

Orquestrações visuais: camadas múltiplas de imagens criadas como música no cinema 3D de Edgar Pêra

*Visual Orchestrations: Multiple Layers of Images Created as Music in Edgar Pêra's 3D
Cinema*

Fabiano Pereira

E-mail: fabian59@gmail.com



C.V. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5550540428862866>



Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7576-6631>

Recebido em: 12/05/2026

Aprovado em: 08/08/2026

RESUMO

Nesta entrevista, o cineasta português Edgar Pêra aborda sua proposta de elaboração imagética, como ela é motivada tal qual uma composição musical e como ela norteou sua carreira iniciada nos anos 1980. Em diversos formatos de registro e de exibição, várias de suas obras trazem imagens montadas em sobreposição, com a mesma simultaneidade com que diferentes instrumentos interagem numa orquestra, como exemplificam seus espetáculos ao vivo chamados cine-concertos. Este efeito foi potencializado a partir dos anos 2010, quando ele passou a filmar em 3D. Seus filmes circulam mais pelo circuito de festivais mundo afora e não costumam contar com endosso da crítica especializada. Pêra indica como seus trabalhos mesclam qualidades ligadas às imagens 2D e às 3D, em combinações imprevistas que incentivam ou restringem interpretações, aspectos espaciais e temporais que adjetivam os sentidos primários do conteúdo filmado.

PALAVRAS-CHAVE

Edgar Pêra, Cinema Experimental, Montagem, Sobreposição de Imagens, 3D.

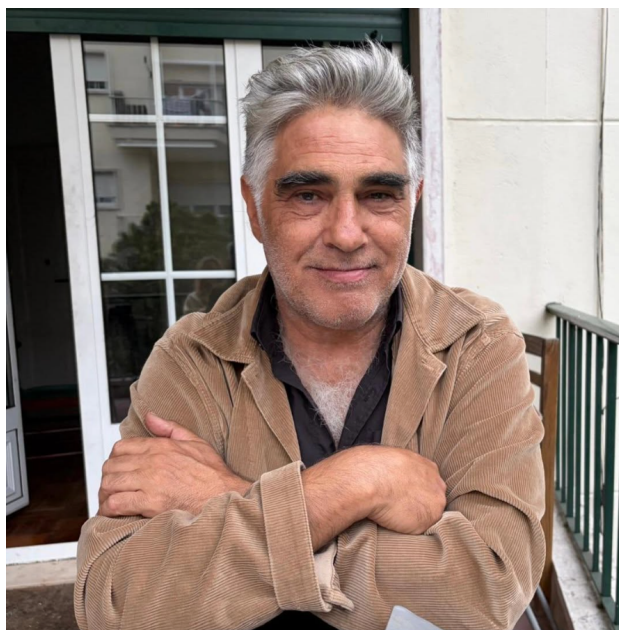
ABSTRACT

In this interview, the Portuguese filmmaker Edgar Pêra discusses his proposal of imagery elaboration, how it is motivated just like musical composition and how it has guided his career since it started in the 1980s. In various recording and exhibition formats, several of his creations bring images edited in superimposition, with the same simultaneity as different instruments interact in an orchestra, as his live shows called cine-concerts exemplify. This effect was enhanced since the 2010s, when he began filming in 3D. His films circulate more through the circuit of festivals around the world and do not often have the endorsement of specialized critics. Pêra indicates how his projects mix qualities related to 2D and 3D images, in unexpected combinations that enhance or restrict interpretations, spatial and temporal aspects that adjectivize the primary senses of the filmed content.

KEYWORDS

Edgar Pêra, Experimental Cinema, Montage, Image Superimposition, 3D.

Figura 1: Edgar Pêra



Fonte: www.facebook.com/filmes.edgarpera

Introdução¹

Entre filmes de curta e longa metragem, séries de TV e videoclipes, para ficar só nos formatos mais conhecidos, o cineasta português Edgar Pêra² se manteve um convicto adepto da experimentação audiovisual ao longo das últimas cinco décadas. Constan mais de uma centena de produções desde 1985 no seu *website* profissional, várias das quais atestam sua proximidade com o mundo da música, por onde ele começou. O próprio estilo dessa fase inicial ele identifica a partir de um parâmetro musical, chamando-o de neuropunk. Além dos videoclipes, Pêra já dirigiu vários espetáculos híbridos denominados cine-concertos, afinal seus trabalhos podem ser exibidos em salas de cinema, teatros, museus e galerias,

¹ Esta entrevista foi concedida por Edgar Pêra a Fabiano Pereira, 3 de fevereiro de 2021. Uma parte dela encontra-se publicada em: Fabiano Pereira de Souza, "Sínteses e relevos: a sobreposição de imagens e o 3D como asas para a imaginação híbrida no cinema de Edgar Pêra," *Insólita – Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário* 5, no. 1 (2025),

<https://revistas.intercom.org.br/index.php/insolita/article/view/4911>

² Redes sociais: <https://edgarpera.org>; https://www.instagram.com/edgar_pera/ / <https://www.youtube.com/@edgarpera>

dependendo da obra. Essa liberdade, exercida pela curiosidade e uma natureza exploratória no seu processo criativo alcança até mesmo seu nome, sendo que Pêra se identifica como Mr. Ego (roteiros e pinturas), Man-Kamera (imagens) e Artur Cyanetto (sons e música) nos créditos de suas obras. A irreverência no seu contato com diferentes formatos e temas instigam múltiplas interpretações de imagens e sons, que Pêra aborda com a mesma disposição de um compositor musical ou DJ. Nesse sentido, imagens criadas por meio de montagem espacial (Manovich, 2001)³ expõem fluxos constantes de embates entre confluências e contrastes, simultaneidade e efemeridade.

Em termos de temática, Pêra costuma abordar a história contemporânea de Portugal fugindo do recorrente tom documental ou educativo do gênero. Além de generosas doses de ironia e sátira, a poética de seus filmes costuma dissolver limites entre ficção e realidade, o mundo concreto e o onírico. Entre suas influências fílmicas mais perceptíveis estão o cinema mudo, seja de Hollywood ou alemão e soviético. Outra marca frequente na obra do português são as parcerias. Com o escritor elementalista Manuel Rodrigues, Pêra criou a Akademya Luzoh-Galaktika (1996-2000), projeto motivado pela pesquisa e a elaboração de trabalhos transmídia, do qual surgiram o longa-metragem *A Janela* (Don Juan Mix), o musical *Zombietown 23* e o documentário *Lisboa 25 de Abril: Aventura para a Demokracya - Boa 345 A.E.*, ambos de curta metragem. O cineasta trabalhou com seus próprios alunos em *As Dezaventuras do Homem-Kâmara Epizohdyus 113 & 115*.

