

A COLLISION BETWEEN A STREAM OF LIGHT AND AN OBSTACLE

$$F(X) = 4X$$

QUARTO FASCÍCULO

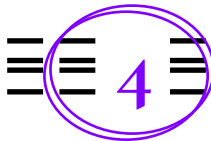
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição  
Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição Perfeição

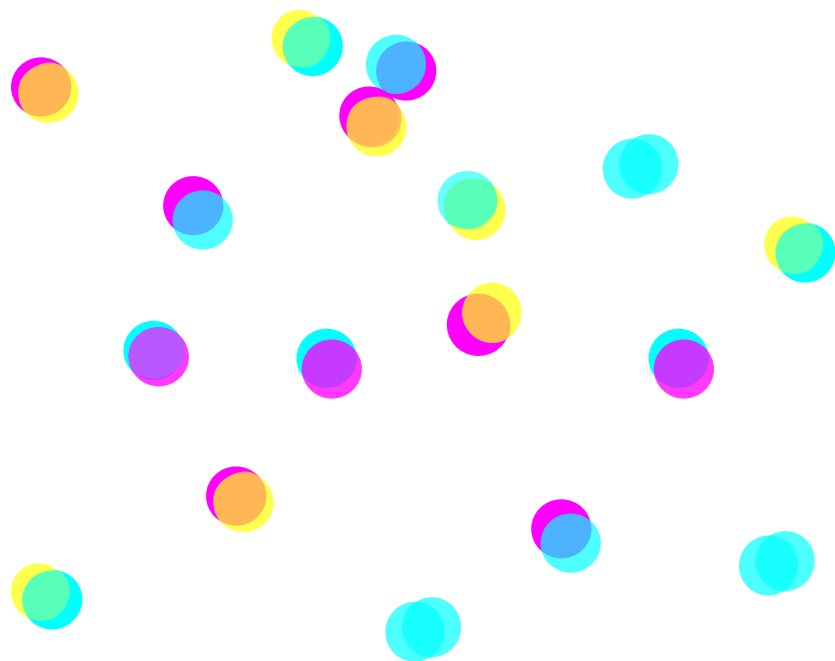
FICÇÃO ADAPTADA DO FILME OTTO E MEZZO DE FEDERICO FELLINI



> RETROSPECTIVA <

O 4º e último fascículo pretende espelhar um novo e amadurecido olhar sobre a obra original que serviu como ponto de partida para a criação da ficção  $f(x)=4x$  — o filme  $8\frac{1}{2}$  de Federico Fellini. Aqui encontra-se apresentada uma nova perspectiva, enquanto grupo, acerca dos variados temas abordados no filme - Crise, criatividade, mente humana, tensão. Também a ficção  $f(x)=4x$  é aqui escrutinada e colocada em perspectiva, abrindo espaço para novas interpretações pessoais que circundam o tema desenvolvido. Por fim, este fascículo revela as considerações evolutivas subjetivas de todo o processo teórico inerente ao projeto.





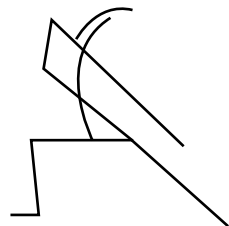
# QUARTO FASCÍCULO

## 4.A REGRESSAR ÀS ORIGENS

- a1. O filme 8 1/2 de Federico Fellini
- a2. Construção em espelho
- a3. Realismo expressivo (Subjectivo)
- a4. Consciente e Inconsciente
- a5. O Interior da Mente

## 4.B EVOLUIR PARA $F(X)=4X$

- b1. A Narrativa
- b2. O Passado
- b3. A Incoerência Temporal
- b4. A Crise Artística



## 4. A



### REGRESSAR ÀS ORIGENS

- a1. O filme 8 1/2 de Federico Fellini
- a2. Construção em espelho
- a3. Realismo expressivo (subjectivo)
- a4. Consciente e inconsciente
- a5. O interior da mente

### A1. O FILME 8 1/2 DE FEDERICO FELLINI

A obra cinematográfica 8 1/2 de *Fellini* é um filme, transparentemente, autobiográfico sobre um célebre realizador de cinema (*Guido Anselmi*), que se encontra incapaz de terminar o seu próximo filme, vendo-se envolto em dúvidas, ansiedades e pesadelos. No fundo, o filme é sobre a crise existencial de um cineasta que acaba por sofrer um colapso mental. Ao longo de todo o filme surgem possíveis respostas à questão “O que aconteceria se ficasse sem criatividade?”.

