

2.

Hipertexto e Montagem espacial: os casos de *Os Fragmentos de Tracey e Perseguição virtual*

(...) quando o frame ou a tela funcionam como um painel instrumental, a imagem é constantemente cortada em outra imagem, numa trama visível, deslizando sobre outras imagens, numa incessante corrente de mensagens, e o plano em si é menos um olho do que um cérebro sobrecarregado, absorvendo informação infinitamente... (Deleuze, 1989, p.267).

Assim Gilles Deleuze já antecipava, há trinta anos, o diálogo entre montagem e hipertextualidade. Emulando as janelas constitutivas do universo computacional, a lógica dos videogames e a dinâmica observacional das câmeras de vigilância, o cinema estende-se hoje para além de seus limites originais. Numa cultura “pós-cartesiana, pós-perspectivista, pós-cinemática e pós-televisual”, a forma *como* o mundo é enquadrado torna-se tão importante quanto o *que* é enquadrado no fotograma. A tela não representa simplesmente um objeto de ordem material, mas também uma *prática* material que ao mesmo tempo enquadra a realidade e representa uma visão dela. Afastando-se da tradição Baziniana de uma janela testemunha do mundo, valoriza-se então este olhar que privilegia e que torna consciente o próprio enquadramento (Friedberg, 2009).

Nasce assim a ideia de uma montagem espacial, onde a tela cinematográfica oferece-se como receptáculo “raccordado” (Errando, 2012)², modificando toda a concepção clássica de *mise-en-abyme*. Num contexto em que o fotograma deixa de ser um objeto e transforma-se em *segmento de tempo*

(Youngblood, 1970), a relação entre imagens passa a constituir-se, não somente pela sequencialização e justaposição de *frames*, mas também pela multiplicação de janelas a partir de uma tela hospedeira, onde as operações de *sobreposição* e *composição* revelam-se centrais.

Concebida a partir da articulação de luz, vetores e massas, a práxis de uma montagem interna ao quadro, como sonhada há um século por Eisenstein, projeta-se a uma dimensão exponencialmente maior do que aquela pensada pelo diretor

² Faz-se aqui um jogo com a palavra *Raccord*, que, normalmente associada à ideia de continuidade através do corte, é utilizada agora numa operação interior ao próprio quadro/janela.

russo. Num mundo que se pulveriza em bits e bytes, onde tudo é *moldável*, as imagens, produto de um olhar *hibridizador*, parecem brotar umas das outras³.

Um dos tropos que ilustram exemplarmente este processo é o do *composite*, operação em que a acumulação de inúmeros *layers* permite a reinvenção da imagem a partir da sobreposição e modificação de elementos iconográficos, resultando numa verdadeira revolução ontológica onde o passado é reprocessado, mundos alienígenas reificados e situações inimagináveis à fisicalidade humana são possíveis.

Neste novo contexto a ideia da imagem como espelho para o mundo relativiza-se, tornando-se apenas mais uma possibilidade dentre outras. Hoje os limites entre imagem referencial e sintetizada tornam-se cada vez mais ambíguos, da mesma forma que as experimentações com células clone, as simulações do big bang ou a veracidade do que vemos na internet vem a espelhar uma dificuldade em separarmos aquilo que é “real” do “irreal”. A revolução digital produziu uma nova relação, em que o fenômeno se torna moldável, transformável. É um movimento que reposiciona o sujeito no domínio de uma *práxis* onde o *material* é substituído pelo *informacional*, nascendo daí as infinitas possibilidades de recombinação, *remix*, reconstrução da realidade.

Abstraída de sua natureza puramente ótica, a imagem não se submete mais necessariamente às relações indexicais, à centralidade do sujeito observador, à *perspectiva artificialis*⁴. Se partimos de uma analogia com os novos horizontes biotecnológicos, é como se estivéssemos manipulando “células tronco” da imagem, fazendo-nos de Deus. Recursos como o *composite*, o *morphing* e a manipulação de *DI*⁵ reinventam a imagem ao reprocessar luz, textura, cor,

³ As transformações pelas quais a montagem tem passado são exaltadas por Walter Murch, montador de clássicos como *Apocalypse Now* (1979, Francis Ford Coppola, EUA) e *O paciente inglês* (1996, Anthony Minghella, EUA). Egresso das fileiras do New Hollywood dos anos 60, Murch, espécie de guru dos montadores norte-americanos, foi o primeiro a editar uma película de grande orçamento (*Cold Mountain*) no programa de edição *Final Cut*. Dono de uma personalidade peculiar, espécie de *Renaissance Man*, Murch abraçou entusiasticamente o universo digital. Numa palestra recente, o montador americano chamou a atenção para como, numa era marcada pela convergência informacional, os conceitos de *grafting* (enxerto) e *fungibility* (fungibilidade), funcionam como metáforas para a fluidez e organicidade características das relações entre imagem, som e arquitetura fílmica (Murch, 2011).

⁴ “Por séculos, uma narrativa espacializada onde todas as imagens figuram simultaneamente, dominou a cultura visual europeia” (Manovich, 1999, p.9) - para Lev Manovich estamos retornando a uma ordem de unificação visual anterior ao aparecimento do cinema.

⁵ O *Composite* consiste na combinação de diversas camadas de imagens para, através de tecnologias digitais, atingir uma imagem final *composta*. O *morphing* é um efeito digital que

ambientes, objetos, cenários e personagens, num movimento inédito na história das tecnologias da representação.

Não é de estranhar, portanto, que filmes como *Hulk* (2003, Ang Lee, EUA), cuja temática central refere-se à manipulação genética, sejam constituídos por técnicas de montagem que espelham o universo biotecnológico. Aqui, em diversos momentos, os planos dialogam entre si de forma diversa daquela estabelecida pelo uso tradicional do corte seco⁶ e da continuidade clássica, naquilo que poderíamos denominar *raccord de organicidade*, numa articulação que se assemelha a um processo de brotamento, de multiplicação celular ou divisão mitocondrial.

Nos primeiros 10 minutos de *Hulk* (2003), uma sequência de *montage*⁷ ilustra exemplarmente a dinâmica com que a organização formal exercida pela montagem vem a reforçar a temática de manipulação genética entremeada no *plot* da película. Ambientada no universo laboratorial constituído por tubos de ensaio, centrifugadores, bisturis, etc., acompanhamos as experimentações do Dr. David Banner, que, qual um Dr. Frankenstein, pesquisa a regeneração da vida. Aqui a montagem organicista brinca com texturas, choques de luz, manipulações de tempo (apressamento e *slow*) em uma estética fortemente gráfica que dialoga, por sua vez, com a linguagem dos quadrinhos e com a tradição do cinema de horror.

Iniciando com uma animação que sugere o big bang, sua ótica “evolucionista” entremeia imagens de divisões celulares com procedimentos laboratoriais, tendo como eixo de inteligibilidade e continuidade narrativa, frases e fragmentos retirados das anotações do cientista. Quando a letra “s” da palavra *species* (espécies) transmuta-se, via *morphing*, no olho de uma salamandra, produz-se então uma perfeita metáfora para a atual relação entre língua, imagem e

transforma uma imagem em outra de forma progressiva e imperceptível (a técnica ganhou notoriedade no vídeo de 1991 de Michael Jackson “Black or White”, em que pessoas de várias etnias e “cores” vão se “mesclando” de forma a representar a unicidade do ser humano). *Digital intermediate* (DI) é o termo usado para o processo de manipulação digital em pós-produção dos elementos da imagem cinematográfica (luz, contraste, textura, entre outros), antes de chegar-se a uma cópia final.

⁶ Corte seco é o corte simples entre uma imagem e outra, sem efeitos de transição.

⁷ Iremos nos referir à *montage* em todas as situações em que a montagem se torna operação central e dinâmica, onde as sequências “falam por si mesmas”, quase que de forma independente. É o caso de *montages* de progressões de eventos (por exemplo, Rocky se preparando para a luta sob a trilha de *Eye of the tiger* em *Rocky*) ou na *montage intelectual* onde objetos religiosos metaforizam o lema “Por Deus e pela pátria” para representar o General Kornilov em *Outubro* (1927, Serguei Eisenstein, URSS) de Eisenstein.

vida. Aqui a “sinfonia de luzes” uma vez celebratória da metrópole moderna, em filmes como *O homem com a câmera* (1929, Dziga Vertov, URSS) ou *Berlim, sinfonia de uma cidade* (1927, Walter Ruttmann, Alemanha), transforma-se numa manifestação polifônica, onde o linguístico, o informacional e o orgânico parecem convergir, num contexto em que o homem mecânico-industrial, dá lugar ao quântico-biotecnológico.