Nos cine-concertos e cine-espectáculos, as colaborações musicais foram variadas, sendo que suas parcerias com músicos, atores e escritores acontecem desde 1990. Esses eventos são planejados para serem sessões únicas, sem repetições. Pêra faz deles laboratórios de pesquisa de filmes a rodar posteriormente, como também oportunidades de remontar filmes já lançados ou mesmo exercícios de improviso criativo com músicos. O que mais trabalhou ao lado de Pêra foi o guitarrista e compositor português Nuno Rebelo, com nove projetos. Além dele, o cineasta já criou desde os anos 1990 ao lado de músicos como João Lima, António Victorino D'almeida, André Louro, Micro Audio Waves, Dead Combo, Jean-Marc Dercle, João Madeira, Lydia Lunch, Francisco Rebelo, Marco Franco, Jean-Marc Montera, Manuel João Vieira e Tiago Lopes. Além dos espetáculos ao vivo, Pêra já criou

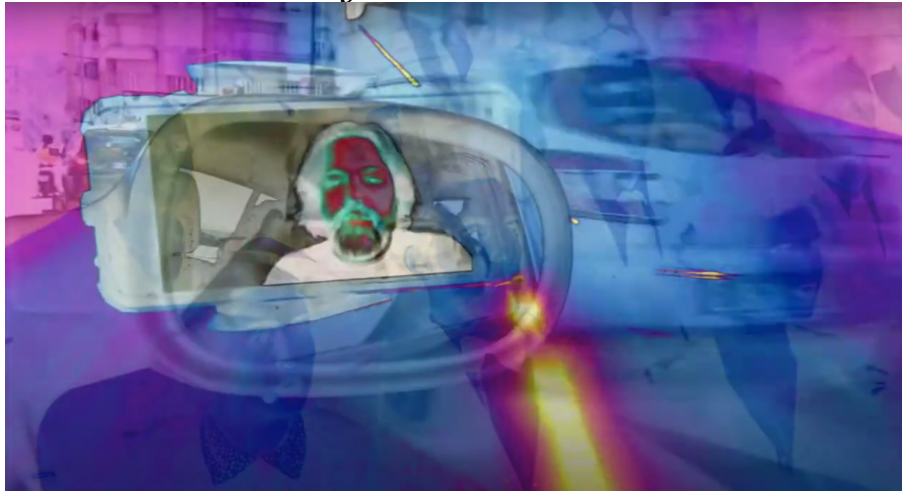
³ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

alguns filmes musicais de curta metragem que não se encaixam na categoria videoclipe, formato com que estreou no audiovisual ainda na década de 1980.

Seus projetos "revelam-se profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk" (Monteiro, 2016)⁴. Pêra atua por meio de uma proposta de desconstrução crítica de referências que cria um "desconforto cognitivo, acentuado pela abundância de fusões, *jump cuts* e variações de ritmo", o que ele explorou em filmes como *O Barão* (Portugal, 2011) e *Caminhos Magnétykos* (Portugal, 2018) – ainda que já não mais definidores de estilo em *Não Sou Nada* (2023) e *Cartas Telepáticas* (2024), este todo realizado em IA. Essa qualidade desconstrutiva se acentuou quando ele passou a produzir trabalhos em 3D, totalizando 18. Destes, o filme mais repercutido internacionalmente foi *Cinesapiens*, segmento de 3x3D (Portugal/França, 2013), que se somou a curtas-metragens experimentais de Peter Greenaway e Jean-Luc Godard. Por princípio técnico, a imagem fílmica em 3D já é uma sobreposição de dois registros feitos ao mesmo tempo com um pequeno deslocamento lateral entre duas câmeras. Pois Pêra usa o 3D para criar na montagem espacial imagens que explicitem seu caráter híbrido, como se cada uma ali reunida fosse um instrumento de uma composição musical que ele orchestra conforme sua sensibilidade. Desse modo, ao elaborar formas de visualidade mesclada e complexa, a meio caminho de abstratas, o cineasta atua no sentido oposto ao de camuflar o efeito, a pretexto de algum grau adicional de percepção de realismo visual, como é habitual nas imagens criadas com efeitos de pós-produção.

⁴ Monteiro, Tiago J. L. "Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa 'O Barão'." Resumo expandido. *Anais digitais do encontro 2016 da SOCINE*, 2016. <https://www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036>.

Figura 2: Kinorama



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

Fabiano Pereira - Você começou a explorar as sobreposições de imagem enquanto você produzia videoclipes ou quando começou exatamente?

Edgar Pêra - Não, a sobreposição de imagem surge só quando eu compro uma câmera Bolex de 16mm, que dava para rebobinar e filmar por cima. Às vezes compunha conjuntos diferentes, tipo um triângulo e filmava só o triângulo, depois rebobinava e filmava outro triângulo. E às vezes ainda filmava uma terceira imagem por cima. Portanto, era tudo feito na própria câmera.

FP - Entendi. O que seria o padrão, então, do George Méliès. Seria dupla, tripla, quádrupla exposição, não montagem mesmo.

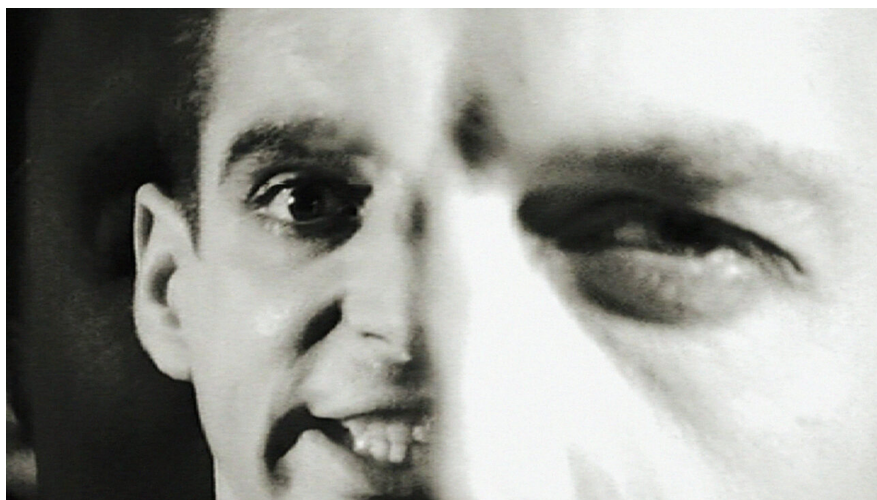
EP - Sim, era o padrão do cinema primitivo, sim.

FP - Certo. E essas produções são o que exatamente? São videoclipes? São curtas-metragens?

EP - Não, foi o (média-metragem) SWK4 (1993). E depois no meu primeiro longa-metragem, em 1994, que é o Manual de Evasão LX 94, também fiz, voltei a fazer sobreposições na própria câmera. Em A janela (Maryalva Mix, 2001). Não eram sobreposições, eram vinhetas, como na animação. Eu filmava primeiro um quadro, depois rebobinava, punha outro conjunto diferente com outro buraco (a ser ocupado pela outra

imagem), num outro local e compunha. Mas aí era uma estratégia mais próxima da animação do que da sobreposição.

Figura 3: SWK4



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

FP - Com imagens filmadas, basicamente, foi esse curta-metragem SKW4, de que a gente está conversando, e aí já o seu primeiro longa? Não teve nada, entre os dois, de sobreposição?

