



rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

A expansão da imagem e a fragmentação da narrativa

Silvia Okumura Hayashi ¹

¹ *Doutoranda do curso de Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.*

e-mail: silviahayashi@gmail.com

Resumo

No cinema, a ideia de fragmentação pode ser encontrada sob as mais diferentes formas: na fragmentação do espaço físico de exibição; em enredos múltiplos, que subvertem a forma narrativa linear; no uso de uma única tela que pode conter e comprimir diversas outras telas. Este texto se dedica a analisar diferentes formas de fragmentação que podem ser encontradas na produção audiovisual das últimas quatro décadas.

Palavras-chave: cinema; montagem; fragmentação.

Abstract

The concept of fragmentation can be found in different ways in cinema: in the fragmentation of the exhibition space; in multiplot stories that subvert the linear narrative; in the use of a single screen that can contain and compress many other screens. This text aims to analyse different forms of fragmentation that can be found in audiovisual works over the last four decades.

Keywords: cinema; editing; fragmentation.

1. O fragmento como estrutura

Um visitante que passa apressadamente diante do vídeo *The Quintet of the Silent* (2000) pode facilmente supor que se trata de uma imagem estática, de uma fotografia exibida em um monitor. Neste trabalho de Bill Viola, temos a imagem de cinco homens dispostos em frente a um fundo escuro e enquadrados a partir da cintura. Um observador que detenha o olhar nesta imagem irá se dar conta que não se trata de uma única imagem fixa, mas de uma série delas que assim constituem uma imagem em movimento, um vídeo. Os cinco homens que ocupam a tela movem-se de maneira radicalmente lenta, quase imperceptível numa observação ligeira. As expressões dos rostos e dos corpos destes cinco indivíduos se modificam lentamente a cada instante e nos levam à suposição de que eles reagem a algo que não podemos ver. O vídeo se resume a este único quadro e ao longo de quinze minutos exibe em *slow motion* uma ação que no tempo real aconteceria em apenas alguns segundos.

A tensão entre o movimento e a imobilidade é uma questão estrutural em *The Quintet of the Silent*. Esta mesma dicotomia está no cerne da forma técnica através da qual o movimento é registrado no cinema. O efeito do movimento cinematográfico é a resultante da justaposição de instantes fixos que, colocados um após o outro, produzem a ilusão de uma imagem que se move de modo a reproduzir a dinâmica que podemos observar no mundo natural. Trata-se assim de uma continuidade produzida de forma descontínua, a partir de fragmentos fixos. (DOANE, 2003)

A estrutura física e tecnológica da produção de imagens em movimento é notadamente definida pela fragmentação. A afirmação hoje canônica de Jean-Luc Godard de que o cinema é a verdade 24 vezes por segundo refere-se certamente à velocidade de registro de uma câmera cinematográfica, mas também à questão de que o cinema é realizado a cada fotograma, ou a cada fragmento. Examinando as questões físicas da imagem em movimento em diversos suportes, a questão da fragmentação é de todas as maneiras incontornável. Há certamente o fotograma do cinema ou frame do vídeo, mas um exame micro-estrutural nos revela a existência de fragmentos de saís de prata no celulóide que, expostos à luz,

imprimem as imagens. Ou a presença de linhas nos frames de vídeo que entrelaçadas ou justapostas progressivamente resultam no frame, ou ainda dos pixels da imagem capturada digitalmente. Esta forma de fragmentação do suporte de captação da imagem em movimento, bem certo, guarda inequívocas semelhanças com o mundo natural, onde toda e qualquer substância é composta fragmentariamente pela ligação de elementos atômicos. No curta-metragem *Powers of Ten*² (1977), de Charles e Ray Eames, esta natureza fragmentária da matéria é explorada sob a forma de um plano sequência em animação que, num mergulho em direção ao mundo microscópico, nos leva da mão de um homem que dorme em um parque à menor das partículas subatômicas conhecidas pelo homem na data de realização do filme.