Esta capacidade de entrar no “DNA” das coisas ou reinventá-las reflete-se também numa revitalização do diálogo entre cinema e artes plásticas. Em *O moinho e a Cruz* (2011, Lech Majewski, Polônia), um fascinante exemplo de pintura trazida à vida através da imagem digital, o olhar penetra a revolucionária pintura *Caminho do calvário* (1564) de Peter Brueghel, desconstruindo-a; com ajuda dos CGI “arquiteturalizam-se” os cenários, “materializam-se” as tramas e subtramas distribuídas originalmente sobre a superfície bidimensional do quadro. É um exemplo de *living picture*, uma operação de decupagem⁸/montagem interna à obra onde eventos são “cinematografados”, espaços desmembrados e reificados a partir do *composite*, da montagem tradicional, e de outros recursos, de forma a recriar com bastante acuidade a luz e a textura da pintura original⁹.

Quando se trata de obras pioneiras na utilização de múltiplas janelas, *Timecode* (2000, Mike Figgis, EUA) de Mike Figgis é uma referência obrigatória. Constituído de quatro planos-sequência de 90 minutos, que aparecem integralmente numa tela dividida em quatro quadrantes, o filme acompanha um grupo de personagens envolvidos na pré-produção de um filme. Para que se mantenha um mínimo de continuidade e compreensibilidade, a mixagem¹⁰ funciona como elemento demarcador de focalização, de forma a destacar, através do ganho de volume, a janela em destaque em cada momento¹¹.

Em tal filme a lógica de construção narrativa tradicional é subvertida, na medida em que aquilo que seria considerado “excesso de material bruto” (aquilo

⁸ Decupagem é o processo de “recorte” espacial em planos (que por sua vez constituem-se em unidades mínimas na dramaturgia visual do cinema) do espaço em que uma sequência cinematográfica será filmada

⁹ A obra do pintor Holandês converge o calvário de Cristo com a presença dos espanhóis dominadores no século XVI. Sua riqueza de detalhes faz dela uma obra intensamente narrativa, verdadeiro “composite” de situações que o filme procura desmembrar

¹⁰ Refiro-me aqui à orquestração sonora da película.

¹¹ A versão em DVD da película permite ao espectador assistir a qualquer uma das quatro histórias.

que a montagem normalmente excluiria) é apresentado integralmente. Produz-se assim um painel/mosaico cuja complexidade demanda uma participação cognitiva muito mais ativa do que aquela exigida pela montagem clássica. Neste contexto, identificamos a montagem espacial como uma alternativa à montagem temporal tradicional, onde o modo sequencial é substituído por diversas imagens distribuídas sobre o mesmo hipoquadro¹².

A ideia de uma coexistência espacial nas artes não é absolutamente uma novidade tecnológica. Dos ciclos de afrescos de *Giotto à Capella degli Scrovegni* em Pádua passando por *Um enterro em Ornans* de *Coubert*, a história da arte é rica em exemplos de obras em que uma série de eventos (muitas vezes separados pelo tempo) aparecem retratados numa mesma composição. Em contraste com o cinema tradicional, aqui todos os “planos” são acessíveis ao espectador a um só tempo (Manovich, 2012).

Entretanto, a institucionalização da sequencialidade narrativa no cinema a partir de Griffith, as limitações tecnológicas e o desinteresse por uma linguagem que ataca o ilusionismo cinematográfico fizeram com que a montagem espacial ficasse relegada a uma posição marginal durante boa parte de sua história. Sua utilização mais expressiva deu-se de forma pontual (como no clássico *The Thomas crown affair* de Norman Jewison de 1968), sendo mais comumente utilizada na forma de *split-screens* em conversas telefônicas.

Coube aos cinemas experimentais, à videoarte e ao universo das instalações, entretanto, manter acesa a chama deste tipo de montagem. Em sintonia com um olhar regido pelas artes plásticas, estes grupos, ao questionar o projeto clássico do cinema que se apoiava na herança da literatura, deram continuidade ao trabalho originário das vanguardas históricas, cujas práticas, sob o signo do cubismo, da *collage*, do uso intensivo de elementos gráficos, serviram de substrato para uma estética que agora é reciclada não só pelo cinema, mas pelo *spot* publicitário e pelo videoclipe. São estas influências que vamos abordar a seguir.

¹² Referimo-nos aqui ao quadro maior que hospeda os outros.

2.1.

Antecedentes da estética da montagem espacial

2.1.1.

Herança do Cubismo e da *Collage*

Falar sobre a estética das novas mídias é revisitar a história da arte e, por desdobramento, as escolas vanguardistas em sua experimentação com os códigos visuais modernos.

Com o advento da cidade moderna e sua revolução perceptiva traduzida em velocidade e fragmentação na virada do século XIX para o XX, o artista, enquanto “antena” aberta para o mundo, rapidamente absorveu e incorporou os influxos destes novos *zeitgeists*. Se a arte iniciou um afastamento da mimese com a pintura impressionista/pós-impressionista, este distanciamento será verdadeiramente levado a maior efeito através da revolução promovida pelo Cubismo. Abandonando o monoperspectivismo que marcou o olhar ocidental desde o Renascimento, as *Demoiselles d'Avignon* embaralharam a epistemologia da representação visual, subvertendo o olhar unificado cartesiano/albertiniano, ao fraturar e reduzir objetos em formas geométricas e depois realinhá-las ao espaço raso e bidimensional da tela (Rewald, 2000). O advento de tal energia inusitada e inovadora traduziu-se numa imagem marcada pela simultaneidade espacial, movimento inconcebível ao olhar “naturalista”.

Mas se as *Demoiselles* são produto de uma interação entre artista e obra através da intervenção de seu pincel, a incorporação de *elementos externos* sobre a superfície da tela representa um salto diferencial: agora a potência de construção da realidade não se dá simplesmente através da abstração do artista, mas pelos elementos já prontos e disponíveis que são coletados e organizados (Banash, 2004).

Nasce assim a noção de *collage*¹³, cuja genealogia deve ser primeiramente remetida ao advento dos meios de massa, em especial aos jornais e à publicidade,

¹³ A *collage*, como se vê abaixo, refere-se à distribuição espacial de elementos num mesmo plano, diferentemente da montagem tradicional, que é caracterizada pela sequencialidade. Estaremos, entretanto, utilizando, em determinados momentos, a expressão para nos referirmos à determinadas sequências em que a montagem invoca, em seu efeito, o sentido aglutinador da *collage*.

que colocaram a pintura em diálogo com a cultura popular na forma de “eventos políticos e sociais, romances serializados, descobertas científicas, comerciais de todos os tipos e classificados” (Poggi, 1987 *in* Hoffman 1989, p. 180). A fragmentação e a disposição gráfica das notícias e dos anúncios publicitários, ao desmontarem a linearidade existente até então, engendram um novo sistema representacional: a justaposição de blocos informacionais destrói a lógica unicista da construção de sentido, gerando uma descontinuidade que termina por recondicionar as narrativas sociais como um todo (Wicke, 1988).

No esforço de distanciar-se das formas burguesas, o artista apropria-se dos fragmentos da realidade, descolando-os de seus contextos narrativos e sintáticos, e reincorporando-os em construção paratática, onde o objeto assume forte dimensão composicional (Perloff, 1983). Assim, “a atenção do observador não é mais focada no sentido promovido por uma leitura de seus elementos constituintes, mas por seu princípio de construção” (Burger, 2012, p.81). Numa operação em que se esvaziam os sentidos de referencialidade e representação, celebra-se a autonomia do *fragmento*, onde,

A destruição da unidade da obra clássica, orgânica ou realista, tem como consequência a ruptura do ilusionismo, a rejeição da arte como representação, o repúdio da autonomia da prática artística como algo separado da vida cotidiana e da cultura e outras consequências estéticas e sociais. Mas também pode trazer um novo interesse no *fragmento* como "sinal relativamente independente", na junção desses elementos independentes em sua origem (que já não têm que sair das mãos dos artistas, mas podem vir do mundo real ou de obras alheias) (Weinrichter, 2008, 322-3).

A incorporação dos *objects trouvés* representou a verdadeira revolução nas artes para autores como Gregory Ulmer, para quem a *collage* é a principal inovação formal na representação artística a ocorrer em nosso século” (Ulmer, 1983, p.84). Por sua vez, na introdução feita para a *Teoria da Vanguarda* de Peter Burger, Jochen Schulte-Sasse afirma que “o sucesso de qualquer teoria de vanguarda pode ser avaliado pela eficiência com que se associa às ideias de *collage* e montagem” (Bürger, 2012, iii-xlvi). Citando as provocações dadaístas de Duchamp com seus *ready-mades*, Burger, por sua vez, aponta para a *collage* como a verdadeira consolidação entre arte e vida, missão primordial na estética vanguardista onde “o que está em jogo (...) é muito mais do que a liquidação da

categoria de ‘trabalho’: é a liquidação da arte como uma atividade divorciada da práxis da vida” (Burger, 1984, p. 56).