*“I got straight to the heart of the film. I would narrate everything that had been happening to me. I would make a film telling the story of a director who no longer knows what film he wanted to make”* (Federico Fellini)



O filme 8 1/2 veio transformar o modo como percebemos uma história dentro de um filme, a partir da ideia de que quem assiste fica com a ideia de que o mesmo é fruto de improviso, apesar de ter consciência de que tal ideia não faz sentido. Ninguém produz um filme desta forma, com dezenas de personagens e sequências. A ênfase não está na ação externa, mas sim na percepção interna da mesma. Na realidade, 8 1/2 transcende o seu tempo, revelando-se, desta forma, uma história profundamente humana, uma vez que a crise do próprio *Fellini* o levou a fazer o seu filme mais verdadeiro.



A3. REALISMO EXPRESSIVO  
(SUBJECTIVO)

Para além da história subjacente, também a forma como o filme está organizado e editado de um modo não convencional contribui para a criação de uma lógica diferente da que estamos habituados, dando a percepção ao espectador de se encontrar a assistir a um pesadelo. *Fellini* procura dar ênfase a alguns aspectos autobiográficos como, por exemplo, o trauma que nasceu da sua severa educação católica, pelo que procura exagerar essas memórias de modo a torná-las mais intensas.

Não é a lógica da realidade que impera, mas sim os processos de uma mente desejosa e sonhadora que luta contra si mesma. Assim sendo, a ação é constantemente condensada para enfatizar a lógica psicológica que impera. *Fellini* não dilui o impacto das ações, mas transmite sim o sentimento inerente às mesmas de forma realista e hiperbolizada.