EP - Eu não me lembro. Eu tenho um videoclipe. Certo. Que se chama Delírios Ibéricos, que é do Rão Kyao, que também é feito na (câmera) Bolex. Não sei se aí não tem sobreposições também. Não é alguma coisa que vem dos meus videoclipes. Não, não, de todo. Aliás, os meus videoclipes surgem em função de curtas-metragens e não o contrário. Ou seja, os primeiros videoclipes que eu fiz foram retirados de filmes. E depois, a primeira longa-metragem onde eu uso bastante sobreposições é o Rio Turvo, que é de 2006. Mas aí já é vídeo, já é outra linguagem e outra mitologia.

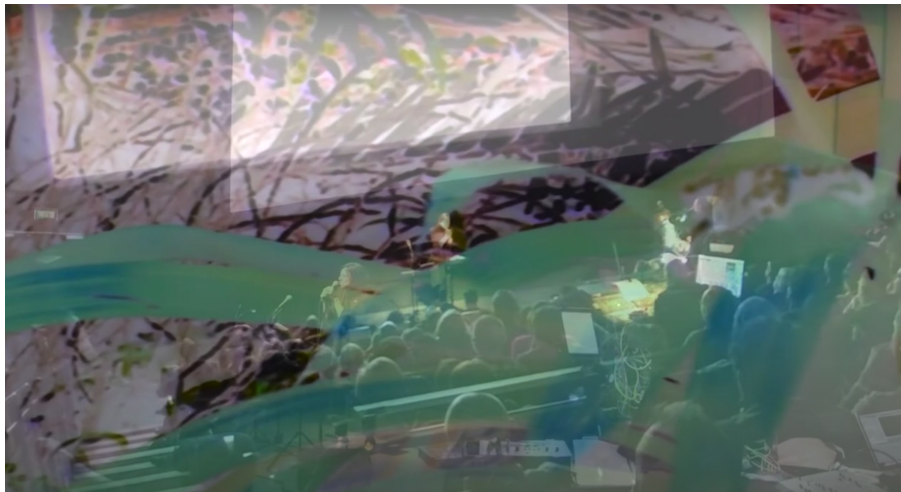
FP - A ilha de edição digital? A gente está falando disso?

EP - Sim, eu desde 1993 comecei a montar em computador. O SWK4 já é montado num Avid. E, portanto, logo desde essa época comecei a montar em computador os filmes

em que tinha dinheiro e os que não tinha dinheiro, fazia de fita para fita. E só a partir de 1996 é que comecei a montar tudo que faço em computador.

FP - Os cine-concertos e cine-espetáculos, essas apresentações híbridas, que são tão interessantes, que você produz, parecem um tipo de laboratório para experimentação bastante promissor e desvinculado de expectativas financeiras mais estruturais. Não estou dizendo que não existam, mas não são para circuito comercial, nesse sentido. Ainda que irrepetíveis, ficam registros em vídeo dessas apresentações disponíveis no seu canal do YouTube. Entretanto, os próprios registros prolongam a experiência expressiva dos eventos, já que não são meros registros formais. Não é jornalismo que você está fazendo ali, com o que se consideraria objetividade jornalística e documental. Considerando-se o exemplo do vídeo que registrou o cine-concerto Lovecraftland, realizado no Rotterdam Film Festival de 2019, eu não percebi o uso de óculos 3D na plateia. O quanto os espectadores presentes no evento puderam ver das complexas sobreposições usadas no vídeo? O vídeo do registro tem bastante delas, eu não sei o quanto eles viram estando lá ao vivo. Você poderia contar um pouco sobre esse tipo de trabalho ao longo da sua carreira?

Figura 4: Lovecraftland



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

EP - O vídeo realmente não tem nada de jornalístico. É um vídeo que tem uma câmera que é de uma pessoa que filmou o evento em conjunção com a minha câmera que eu estava a filmar ao vivo e com os filmes que estavam a ser projetados. Portanto, não é uma reportagem com quatro ou cinco câmeras a filmar tudo e não sei o que. Enfim, não é propriamente um registro. Basicamente, aquilo que eu faço é: vou com os músicos e trabalha comigo o montador e estereógrafo Claudio Vasques, que se faz de VJ.

FP - É a mesma pessoa? A mesma pessoa faz tudo isso?

EP - Ele monta comigo os filmes. E trata da estereografia também. E quando estamos ao vivo, eu filmo e ele está a misturar e a criar efeitos sobre as minhas imagens e as imagens que já montamos, sobrepostas. Portanto, às vezes está uma, às vezes está outra e muitas vezes estão as duas. Portanto, sobrepomos o meu canal de vídeo com uma característica que acho que dá para perceber que eu, muitas das vezes, filmo em *feedback*. Ou seja, o ator tem a tela atrás e depois a imagem repete-se várias vezes. Essa imagem depois é sobreposta ao filme que está a ser projetado. Sendo que o filme tem dois elementos, um em 2D e outro em 3D. Portanto, há alturas em que se pede às pessoas para porem os óculos 3D e outras em que se pede para tirarem os óculos 3D, que é quando o filme está em 2D. E isso é por vários motivos, sendo que, se calhar, o mais importante é que tem um lado quase pedagógico de mostrar a diferença entre o 2D e o 3D. Como não é 3D digital, é anaglífico, é muito cansativo para os olhos do espectador assistir a um concerto inteiro sempre com os óculos. E mesmo para ver o músico com os óculos. Portanto, aquilo que nós optamos foi ir alternando. Estava a ver um caderno meu de há mais de dez anos e estava lá escrito, eu já tinha tido esta ideia há imenso tempo. Portanto, é para exponenciar o efeito 3D, porque estamos sempre em contato de novo com aquele espanto do 3D. E, por outro lado, é para alternar dois modos de ver o espetáculo. Basicamente, é isso.

FP - E é uma forma de trabalhar em camadas de montagem. Tem a sua montagem anterior no vídeo que é projetado...

EP - Que pode já ter sobreposições também.

FP - E simultaneamente ao espetáculo vão se fazendo outras.

EP - Mas às vezes temos duas câmeras. Temos uma câmara fixa posta no palco, mas não usamos muito porque não é muito dinâmico. Usamos só uma câmera e pronto.

FP - No registro final acabam ficando as montagens anteriores, a apresentação e aquelas que são criadas durante a apresentação. O resultado final fica nesse nível de complexidade, não é?

EP - É, mas eu nunca gravo isso. Antigamente gravava quando era fita, mas agora faço e é só naquele momento e pronto.

FP - Entendi. Esse de que falamos aqui, o Lovecraftland, é uma exceção? Existem outros que você tem feito?

EP - Sim, mas não tenho nenhum que eu possa dizer que é um registro, quer das imagens que foram vistas, quer daquilo que aconteceu. Portanto, é uma coisa híbrida. Não tenho propriamente nenhum cine-concerto documentado como deveria ser. Para se perceber exatamente o que é que aconteceu.

