3 X 3D, de Peter Greenaway, Jean-Luc Godard & Edgar Pêra

por Paulo Cunha

No vasto conjunto da sua programação de cinema e audiovisual, a Guimarães 2012 – Capital Europeia da Cultura encomendou a três cineastas uma proposta de reflexão sobre o processo de produção cinematográfica em 3D. Para a tarefa, os programadores João Lopes e Rodrigo Areias não pouparam esforços, escolhendo duas das principais referências cinéfilas internacionais –Peter Greenaway e Jean-Luc Godard dispensam qualquer tipo de apresentações– e Edgar Pêra, um dos mais experimentais e radicais de entre os cineastas portugueses. O filme estreou mundialmente em Cannes em Maio passado, encerrando a Semana da Crítica. No final do mês de Junho, teve a sua ante-estreia portuguesa em Guimarães.

Just in Time

No primeiro segmento, Peter Greenaway segue um pouco o mote de ***Русский ковчег*** (*Russian Ark,* Aleksandr Sokurov, 2002): filmar

num único *shot* mais de 2000 anos da história da cidade de Guimarães através de um percurso circular traçado entre a praça da Oliveira, a igreja da Senhora da Oliveira e os claustros do Museu Alberto Sampaio. Ao longo do percurso, vão surgindo figura, facto e feitos relacionados com a história da cidade, desde os tempos mitológicos até ao início do século XX, com a colaboração de dezenas de actores e figurantes. Os efeitos de 3D foram introduzidos posteriormente, procurando dar uma dimensão fantástica ao filme.

Parece-me claramente que um dos problemas deste segmento é a desmesura da proposta: ao contrário dos 300 anos abordados em 95 minutos de ***Русский ковчег***, o filme de Greenaway tentar abordar mais de 2000 anos de história em cerca de 16 minutos. Outro dos problemas é o excesso de informação: as animações em 3D servem fundamentalmente para fornecer informação verbal ao espectador, fazendo surgir pequenas notas biográficas em todo o tipo de superfície, a que se junta uma complexa teia de narrações simultâneas que procura dar voz às figuras, factos e feitos em exposição. Trata-se de um extraordinário trabalho de *mise-en-scéne* e de encenação operática, mas parece muito mais direccionado e vocacionado para uma instalação museológica do que propriamente para uma sala de cinema.

The Three Disasters

A proposta de Jean-Luc Godard surge como segundo segmento, recorrendo ao expediente aplaudido em ***Histoire(s) du Cinéma*** (Jean-Luc Godard, 1988-1998) e ***Film socialisme*** (Jean-Luc Godard, 2010): uma montagem com materiais de arquivo, meta-cinema, legendas e narração do próprio Godard sobre história do cinema, história da humanidade e as suas construções e representações. Para o cineasta francês, Cinema e História continuam inseparáveis –o Holocausto e pelas imagens de ***Nuit et brouillard*** (Alain Resnais, 1955), a arte rupestre e as imagens de ***Cave of Fogotten Dreams*** (Werner Werzog, 2010), o consumismo franchisado capitalista e as imagens gore de ***Final Destination 5*** (Steven Quale, 2011) e ***Piranha 3D*** (Alexandre Aja, 2010), entre outros– vistas como duas faces do mesmo rosto ou dois elementos inseparáveis que se referenciam e influenciam reciprocamente.

Os recursos 3D, mais do que acrescentar valor ao cinema de Godard, serve essencialmente como complemento tecnológico (por exemplo, os passeios do cão pela floresta), adaptando-se à sua forma de montagem e ao seu raciocínio dialéctico que questiona a relação entre a arte e a técnica, a essência e a matéria. Naturalmente, o

cineasta francês não parece, de todo, muito entusiasmando ou preocupado em incorporar o 3D no seu discurso fílmico. Um dos pontos forte do filme é, portanto, característico dos filmes-ensaio de Godard: dar mais pistas de leitura para permitir ao espectador reflectir e conceber o seu próprio discurso.

O olhar é eminentemente pessimista, sobre a história da humanidade e o seu futuro, mas também sobre o futuro do cinema, cada vez mais acorrentado ao digital ("*Digital will be a dictatorship!*" Será este o último dos três desastres referidos no título?). E não deixa de ser particularmente sarcástica a referência a cineastas de 'um só olho', como Fritz Lang, John Ford, Nicholas Ray ou Raoul Walsh, nessa nova história do cinema que irá resultar da revolução tecnológica digital.

Cinesapiens

Finalmente, Edgar Pêra propõe um ensaio em torno da história do espectador em ambiente entre o fantástico e a ficção científica. O cineasta português concebeu um filme alegórico que reflecte sobre a evolução da recepção e percepção do cinema pelos espectadores, temática cara ao cineasta e que ele desenvolve academicamente no âmbito do seu projecto de doutoramento mas que no filme é apresentada com um certo simplismo teórico. Baseado em factos

verídicos e em textos originais, Edgar Pêra recupera um contexto de exacerbamento moral em torno do fenómeno cinematográfico, em que grupos de cidadãos se preocupavam com as implicações sociais e morais que essa forma de expressão visual e sonora poderia provocar nas mentes mais influenciáveis, e mistura isso com uma fantasia futurista em torno das potencialidades sensoriais do 3D.

Influenciado pelo conceito do 'cinema das atrações' (Tom Gunning), Pêra procura proporcionar ao espectador uma experiência eminentemente sensorial, optando por uma narrativa fantástica conduzida em tom de conferência que tenta explorar as potencialidades do 3D, valorizando mais os aspectos visuais e emotivos do que narrativos ou racionais. De resto, este tipo de sensações/atrações visuais tem sido algo muito explorado no cinema de Pêra, particularmente nas longas ***A Janela – Marialva Mix*** (Edgar Pêra, 2001) e ***O Barão*** (Edgar Pêra, 2011).

3x3D

Em suma, não me parece que seja, no seu conjunto, uma obra marcante ou que se perpetue nos anais históricos ou cinéfilos, mas também está muito longe de ser apenas "*little more than a clumsy vanity commission to celebrate Guimaraes as the European Capital of Culture"* (Peter Debruge). Mas podendo perfeitamente sobreviver autonomamente, parece mais eficaz que esse seja o percurso do filme. O segmento realizado por Edgar Pêra, pelo menos, ficará seguramente na história do cinema português por ter sido o primeiro filme português produzido com tecnologia 3D (o autor também anunciou que já tem concluída uma nova versão do filme com mais minutos). O segmento de Peter Greenaway será seguramente um eficaz e interessante meio de divulgação turística da cidade, com outro ritmo narrativo e outra cadência de informação. E o filme de Jean-Luc Godard pode ficar sempre como um filme de transição, uma primeira experiência para a sua próxima longa-metragem que será rodada em 3D: ***Adieu au langage***.