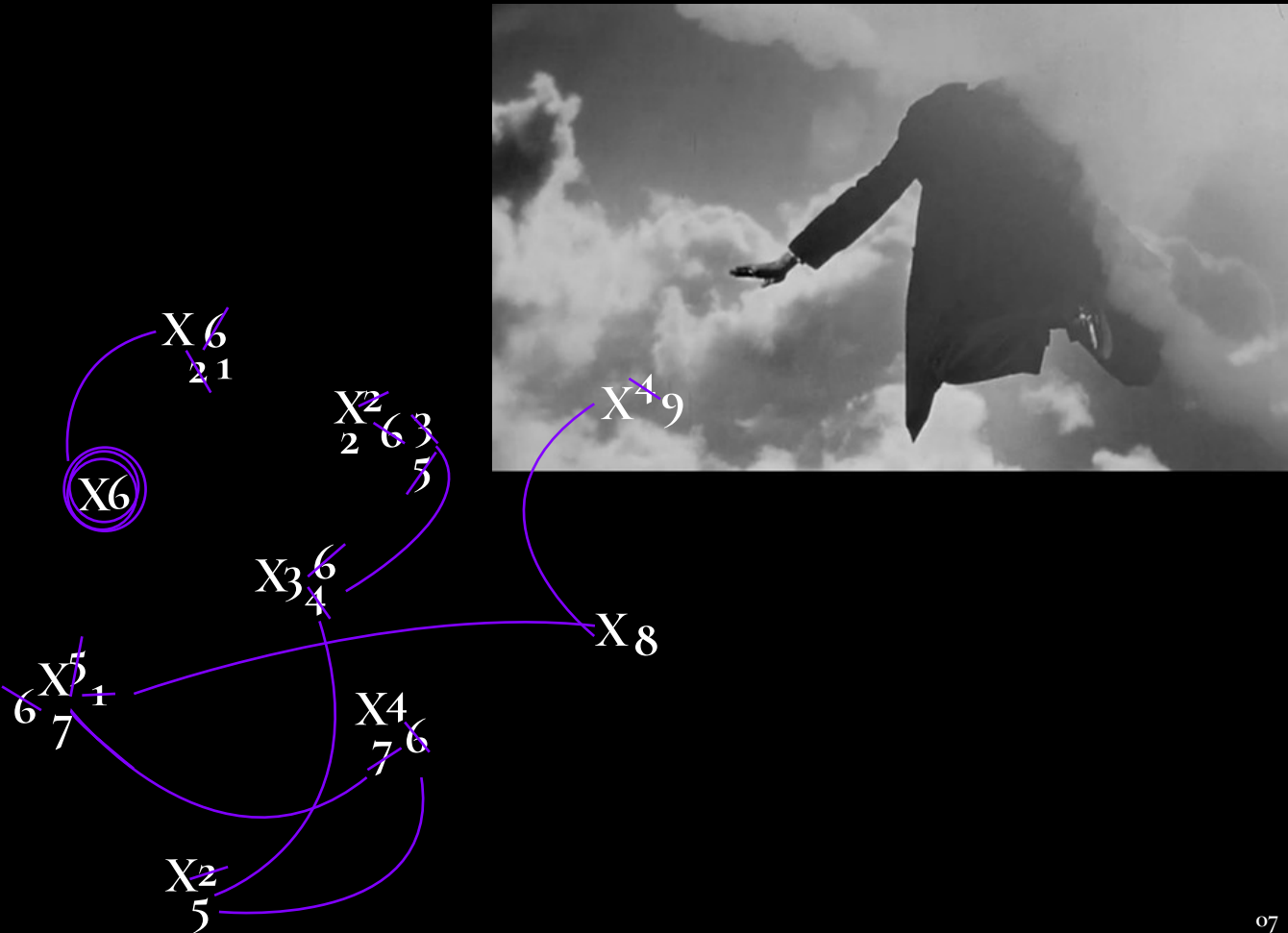


*Fellini* deixa de fora as circunstâncias que nos ajudariam mais rapidamente a orientar no espaço com o objetivo de dar maior ênfase à crueldade da punição da personagem principal, *Guido*. Assim sendo, faz uso da constante mudança inesperada e deslocada no tempo e no espaço, o que causa confusão e estranheza, enfatizando ainda mais a evocação aos sentimentos da criança traumatizada.

A4. CONSCIENTE E INCONSCIENTE

Nesta obra, a narração de fluxo de tempo não se encontra bem definida, muito pelo contrário, é como se o narrador estivesse deitado no sofá de um psicanalista e este lhe pedisse para relatar um evento usando associação livre, incluindo não apenas os factos da história, mas todos os sentimentos e associações mentais que a história desencadeia na mente do narrador.