No vídeo de Bill Viola a lentidão do movimento e a ambiguidade entre a imagem fixa e a imagem em movimento operam sob a forma de um exame estrutural sobre a forma fragmentária da captura do movimento no cinema e da relação que dela podemos estabelecer com a pintura. Há um sentido pictórico evidente em *The Quintet of the Silent*. O congelamento do instante é uma marca da pintura; e da fotografia, com a qual o trabalho de Viola dialoga. A possibilidade de divisão do tempo em frações cada vez menores e a oposição entre o movimento e a imobilidade são as questões centrais do Paradoxo de Zeno. Nele temos uma corrida entre Aquiles e a tartaruga. O competidor menos veloz, a tartaruga, recebe uma vantagem e inicia a corrida um trecho à frente de Aquiles. A divisibilidade infinita dos instantes tornaria também infinitas as distâncias entre os dois competidores e, assim, Aquiles jamais alcançaria a tartaruga. O espaço entre ambos a cada instante se encurta, tendendo assim a zero. Mas a infinitude dos instantes traz como consequência o fato de que Aquiles estará cada vez mais próximo, mas que ele jamais alcançará o seu competidor menos veloz. O flerte com o movimento e a imobilidade no registro do cinema estabelece por certo um diálogo com o Paradoxo de Zeno. No entanto, a divisibilidade do tempo cinematográfico não é de forma alguma infinita. A imagem em movimento em suas

² *Powers of Ten* é um filme comissionado pela IBM e dirigido pelos designers Charles e Ray Eames. O filme retrata a escala relativa Universo de acordo com ordens de grandeza com base no fator dez.

mais variadas formas de registro possui uma unidade mínima, um fragmento mínimo, que pode ser o fotograma do celulóide ou o frame do vídeo ou da imagem digital e estas são de fato as unidades mínimas que podemos aferir. Ao contrário dos infinitos instantes que Aquiles deve percorrer, o cinema possui uma quantidade fixa de instantes e que, no caso específico do cinema realizado a partir do período sonoro, se limita a vinte e quatro instantes por segundo, o que Godard descreveu como a frequência do pulso cinematográfico. (GODARD, 1956)

Se a estrutura técnica da imagem em movimento é determinada pela fragmentação, o mesmo não pode ser afirmado em relação à maneira através da qual estes fragmentos são justapostos para a produção do movimento. A exibição contínua das unidades mínimas, os fotogramas, se dá de forma necessariamente linear. Esta linearidade pode ser constatada de forma concreta nos suportes do celulóide e da fita magnética, cuja forma de carretel se assemelha aos carretéis de linhas e de onde o próprio termo *linear* se origina. Aqui outros pontos de tensão entre a fragmentação e a linearidade podem ser encontrados. Se o suporte tecnológico da imagem em movimento é estruturalmente linear, a forma de narração desenvolvida pela linguagem do cinema possui características fragmentárias em muitas de suas esferas. A construção da narrativa cinematográfica é fortemente marcada pela fragmentação decorrente das ações de decupagem e de montagem. Numa nova relação de tensão entre fragmentação e linearidade, é possível apontar na forma narrativa do cinema clássico o uso paradoxal destas ações de fragmentação definidas pela decupagem e montagem para a construção de narrativas de características lineares. Esta forma de narração, que se inicia com a montagem paralela sistematizada nas primeiras décadas do cinema, é um fundamento até hoje utilizado nos mais diversos produtos audiovisuais dedicados à narração de histórias, sejam eles difundidos nas salas de cinema ou em outras mídias. Através dos recursos da decupagem e da montagem, a linguagem do cinema clássico nos ensinou a ler imagens que nos são mostradas em uma tela, ao longo de um determinado tempo e a partir delas compreender uma narrativa. Hoje é senso comum considerar o cinema como a linguagem que media a comunicação através da imagem em movimento e nela a fragmentação é um dado estrutural.

Numa vertente paralela à do cinema clássico, os filmes produzidos pelas vanguardas do início do século XX foram notadamente marcados pelo uso de formas fragmentárias e não lineares e Fernand Léger, um de seus expoentes, apontou o poder único do filme de “fazer com que as imagens sejam vistas”. A maneira como o filme permite a visão das imagens tem sido um prisma através do qual a produção audiovisual pode ser analisada.