FP - É uma interpretação do que aconteceu, mas não é um registro.

EP - Eu já filmei uns em que a câmera está lá ao fundo e filma tudo, mas isso eu acho que ainda é pior. Torna-se monótono e, portanto, tinha que filmar com várias câmeras e depois montar.

FP - No fim, se a gente for pensar o que é a montagem, se juntar duas câmeras em intercalo, ainda que sequencialmente já é uma interpretação do que aconteceu. A gente nunca vai ter a experiência exata de quem estava presente. Mas é muito interessante essa maneira híbrida.

EP - Isso, no fundo, é uma forma de eu escapar do lado definitivo do cinema. Porque um filme está feito e eu não posso fazer nada por ele. Ele está entregue aos espectadores. E aqui não.

Eu tenho um filme que depois, consoante ao que eu sentir no momento, vou mudá-lo. E isso também só compreende quem lá está. É feito para aqueles espectadores. É como um concerto normal, porque uma pessoa pode ver uma câmera a filmar um concerto e não

ter excitação nenhuma. E se ela estiver lá, aquilo é fascinante. Portanto, sim, isso é feito mesmo para o momento. É interessante por isso.

FP - Os seus filmes *in progress* são obras que você vem tentando viabilizar em termos de captação de recursos ou algo que dependa de filmagens ou gravações ao longo de muito tempo? A exemplo daquele filme *Boyhood*, que levou 12 anos para ser feito. Se houver algum aspecto experimental nesses projetos que você queira comentar, seria bem interessante saber.

EP - Não, são trabalhos em progresso, no fundo, tipo *Boyhood*, mas sem objetivo final. Que é, no fundo, os meus amigos, a minha família e os atores com quem eu trabalho. Muitos são amigos também. E no caso dos atores, como eu filmo numa base cotidiana, tenho registros dos atores no cotidiano e registro dos atores de filme para filme, aqueles que começaram a filmar comigo nos anos 90 e que ainda hoje filmam. Ou mesmo que morreram, como o Nuno Melo, de *O Barão*, que ainda agora estou a usar umas vozes dele num filme. Ou seja, aquilo prolonga a vida de alguma forma, a vida das imagens e dos sons, pelo menos. E às vezes penso em fazer um filme sobre um certo ator a partir de tudo aquilo que eu filmei com ele, quer seja, mas não é nada planejado, digamos.

FP - Entendi. É uma forma mais livre, com possibilidades de finalização em algum momento, mas não é, por exemplo, essas situações que a gente vê de grandes cineastas, como aquele *O Outro Lado do Vento*, do Orson Welles, que ficou 35 anos guardado porque precisava de dinheiro para terminar e não tinha... não é essa situação, é algo bem mais livre?

EP - Há filmes que eu quis terminar e não consegui, logo no início e... e que um dia ainda hei de terminar. Tenho filmes assim, por terminar. Mas o que eu faço, sobretudo, é criar arquivos. Portanto, tenho muitos arquivos e, por exemplo, aqui há uns tempos tive uma série de televisão de 13 episódios que era *Os Arquivos Kino-pop*, em que eu vou aos meus arquivos das bandas que apareceram nos anos 80 e retrato uma época. Agora, por exemplo, estou a fazer um arquivo *Cinecomics*, que é sobre animações, e todas as entrevistas que eu fiz a autores de animações, desde 1990, do Art Spiegelman até ao Marcelo D'Saete, aqui em Lisboa. E eu nunca soube bem o que fazer com aquilo, mas ia fazendo. E agora estou a preparar outra série também sobre os arquivos da margem sul, com base em coisas do final dos anos 90.

Figura 5: Arkivos Kino-Pop



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

FP - Entendi. Mas nunca é uma situação do produtor de um filme de longa-metragem que, de repente, enfrenta inviabilidade financeira? Não é isso?

EP - Não, já aconteceu isso no início e fiquei com alguns projetos pendurados que nunca terminei. Exceção. Há filmes, enfim, que eu estou constantemente insatisfeito e que vou remontando também, como o Manual de Evasão, mas de resto não. De resto os filmes foram feitos. O Rio Turvo também é um problema porque a versão final desapareceu. Eu tenho uma versão que foi feita em 2006. Depois tive ainda mais um ano a trabalhar no filme. E os arquivos disso tudo desapareceram. Fiquei sem nada.

Figura 6: Manual de Evasão



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

FP - Perdeu os registros do que foi feito?

EP - Não, tenho em fita, teria que fazer tudo novo, passar.

FP - Suas experiências em transmídia envolvem quais estratégias no aspecto tecnológico, narrativo e imagético. Há um padrão autoral imagético reconhecível em todas elas, ou não? Transmídia nesse sentido de exibição múltipla. Tem o espetáculo, tem a sala de exibição, vai para o YouTube, a gente pode ver no celular. São vários acessos à sua produção. Existe um planejamento mais definido, estruturado, em termos de tecnologia, de narrativa, de construção de imagem?

EP - Acho que o que une essas coisas todas é, de alguma forma, a simplicidade. Ou seja, a capacidade que eu tenho de poder manipular algo sem estar à espera de ninguém. Portanto, tem de ser algo suficientemente simples, um mecanismo, uma estratégia, em que eu possa manipular eu mesmo e não depender de outros estúdios, enfim, não depender de nada, de ninguém. E tenho um colaborador, mas eu também posso fazer muitas das coisas que eu faço. Ou seja, o que eu tenho é que conhecer bem os softwares com que trabalho. E

não estou interessado em ter ideias que exigem outro tipo de softwares. Porque isso fica na mão dos técnicos.

FP - E o que caracterizaria essa simplicidade? Qual é o software, qual é o equipamento, qual é a estratégia narrativa de construção de imagem?

EP - O meu software é o Final Cut 7. Que os meus colegas todos usavam e depois, quando o Parasita ganhou o Oscar, saiu uma entrevista com o montador a dizer "eu ainda monto em Final Cut 7" (risos).

FP - Você está atualizado, é padrão da Oscar.

EP - É um software intuitivo. Depois na música usei o GarageBand e agora estou a usar e experimentar o Logic Pro, que é praticamente o mesmo. E por exemplo, Pro Tools já não uso, já é outra pessoa que trabalha, mas por isso mesmo monto o som todo em Final Cut.

FP - Alguma coisa de câmara específica que precisa usar ou não necessariamente?

EP - É assim, quando se está a fazer uma longa-metragem com um financiamento, geralmente usamos a Alexa, que é a melhor câmara dentro de uma certa gama, para não falar nas Panavision e essas coisas. Digamos que é a melhor câmara para usar. Tem mais altitude.

FP - E esse tipo de procedimento mais livre de filmagem que você desenvolveu?

EP - Uso esta para fazer tipo animação (pega uma câmara do tamanho de uma fotográfica portátil). Porque filma oito fotogramas por segundo. Esta é a que estou a usar para o Cinecomics. E é com esta (pega uma *handycam*) que eu fiz, à exceção do Cinesapiens, os filmes em 3D.