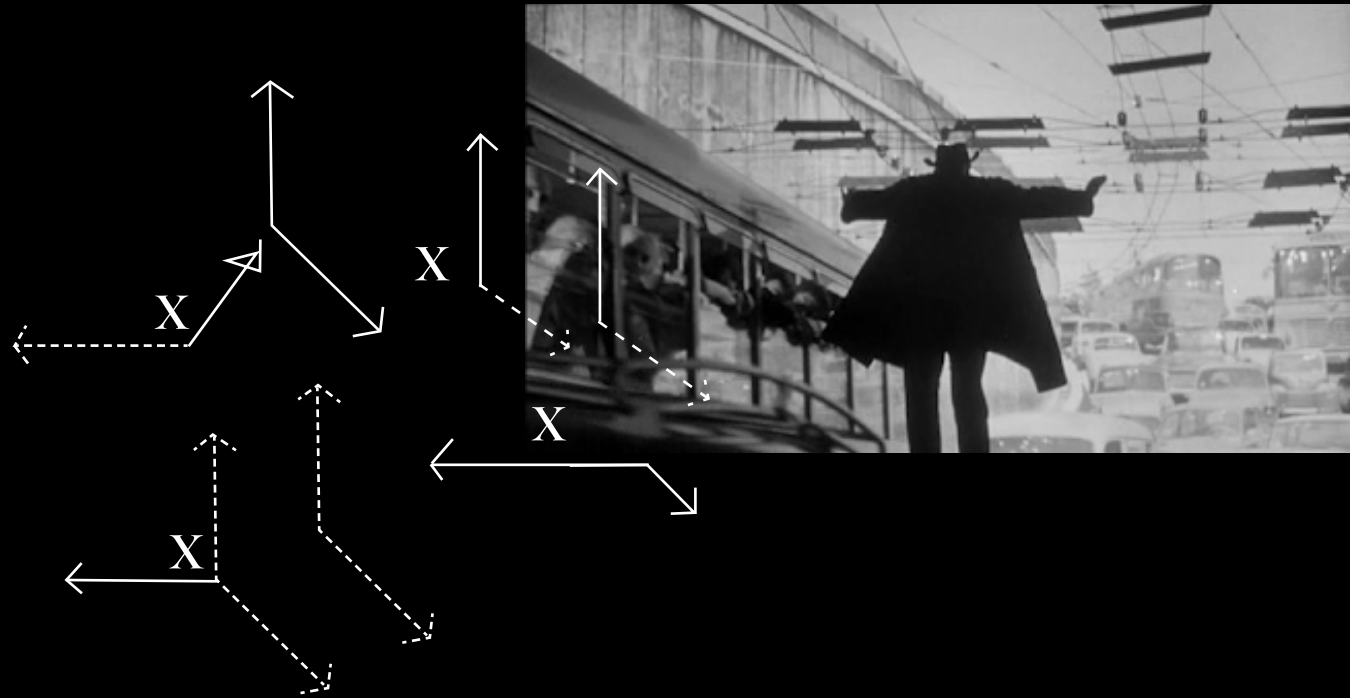
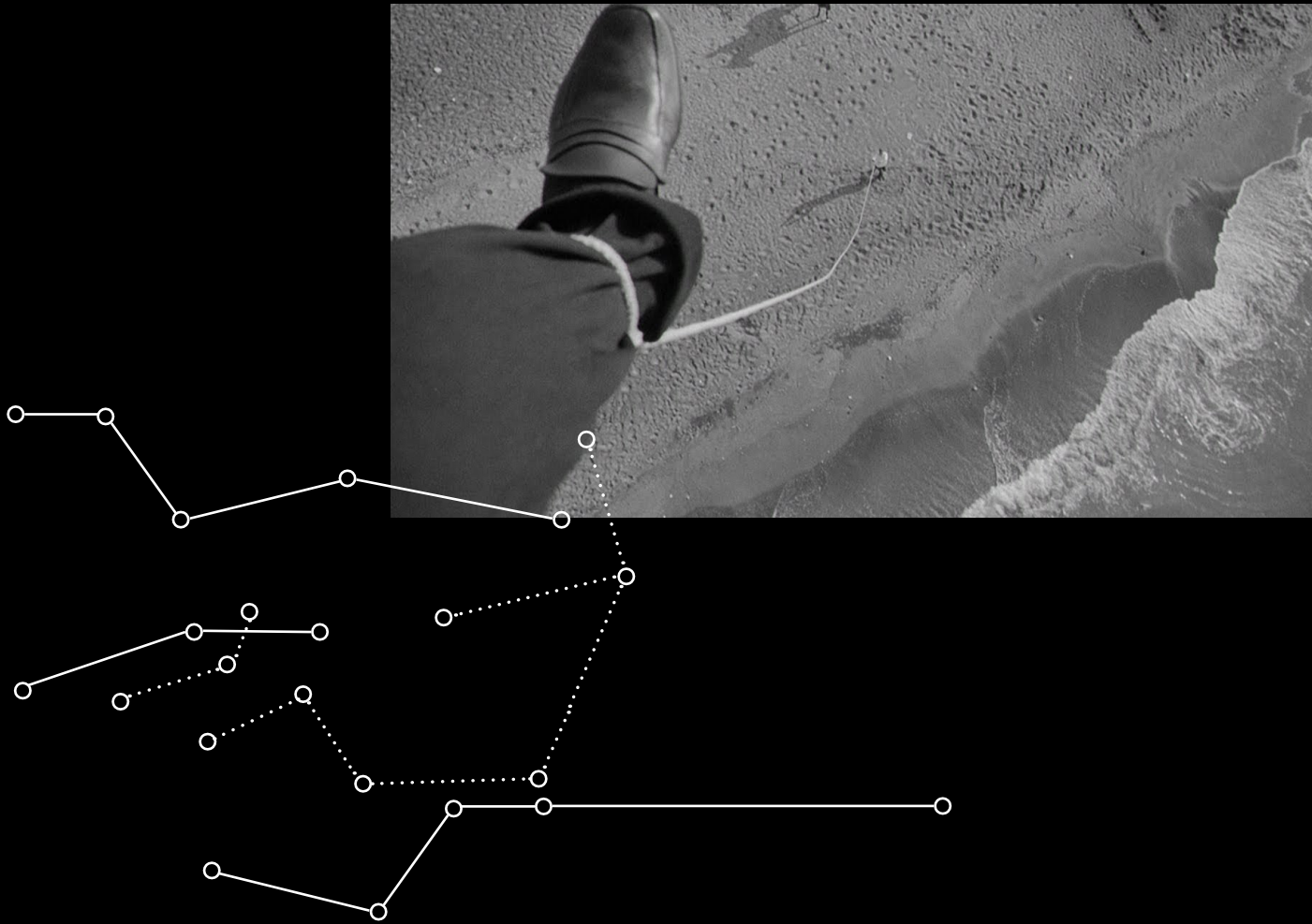
Deste modo, considera-se que no filme *8 ½* não existe uma sequência linear, racional e de fácil interpretação e percepção. Isso encontra-se espelhado na forma como qualquer ação externa que *Guido* exerça possa despertar uma visão interior - memória, recordação da infância, sonho, etc. A grande preponderância das visões interiores que existe em torno de todo o filme recorda-nos que não estamos a assistir a uma replicação do mundo como ele é, mas de um mundo como ele é lembrado de uma maneira livre a associações.