Filmes podem tentar dirigir nossa atenção mais forçosamente do que uma peça teatral ou um romance, mas podem também nos oferecer a oportunidade de vagar pela tela e para longe dela, em direção a labirintos da nossa própria imaginação, memórias e sonhos. Um local onde o espectador é um viajante, ao invés de um voyeur... o filme é uma cartografia moderna. Ele é um mapa móvel.

(WHITE, 2011, p. 110)

A presença do fragmento como uma unidade autônoma da modernidade, contexto no qual o cinema está inserido de forma relevante, e que pode conter uma narrativa é uma ideia que pode ser encontrada na produção de Frederick Jameson. Ao traçar um paralelo entre o desenvolvimento do capital e movimentos culturais, Jameson faz uma analogia entre a desregulamentação do capital e a autonomia do fragmento da imagem, que pode conter uma narrativa total sem que isto cause grande espanto.

Ao mesmo tempo, também parece claro que a autonomização (os fragmentos que se tornam independentes) que caracteriza o moderno ainda é muito presente na pós-modernidade: os europeus foram os primeiros, por exemplo, a serem atingidos pela rapidez da edição e da seqüência de imagens que caracterizam o cinema americano clássico.

É um processo que tem se intensificado em todos os lugares; na edição da televisão, na qual um anúncio de apenas meio minuto pode hoje incluir um número extraordinário de imagens, sem que isso provoque o menor estranhamento, a exemplo do espanto provocado pelo trabalho de um cineasta como Stan Brakhage. Assim, um processo e uma lógica de extrema fragmentação ainda podem ser aqui obtidos, mas sem que se possam obter todos os efeitos anteriores.

(JAMESON, 1991, p. 149)

2. Fragmentação e linearidade

A fragmentação estrutural do registro da imagem em movimento e a paradoxal linearidade das narrativas majoritariamente produzidas pelo cinema foram, ao longo de décadas, confrontadas através da criação de formas fragmentárias e não lineares de construção de narrativas que constituem formas de subversão do modelo paradigmático linear. Os exemplos destas confrontações são numerosos, se distribuem ao longo de décadas e trazem formas narrativas fragmentadas e não lineares sob as mais diversas facetas, seja a dos enredos não lineares, das experimentações técnicas ou mesmo da fragmentação e expansão do espaço físico de exibição. A ideia de um cinema expandido, expressão cunhada por Gene Youngblood³, ampliou as formas de produção tecnológica e as superfícies nas quais as imagens são exibidas ao espectador e influenciou o surgimento de formas narrativas fragmentadas e não lineares.

No ano de 2006, o artista norte-americano Doug Aitken publicou, sob a forma de livro, 26 conversas com artistas, críticos, arquitetos e cineastas que discorrem e refletem sobre a expansão da imagem e a quebra da narrativa. Neste livro, intitulado *Broken Screen – Expanding the Image, Breaking the Narrative*, a ideia de que a não linearidade e a fragmentação são experiências que nos rodeiam e representam uma forma mais natural da nossa própria experiência é um tema central em grande parte das conversas compiladas nesta publicação. A associação que muitas vezes se faz entre não linearidade, a fragmentação e um estado ameaçador de caos são colocadas em questão ao longo dos diálogos estabelecidos por Aitken, que enxerga um paralelo entre estas e a riqueza

³ YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque, E. P. Dutton & Co, 1970.

aleatória do mundo que nos rodeia⁴.

Investigando esta hipótese, em um diálogo com o artista Pierre Huyge, Aitken especula se o excesso de eficiência e clareza resultantes da extrema linearização narrativa podem se converter, ao contrário, em formas de se distanciar o olhar do observador.

Pierre Huyghe: Eu estou mais interessado em histórias abertas. Douglas Coupland uma vez disse à Disney que o problema dos filmes deles era o excesso de eficiência, a ausência de costuras. Recentemente eu tenho sentido que todo filme e / ou estrutura narrativa tem se tornado eficiente demais. Não há tempo para se distrair, você sabe o que eu quero dizer? Não há tempo para achar o seu próprio tempo na narrativa. Ao invés de se tornar parte do filme, você se distancia dele. O filme então se torna apenas um ícone. Ele domina. Não há possibilidade de diálogo entre você e o filme.