Tendo sido desenvolvida no biênio 1911/12, a invenção modernista de Picasso e Bracque propagou-se rapidamente por toda a Europa: os futuristas italianos, os artistas soviéticos, os dadaístas e os surrealistas foram alguns a adotá-la. No campo da literatura, Appolinaire começa a explorar a chamada poesia simultaneista, a partir de trechos de falas entreouvados em cafés. Tristan Tzara inaugura a colagem literária, a partir de seu manifesto Dada, na forma de poesia, *sur l’amour faible et l’amour amer*, de 1921. Em 1919 Alexandr Rodchenko e Lazar El Lissitzky começam a fazer *collages*; no mesmo ano três artistas dadaístas — John Heartfield, Hannah Hoche e Raoul Hausmann inventam a fotomontagem, uma prática similar a *collage* mas com ênfase maior no texto.

Os dadaístas, sob o manto da irracionalidade da grande guerra, encontram na *collage* uma manifestação ideal onde o sujeito tecnológico moderno - traumatizado, degradado, alienado – deve ser desconstruído e recuperado através de uma fragmentação convulsiva do cotidiano. Seu trabalho de *design* impresso, uma combinação de letras soltas e expressões *nonsense*, evoca a *impossibilidade de reconfiguração da modernidade tecnológica*, sem ser primeiro *estilhaçada* em pedaços.

Libertadas da prisão ilusionista, pintura e escultura transformam-se em *escrita*. A *collage*, ao constituir a obra de arte em fragmentos heterogêneos, distancia-se da unicidade almejada, por exemplo, pelos simbolistas, implementando a ideia de uma *sintaxe*, uma espécie de livre associação baseada nas possibilidades de articulação semiótica onde os “(...) pintores distanciam-se da imitação por perceberem que a verdadeira característica da pintura e da escultura é a de um *script*” (Bois, 1993, p.74)¹⁴. Neste encontro de múltiplos discursos, cada elemento *colado* produz uma dupla leitura: a do fragmento em relação ao seu texto de origem e de sua inserção numa nova totalidade (Brockelman, 2001).

¹⁴ Neste contexto reportamo-nos a William Burroughs cuja crítica à narrativa escrita reside em sua dependência de unidades verbais, que forçam o indivíduo a se arrastar através de palavras individuais, imobilizando-o em padrões rotineiros de pensamento. Escapar deste aspecto da linguagem significaria ir para além das palavras: “... um uso especial de palavras e imagens pode conduzir ao silêncio. Os livros de recortes e a viagem no tempo são exercícios para expandir a consciência, para me ensinar a pensar em blocos associativos ao invés de palavras” (Burroughs, 1965, p.22).

O cinema como invenção primordialmente modernista, dialoga diretamente com a *collage*. Ele é a combinação de elementos “retirados” da realidade e sequenciados de forma descontínua, fragmentária. Neste contexto, a montagem funciona como uma escrita cujas articulações caracterizam-se como anti-naturalistas, na medida em que multiplicam os pontos de vista e fogem da perspectiva unicista do olhar pictórico clássico. Mesmo o corte invisível do cinema clássico, cuja natureza tenta camuflar as marcas de sua enunciação, constrói-se sob um senso de descontinuidade, apesar de há muito domesticado e incorporado ao olhar do espectador¹⁵.

As vanguardas históricas, por um outro lado, em seu desejo de dissecar e reorganizar os signos do mundo, utilizaram-se desta descontinuidade de forma consciente e provocadora. É o caso de Eisenstein para quem o corte, em sintonia com os objetivos marxista/hegelianos, deve ser incômodo, um verdadeiro *choque* cujo objetivo é o de criar efeitos intelectuais e explicitar a consciência de se estar assistindo a um construto. Valendo-se de um “acavalamento” temporal, onde partes de ações são repetidas de corte a corte, o diretor soviético procura estabelecer um olhar multiperspectivista, num engendramento que prolonga os tempos dramáticos de cenas como a da ponte levadiça em *Outubro* (1928), ou a da escadaria de *Potemkim* (1928), almejando a criação de um olhar cubista-simultaneista no cinema.

A canônica película surrealista *A idade do ouro* (1930, Luis Buñuel, França), por exemplo, trabalha os meandros do universo mental numa verdadeira “*collage*” de fragmentos provindos da inconsciência, ou seja, vai buscar seu insumo lá onde os sentidos de tempo e espaço são regidos por outra ordem perceptiva, descentrada, desrealizada. Manifesta-se assim uma montagem cuja natureza reside na forma *disjuntiva* do corte, cuja descontinuidade procura provocar estranheza sob a lógica do Unheimlich freudiano, onde a montagem traz à tona a latência de imagens reprimidas, numa narrativa que busca rachar o significativo de significado a partir do fragmento *metonímico* fetichista:

¹⁵ A montagem de suspense no próprio cinema clássico constitui-se numa abstração e num olhar puramente cinemático que prolonga o drama, através de tempos repetidos, intensamente manipulados, numa manifestação certamente não naturalista.

É o fetichismo o que nos vincula à película. E a fixação fetichista em uma parte de um corpo ou de um vestido, que exclui a totalidade do objeto sexual, tem um equivalente cinematográfico na satisfação que se obtém a partir de um fragmento de um filme, mais do que o filme global. O fragmento metonímico liberado da narrativa que o engloba, torna-se veículo ideal de um significado fetichizado (Hammond, 1978, p.179).

É nesse contato com o Surrealismo que Walter Benjamin irá desenvolver sua obra *Passagens*. Influenciado pela leitura de *Paysan de Paris* de Louis Aragon e pelo conceito de *flanêur*, Benjamin percebe a interseção entre Surrealismo e cinema através da fragmentação e descontinuidade, recombinação e justaposição. Apresentado como uma história materialista do século XIX, o projeto das passagens seria como um roteiro surrealista, uma colagem de instantâneos, anúncios, citações literárias, mapas, etc. Num universo epistemológico onde o fragmento desreferencializado interrompe o contexto em que se encontra, atuando contra a ilusão, existe em Benjamin, além de apontar para a brecha entre signo e referente, um propósito de desenhar uma dimensão *construtiva* da montagem. O conceito de *alegoria*, originalmente relacionado ao barroco alemão, onde interpretar é desenterrar as ruínas do passado no sentido de se estabelecer uma espécie de arqueologia do sensível, evolui para uma noção onde alegoria e montagens são relacionados à estrutura do fetichismo da mercadoria tal qual foi discutida por Marx. Para Benjamin,

A mente alegórica seleciona arbitrariamente do vasto e desordenado material que seu conhecimento lhe oferece. Trata de encaixar uma peça com outra para ver se isso é possível. Este significado com essa imagem, ou aquela imagem com este significado. O resultado nunca resulta previsível, porque não há mediação orgânica entre eles (Buchloh, 1982, p.46).

Já a “anarquista” e lúdica película *Entr’acte* (1924, René Clair, França) de René Clair, epitomiza diversas técnicas cinematográficas, revelando na articulação de sua montagem fortes interações de formas, movimentos e ritmos, numa verdadeira “*collage*” de um universo absurdista. Obra essencial dadaísta, o filme trabalha associações inusitadas que se traduzem em diversas técnicas de montagem: a superposição em transparência (ou meia-fusão) de imagens de fósforos com a cabeça de um personagem, luvas de boxe com uma avenida parisiense desfocada, ou um barco sobre uma vista panorâmica da cidade, transformam os elementos da realidade em signos pictóricos descontínuos e

ilógicos; manipulações de velocidade, reversões da ação e uso de *stop motion*¹⁶ criam uma aura mágica e divertida numa obra que, diferentemente de outras produzidas pelas vanguardas, almeja o cômico e o lúdico¹⁷.

2.1.2. A dimensão contemporânea do Design

Falar sobre a estética das novas mídias é revisitar a história da arte e, por desdobramento, a absorção que o design gráfico fez das experimentações com os códigos visuais desenvolvidos pelas escolas vanguardistas/experimentais no século passado.

A *convergência* de diversas mídias sob o manto digital que vem ocorrendo há algumas décadas, fez com que som, imagem, texto e gráficos assumissem a lógica de um mesmo *código*. Ao tornar-se fluida, elástica, uma abstração numérica, a imagem torna-se facilmente maleável: podemos torcê-la, estica-la, metamorfoseá-la, colori-la, recorta-la, ou sobrepô-la, num movimento que reconduz a visualidade a um status há muito perdido¹⁸. Não coincidentemente, tal processo reflete uma mudança paradigmática análoga àquela de descentramento, fluidez e multiperspectivismo pelo qual passa o planeta e que se reflete nos estudos acadêmicos.