Figura 7: Cinesapiens



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

FP - Que maravilha, hein? Cabe na palma da mão quase.

EP- É, essa câmera custou mil euros.

FP - Foi com essa que você filmou Cinesapiens?

EP - Filmei muito pouco do Cinesapiens. Eram só duas lentes e estavam ligadas a um gravador. Eram usadas para operações cirúrgicas dos olhos. Usavam um monitor 3D para ver melhor o olho.

FP - Existe alguma estratégia narrativa para essas experiências transmídias suas ou não necessariamente? Vai de cada projeto? Vai de cada material registrado?

EP - Eu acho que há uma regra muito importante que é o material que manda. Portanto, eu posso pensar muito sobre um projeto, mas quando vou filmar guio-me pela intuição e depois quando estou a montar não tento impingir, digamos assim, enfiar os meus conceitos ao material. Eu posso ter uma história que escrevi, mas depois o que tenho de fazer é ler o que tem. E isso é feito dentro do princípio de quem fez muito Lego. Quando era criança, sem manual de instruções. Portanto, todas as peças podem mudar de lugar, porque

não há nenhum manual de instruções. Hoje não. Hoje vem uma figura e eles têm de fazer aquilo com decisão. Quer dizer, o meu filho gosta depois de fazer outras coisas. Mas essa ideia alegre de que todos os planos são intermutáveis faz com que sejam os próprios planos que digam que relação é que querem ter uns com os outros. É preciso ler, saber ler os sons e as imagens e as suas relações.

FP - Uma referência inicial para a filmagem, mas que depois vai ou não se confirmar na hora da montagem mesmo. E aí é o que você observa, as combinações possíveis.

EP - É uma revolução autêntica, não é? Porque é evidente que quanto mais o argumento existir, mais há um caminho, digamos assim. Ou antes, há um mapa em que a pessoa sabe que encontra um ponto A e um ponto Z. Mas depois pode-se andar pelo mapa de 50 mil maneiras diferentes. E às vezes nem sequer há o ponto Z nem o ponto A. Às vezes há só o mapa e é fazer um percurso a partir disso. E, portanto, é um bocado uma espécie de aplicação das leis da evolução do Darwin, da sobrevivência do mais forte e do mais apto. Pode não ser o mais forte fisicamente, mas é o que for mais apto à determinada situação. Portanto, aquilo que eu faço, sobretudo, é escolher os melhores, a elite, digamos assim. Eu tive um professor na escola de cinema que dizia uma coisa muito radical, mas que eu não esqueci. Um aluno mostrou-lhe um filme e ele disse que para contar a história precisava de 20 planos. O professor propôs: "se só tens dois planos bons, só põe dois planos bons. O filme é só isso, não pões nenhum plano ruim. Por que queres por um plano ruim no teu filme?". E a verdade é que às vezes usei câmara lenta exatamente para poder usar ao máximo aquilo que eu gosto mesmo, que acaba por funcionar exatamente por ser quase um adjetivo que se usa para a imagem, extraordinário ou o que for. Ou às vezes até a própria sobreposição é um adjetivo de uma imagem para com outra. Ou a montagem. No caso, a montagem do Eisenstein, ou da cena final do *Apocalypse Now*, em que no fundo o animal morto é o adjetivo da morte do herói, do mal, do vilão.

FP - Evitando qualquer intenção de estabelecer um pódio ou rankings de qualquer tipo, acredito que seja justo dizer que cada segmento do 3x3D apresenta uma proposta muito diferente e um resultado marcante, cada um no seu estilo. Principalmente em relação aos conceitos de composição e montagem de imagens, você poderia compartilhar suas percepções sobre como o CineSapiens se compara ao Just In Time, do Greenaway, e aos Três

Desastres, do Godard? Pensando em características, não em qualidades, "esse melhor que aquele", mas as características mesmo.

EP - No conteúdo do filme, acho que há uma boa dose de insolência em nós os três. Acho que todos partilhamos a insolência, de formas radicalmente diferentes, mas acho que somos todos insolentes, sendo que eu provavelmente fui o mais insolente de todos, não pelo filme, mas pelos espectadores. A minha ideia não era essa sequer. Havia lá essa sátira, mas nunca pensei estar a afastar tantos espectadores, a não os deixar entrar pelos vistos. Mas se há características que eu vejo nisso, o Greenaway é uma insolência mais visual. O Godard, uma insolência mais verbal. Aliás ele usou as mesmas câmeras que eu usei a maior parte das vezes, que é esta, e uma *pinhole* pequenina, para fazer os filmes 3D. Porque realmente o entendimento é o mesmo da maneira de abordar a partir das condições de produção. E o Godard tem realmente um entendimento muito materialista, digamos assim, de fazer as coisas com o dinheiro que há e de forma que as pessoas sejam pagas e que não se gaste o dinheiro todo com máquinas em vez de pessoas. E eu partilho a mesma ideia também. Essa ideia realmente é quase instintiva. É uma maneira que a Nouvelle Vague fez, o que os punks fizeram, enfim, como uma série de pessoas fizeram em determinado momento, que é pegar uma câmera e filmar. Sendo que o Cinesapiens tem poucos planos dentro dessa estética, porque eu queria levar ao máximo a profundidade nesse filme. E aquelas lentes permitiam ter maior resolução, maior definição. Portanto, foi realmente importante trabalhar esse tipo de matéria.

FP - Só recapitulando para ver se eu entendi. A sua impressão é que o Greenway foi mais insolente com relação à construção de imagens?

EP - Para falar em termos mais genéricos em relação ao Greenaway, não acho que o filme dele seja insolente. Acho que ele é insolente, mas não acho que o Just in Time seja propriamente insolente. Eu acho que o Peter Greenaway foi, de nós três, o único que se preocupou verdadeiramente em falar de Guimarães porque Guimarães era a Capital da Cultura (da Europa em 2012). Portanto ele fez um filme voltado para Guimarães e que de alguma forma, com o seu sentido de humor, mas que de alguma forma é dirigido a quem encomendou, digamos assim, à cidade. E tanto o meu filme como o do Godard são dirigidos muito mais para fora.

FP - Muito embora as suas locações tenham sido em Guimarães.

EP - Sim, é totalmente em Guimarães. Até a estátua de Afonso Henriques lá está. É tudo em Guimarães. No entanto, *Cinesapiens* não é voltado para Guimarães. É voltado para a história do cinema. E usar o cinema. Tem umas pequenas piadas. Por exemplo, a estátua de Afonso Henriques, quando está o ator Nuno Melo à espera da atriz Leonor Keil, ele dá-lhe uma bofetada. E o Afonso Henriques, supostamente, deu uma bofetada na sua mãe. Evidentemente, quem conhece essas referências entende essa camada. Aliás, as frases que estão nessa cena são do Godard.

FP - As frases são de filmes dele?

EP - As frases que tirei de um livro. Aqueles textos são recortes que foram escaneados, que eu sublinhei e depois foram escaneados e digitalizados. E de volta e meia aparecem bocados dos recortes dos livros que eu estava a ler e aparecem ao longo do filme. E as frases que aparecem naquela cena e depois na limusine, são de um livro dele. São do Godard.