(AITKEN, 2006, p. 174)

No campo da imagem em movimento, as experiências de fragmentação da narrativa não tem se limitado unicamente ao espaço físico de exibição, com a presença da imagem em múltiplas telas. Ela se reflete também em novas formas de enredo, que subvertem a forma narrativa linear, no uso fragmentário da banda sonora, no uso da tela como suporte para outras telas, na captação através de diversas câmeras ou mesmo em formas originais de se visualizar um filme. A fragmentação é a ideia central que orienta quatro formas de produção audiovisual que serão o foco deste estudo: as experiências do *multiplot* (enredos múltiplos), multi-tela (o uso de diversas telas físicas ou o uso de diversas telas dentro de uma única tela), multi-câmera (o uso simultâneo de diversas câmeras), e a da visualização de dados.

A experiência do filme *multiplot* (multi-enredo) é um exemplo de fragmentação narrativa. Ao longo de sua carreira, o cineasta norte-americano Robert Altman dedicou-se à realização de filmes com múltiplos enredos. *Nashville* (1975), um filme sobre a cena da musica country na cidade homônima, apresentava histórias

⁴ AITKEN, Doug. Broken Screen – Expanding the Image, Breaking the Narrative - Narrative – 26 Conversations with Doug Aitken. Nova Iorque, D.A.P. / Distributed Art Publishers Inc., 2006. PG 8

que envolviam 24 personagens de importância semelhante. Em *A Wedding* (1978) esta experiência de fragmentação narrativa se radicalizou e o enredo do filme dava conta de acontecimentos nos quais estavam envolvidos não menos do que 48 personagens. Após *Nashville* e *A Wedding*, Altman iria ainda dirigir filmes como *Short-Cuts: Cenas da Vida* (*Short-Cuts*, 1993), *Prêt-à-Porter* (1994), *Assassinato em Gosford Park* (*Gosford Park*, 2001) e *A Última Noite* (*A Prairie Home Companion*, 2006) nos quais numerosos personagens se cruzam e dialogam incessantemente.

Uma das principais ideias de linearidade se baseia na noção de que toda narrativa tem um início e um final. Altman reflete sobre essa questão em seus próprios filmes e cita os experimentos realizados por Andy Warhol como uma forma não linear de realização cinematográfica. Nos filmes de Warhol é praticamente indiferente o ponto do filme no qual se começa a assisti-lo, assim como a ideia de um final não parece se aplicar. Esta característica confrontam diretamente a experiência convencional do espectador cinematográfico, que de forma geral espera por um começo e um final. De maneira menos radical do que a dos filmes de Warhol, em *Nashville* ou *A Wedding* é possível começar a assistir o filme em qualquer ponto e entender a narrativa e também é possível abandonar o filme antes de sua conclusão, e ainda assim usufruir da experiência e da atmosfera do fragmento assistido.

Altman relata sua experiência como piloto de aviões na Segunda Guerra Mundial e encontra nela uma das origens de seu interesse por narrativas fragmentárias. O programa de treinamento ao qual os pilotos eram submetidos era feito através de duas formas diferentes. A primeira, mais convencional, fazia com que os pilotos de avião passassem linearmente por dúzias de etapas determinadas por um *checklist* a ser seguido passo a passo. Os pilotos deveriam memorizar o *checklist* para acionar o avião. A segunda maneira de treinar os pilotos consistia na visualização simultânea de dezesseis imagens. Essa visualização poderia conter até sessenta e quatro imagens exibidas de uma única vez. Altman relata o seu espanto diante da constatação de que os pilotos aprendiam a operar o avião mais rapidamente e melhor, quando submetidos à visualização de imagens. Ele compara esta forma de apreensão de informações simultâneas à forma como

lidamos com o mundo ao apontar que sempre estamos fazendo muitas coisas simultaneamente.

A captação de uma grande quantidade de diálogos que ocorrem de forma fragmentada e simultânea é parte fundamental da construção dos filmes *multiplot* de Altman. Nestes filmes privilegia-se uma atmosfera sonora naturalista. Personagens falam ao mesmo tempo e a compreensão exata do que dizem frequentemente é impossível. Com humor, Altman se lembra dos episódios nos quais foi demitido da direção de filmes com a justificativa de que os espectadores não iriam ao cinema para ver atores falando ao mesmo tempo. A resposta de Altman a este tipo de comentário não poderia ser mais precisa: na sua própria vida ele jamais teve uma experiência na qual as pessoas não falassem todas ao mesmo tempo; as pessoas não esperam que as outras se calem para começarem a falar.