Neste contexto, a flexibilidade e interatividade promovida pelas tecnologias digitais estabelecem novas relações onde a experiência é deslocada a

¹⁶ O *stop motion* consiste na interrupção da filmagem em vários momentos e do deslocamento de um determinado objeto de modo a produzir animação. Usado pioneiramente por Georges Méliès, este é o princípio da animação em “massinhas”.

¹⁷ Ao utilizar-se destas relações o efeito procurado, segundo René Clair, era o de produzir “balbucias visuais”.

¹⁸ Stan Brakhage, um dos cineastas de vanguarda mais importantes do século 20, desenvolveu um cinema experimental não-narrativo essencialmente voltado para a busca de uma dimensão *pré-linguística* da imagem. Suas teorias de “visão hipnagógica” e de “moving visual thinking” (algo como o pensar do movimento visual) tornaram mais complexas a forma com que nos relacionamos com o registro da câmera cinematográfica.

Tal busca por uma visualidade divorciada do pensamento encontra-se bem representada em seu importante texto “Metáforas da visão”, onde o artista afirma:

Imagine um olho não governado pelas leis da perspectiva criadas pelo homem, um olho não afetado pela lógica composicional, um olho que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através de uma nova aventura da percepção. Imagine um mundo vivo com objetos incompreensíveis e brilhando com uma variedade infinita de movimentos e gradações de cor. Imagine um mundo antes de *o começo era a palavra* (Brakhage, 1963, grifo meu).

Magrini, a partir de um olhar filosófico, complementa:

Diferentemente do que acontece no Surrealismo, com Brakhage poderíamos imaginar o espectador transportado para um *tempo antes da temporalidade*, antes da *formação do sujeito* concebido em termos hipostáticos, algo que poderia ser poetizado como um *mundo pré-linguístico do Ser anterior a qualquer ser*, entidade e a própria consciência (Magrini, 2013, p.435, grifos meus).

um pragmatismo cada vez maior, onde o fazer, dentro de uma moldura espacial/arquitetural, trabalha a experiência (e por desdobramento as narrativas), a partir de uma noção de mobilidade e modularidade. Neste sentido, o *Design*, enquanto arquitetura da representação visual, passa a ocupar um papel central na cultura visual contemporânea¹⁹.

O empoderamento provocado pela rapidez e capacidade de softwares especializados possibilitou uma disseminação visual inédita na história da imagem. Impulsionados por uma demanda comercial, acalentados pela liberdade experimental do videoclipe, os efeitos digitais são incorporados à linguagem televisiva e publicitária já a partir dos anos 80. Em consonância com o espírito “pós-moderno” de apropriação, a memória estilística das vanguardas clássicas e do experimentalismo do pós-guerra é reciclada e naturalizada, retirada assim do ambiente exclusivista das galerias de arte e dos museus, e colocada a serviço da produtividade dos meios comerciais de comunicação.

O mercado publicitário, domínio que se confunde com a própria experiência gráfica, abraça entusiasmadamente as novas linguagens digitais em sua inédita capacidade de manipulação imagística. A marca comercial, elemento central na identificação do universo corporativo se sofisticada, ganha corporalidade, textura, brilho, tornando-se uma estrela na era do design: sua presença legítima e se confunde com o próprio produto, como no caso das marcas de luxo ou dos produtos da empresa Apple. Este nível de abstração se repete nas próprias peças publicitárias que se afastam de conceitos originários de utilidade e de contextualização do produto, em direção a outros de natureza sensorial, que buscam o puro impacto visual, fazendo valer, agora no contexto de mercado, uma apropriação da ideia de “arte pela arte”²⁰. Com a explosão de uma cultura

¹⁹ Curiosamente, os americanos chamam de *production design* à dinâmica da construção visual de um filme. A nosso ver, a ideia de desenho de produção soa mais exata do que aquela usada no Brasil, direção de arte. A expressão em inglês parece destacar mais claramente o sentido de uma transitoriedade entre o almejado (ambiência, atmosfera, por exemplo) e aquilo realizado, material (o uso expressivo de espaço, objetos, formas e cor), com o objetivo de se criar (literalmente) o mundo da estória a ser narrada. Mais do que materializar uma “realidade”, o design de produção cria bases para uma outra forma de significação que ultrapassa a pura denotação produzida por espaços, ambientes e objetos: procura a força expressiva que transforma a mimese em signo e que termina por determinar *leitmotiv*, sensações ou aquilo que a palavra não consegue expressar.

²⁰ A estética da Rede Globo, criada pelo artista gráfico Hans Donner, revelou-se um fenômeno único a nível mundial. O logo da emissora, cuja banda sonora do *plim-plim* ecoa em cada lar do Brasil, possui um poder de penetração tal, que se transformou em sinônimo do próprio poder da comunicação.

consumista “teen”, o mercado produz e incorpora “tendências” incessantemente, incitando uma leitura do mundo em cuja linguagem predomina a ideia do *prazer ilimitado* construído sob uma estética altamente *sensorial* e de fantasia.

Historicamente o design gráfico já se inicia no cinema mudo na forma de letreiros, seja por uma demanda puramente de narração, seja como estética incorporada à própria película. Para alguns, um mal necessário (na ausência do som, os filmes “dependiam” de pontuação linguística para orientar suas tramas), as legendas certamente prejudicavam enormemente o fluxo e a continuidade das narrativas. Entretanto, para diretores soviéticos, suas obras deveriam aproveitar-se da dimensão gráfica dos letreiros através da montagem, como forma de enriquecê-las visualmente. Na famosa cena da desnatadeira de *A Linha geral* (1929, Serguei Eisenstein, URSS), Eisenstein intensifica a ideia de multiplicação da produção leiteira num emblemático exemplo de sua montagem intelectual. Assim, o jogo intenso e rítmico entre rostos ansiosos e a máquina em funcionamento é complementado por palavras e expressões que, para além de uma dimensão conotativa, produzem um efeito fortemente gráfico. Aqui a montagem intelectual resulta em uma espécie de poesia visual em que o sucesso operacional da máquina em aumentar o potencial produtivo (“Se condensou, se condensou!”, celebram os letreiros) é evidenciado por algarismos de diferentes tipos e escalas de fonte, numa arregimentação altamente rítmica, algo como uma explosão orgásmica na produção de sentido²¹.

Com o desenvolvimento de softwares gráficos, a incorporação de elementos linguísticos à imagem abre um leque infinito de possibilidades à criação. Tanto o universo comercial, quanto o cinema utilizam-se de palavras, expressões e frases que adicionadas à imagem indexical, ajudam a reforçar narrativas, construção de personagens e diegese. Em *Uma mente brilhante* (2001, Ron Howard, EUA), o professor de matemática interpretado por Russell Crowe é constantemente circundado por equações em transparência através das quais visualizamos a complexidade de seus pensamentos. Já em *Nome Próprio* (2007, Murillo Salles, Brasil), Murillo Salles utiliza-se de recursos gráficos para

²¹ Vsevolod Pudóvkin (1956) defende diferentes formas de escrita - com letras maiúsculas, com espaço maior entre as letras, por exemplo - para gerar significados diferentes. Equilibrar os letreiros com o ritmo da ação em que estão intercalados é, segundo o diretor, mais importante que o significado de suas palavras. Em vista disso, uma ação rápida exige letreiros curtos e explícitos, enquanto uma ação lenta pode ser interrompida com letreiros extensos e detalhados.

“projetar” os pensamentos da protagonista, publicados em seu blog, sobre diversas superfícies da imagem filmada. Estes são apenas alguns exemplos de uma operação cada vez mais comum (e muito presente na publicidade) que *espacializa* a informação, revelando um movimento inédito no que se refere aos processos de identidade visual de um filme.

Dentro da mesma lógica destacamos também a iconografia gráfica utilizada nos créditos iniciais de filmes e seriados, que dialoga intertextualmente com a própria tradição da criação de créditos cinematográficos. É assim, por exemplo, com os créditos iniciais de *Prenda-me se for capaz* (2002, Spielberg, EUA), uma abertura no “estilo” de Saul Bass²², cuja estética da modernidade “hip” dos anos 50 estabelece o tom da película.

O fato é que, elementos textuais ou paratextuais à parte, a revolução do design gráfico contaminou o cinema e transformou sua forma de comunicar ideias. Num contexto em que sua linguagem se torna cada vez mais metaficcional e irônica, onde o olhar do espectador sofisticava-se pelo bombardeamento diário de todos os tipos de mensagens visuais, o cinema potencializa sua expressão narrativa através de um número incalculável de recursos gráficos. Nos filmes analisados à frente poderemos constatar como o ambiente criado pela interface do computador (*Perseguição virtual*) ou pela construção “videoclípica” e em “*collage* (*Os Fragmentos de Tracey, Tarnation*) contribuem para a construção hipertextual destas obras.

