectativas, a conselho do diretor de som, decidimos usar uma obra clássica como banda sonora. Essa obra foi Sherahazade de Korzakov. A obra insere-se de forma perfeita em toda a curta-metragem e solda definitivamente o tom do filme, tornando-o uma curta-metragem do género fantástico e provando aquilo que era o nosso objetivo: é possível, na atualidade, realizar o género fantástico em Portugal com poucos recursos. Apenas há que estudar locais, personagens e

história e garantir que tudo se une para criar o “mundo do realizador” bem como convencer o público de que aquele mundo ilusório é, no ecrã, bem real.

3.3 - Conclusão de Capítulo

Olhando para trás, estamos bastante contentes com o resultado atingido com Fogo & Prata e orgulhamo-nos de dizer que os objetivos principais foram atingidos. Depois de muitos problemas durante a sua produção, a existência da curta-metragem fiel à nossa visão inicial faz-nos sentir que evoluímos (e vimos evoluir) bastante todo o grupo de trabalho. Sabemos agora, com experiência como realizar, e principalmente o que ter em conta quando se aborda o género fantástico. Ficamos contentes que a curta-metragem, neste momento no seu roteiro de festivais, esteja a receber apenas críticas positivas e que os objetivos para que foi concebida estejam a ser atingidos.

4. - CONCLUSÃO E PRESPECTIVAS FUTURAS

Na altura em que termina este documento consideramos que os objetivos pelos quais foi elaborado foram cumpridos. Percebemos o porquê de o fantástico ter sido abandonado na Europa como um dos principais géneros e, ainda mais, entendemos que a Europa tem uma enorme tradição neste género, ao contrário do que a atualidade parece mostrar.

Também de realçar a pesquisa feita no caso português, revelando o nosso país como um bom berço deste género mas que, e à semelhança dos contemporâneos europeus, abandonou este estilo.

A elaboração deste documento, juntamente com a experiência conseguida na realização da curta-metragem *Fogo & Prata* permite-nos ainda referir que temos conhecimento do que é necessário para a realização de uma obra do fantástico.

Consideramos assim o trabalho um sucesso ficando, no entanto, a nota de que gostaríamos de aprofundar esta pesquisa pelo fascínio que o género fantástico desperta em nós mas também por ter uma História rica e extremamente interessante no mundo cinematográfico.

Assim, no futuro, esperamos continuar a trabalhar nesta área que nos fascina, explorando os subgéneros do fantástico que ainda não tivemos oportunidade de explorar bem como outras linguagens e géneros. num futuro mais imediato pretendemos dar continuidade ao percurso de *Fogo & Prata* por festivais nacionais e internacionais, que, até agora, tem sido bastante positivo.

Bibliografia

BORDWELL, David *On The History of Film Style* 2nd Ed. Harvard University Press: Massachusetts, 1999

BUTLER, David *Fantasy Cinema: Impossible worlds on screen* New York: Wallflower Press, 2010

COOK, David A. *A History of Narrative Film* Third Ed. W. W. Norton & Company, Inc.: New York

CORNEA, Christine *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*, 1^a ed. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007

COUSINS, Mark *The Story of Film* Revised Ed. PAVILION BOOKS: London, 2011

DONALD, James *Fantasy and the Cinema*, United Kingdom: British Film Institute, 1989

Exposição “Cinema em Portugal: Os Primeiros Anos” – Baptista, Tiago; PARREIRA, Teresa; BORGES, Teresa Barreto; REIS, Pedro Dantas dos; REIS, Isabel Dantas. Lisboa, 2011, Comissão Nacional para as Comemorações do Centenário da República: M.C.U.L.: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema 2010

FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film*. 1^a ed. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2010

GEADA, Eduardo *Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico* 1^aEd. Editorial Notícias: Lisboa

MATOS-CRUZ, José de - *O cais do olhar: fonocinema português* . Organização literária. Lisboa: Instituto Português de Cinema

OLSEN, Lance *Ellipse of Uncertainty* 1^a ed. Connecticut: Greenwood Press 1987

SANTOS, A. Videira. *Para a história do cinema em Portugal*, vol. I, *Do diafragma aos cinematógrafos de Lumière e Joli-Normandin*, Lisboa, Cinemateca Portuguesa, 1990

WALTERS, James *Fantasy Film: a critical introduction*. 1st. Ed., New York: Berg, 2011

<http://www.cinemaportugues.ubi.pt/bd/info/3043> em 18/05/2013

Filmografia

"2001: A Space Odyssey"(1968)
"A Dança dos Paroxismos" (1929)
"Batman Begins" (2005)
"Conan The Barbarian" (1982)
"Das Kabinett des Dr. Caligari" (1920)
"Die Nibelungen" (1924)
"Die Unendliche Geschichte" (1984)
"Dracula" (1958)
"Harry Potter" (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011)
"Hellboy" (2004)
"La Fée aux Choux" (1896)
"Le manoir du diable" (1896)
"Le Monstre" (1902)
"Le voyage dans la Lune" (1902)
"Metropolis" (1927)
"Nosferatu, ein Synphonie des Grauens" (1922)
"Nosferatu, ein Synphonie des Grauens"(1922).
"O Fauno das Montanhas" (1926)
"O Senhor dos Anéis" (2001)
"Princess Nicotine" (1909)
"Red Sonja" (1985)
"Star Wars"(1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)
"The Attack of the 50 ft. Woman" (1958)
"The Enchanted Drawing" (1900)

- "The Sorrows of Satan" (1926)
- "The Thief of Bagdad" (1924)
- "The Thieving Hand" (1908)
- "Três dias sem Deus" (1946)
- "Willens" (1935)
- "Willow" (1988)
- "A Tour in Spain and Portugal" (1897)
- "Camões" (1946)
- "Coisa Ruim" (2006)
- "Dawn of the Dead" (1978)
- "Die Nibelungen" (1924)
- "I'll see you in my dreams" (2003)
- "O Cerro dos Enforcados" (1954)
- "O Louco" (1946)
- "Os Canibais" (1988)
- "RPG" (2013)
- "Sereia de Pedra" (1922)

ANEXO A – ARGUMENTO DE FOGO & PRATA