Para a realização de *Nashville* e *A Wedding*, a fragmentação do áudio exigiu que a gravação deste também se desse de forma fragmentada. Caso fosse utilizado um gravador padrão da época, com apenas duas pistas, não seria possível dar independência aos personagens e não seria possível reproduzir a atmosfera caótica de um festival de música ou de um casamento. A solução técnica encontrada para este problema foi a adoção de um gravador multipista utilizado à época somente para a gravação musical. Este gravador possibilitava a gravação de oito pistas de áudio simultâneas, o que, combinado ao uso de microfones de lapela sem fio, foi a solução tecnológica que permitiu a realização deste tipo de enredo. O filme *multiplot* nos moldes do que foi realizado por Altman, possui uma natureza fragmentária ao contemplar enredos nos quais a aleatoriedade parece guiar a narrativa. No entanto, é na banda sonora que a fragmentação se opera de forma mais radical. A sobreposição de vozes, ruídos e acordes musicais estabelecida na mixagem possui uma dimensão fragmentária vertical que não encontra paralelo na imagem. É com a natureza fragmentária e multidimensional da sonoridade do mundo que os filmes *multiplot* de Altman parecem estar mais afinados.

3. A fragmentação e o espaço

A fragmentação do espaço na qual múltiplas imagens são colocadas à disposição da visão é uma segunda forma de fragmentação a ser examinada. Um filme que ocupa o espaço de mais de uma tela ou que ocupa uma única tela de forma fragmentária proporciona para o observador um novo campo visual no qual a simultaneidade de imagens gera uma experiência de apreensão não linear. À semelhança do que ocorre com a banda sonora, onde há a presença de numerosas informações de áudio simultâneas, a imagem de um filme ou de uma peça audiovisual pode ser também composta por uma pluralidade de imagens, num análogo à mixagem de áudio. Em *Napoleon* (1927), de Abel Gance, temos uma primeira experiência de filme projetado não em uma, mas em três telas. No final dos anos 1950 e ao longo dos anos 1960, os filmes multitela foram atrações centrais das Feiras Mundiais, que apresentavam ao público grandes inovações tecnológicas. *Glimpses of USA* (1959), realizado por Charles e Ray Eames para o pavilhão norte-americano na Feira de Moscou, apresentava sete telas com projeções sincronizadas. No campo das artes visuais, *Chelsea Girls* (1966) de Andy Warhol era apresentado em duas telas.

A experiência da fragmentação em muitas telas foi acompanhada por um análogo de certa forma oposto, a fragmentação em uma única tela, o *split-screen*. A origem do *split-screen* pode ser apontada com precisão. Ele surgiu sob a forma dos letreiros iniciais do filme *The Thomas Crown Affair* (1968), dirigido por Norman Jewinson. Pablo Ferro foi o diretor de arte responsável pelas sequências do filme construídas em *split-screen*. Além dos letreiros iniciais, uma sequência de jogo de polo em *The Thomas Crown Affair* foi composta em *split-screen*. Para Pablo Ferro, a ideia de se utilizar uma única tela fragmentada, onde as imagens poderiam ser comprimidas e exibidas em maior número, foi uma forma de se expandir a história e ao mesmo tempo comprimir sequências de imagens e estabelecer diferentes relações entre elas. Não se trata de apenas de mostrar eventos simultaneamente. O *split-screen* seria uma outra forma de comunicação que usa a tela cinematográfica como suporte.

A utilização do *split-screen* hoje é feita de forma corrente nas mais diversas

formas de produção audiovisual. Em séries de televisão, telejornalismo, vídeos musicais, transmissões de eventos esportivos, filmes de longa-metragem, vídeo-instalações, painéis de vídeo de comunicação comercial e corporativa. A ideia de se comprimir informação em um suporte único e transmitir informação de forma compacta representa uma solução engenhosa para as demandas da comunicação audiovisual. E a utilização de ferramentas digitais permite que a execução deste tipo de construção, o *split-screen*, hoje seja realmente banal.