2.1.3. A revolução formal do videoclipe

Tendo suas raízes no cinema experimental e na dinâmica concentrada da publicidade, o videoclipe confunde-se com o aparecimento, nos anos 80, de um canal de TV exclusivamente dedicado a ele, a MTV. Desde então sua linguagem expandiu-se exponencialmente enquanto que sua penetração, através do fenômeno global, tornou-o instrumento ainda mais poderoso: peça publicitária por natureza, sua visualização em plataformas como *youtube* atingem a casa de centenas de milhões todos os dias. Sua direta relação com as novas tecnologias digitais faz

²² Bass é historicamente o nome mais celebrado no universo do *design* de créditos do cinema americano. Entre suas criações incluem-se as antológicas aberturas de *Vertigo* e *Psicose* de Alfred Hitchcock.

com que ele funcione como espécie de incubadora, cuja linguagem, em constante transformação, termina por inevitavelmente contagiar outras mídias.

Como no filme musical, o videoclipe caracteriza-se por um total descompromisso com a realidade. Nele, o embaralhamento de tempo e espaço produz uma montagem plena de energia e de total descompromisso com a continuidade. Privilegiando uma estética da fantasia, sua lógica é regida por uma dimensão sensorial onde prevalecem ambiências e estados de espírito (*feeling states*)²³. Sua dependência de visualidades arrojadas através de fotografia, efeitos montagem faz com que ele se constitua em *espetáculo* no sentido de que o público percebe e participa de seu senso de artificialidade (Bordwell; Staiger, 1985). Neste contexto, o videoclipe possui também muito em comum com o sonho: por seu alcance ilimitado, por sua descontinuidade estrutural (por exemplo, nas mudanças abruptas de contexto), por seu descentramento e por sua dependência estrutural dos mecanismos da memória (Kinder, 1984). Como afirma Ken Dancyger:

Ao se distanciar dos conjuntos de objetivos tradicionais de linearidade e foco na trama e sobre os personagens, o estilo MTV incorpora uma estratégia multiestratificada. Talvez haja uma estória. Talvez haja um personagem. Mas é mais provável que o senso tradicional de tempo e espaço, convenções usadas para referenciar tempo fílmico com tempo real, seja substituído por uma relação menos direta (Dancyger, 2011, p.165).

Grande responsável pelo apressamento do ritmo de montagem que contaminou todas as mídias nas últimas décadas, o videoclipe colapsa espaço e tempo, criando uma diegese própria que tem nos grandes saltos elípticos e no *jump cut*, suas figuras principais. Dialogando diretamente com a indústria musical, sua linguagem tem inovado também ao apropriar-se de operações típicas da mixagem musical, como *sampling*, alterações temporais, e a manipulação de imagens como se fossem trabalhadas por um DJ.

Numa era em que técnica e imagem tendem a sobreescrever sentido e conteúdo, em que significantes se sobrepõem a significados, questionar o status

²³ Numa referência à herança do cinema modernista europeu dos anos 60, Dancyger identifica a manifestação de operações relacionadas à dimensão espaço-temporal como fundadoras de um novo olhar que, em última instância influenciará o videoclipe. No caso de Antonioni (O Eclipse, 1962, Michelangelo Antonioni, Itália), observa o pesquisador, “o local e o ambiente assoberbam personagem e percepção. O espaço apaga o Gestalt do pensamento e o substitui por sua pura expressão. Desejo, expressão dos objetivos do personagem, é substituído por não desejo, não posso; o local substitui o tempo em importância” (Dancyger, 1997, p.189).

do videoclipe enquanto realista ou antirrealista torna-se uma conjectura despropositada, já que ele não só escapa a uma lógica referencial ou representacional como depende fortemente de outras formas midiáticas para existir (Darley, 2001). Regido por uma forte carga intertextual, “tipicamente pós-moderno” (Jameson), o videoclipe dialoga diretamente com a publicidade, em sua constante utilização de “ruínas” formais do cinema e de outros gêneros, a partir da citação, do pastiche e da utilização de imagens de arquivo. Neste sentido, seu papel transformador reside numa capacidade infinita de combinação de imagens onde o *sintático* e o *ornamental* predominam, resultando num alto nível de hibridismo semântico.

Criticado por alguns, valorizado por outros, o papel do videoclipe dividiu opiniões e produziu, especialmente nos anos 80, uma série de discussões de cunho político-social. Ann Kaplan, por exemplo, via no fenômeno uma prática saudável de externalização política por parte de uma juventude americana que se negava a incluir-se na ordem liberal predominante então. Para ela,

Longe de um incoerente fluir de imagens sinalizando uma esquizofrênica crise da linguagem, a recusa de jovens adultos em penetrar o reino do simbólico poderia representar uma quebra saudável dos limites confinados e das dicotomias que foram construídos originalmente para servir determinados objetivos burgueses em um momento histórico específico. Deste ponto de vista, portanto, a vitalidade dos vídeos de rock revela uma recusa da juventude em ser silenciada ou de repetir os velhos hábitos (Kaplan, 1987, p. 148).

Num outro registro, há de se perceber como o desenvolvimento do videoclipe coincide com o ritmo da metrópole. Numa analogia a Baudelaire e Benjamin, Nestor Canclini reflete sobre a mudança da dinâmica cosmopolita a partir das sensações provocadas pela grande cidade enquanto estrutura de montagem,

A cidade videoclipe é a cidade que faz coexistir em ritmo acelerado uma montagem efervescente de culturas de épocas distintas. Não é fácil compreender como se articulam os diversos modos de vida, mais ainda os múltiplos imaginários urbanos que são gerados (Canclini, 1997, p.89).

O cinema também possui toda uma relação histórica com o videoclipe. Os filmes de Richard Lester, em especial *Help* (1964, Richard Lester, Reino Unido), dos Beatles, são considerados precursores do gênero por trabalharem sobre uma estrutura em que a trama serve de pretexto para a fantasia dos números musicais,

apoiados em inúmeras técnicas visuais: efeito cortina, quadro dentro do quadro, foto *collage*, inversão tonal, mescla de material ficcional e documental, imprevisibilidade e fragmentação visual e narrativa.

O cinema experimental e de vanguarda foram marcantes para a constituição da estética do videoclipe: dos mergulhos no inconsciente de Luiz Buñuel e Maya Deren aos experimentos de Stan Brakhage e Andy Warhol, o gênero está constantemente reciclando seus recursos estilísticos e reavivando seu caráter reflexivo²⁴.

No que se refere à Hollywood, uma série de produções têm se servido há anos da linguagem do videoclipe. Precedidos por obras pioneiras como *O segredo do abismo* (1989, James Cameron, EUA), *Alien* (1979, James Cameron, EUA), *Top Gun - Ases Indomáveis* (1986, Tony Scott, EUA) e *O Exterminador do futuro* (1984, James Cameron, EUA), seguidos por *Titanic* (1997, James Cameron, EUA) e *Avatar* (2009, James Cameron, EUA), diversos *blockbusters* atuais como o *X-men: primeira classe* (2011, Matthew Vaughn, EUA) ou *Velozes e furiosos* (2001, Rob Cohen, EUA), valorizam o impacto sensorial provocado por uma dinâmica em que efeitos, ritmos e visualidade atingem um status igualitário - se não superior - ao de trama, personagens e diegese²⁵.

No cinema independente, *Natural Born Killers* (1994, Oliver Stone, EUA), constitui-se em película seminal no que se refere à hibridização do cinema com o videoclipe. O filme, uma crônica sobre dois assassinos em série, explora diversas questões midiáticas através de uma sátira bastante ácida sobre o papel da televisão na espetacularização da violência e na manipulação dos fatos através do olhar jornalístico. Para isso constitui-se em verdadeiro laboratório de hibridização, onde a linguagem de grandes eventos jornalísticos (por exemplo, o julgamento de OJ Simpson) mistura-se à do *sitcom*, dos desenhos animados e de imagens de TV dos anos 50. Tal compilação de estilos, combinada a uma intensiva utilização de recursos digitais (solarizações, mudanças abruptas de luminância, granulação,

²⁴ Os filmes experimentais, aliás, são comumente marcados por explorar as próprias possibilidades da mídia. Os filmes de Andy Warhol, por exemplo, constroem-se sobre uma base estilística tão oposta ao conteúdo, que a experiência de seus filmes se torna mais um comentário sobre o meio do que qualquer outra interpretação (Dancyger, 2011).