A5. O INTERIOR DA MENTE

Tal como já foi referido, *8 ½* preocupa-se em apresentar meramente a expressão dos sentimentos inerentes e adjacentes à crise artística e psicológica que se vive no filme, chegando mesmo a hiperbolizá-los. Todo o filme permite aceder ao interior da mente de *Guido* e ter acesso ao que de mais íntimo existe na mente humano - os sonhos, as visões e as memórias. Tudo isto a que parecemos ter acesso não tenta imitar a realidade interior, como é literalmente “vista” pela perspectiva de *Guido*, mas retrata como um cineasta imaginativo empregaria o seu meio artístico para representar visões interiores de maneira a ajudá-lo a trabalhar nos seus complexos.



Não vemos planos gerais que nos mostram os locais em que estamos, passa-se tudo na mente do sujeito. Isso apresenta um grande impacto, uma vez que vamos da suposta realidade para o suposto sonho sem qualquer transição que permita distinguir os dois, são a mesma coisa. A memória é aqui apresentada de maneira distanciada e altamente estilizada, embelezada com conotações simbólicas, impulsos satíricos e a conjugação do uso não convencional de música, fotografia e edição. Todos esses artifícios não convencionais chamam a atenção para o facto de assistirmos à recriação de *Guido Anselmi* no filme da sua experiência traumática na infância.

É essa mesma infância que assume, ao longo de toda a narrativa, um papel importante. Não nos podemos esquecer que a ênfase não está na ação externa, mas sim na percepção interna da mesma, nas emoções que estas provocam no sujeito, na intensidade com que isso impera na sua memória. O objectivo último com esta estratégia será mostrar que a arte é emocional e visual, tem a ver com imagens e não simplesmente com ideias conceptuais, é sempre necessário estas terem uma forma. Quando desenvolveu o filme *8 1/2*, *Fellini* estava meramente interessado na epifania secular, na aceitação de nós mesmos, querendo tornar isso o tema central.