A simples banalização pelo uso ostensivo não é a única forma de utilização do *split-screen* que podemos encontrar na produção audiovisual contemporânea. A fragmentação e a compressão proporcionadas pela ocupação do espaço da tela por outras telas pode ser utilizada de forma a estabelecer uma forma original de articulação entre sons, imagens e o tempo real. *Timecode* (1999) é um filme de longa-metragem que combina o *split-screen* com uma narrativa em tempo real e sem cortes. Mike Figgis, seu diretor, iniciou sua carreira não no cinema, mas na música e posteriormente dedicou-se ao teatro e à performance. O interesse de Figgis em utilizar o cinema como meio para se realizar uma experiência que ao mesmo tempo pode ser fragmentária e amarrada ao relógio faz de *Timecode* um dos experimentos mais relevantes do uso de *split-screen* e da fragmentação narrativa.

Timecode não é um filme produzido no contexto do cinema experimental ou das artes visuais. Trata-se de um longa-metragem produzido por um estúdio hollywoodiano. Para Mike Figgis, o desejo de realizar filmes para o grande público, de permanecer no *mainstream*, não implica necessariamente em se abandonar a ideia de se explorar formas não lineares de narrativa. Em *Timecode*, o uso do *split-screen* é uma forma de construir narrativas paralelas que captam a natureza multidimensional dos estímulos diários, mas não se trata de uma narrativa não linear. O enredo do filme transcorre linearmente, seja no tempo cronológico da diegese ou na forma de exibição linear da projeção. A presença na tela de quatro ações simultâneas requer do espectador um esforço e uma atenção que este normalmente não exercita ao assistir um filme convencional. Figgis relata a sua surpresa ao presenciar o grande engajamento do público nas exibições de *Timecode*. À semelhança do que ocorre num evento esportivo, espectadores

moviam a cabeça para os lados, para cima e para baixo, tentando decidir para qual tela olhar e perguntavam ao vizinho o que estava acontecendo. O público não se dispersa ou se retira diante dos desafios que o filme oferece, o que nos leva a crer que a curiosidade por estímulos não óbvios é algo do interesse da grande parte dos espectadores. A forma fragmentária do filme não diminuiu a atenção do público mas, ao contrário, fez com o nível de atenção aumentasse.

A montagem interna de diversas imagens em uma mesma tela não se restringe naturalmente ao *split-screen*. Esta estratégia de se utilizar um mesmo espaço e um mesmo tempo para ocupá-los de forma múltipla pode ser feita também através dos recursos da fusão, da sobreimpressão e da incrustação (também denominada *keying*), que permitem a produção de imagens compostas a partir da sobreposição de outras imagens e elementos gráficos (DUBOIS, 2005). À semelhança do que ocorre com o *split-screen*, estes efeitos hoje são utilizados de forma ostensiva na produção audiovisual e as ferramentas digitais tornam a sua execução algo de fato simples. A associação destas formas de composição de imagens com a imagem eletrônica ou digital não é aleatória. Estes são de fato formas de produção de imagens que foram especialmente exploradas em trabalhos que se utilizam da imagem eletrônica ou digital. Na produção em vídeo de Jean-Luc Godard a partir da metade dos anos 1970, podemos encontrar o uso recorrente destes recursos de fusão, sobreimpressão e incrustação. Os oito episódios da série *Histoire(s) du cinema* (1988-1998) são exemplos notórios desta prática de composição fragmentária da imagem, um projeto audiovisual monumental que abriga na tela, e não na página, uma história do cinema.

A ideia de que a fragmentação necessariamente implica na produção de enredos múltiplos, ou na presença de muitas imagens simultâneas que podem ser apreendidas pelo observador, tem uma outra forma de abordagem em um filme dirigido pelos artistas Philippe Parreno e Douglas Gordon em 2006. *Zidane: A 21st Century Portrait* é um filme realizado ao longo de um único jogo de futebol acontecido no dia 23 de abril de 2005. Neste dia, os times do Real Madrid (onde jogava Zidane) e do Villareal enfrentaram-se no estádio Santiago Bernabéu em uma partida do campeonato espanhol de futebol. Para o registro desse filme foram utilizadas 17 câmeras que acompanharam um único jogador, Zidane. Um jogo de

futebol se estende cerca de 90 minutos, duração próxima a de um filme de longa-metragem.

