

CITYSCAPE / 2019

um filme de Michael Snow

Realização, Montagem: Michael Snow / Imagem: Mike Hendriks (Responsável pela operação de Câmara, Imax Camera) / Design de Som: Michael Snow, Mani Mazinani / Pesquisa Drum'n Bass: Alexander Snow / Música: Construída a partir de um sample de "Amen Brother" pelos The Winstons.

Produção: Outer Worlds, Christian Kroitor, Janine Marchessault (Canadá, 2019) / Directores de Produção: Aimée Mitchell, Jessica Mulvogue / Distribuição: IMAX / Cópia: em ficheiro digital (vídeo HD), cor, som, sem diálogos / Duração: 8'25 minutos / Primeira apresentação pública: 18 de Abril de 2019, Images Festival (Toronto) / Primeira apresentação em Portugal: 9 de Janeiro de 2023, Galeria Zé dos Bois (Lisboa), no âmbito do ciclo de cinema do programa paralelo à exposição "Primeiras Impressões de uma Paisagem", de João Nisa / Inédito comercialmente em Portugal / Primeira apresentação na Cinemateca.

Duração total da projecção: 53 min.

Cityscape é apresentado com **Wavelength** ("folha" distribuída em separado)

Cityscape é o corolário de uma obra exemplar que desde o seu início desafia as coordenadas do espaço e do tempo no cinema, e em que o trabalho de som e a exploração dos limites dos movimentos de câmara têm um papel essencial. Se tivéssemos de escolher um filme de Michael Snow que rimasse em pleno com **Cityscape**, tal obra seria **La Région Centrale**, mas as aproximações a **Wavelength** (1967), outro dos grandes filmes de Snow são também muitas. Como escrevia Snow a propósito do projecto de **La Région Centrale** em 1969 "O movimento da câmara é uma parte potencialmente rica e inexplorada do cinema: a câmara geralmente aliou-se aos ditames da história e das personagens apresentadas e acompanha a ação – dou à câmara um papel igual no filme ao que está a ser fotografado, a câmara é um instrumento que possui em si possibilidades expressivas." Em **La Région Centrale** Snow procurou explorar ao limite essas possibilidades em termos de movimento de câmara, ao contruir com a ajuda de um engenheiro um braço mecânico que se movesse em todas as direcções e com diferentes velocidades, ao qual acoplou uma câmara 16mm capaz de efectuar zooms. Engenho que transportou para uma região desértica do Quebeque, registando uma paisagem essencialmente natural ao longo das mais de três horas de filme. Aí, através de instruções previamente gravadas numa fita magnética, Snow controlava os movimentos da câmara, criando pequenas "rotinas" pré-programadas que envolviam diferentes velocidades. O som restringia-se a um conjunto de ruídos electrónicos, pós-sincronizados com os movimentos da imagem, pelo que a exploração das várias possibilidades combinatórias do movimento previstas para a imagem era assim prolongada através do som.

A mesma exploração do movimento já acontecia nas obras anteriores de Snow como **Wavelength**, mas também **Standard Time** ou **Back and Forth**, em que as estruturas composicionais se baseavam na dilatação da duração e na exploração das diferentes possibilidades de movimento da câmara. Mas **Cityscape** é como **La Région Centrale** uma experiência-limite em termos de exploração desse automatismo cinematográfico, produzindo um novo "olho mecânico", que desta vez procede a uma descrição um pouco menos exaustiva de uma paisagem, aqui urbana, a de Toronto, a cidade de Snow.

Pensamos assim a este propósito na “câmara-olho” de Vertov, que mais uma vez é conseguida. Quando estive em Lisboa em 2019 para a retrospectiva da sua obra que organizámos na Cinemateca, Michael Snow descreveu-nos a génese deste projecto que culminaria numa projecção em IMAX, partindo do recurso à mais moderna tecnologia que contaria com o apoio do seu amigo de longa data. Sistema naturalmente imersivo que, mais do que a projecção de hoje, nos transportaria como para um simulador de voo, onde fôssemos progressivamente submetidos a uma espiral de movimento, que culminaria numa maior abstracção e numa poderosa fonte de sensações que desafiaria as leis da perspectiva e da gravidade.

Sobre **Wavelength** Luís Miguel Oliveira escreveu numa primeira “folha” sobre o filme na Cinemateca: “O resultado foi, indubitavelmente, uma “experiência-limite”. E “limite”, quanto mais não seja, pela interrogação que lança ao lugar “contemplativo” do espectador, tanto no plano “sensorial” como no plano “intelectual”. Aliás, e se calhar para acentuar isso mesmo, trata-se de um filme que é, em primeiro grau, bastante desagradável aos sentidos: da permanente focagem/desfocagem da imagem aos “flashes” de luz colorida que periodicamente bombardeiam o écran, passando pelo zumbido cada vez mais agudo e ensurdecedor, tudo está organizado em termos de uma violência exercida sobre a sensibilidade do espectador.”

E essa é uma das sensações que nos fica da projecção dos dois filmes de hoje em conjunto, que para lá de explorarem de forma única a questão do movimento no cinema, trabalham o som de modo invulgar. **Wavelength**, como **Cityscape**, assenta numa exploração sonora radical, dimensão que nem sempre se tem em conta face ao habitual enfoque na imagem do filme.

Neste sessão de homenagem, fiquemos com as palavra de Snow: “**Cityscape** faz parte da família de meus trabalhos que trata do movimento da câmara, um interesse que remonta ao **Wavelength**. O meu amigo Graeme Ferguson, um dos criadores do IMAX, sugeriu-me fazer uma versão de **La Région Centrale** nesse formato depois de ver o filme, mas para mim a ideia teve pouco interesse. Senti que **La Région Centrale** estava completa e que tinha cumprido o meu propósito. Anos depois, fui novamente abordado para fazer uma curta-metragem em IMAX, agora em formato digital. Desta vez, em vez de um filme de paisagem, vasto e despovoado, interessou-me olhar para a minha própria cidade através de uma visão mais linear. A parte de Toronto visível em **Cityscape** raramente é vista pelos seus cidadãos. Raramente pensamos no Lago Ontário, no sopé da Yonge Street, mas o horizonte visto das ilhas próximas da costa é interessante. O título deixa claro que a cidade é o sujeito. Em **Cityscape**, os movimentos da câmara – panorâmica e rotação em velocidades diferentes – activam o horizonte da cidade. A banda sonora é construída sobre a bateria do “Amen, Brother”, central no drum and bass e no hip-hop, expressão da energia da cidade. O som utiliza a velocidade de reprodução como elemento composicional, ritmicamente sincronizado com os movimentos da câmara.”

Joana Ascensão