## 4. B



EVOLUIR PARA  $F(X)=_4X$

- b1. A Narrativa
- b2. O Passado
- b3. A Incoerência Temporal
- b4. A Crise Artística

### B1. A NARRATIVA

O filme *8 1/2* quebrou não só com a forma tradicional de contar uma história (juntando realidade e ficção sem distinção aparente) como tornou o pensamento do realizador no objeto central de um filme. Se no filme de Fellini o realizador era a personagem principal que continha uma crise de criatividade, que por sua vez se agravava e escalava para uma crise existencial, dando aso a alucinações e a um clima de instabilidade total, e toda a narrativa se desenvolve em torno dessa questão, na ficção  $f(x)=4^x$  não existirá apenas a concentração de uma única versão agravada daquilo que pode ser uma crise de imaginação.

A ficção que derivou do filme procura, sim, expandir a questão de falta de criatividade, inspiração desvendando que não existe apenas uma forma de isso evoluir para uma crise de criatividade. Assim sendo, a ficção interpreta cada sujeito como único e particular, contendo a sua narrativa 4 artistas distintos que experimentam todos eles um clima de crise de criatividade também ele diferenciado. No entanto, para além de desenvolver e expandir o tema da crise artística, a ficção não perde ainda a junção indistinta da realidade verdadeira e inventada.

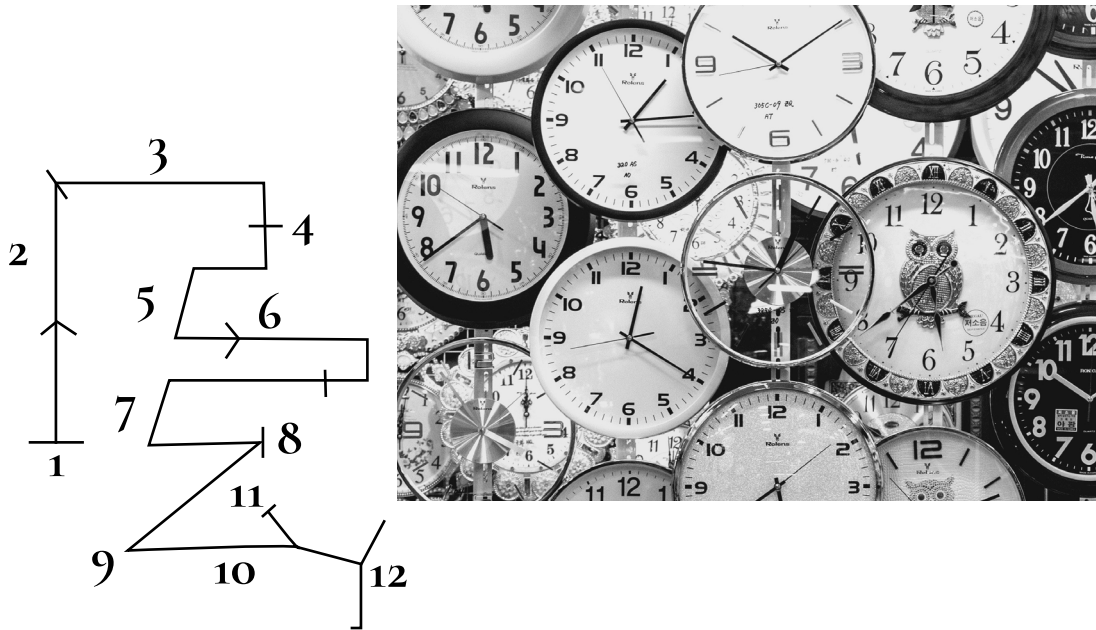




B2. O PASSADO

O filme de *Fellini* procura transportar-nos para o passado do sujeito principal, colocando no tempo passado, nomeadamente na infância, a causa da situação que se assiste na atualidade - crise e incerteza - ao mesmo tempo que tenta fazer com que nos foquemos na postura atual do cineasta *Guido*. Assim sendo, toda a narrativa foi desenvolvida com base nesta estratégia de que a crise em que o sujeito se encontra foi derivada do seu passado, razão pela qual vemos *Guido* constantemente atormentado por memórias, sonhos, recordações, que chegam mesmo a tornar-se alucinatórias.