Em *Zidane: A 21st Century Portrait* podemos encontrar um exemplo radical de fragmentação que se detém sobre uma estrutura radicalmente linear: o jogo de futebol. As 17 câmeras sincronizadas que acompanham Zidane nos permitem ver a construção de um retrato realizado da forma mais contemporânea que seria possível imaginar. O retrato, uma das formas clássicas da pintura, historicamente foi a forma de se registrar e eternizar a imagem de monarcas. Grandes pintores como Goya ou Velásquez são também grandes retratistas. Agora, no início do século XXI, o indivíduo retratado não é mais um governante, mas um atleta e um astro midiático do esporte mais popular e economicamente importante do planeta. O suporte deste retrato não é mais a pintura, mas a imagem em movimento, captada em vídeo e filme. O retrato não é uma imagem única congelada no tempo, mas uma quantidade enorme de imagens captadas ao longo de quase noventa minutos e posteriormente editadas na forma de um filme. O olhar que registra o retratado não é o olhar único do pintor mas o olhar de 17 diferentes operadores de câmera que acompanham o atleta. Podemos ver o personagem retratado em diversas ações e em momentos de espera em que nada acontece. No jogo de futebol acompanhamos a bola, no filme acompanhamos apenas Zidane.

O retrato sob a forma de filme foi uma experiência realizada também por Andy Warhol. Os retratos em uma única tomada que Warhol produzia na Factory registraram as faces em movimento de centenas de pessoas que passaram pelo estúdio. *Zidane: A 21st Century Portrait* abre uma nova possibilidade de abordagem desta forma clássica de representação ao construir de forma múltipla, fragmentária e em movimento uma imagem que deveria ser única e estática.

Do ponto de vista dos gêneros cinematográficos, *Zidane: A 21st Century Portrait* é um filme de difícil classificação. Não se trata de um filme de ficção por motivos óbvios, mas classificá-lo como um documentário também não parece apropriado. Não se trata de uma transmissão esportiva pois também não assistimos ao jogo propriamente, mas ao jogo visto e jogado por Zidane. Como o próprio título do filme sugere a melhor forma de se abordar *Zidane: A 21st Century Portrait* é vê-lo de fato como um retrato radicalmente fragmentário, mas ainda

assim um retrato.

O retrato de um filme seria também uma forma de se ver um filme? Construir uma única imagem, que apresenta uma amostragem das imagens que compõe um filme poderia ser a forma mais radicalmente fragmentada e não linear de se ver este filme? Em 2004 o artista Brendan Dawes criou “impressões digitais” de clássicos do cinema ao reduzir estes filmes a uma única imagem (imagens disponíveis em <http://brendandawes.com/projects/cinemaredux>). Esta série de impressões recebeu o título *Cinema Redux* (2004). Nas “impressões digitais” produzidas por Dawes cada linha representa um minuto de filme, esta linha é composta por 60 frames, e cada frame é uma amostragem retirada do filme a um intervalo de 1 segundo. Para a realização deste projeto Dawes escolheu oito filmes de seus diretores favoritos: *Um Corpo que Cai* (*Vertigo*, 1958), de Alfred Hitchcock, *Operação França* (*The French Connection*, 1971), de William Friedkin, *Amargo Pesadelo* (*Deliverance*, 1972), de John Boorman, *Serpico* (*Serpico*, 1973), de Sidney Lumet, *A Conversação* (*The Conversation*, 1974), de Francis Ford Coppola, *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976), de Martin Scorsese, *O Homem que Não Estava Lá* (*The Man Who Wasn't There*, 2000), de Joel Cohen e *Estrada para a Perdição* (*Road to Perdition*, 2002), de Sam Mendes.