²⁵ Lembramos também de um tipo de cinema musical, que se afasta de sua estrutura clássica baseada na Broadway para aproximar-se de uma colagem de consagradas canções pop, como é o caso de *Moulin Rouge* (2001, Baz Luhrmann, EUA) ou que incorpora a música contemporânea a uma peça de época clássica (*O grande Gatsby*, 2016).

janelas dentro de janelas, etc.), numa película que cita diversos gêneros (aventura, faroeste, cômico, entre outros), faz com os limites entre “realidade” e imaginação sejam constantemente apagados. É a forma que Oliver Stone encontra para promover uma crítica político-social da sociedade americana, através dos próprios mecanismos midiáticos que a constituem. Pesa aí uma trilha sonora (nada menos do que 77 canções das mais variadas procedências, de Leonard Cohen, Lou Reed, Patty Smith e Peter Gabriel, a Nusrat Fateh Ali Khan, passando por árias de ópera) que, em diálogo com as imagens, coloca em relevo a forma saturada, heterogênea e altamente energética do videoclipe.

Tal linguagem aparece de forma significativa em *Os Fragmentos de Tracey e Tarnation*, obras que analisaremos à frente, e que se apropriam de tal dinâmica energética para construir uma crônica sobre dois jovens profundamente afetados pelos dilemas da adolescência sob o signo da destruição do núcleo familiar.

2.2. A montagem espacial

Uma das principais características do cinema é sua capacidade de articular imagens de forma sequencial. Para Lev Manovich (2002), entretanto, esta operação já não representa mais necessariamente uma instância dominante, na medida em que a linguagem audiovisual encontra-se agora inserida em todo um novo contexto regido pela esfera digital. Para o teórico russo, apesar de o século XX ter valorizado primordialmente a ideia de sequencialização - aquilo que Peter Greenway denominou “a tirania da janela” - este século deve ser marcado por uma estética fortemente espacializada.

A ideia de uma montagem espacial²⁶, ou *split screen*, onde a tela é recortada por dois ou mais quadros, não é uma novidade, data do próprio começo do cinema. O diretor francês Abel Gance, por exemplo, utilizou-se deste recurso para construir sua obra-prima, *Napoleon* (1927, Abel Gance, França), uma megaprodução exibida em três telas simultaneamente.

Normalmente associada à simultaneidade de duas ou mais ações, como em conversas telefônicas, ou a um acabamento gráfico mais elaborado, a montagem

²⁶ Optamos por utilizar a expressão criada por Lev Manovich.

espacial testemunhou fases de maior ou menor presença em razão de questões de base tecnológica ou comercial.

Após assistir a uma renascença nos anos 60 e 70 (*The Thomas Crown Affair*, *Woodstock*, *Carrie* e *The Andromeda Strain*), a montagem espacial volta a declinar até que, com o advento de novas tecnologias digitais no final dos anos 90, reaparece em diversos filmes baseados em novelas gráficas (*Hulk*), no cinema de arte/independente (*Timecode*, *Corra, Lola, Corra*, *O livro de cabeceira*), e nas séries de televisão (*24 horas*, e *CSI-Miami*, entre outros).

Qual a razão desta história de altos e baixos, questiona Bizzocchi (2009). A explicação reside, segundo ele, na diferenciação de duas modalidades históricas da produção cinematográfica. Uma relaciona-se ao chamado “cinema de atrações”, composto pelas primeiras obras do cinema, em que filmes de curta duração, eram exibidos em programações que consistiam de “uma série heterogênea de filmes curtos isentos de qualquer arco narrativo ou temático a uni-las” (Bizzocchi, 2009, p.6). Mais próximo do espetáculo circense, este cinema explorava a excitação da novidade tecnológica, em que o jogo lúdico, participativo, conclamava a consciência do próprio processo ilusório.

Com o desenvolvimento da linguagem clássica a partir de Griffith, o cinema de atrações perde fôlego, sendo relegado a uma posição marginal frente à expressão “monolítica de junções imperceptíveis” de um cinema cujo sucesso dependia diretamente da suspensão de crença para funcionar. Ao camuflar os traços artificiais da linguagem, as narrativas tornam-se transparentes, fazendo com que o espectador perca esta autoconsciência e distancie-se do envolvimento participativo e hipermediado que caracterizava o cinema de atrações²⁷.

Assistimos agora a um ressurgimento da montagem espacial marcado pelas mudanças culturais na produção, distribuição e recepção da imagem em movimento. Do ponto de vista da recepção, esta mudança paradigmática não representa impasse, já que o *desktop*, os videogames, as notícias televisivas, as histórias em quadrinhos e novelas gráficas nos condicionaram a ler muitas janelas

²⁷ Esta fascinação com a “atração” voltará a se manifestar em todo momento de introdução de novas tecnologias - da retomada da montagem espacial e das grandes telas nos anos 60 e, agora, através da interminável sequência de aprimoramentos tecnológicos que caracterizam o ambiente digital do século XXI.

ao mesmo tempo. A tela interativa e multifuncional tornou-se o paradigma dominante: uma audiência que se mostra capaz de navegar entre múltiplas janelas de um computador, certamente pode processar uma narrativa multiespacial.

Neste contexto, de uma “verticalização simbólica”, o binômio metáfora/metonímia nos parece útil para pensarmos as relações de substituição e coexistência no processo da montagem espacial. Ao se manifestar num eixo sintagmático, numa relação de contiguidade temporal, a metonímia estabelecerá uma relação direta com a realidade. Já a metáfora, funcionando num eixo vertical, portanto de seleção, a partir de transferência por analogia, será caracterizada por abstração de relações por substituição (Jakobson, 2005).

Entretanto, na linguagem cinematográfica estas noções binárias se complexificam. Há uma importante diferença entre texto e imagens: no texto o ouvinte procura manter em sua memória uma corrente contínua de signos. O que se memoriza não é necessariamente modificado enquanto signo. No cinema, entretanto, há uma grande diferença entre o que é visto e o que é guardado. Somos apresentados a um contexto supersaturado, onde a fluência de movimentos e a relação com aquilo que se encontra fora do quadro constrói uma experiência duracional do ver. Neste sentido, o cinema não se produz propriamente por contiguidade (a não ser no próprio interstício de dois planos), cada momento é experimentado por vez; já na montagem espacial,

... produz-se coexistência. As imagens *manifestadas*, não suas memórias, são colocadas em *relação metonímica*. [O cinema] em multicanais é a verdadeira contiguidade de imagem, enquanto [o cinema] de único canal é [regido] pela substituição de imagens. No cinema de canal único, apesar da memória dos planos ser produzida em contiguidade, suas imagens são substituídas de forma binária, uma passando seu afeto residual e sua inércia narrativa para a próxima (Rhodes, 1995, p.19)²⁸.

Assim, na montagem espacial, cada janela coloca-se em relação metonímica com a totalidade de janelas de uma *tela virtual* que contém não somente as janelas, como também seus *limites* manifestados. Diferentemente do

²⁸ Bizzochi se refere à montagem no quadro como cinema Multicanal. Interessantemente ele parece aludir à própria interface dos programas não-lineares de edição, onde os planos são colocados em uma única pista, lado a lado, enquanto que para se combinar diversas imagens em um quadro recorre-se ao somatório de várias pistas superpostas.

“didatismo” e do centralismo²⁹ da montagem temporal, a construção espacial permite ao espectador, então, uma relação participativa e consciente do conjunto: descoladas de sua dimensão ilusória, as imagens transformam-se em *semas*, blocos de informação visual que, através de inúmeras articulações possíveis, conversam entre si.

Aqui um aprofundamento sobre o conceito de *janela* nos ajuda a melhor situarmos a relação entre imagem e montagem espacial. Qualquer que seja seu formato, o quadro cinematográfico define os limites recortados do mundo que se fazem legíveis. Na sala escura do cinema, estes limites se dissolvem ao olhar do espectador que assim mergulha na diegese da obra³⁰.

O diálogo entre cinema e pintura no que se refere à questão da representação tem produzido uma fértil discussão ao longo de muitos anos. O cinema remonta, através da fotografia, a uma versão corrigida da chamada *perspectiva artificialis* formulada pelo Renascimento, cujo senso de profundidade se legitimava por uma imitação do efeito estereoscópico da visão humana e que determinava também a forma retangular e proporcional dos primeiros formatos standard (Biosca, 1996).

Para André Bazin a pintura tradicional é claramente delimitada por sua moldura, o que implica no fato de que ela comporta uma imagem não extensiva, que não “cresce” para fora destes limites. Segundo o teórico francês, esta natureza centrífuga da imagem pictórica, funciona no sentido de “se não criar, pelo menos enfatizar a diferença entre o microcosmo da pintura e o macrocosmo do mundo natural do qual a pintura vem a tomar seu lugar” (Bazin, p.165, 1967).

Já no cinema este fenômeno se inverte. O quadro cinematográfico tem uma relação indexical com o referente, seu recorte reforça, pelo menos em sua fenomenologia, a existência de uma extensão da imagem, o chamado *fora-de-quadro*, elemento muito bem explorado por determinados diretores como Michael Haneke (*Caché*, 2005, França), estudado aqui.