FP - Nesse sentido, me pareceu uma gradação. O Greenaway foi muito focado mesmo em Guimarães, a história, séculos de história. Você ainda estava na cidade, mas já pensando em cinema, nas relações com o espectador, algo mais universalista, eu diria. E o Godard, pura filosofia, talvez, passando pelo cinema, mas já quase pensando na filosofia geral da humanidade, uma coisa mais desconectada da proposta de um filme comemorativo do ano da cultura da cidade. É por isso, um rápido parêntese que eu queria te perguntar, que, se for possível, eu gostaria muito de conversar, ainda que brevemente, com o produtor Rodrigo Areias.

EP - Eu acho também, estava a pensar nele mesmo agora. Porque eu, por exemplo, eu fiz um filme no mesmo cenário do *Cinesapiens*, mais tarde, em que já não estão lá as cadeiras, em que aquilo já está tudo destruído, é uma curta-metragem que se chama *Cinema*, e que é muito interessante ver em conjunto com o *Cinesapiens*.

FP - Eu acredito que ele tenha tido contato próximo com os três, com você, com o Greenaway e com o Godard também.

EP - Com o Godard não houve contato presencial. Ele nunca foi a Guimarães. O Peter Greenaway é que foi várias vezes a Guimarães e esteve conosco em Cannes.

FP - Quando o trabalho é sem sobreposição perceptível de imagens – e é importante frisar isso porque o cinema hollywoodiano, por exemplo, tem um monte de sobreposições que são camufladas no *chroma key*, nessas técnicas de *matte*, de máscara...

EP - Sim, mas isso não são mais sobreposições, não é?

FP - Sim, tecnicamente sim, mas visualmente não. A gente não lê essas imagens como sobreposições.

EP - Sim, são construções de imagens.

FP - Quando é visível, quando é claro, como vocês fizeram, há algumas alternativas de construção visual. Entre elas estão imagens opacas, sem fundo, passando sobre o quadro. Aí é semelhante a esse efeito do *chroma key*, de a gente ver que aquela imagem não está ali. Ou talvez, no seu filme, na hora que aparece a bruxa do Mágico de Oz, não se vê o fundo. Parece que ela está presente. Deve ser fundo completamente negro, aí anula o fundo. Pode-se trabalhar com telas múltiplas menores, criando compartimentos dentro do quadro principal, que o Greenaway também faz, multitelas no quadro, em variações e graus de transparência. No seu filme, como no do Greenaway, a transparência é muito clara. O seu, acho que é o que mais tem dos três. Gostaria de te ouvir a respeito do que motivou essa sua escolha. Essa qualidade transparente remete às práticas da fantasmagoria, que é algo herdado até de antes do cinema. Quais possibilidades você observa nesse efeito de montagem? Só lembrando que você já explicou a questão de fundir campo e contracampo. Essa já é uma ideia sua. Mas tem outras ideias que podem caber nessa técnica, nesse efeito?

EP - Sim, uma delas era aquela que estávamos a falar há pouco, de usar os planos como adjetivos uns dos outros. No caso do Cinesapiens, era uma coisa que já falamos que tem a ver com a criação de uma espécie de telas, de paredes, ao longo da convergência da imagem. E o 3D permite que na sobreposição exista um lado quase atômico de cada imagem estar lá representada individualmente. O cérebro é que a junta, mas elas estão afastadas. Elas são afastadas umas das outras, não estão coladas, como no 2D. E no 2D, portanto, nessa estratégia de colagem, que não é colagem no sentido dos quadros que são feitos por colagem,

não há sobreposição, não há transparência, há matéria só. E, portanto, o que resulta é uma nova forma, uma terceira forma no caso do 2D. No caso do 3D, é uma forma com... Como é que eu ia dizer? Não é uma amálgama. Não é uma imagem amálgama como no 2D, em que as coisas estão juntas e já são só uma. Como aquelas imagens que eu mandei daquelas sobreposições do SWK4, aquilo acaba por ser um só corpo. Mas aí já é uma estratégia diferente. Portanto, já é filmar um lado, filmar outro, depois há umas partes que se sobrepõem e outras não. E há sobreposição só em certas zonas.

FP - Em algum momento, dá para criar essas fusões de imagens em 3D sem que a gente perceba o distanciamento? Não existe essa parte de amálgama?

EP - Sim, mas isso era levar o filme para o 2D. Isso pode ser feito, basta pôr todas as imagens no mesmo nível de convergência, todas lá para o fundo ou todas mais para a frente, mas não é isso que se pretende. Aquilo que me interessa é a diferença e não aquilo em que é igual ao 2D.

FP - No seu caso, então, você não usou isso em nenhum momento. Dá para perceber o distanciamento de cada imagem?

EP - Não, aquilo que eu fiz neste último filme, que já mostramos o *work in progress* em Roterdã, é a mesma estratégia dos cine-concertos. Ou seja, tem momentos 2D e 3D. As pessoas põem e tiram os óculos na própria sala de cinema. Em Roterdã foi um número excessivo de vezes, agora nesta versão é só uma vez. Aquilo tornava-se um bocado coreográfico demais as pessoas na sala de cinema, sempre para pôr e tirar, é sim, torna-se distrativo, não é? Não é tão imersivo. Porque não têm o músico para ver como um cine-concerto para prestarem atenção.

FP - No CineSapiens não há nenhum momento desse amálgama de que a gente falou? O conjunto visual sempre descolado?

EP - Há momentos em que algumas coisas se confundem, sim. Há momentos em que o 3D se confunde um pouco. Mas isso é mais pela virtude das imagens do que por uma vontade minha.

FP - Você consegue lembrar algum exemplo para observar?

EP - Eventualmente na cena da caverna.

FP - É interessante porque seria um dos elementos que eu vislumbro como conclusão a respeito das sobreposições em 3D, que é que existe um efeito de amálgama. Muito embora, como você falou, a distância que se coloca na construção da imagem determina essa percepção de distância, mas em algum grau esses corpos estão visualmente misturados e a gente consegue fazer uma leitura híbrida que é interessante.

EP - É, mas a diferença é muito maior vendo o mesmo filme em 2D. É muito maior. Eu tive agora a noção ao ver o Kinorama 2D, esse filme que estou a fazer agora, exatamente. Fico preocupado até, porque depois não dá vontade de mostrar o filme em 2D.

FP - Por conta de ser difícil de ler a imagem, de entender a imagem?

EP - Porque acho que exigiria uma montagem diferente. Ou seja, teria que fazer uma outra montagem com outro tipo de sobreposição, com outro timing na duração dos planos. E provavelmente com menos tempo da imagem em sobreposição.

FP - Porque ficaria cansativo, excessivo?