Para a produção das imagens, cada filme foi processado através de uma programação em Java escrita no ambiente *Processing*, um software de código aberto utilizado para a visualização de informações. O resultado deste trabalho pode ser descrito como uma espécie de “DNA” de cada filme, que mostra a dinâmica das imagens e permite também que se tenha uma ideia do ritmo de edição do filme. *Cinema Redux* foi exibido em duas exposições no Museum of Modern Art de Nova York: *Design and the Elastic Mind* (2008) e *Action! Design Over Time* (2010), e hoje faz parte do acervo do museu. A série *Cinema Redux* parece ser um dos casos no qual a ideia da fragmentação e da não linearidade chegam a um ponto paradoxal. A forma mais não linear e fragmentada de se ver um filme pode ser também a forma mais estática, e a mais inesperada. Trata-se naturalmente de um experimento, mas sua astúcia é não menos que admirável.

A imagem fixa antecede a imagem em movimento, seja sob a forma da fotografia ou, anteriormente, a da pintura. Na movimentação quase imperceptível

das figuras em *The Quintet of the Silent* é possível ver uma evocação da pintura pelo viés do *tableau-vivant*, do quadro em movimento, não sob a forma teatral, mas através de um quadro eletrônico, de uma tela que exhibe múltiplas imagens que, à primeira vista, parecem ser uma única. O que um vídeo como *The Quintet of the Silence* demanda de um espectador é o olhar atento e que se dedique à sua observação tempo suficiente para que de fato se veja a imagem que ocupa a tela.

A questão da habilidade em se ler imagens tem sido tratada ao longo da última década por Peter Greenway, seja sob a forma de textos que se assemelham a manifestos, ou de forma prática, na série *Nine Classical Paintings Revisted*, na qual Greenway produz vídeo-instalações a partir de pinturas clássicas, com a intenção de conduzir o olhar do observador sobre estas pinturas e, de certo modo, com o intuito de educar o seu olhar para a leitura de imagens. A apreciação de *Nine Classical Paintings Revisted* não tem sido de maneira alguma unânime, mas a ideia central do projeto é pertinente. Greenway aponta com acerto que a pintura existe há cerca de 8000 anos e que, até o advento da fotografia, nosso olhar foi por ela educado e que esta instrução tem progressivamente se perdido⁵. A transformação de pinturas em vídeo-instalações realizada em *Nine Classical Paintings Revisted* coloca em pauta as mesmas relações de tensão entre imagem estática, imagem em movimento e fragmentação, que podemos apontar em *The Quintet of the Silent* e a elas acrescenta as questões da linearidade e não linearidade ao transformar em vídeo-instalação, uma experiência temporal, fragmentária e com múltiplas imagens, algo que anteriormente se resumia a uma única imagem e pertencia ao domínio do espaço, a pintura. Resta saber se a aposta de Greenway nesta forma de fragmentação (e temporalização das imagens que nos ensinaram a ver) de fato aproxima-se de uma maior habilidade em se ler imagens ou se esta experiência, por vezes irresistível, é uma reprodução dos artifícios de fragmentação do cinema clássico que intencionam comandar e controlar o ato de se olhar. Contraditoriamente, isto seria o inverso da pintura.

⁵ MEYER Critical Cinema

Referências Bibliográficas

AITKEN, Doug. *Broken Screen: Expanding the Image, Breaking the Narrative – 26 Conversations with Doug Aitken*. Nova Iorque, D.A.P. / Distributed Art Publishers Inc., 2006.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas, Papirus, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge, Polity, 2000.

BRUNO, Sylvia. "Sight Seeing Architecture and the Moving Image". *Wide Angle*, vol 19, no. 4, 1997, p. 8 -24.

DOANE, Mary Ann. *The emergence of cinematic time: modernity, contingency and the archive*. 2003

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo, Cosac & Naify, 2005.

FRIED, Michael. *Absorbed in the Action*. in *Artforum*. September, 2006.

GODARD, Jean-Luc. *Montage mon beau souci* in *Cahiers du Cinema*, dezembro, 1956.

GRIFFIN, Tim. *The Job Changes You*. in *Artforum*. September, 2006.

JAMESON, Friederick. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, Duke University Press, 1991.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001.

REES, A.L., WHITE, Duncan, BALL, Steven, CURTIS, Davig (orgs). *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres, Tate Publishing, 2011.

SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Pete(orgs). *Future Cinema: The Cinematic Imagery After Film*. Cambridge, MIT Press, 2003.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque, E. P. Dutton & Co, 1970.