²⁹ Neste sentido, lembramos de Walter Benjamin que compara o cinema a uma esteira de produção da ordem capitalista.

³⁰ Já ao assistirmos um DVD em casa temos uma maior consciência do artifício, dos limites do quadro, pelo tamanho da tela e pela concorrência de outros estímulos que não se produzem na experiência isolada do cinema.

No cinema o quadro é medido em função da figura humana: closes, planos médios, planos americanos (da cintura acima) - a lógica revela a antropomorfização de uma linguagem que se mira na centralidade do sujeito. Esta linguagem, operacionalizada pela dinâmica da montagem, define o andamento dramático de um filme: com as diferentes escalas e ângulos, vai-se da intimidade ou do detalhamento informativo do close até a “frieza”, o distanciamento emocional, ou a simples dimensão panorâmica de um ambiente, proporcionados pelo plano geral.

Existe, porém, uma importante “variante” da montagem espacial constituída pela *montagem dentro do quadro* no momento da filmagem. Historicamente, as janelas aparecem em diferentes cinematografias como metáforas do próprio cinema ou como recursos cuja dinâmica visual pode ser utilizada de forma especialmente expressiva. Orson Welles e Sergei Eisenstein são exemplos de diretores que valorizam a composição do quadro, cada um a partir de preocupações bastante distintas.

Famoso por antecipar uma questão muito atual, aquela do desvanecimento do sujeito contemporâneo, *Cidadão Kane* (1940, Orson Welles, EUA) constrói-se a partir de um regime de virtualidade, um conjunto de *impressões*, um conglomerado de narrativas que se expressam na forma de “enquadramentos da memória” onde a constituição ontológica do personagem-título é colocada sob questão.

O filme é perpassado por inúmeras metáforas de janela, forma de mobilizar o olhar do espectador através de uma consciência da imagem em si: janelas, painéis de vidro, cabines de telefone, espelhos, tornam-se ferramentas metaficcionalis que expõem o artifício de contar uma história visualmente, da mesma forma que contribuem para fragmentar a centralidade do personagem-título.

Obra fragmentária e inovadora, na medida em que constrói a história de um mito a partir de diversos olhares de forma não linear, *Cidadão Kane* (1940, Orson Welles, EUA) é lembrado por sequências antológicas como a da partida de Kane do lar maternal. Nela Thatcher, o banqueiro que se responsabilizará pelo jovem, conversa com os pais na sala da casa da família Kane, antes de levá-lo

consigo. Construída em um único plano de grande profundidade de campo³¹, deixando em foco toda a perspectiva de ponto de fuga, a imagem revela a mãe e o banqueiro próximos à câmera, o pai em posição intermediária e ao longe, através de uma janela, Charlie que brinca com bolas de neve. Por ser um único plano contínuo, a sequência não possui cortes: toda a ação se dá sem recorrer às tradicionais figuras da montagem clássica responsáveis por “suturar” o sentido (o plano/contra-plano, as mudanças de perspectiva, os “raccord” de olhares, etc.). O que Welles almeja aqui exemplifica um tipo de recurso que privilegia a *mise-en-scène*, onde a ambiguidade da imagem contínua precede a montagem tradicional. Tal unicidade de ponto de vista exige uma maior participação do espectador, deixando-o livre para escolher o que ver em determinado momento³². Feito de forma convencional teríamos nesta cena, pelo menos quatro planos em articulação sequencial: o conjunto mãe/banqueiro, o pai, o menino e a totalidade da *mise-en-scène*, na forma de plano geral.

Em outra cena, uma das mais marcantes do filme, o protagonista, após ter sido abandonado pela esposa, atravessa um corredor sob o olhar dos funcionários de sua mansão. Claramente afetado, o velho homem passa por dois espelhos colocados face a face, nos lados opostos do corredor. O que se vê é a multiplicação da figura do magnata ao infinito - uma estrutura em abismo que metaforiza a infinidade de leituras possíveis do personagem. Esta imagem, de certa forma desmaterializa o sujeito e antecipa o corte radical que o cinema fará após a guerra, a partir das cinematografias que colapsaram a dimensão espaço-temporal do referente, relativizando a própria solidez das formas representativas³³. Imagem irracional, ela nos remete

³¹ A profundidade de campo refere-se ao alcance do foco da imagem. No caso de Welles, o foco se dá à distância, no plano “infinito”, permitindo que todos os elementos visualizados na imagem contribuam para sua “montagem dentro do quadro”.

³² Welles era admirado pelo crítico André Bazin que lhe dedicou um livro e diversos escritos. Isto porque ele via na utilização do plano-sequência e na profundidade de campo de *Cidadão Kane*, a verdadeira missão do cinema:

“O esgarçamento da imagem em profundidade, combinado com o foco quase perpetuamente em contra-plongée cria em todo o filme, uma impressão de tensão e conflito como se a imagem se rasgasse.” (Bazin, 1967, p.86).

³³ O uso dos espelhos tem um impacto central em outro filme de Welles. Em *A Dama de Shanghai* (1947, Orson Welles, EUA), com Rita Hayworth, a sequência final acontece dentro de uma casa de espelhos de um parque de diversões.

Enquanto Elsa e seu marido Bannister trocam tiros, eles são capturados em uma rede de reflexões infinitas. Neste contexto,

Os espelhos reais dentro da casa de diversão são dispostos em camadas sobre o próprio dispositivo reflexivo cinematográfico. A pureza da imagem-cristal de Welles metaforiza o contexto do filme. Os espelhos refletem opticamente os personagens, representando uma extensão dos temas de traição e engano que permeiam a trama do filme. O real se torna o virtual na medida em que os

invariavelmente aos jogos lógicos de um Borges ou Cortazar, e, por extensão, aos conceitos pós-estruturalistas sobre a natureza arbitrária da língua, em sua “corrente interminável de significantes”. Mais atual do que nunca, dialoga, por fim, com a multiplicidade de janelas que no mundo digital promove um incomensurável jogo de conexões hipertextuais.

Não nos esqueçamos de que a obra de Welles é atravessada pela noção de “verdades e mentiras”. Adepto da prática da magia, o diretor americano situa-se no universo daqueles artistas cujo olhar concentra-se na desconstrução do realismo através de um recorrente jogo temático ou visual (*O processo, Mr. Arkadin, Dom Quixote*, entre outros) que constantemente questiona os limites da verdade. Sua última obra *Verdades e mentiras* (1973, Orson Welles, França), um pseudodocumentário, explora a falsificação de obras de arte numa narrativa em *mise-en-abyme* que desconstrói e falsifica a si mesma através de elaborada montagem.

Já Eisenstein, em sintonia com o pensamento construtivista, navega em águas mais complexas. Partindo de um olhar intelectual, o diretor soviético foi pioneiro em pensar as relações internas dos elementos do plano enquanto *conflito* de direções gráficas, volumes, massas, escala de planos, profundidade de campo, e da relação entre luz e escuridão (Eisenstein, 2002). É óbvio, entretanto, que, neste contexto, Eisenstein certamente não pensava em uma montagem dentro do quadro *per se*, mas a partir de uma abstração correlata, em que a sequencialidade e o efeito acumulativo de sobreposição de imagens produziram um determinado efeito sobre o espectador³⁴. Isto se revela em sua procura por uma “pictorialidade” presente em algumas de suas modalidades de montagem (rítmica, métrica, tonal, atonal) onde “uma cinematografia verdadeira só começa mesmo com a colisão de várias modificações cinematográficas de movimento e vibração. Por exemplo, o conflito ‘pictórico’ entre uma figura e o horizonte” (Eisenstein, 2002, p.85).

corpos dos personagens são refratados em intermináveis reflexões, mas o virtual também retorna ao real, quando espelhos e corpos são destruídos (após o tiroteio) (Kozberg).

³⁴ Para o diretor soviético ‘a ideia (ou sensação) de movimento nasce do processo de superposição, sobre o sinal, conservado na memória (...)’ Numa comparação com a pintura de Toulouse Lautrec, Eisenstein percebe como “as várias partes anatômicas de um corpo são representadas em circunstâncias (posições) espaciais, temporalmente variadas, disjuntivas” (Eisenstein, 2002, p.53).