Já a ficção  $f(x)=4^x$  procura usar o passado criado para cada uma das personagens meramente como algo que faz parte delas, podendo, ou não, atormentá-las consoante a história de cada uma delas. A infância e o mundo onírico não apresentam um papel predominante na narrativa da ficção, são fatores que existem simplesmente, mas a concentração e predominância encontra-se na crise artística de cada um deles. Crise essa que as personagens vivem na atualidade e apenas fazem uso do seu passado para tentar compreender os motivos de tal.



B3. A INCOERÊNCIA TEMPORAL

A obra desenvolvida por *Fellini* apresenta diversos saltos na narrativa, surgindo memórias, recordações da infância ou sonhos que vão sendo suscitados por acontecimentos no filme. Assim sendo, o tempo da narrativa não é coerente ou linear, o que contribui para a confusão do sujeito que assiste ao filme. Já a ficção  $f(x)=4^x$  foi desenvolvida como uma experiência que tem como objetivo a identificação e experimentação do utilizador. Deste modo, é necessário também que o utilizador explore a interface que dá vida à ficção, partindo do princípio que para tal o utilizador se identifique com a experiência que não é meramente de visionamento como acontece com o filme. Se o filme apresenta saltos temporais, a ficção é bastante linear neste aspeto. A crise de cada personagem tem um início, meio e fim.



## B2. A CRISE ARTÍSTICA

Ambas as obras se centram na temática Crise artística, no entanto procuram desenvolvê-las de modo distintos. Enquanto que o filme *8 1/2* expõe as condições culturais e psicológicas que inibem a mente do artista e apresenta ainda um momento inovador em que um senso de significado acaba por retornar ao artista, a ficção  $f(x)=4^x$  concentra-se apenas na primeira questão. Se *8 1/2* de certo modo coloca a questão da crise que o sujeito vive atualmente no seu passado, a ficção  $f(x)=4^x$  não se preocupa em desenvolver tal culpa nas diversas crises das personagens, apenas se limita a dar alguns indícios do que as pode ter provocado ou contribuído para ampliar.

Se quando desenvolveu o filme, *Fellini* estava interessado na epifania secular, na aceitação de nós mesmos, querendo tornar isso o tema central, onde podemos verificar que a crise é superada pela personagem quando a mesma desenvolver o filme em causa, a ficção  $f(x)=4^x$  pretende deixar esta questão em aberto em três dos seus quatro sujeitos. Assim sendo, não dá respostas, apenas coloca perguntas de modo a permitir a interpretação pessoal de quem acede à ficção.

Tal como já foi referido e pode ter sido fruto da sua experimentação enquanto utilizador, a ficção pretendeu transmitir a mensagem que as crises artísticas, e psicológicas se pensarmos numa perspectiva geral, são completamente distintas conforme o sujeito em causa. Assim sendo, nesta ficção temos acesso a quatro crises com fatores distintos entre si, e finais também eles diferentes: A crise do pintor encontra uma luz ao fundo do túnel, e resolve-se; a escritora mantém-se constantemente envolta no paradigma de descontentamento; o compositor desilude-se consigo mesmo no final; a coreógrafa não consegue de todo superar o ciclo de indecisão em que se encontra.

À semelhança do filme, que vinga por conter uma perspectiva transparentemente autobiográfica, a ficção  $f(x)=4^x$  pretende simular essa mesma perspectiva, motivo pelo qual foi desenvolvida uma ampla pesquisa sobre o que é, como é e as consequências de crises artísticas.