EP - Porque como é uma só imagem no 2D, tem muito menos informação. Precisa ter sempre a mesma informação visual. Enquanto, se for no 3D, eu estou sempre com acesso às duas camadas, estou sempre a ver as duas camadas, mesmo sobrepostas, claro, mas estou sempre a senti-los em convergências diferentes. Isso faz com que o tempo seja diferente também. O tempo do filme. Agora, é óbvio que hoje fazer filmes e não pensar nos celulares e nos computadores é quase ridículo. Mas acho importante que estes filmes existam e que possam ser vistos um dia. E acho que devemos estar todos preparados para que o cinema dito de autor esteja reservado cada vez mais para os museus.

FP - Sim. Que há um outro tempo de visualidade, que existe uma autonomia do tempo de exposição do espectador.

EP - Pois é, várias instalações foram feitas a pensar exatamente numa noção de tempo não determinado. É completamente diferente.

FP - Outra qualidade importante é o tipo de relação que se estabelece sobre as imagens sobrepostas. Em 3x3D você optou por uma dinâmica de ângulos distintos e opostos da mesma imagem em simultaneidade. É a questão do campo contracampo simultâneos. Mesmo tempo e espaço dividindo o mesmo quadro, considerando que a ficção na tela de cinema interage com a plateia. Porém, há outras relações possíveis. Tempos distintos podem sugerir lembranças da personagem em quadro ou relações de contradição, ironias. Espaços distintos simultâneos podem conferir uma onisciência, a exemplo de *Time Code* (EUA, 2000), de Mike Figgis. A combinação desses dois descolamentos torna a relação mais complexa, e quanto mais imagens forem agregadas assim, maior o número de possíveis elos de sentido que o espectador pode traçar, há essas potencialidades. Você acredita que esse grau de subjetividade e autonomia da plateia é o melhor potencial a se explorar na sobreposição de imagens? É por onde transitam suas intenções estéticas? Conferir um grau de autonomia ao espectador? Ou não necessariamente isso?

EP - Bom, retomando a ideia do adjetivo, o fato de ter duas imagens não quer dizer que haja mais interpretações possíveis da mesma imagem. Às vezes até pode ser o contrário. Eu posso ter uma imagem de alguém a rir e posso imaginar que se está a rir de muitas coisas, mas se eu sobrepuer a imagem dessa pessoa a rir a um tipo a matar outra pessoa – que é o que temos agora numa cena que é assim, tal e qual, estamos a montar –, é evidente que esse riso é, pura e simplesmente relativo à morte daquela pessoa. Portanto, essa sobreposição aumenta e restringe o número de interpretações daquele sorriso.

FP - Potencializa, mas restringe.

EP - Sim. Adjetiva ao sorriso. Ela é uma vadia. A partir daí percebemos que ela é a vaca a serviço do filme. E, no entanto, se a vissemos de outra maneira, apesar de poder ter ainda um ar maléfico, podia ser de outra coisa qualquer que não o prazer de assistir a um assassinato. E não está a assistir, porque, fisicamente, ela não está na cena. Ela está num outro espaço e que permite exatamente essa dinâmica. Muitas vezes neste filme eu evitei ao máximo as cenas propriamente narrativas terem sobreposições, mas em determinados momentos elas irrompem. E quer seja para sugerir sonhos, quer seja para sugerir universos mentais. E servem para isso. Têm uma função narrativa que tem a ver sempre com a cabeça, neste caso do Fernando Pessoa.

FP - E continua valendo Eisenstein, basicamente, não é? Continua valendo o que o Eisenstein nos ensinou.

EP - Sim. Aplicado à sobreposição. E o Kuleshov, não é? O Kuleshov tem uns filmes que eu adoro, que é o Mr. West no país dos soviets (Neobychainye priklyucheniya mistera Vesta v strane bolshevikov, União Soviética, 1924; na verdade, As Extraordinárias Aventuras de Mr. West no País dos Bolcheviques, em Portugal e As Aventuras Extraordinárias de Mister West no País dos Bolcheviques, no Brasil). Já viste?

FP - Não. Vou procurar.

EP - Tens de procurar. Não é fácil encontrar. Eu não tenho. E outro que é o Raio Verde (provavelmente Luch Smerti, União Soviética, 1925; Raio da Morte em português), que é um filme de super-heróis. Tem um super-herói. Comunista. É muito bom. E o outro, o Mr. West, é um americano na União Soviética a meter-se com a escumalha da União Soviética e o herói soviético bom e não sei o que... E é tudo muito circense. É um bocado também como a Buster Keaton, mas mais de vanguarda.

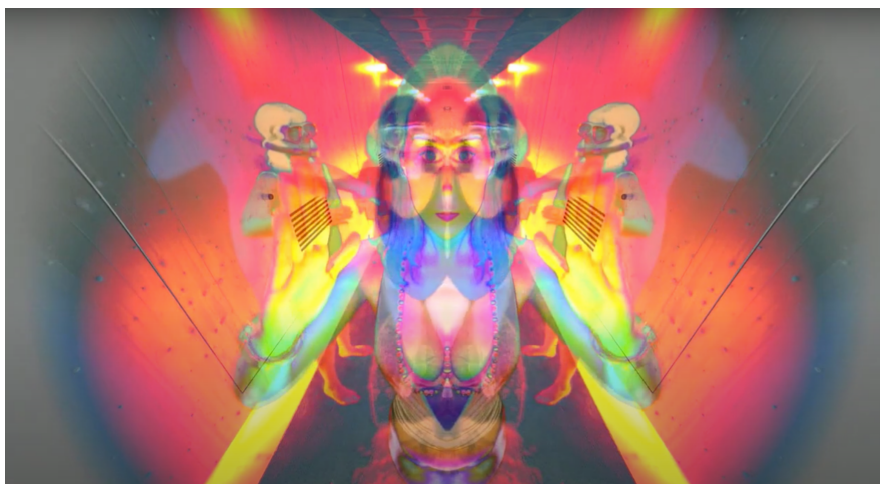
FP - Muito bem, vou procurar. Gostei das referências. Quem diria? Kuleshov fazendo filme de super-herói!

EP - Exato, o Raio Verde tem um momento, pelo menos, de super-herói autêntico.

FP - O efeito 3D é, em essência, uma sobreposição de duas imagens muito parecidas, que simulam a distância entre os dois olhos do espectador. Normalmente, na composição visual habitual, o 3D espacializa volumes, mas quando essa composição combina diferentes temporalidades, ele também pode espacializar tempos, quando em diferentes pontos do quadro. No seu caso, em cada imagem sobreposta, em que cada imagem sobreposta compõe o todo do quadro, podemos pensar em fusões espaço-temporais espacializadas na volumetria, o que acaba por produzir volumes híbridos. É aquilo que eu falei do amálgama, volumes híbridos de corpos que não existem no mundo natural, mesmo que cada imagem individualmente seja realista. Seria esse um grau além na história, pensando historicamente, na história das representações imagéticas que o 3D nos proporcionou? Gostaria de saber suas impressões a esse respeito, saber se você tem novos projetos estereoscópicos em vista.

EP - Eu às vezes imaginei imagem como som. E ninguém estranha ouvir um violino e um violão solo ao mesmo tempo. Ninguém vai dizer que é uma sobreposição de sons. Ninguém vai dizer isso. É um som, pronto. Mas com a imagem as pessoas têm noção de que existem vários componentes quando se trata de uma sobreposição. Mas no fundo a estratégia é muito semelhante. É olhar para a imagem como som. Eu vou dizendo estas coisas também como resultado de eu pensar muito, mas ao mesmo tempo. O que eu gosto nestas conversas é que obriga-me a pensar para a frente, pensar mais do que já tinha pensado. Isso é ótimo.

Figura 8: Cine-instalação Klip Delírio no Hotel Zero



Fonte: www.youtube.com/@edgarpera

FP - É possível fazer o distanciamento de imagens sobrepostas simultâneo a outras imagens que estão juntas e amalgamadas, mesmo em 3D. O grau de complexidade, potencialmente, é grande. Talvez essa questão do amálgama pode ser em 2D, sempre, mas em 3D mesmo não sei se é possível dar volume a esses amálgamas, algo assim.

EP - Bom, isso já começamos a entrar num tipo de 3D fabricado, digamos, que é o 3D puro. O 3D puro, digital, é todo feito em computador e nada é filmado. Isso é que é o bom 3D, digamos assim, em termos de volumetria. Neste se pode modelar tudo. Na animação, por exemplo. Os filmes de animação 3D têm momentos que os outros filmes nunca terão, ou muito dificilmente terão, porque se manipula a imagem toda. Portanto, eu a isso nunca tive

acesso e não sei se alguma vez farei, não faço ideia. Mais uma vez, já aumenta muito o número de projetos porque fica nas mãos de terceiros.

FP - Agora, a tecnologia hoje já permite tratar imagem filmada dessa maneira? Criar as distorções volumétricas como se fosse animação?

EP - Não sei. Há uma pessoa interessante com quem podias conversar, que é o diretor de fotografia do Godard. Mas eu já estive com ele num debate. E ele conhece bem isso. E é uma pessoa bem interessante para falar. Inclusive, eles às vezes põem uma lente para a direita e outra para a frente no 3D. E aquilo realmente tem umas coisas que até dão dor de cabeça.

FP - Ah, aquele efeito do Adeus à Linguagem (*Adieu au langage*, França/Suíça, 2014), em que cada olho vê uma coisa.

EP - Sim! Pois aquilo vai ao foco, ele faz um desfoque. Eu também tenho alguns desfoques, eu usei distorção também no *Cinesapiens*. O estereógrafo lá estava escandalizado com o que eu estava a fazer, porque ele dizia que aquilo não se fazia, não se podia fazer.

FP - Mas essas distorções geram alguma volumetria no material filmado?

EP - Eu acho que não só geram isso como, nesse ponto de vista, é mais uma coisa que eu sinto em comum com o Godard. Mais uma vez, mesmo tendo abordagens radicalmente quase antagônicas, eu duvido que ele ache piada os meus filmes, por exemplo. Tenho-me sérias dúvidas. É a materialidade. Porque torna material o dispositivo, como quando o ator Nuno Melo mete a mão para além daquilo que se pode pôr em causa uma grande confusão na cabeça das pessoas tornando o efeito, o dispositivo 3D, visível. Essa materialização da superfície, no caso do 2D, e da volumetria no caso do 3D, é algo que eu sempre pensei em fazer. Até arriscava na película logo nos primeiros filmes. Eu sei que essa estratégia, por exemplo, do Godard de pôr as duas lentes é exatamente a materialização do 3D. Mostrando o que é o desfocar do 3D e, portanto, mostrando que o 3D é exatamente a combinação de duas imagens, feito de forma radical.

FP - Eu fico pensando em potenciais, não precisa necessariamente já ter acontecido. De repente, esses momentos em que existe essa fusão típica do 2D, se conseguirem ter essa

qualidade volumétrica também. Aí são corpos híbridos mesmo, a partir de imagens originalmente realistas ou do mundo natural, alguma coisa nessa linha.

EP - Interessante também o contrário, que é pegar em imagens 2D, como no O Espectador Espantado, que são de Skype, e depois projetá-las ou usá-las em monitores de forma a que fiquem 3D. Tanto que é processo inverso. Em vez de fazer uma amálgama, faz exatamente o contrário. Destaca essa imagem, não criando o efeito 3D básico de sincronizar um bocado as imagens de maneira a poder criar o efeito 3D. Há filmes que são feitos assim, a posteriori. São filmados em 2D e fazem 3D depois, mas com base na projeção em volumes, de forma que esses volumes depois criem a tridimensionalidade. Essa é a estratégia contrária. Mas, depois, quando começam a sobrepor essas imagens a outras, aí já é uma mistura das duas abordagens.

FP - Muito encantador e muito instigante saber dos seus processos, da sua criatividade. E eu falo, precisa ser divulgado. Precisa de mais gente pensando, divulgando. Espero contribuir.

EP - Há um site muito giro que se chama o Celluloid Massacre. Ele tem várias listas e uma delas é Eccentric Europe. Lá estou eu ao lado do Godard e do Greenaway. E foi feita antes do 3x3D. Mas eu acho que eles têm lá uma crítica ao 3x3D. Não sei. Mas tem uma ao Manual de Evasão, outra ao O Barão. E são as duas muito boas. O autor diz que a equipe entrou em transe, no meio do filme. Ele tem uma história, inventa, é criativo. Quando não está a gostar muito, é altamente criativo.

AGRADECIMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

DADOS DO AUTOR

Fabiano Pereira professor dos cursos de graduação em Comunicação da Universidade Nove de Julho e da Universidade Paulista. Doutor, com bolsa CAPES (2021), e Mestre (2016) em Comunicação, área de concentração Comunicação Audiovisual, linha de pesquisa Análises de Produtos Audiovisuais pela Universidade Anhembi Morumbi. Possui especialização em Cinema, Vídeo e Fotografia - Criação em Multimeios (2008), graduação em Comunicação Social - Jornalismo (2002) e graduação em Design Digital (1997), todos pela Universidade Anhembi Morumbi. Concluiu em 2025 Pós-Doutorado no Departamento de História da FFLCH-USP. Esta pesquisa expande a análise da história do cinema que permeia toda sua pós-graduação para aspectos culturais, sociais e políticos mais amplos e foco no *soft power* de Hollywood. Integrante do grupo de pesquisa, inscrito no CNPq, Novos regimes de visualidade no século XXI. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Jornalismo, em publicações de mídia impressa de larga circulação nacional e online. Sua pesquisa de pós-graduação envolve: comunicação audiovisual, cinema, história do cinema, história cultural, história social, montagem, narrativa, cinematografia, som, efeitos visuais e sonoros, rupturas e inovações estéticas, relações entre temporalidades e espacialidades, opacidade X transparência expressiva, cinema experimental, vanguardas cinematográficas, cinema americano, Hollywood, cinema europeu, sempre pautada enquanto metodologia por estruturas de análise comparativa.

LICENÇA DE USO

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar e criar para qualquer fim, desde que atribua autoria da obra.