Na visão de Eisenstein, a montagem atinge níveis detalhistas de abstração em que concorrem a existência material do referente e sua leitura promovida pela apropriação semiótica/gráfica das articulações. Assim, o encontro entre a forma *orgânica* (a existência natural) e a *lógica da forma racional* (a tendência criativa), produziria uma *dialética da forma artística* regida pelo que denomina *Dinamismo*, aquilo que se manifesta “não somente no sentido de um continuum espaço-temporal, mas também no campo do *pensamento absoluto*... como uma dinamização da inércia da percepção, da ‘visão tradicional’ em nova visão”. Uma ilustração de tal processo aparece em *Outubro* (1927), onde a articulação entre a imagem de uma metralhadora e de um soldado que a opera, montados em alternância e em pequeníssima duração (aproximadamente 2 fotogramas cada) termina por não somente replicar o efeito dos disparos, como também produzir uma abstração, uma proto-*collage* na forma de homem-máquina. Assim, apesar de pensar a montagem em termos sequenciais, a montagem em Eisenstein define-se também por uma forte articulação entre espaço e tempo.

A multiespacialidade adicionada à multitemporalidade da montagem espacial, “amarrando” situações pertencentes ao mesmo evento ou não, simultâneas ou não, cria toda uma nova rede de articulação de sentidos, onde presente e passado podem concorrer lado a lado, numa disposição que propicia uma inusitada leitura dos acontecimentos. Um mesmo evento recortado em diversas perspectivas evoca um olhar analítico do espectador que escolhe a relação espacial a cada momento, multiplicando em várias vezes as possibilidades conotativas do conjunto. Mais do que isso, produz-se uma forte consciência dos limites de cada imagem. A quebra da perspectiva única, obriga o espectador a estabelecer uma nova relação com o que é mostrado.

É importante notar como o processo de espacialização enfraquece a velha estrutura de causalidade da narrativa. Na medida em que a cognição dos eventos se dá através de uma *assemblage* fenomenológica,

Este procedimento de enquadramento e isolamento destaca a percepção de uma intensa e saturada rede de associações, reduzindo, porém, a aplicação de uma *schemata* temporal sequencial; ele aumenta a percepção do espaço, mas enfraquece a percepção do tempo télico e paratélico... o filme torna-se uma série de fotografias, uma série de “*tableau*” (Grodal, 2009. P.211-12).

Aqui, a referência à noção de imagem-tempo e às analogias que Gilles Deleuze faz à montagem podem-nos ser úteis. Deleuze equipara o cinema à própria percepção neurológica do cérebro. Neste contexto, o filme funciona como um sistema perceptivo do mundo *per se*. É ele (filme) que *percebe*, como uma mente autônoma, as coisas através do olhar da câmara que estabelece o foco e o transmite ao espectador. Dentro desta lógica, a audiência renuncia a sua percepção ativa e permanece somente na percepção da memória. Numa análise do fenômeno perceptivo, o pensador francês promove uma analogia onde compara o binômio fotograma/filme à ideia de conjuntos fechados que se comunicam com um todo aberto (do qual os conjuntos são selecionados). Sua leitura da montagem clássica, do corte invisível³⁵, iguala-se ao conceito de imagem-movimento, onde o corte ao promover continuidade entre imagens suporta as relações sensório-motoras, num cinema identificado com relações *causais*. Com o Neorrealismo nasce um tipo de imagem organizada em torno do que denomina tempo puro, na acepção Bergsoniana de *durée*, um tempo heterogêneo, não quantificado pelos relógios. Deleuze descreve a imagem-tempo como uma imagem direta do tempo, como resultado de um “intervalo irracional” - irracional porque separa dois elementos sem pertencer a nenhum deles.

Inicialmente pensada em função do cinema sequencial pós-45, a imagem-tempo é caracterizada por uma desarticulação das relações tradicionais sensório-motoras, dependentes de ação-reação. O corte, sob este regime, promoveria um choque, uma interrupção lógica do “pensamento” do plano, provocando no espectador uma conscientização do tempo externo à diegese fílmica.

Segundo Rhodes (2005), a montagem espacial intensificaria este fenômeno disruptivo. No caso de um mesmo evento, como vimos acima, as imagens ao serem combinadas no mesmo hipoquadro, produziriam tempos disjuntivos, desarticulados, colocando em questão as noções de presente-passado, imaginário-realidade, causa-efeito.

Na imagem-tempo pensada por Deleuze a partir de obras como as de Antonioni ou Rossellini, cada plano é lançado para fora de sua articulação sequencial, perdendo a conexão com seus planos limítrofes, em função de uma

³⁵ Este é o corte em *Raccord*, que se dá em continuidade temporal - de olhar, de posição, de direção etc. - de forma a camuflar a própria consciência do artifício.

força disjuntiva caracterizada pelo que denomina intervalo irracional. Em uma imagem que já não é organizada pela dimensão sensório-motora, que não se baseia mais na ação e nem no *desejo* dos personagens, o que resta, segundo o pensador francês, é uma pura expressão do tempo. Isto faz com que, mesmo numa estrutura de sequencialidade, as imagens assumam características autônomas, desloquem-se deste contexto. Este “pulo” para fora é reinterpretado por Rhodes em analogia com a montagem espacial: as imagens, agora, verdadeiramente contíguas no espaço, desenquadrariam umas às outras resultando numa dinâmica que enfraqueceria as relações conectivas de nexos racionais, produzindo assim uma lógica totalmente diferenciada daquela ditada pelos preceitos da sequencialidade.

Peter Greenway é reconhecidamente um pioneiro na utilização da montagem espacial. Seu diálogo com a força pictórica das imagens através de uma reaproximação com a pintura resultou numa verdadeira reinvenção do cinema. Ao concentrar-se numa busca pela expressão visual, Greenway cria um novo patamar na forma de se contar uma história. Em *O livro de cabeceira* (1996, Peter Greenway, Reino Unido) a personagem principal, Nagiko, volta a um velho editor de livros que ela havia conhecido na infância. Nesta sequência, a presença da protagonista em uma janela é contraposta a outras que, em detalhes, revelam os procedimentos de encadernação que ela havia presenciado no passado. Rhodes parte deste exemplo para mostrar como a disposição das imagens, quando colocadas simultaneamente e em contiguidade dentro do quadro maior (hipoquadro), termina por se expor, destacar-se, trazendo à tona a dimensão formal, numa simultaneidade “impossível” entre presente e memória, “real” e virtual. Aqui, onde o olhar já não se vê “enganado” pelo ilusionismo da tela que se apaga, a expressão da imagem-tempo, encontraria, segundo o acadêmico, ressonância.

As ideias de Roland Barthes também nos servem de base para pensarmos a multiespacialidade, a partir da noção de *Terceiro Sentido*. Também chamado de *obtusos*, aquilo que vai além dos sentidos simbólicos e denotativos, que se revela a partir da dimensão acidental da imagem fotográfica, este terceiro sentido é o que fura, o *touché* lacaniano, aquilo que da irrepresentabilidade da imagem-tempo Deleuziana emanaria. Em seu texto, Barthes estabelece uma analogia entre o obtuso e o “centro de gravidade” idealizado por Eisenstein, onde a ideia de uma

“leitura vertical” faz com que “... o *centro de gravidade* seja transferido do espaço entre os fragmentos [planos] para dentro do fragmento, (...)” provocando a acentuação deste fragmento. Na montagem espacial este terceiro sentido se expressa no próprio intervalo intersticial onde a razão não alcança. Aqui,

O espectador não se submete mais ao esquema sensório-motor - já que não há mais um investimento na ação - ele é colocado em um estado de interação onde a relação entre as imagens deve ser avaliada no que se refere ao seu próprio centro perceptivo. O espectador, de certa forma, existe dentro do corte (Rhodes, 2005, p.32).

Resumindo, o que a imagem-tempo reorganiza na situação multiespacial é uma mudança de percepção; a multi-imagem torna-se “pensante”, produz-se em relação com o real, mas *deixa* de ser real na medida em que reconfigura o tempo em seu arranjo cinematográfico.

2.3.

A fragmentação da imagem e a crise do sujeito em *Os Fragmentos de Tracey*³⁶

Tal e qual o meu pai! Está sempre a dizer que sou de exageros. Está sempre a dizer: "Tracey, não sei no que acreditar." Como é que distinguimos o que é real do que não o é, quando temos o mundo inteiro dentro da cabeça? (Narração do filme)

A afirmação acima encapsula perfeitamente um dos enfoques centrais em *Os Fragmentos de Tracey* (2007), filme canadense dirigido por Bruce McDonald: a narrativização do universo conturbado de uma adolescente em crise visto a partir de seu processo mental. A adaptação, feita por Maureen Medved, autora do romance originário, procura repetir a estrutura episódica, fragmentária e não linear

³⁶ Adotamos a denominação dada por Errando (2012) em sua concepção de *Raccord Ontológico*, onde hipoquadro refere-se ao quadro hospitaleiro que se confunde com a tela, e hiperquadro, àqueles fragmentos contidos dentro do primeiro. Nossa análise de *Os Fragmentos de Tracey* pretende levar em consideração os três instrumentos propostos por Jim Bizzocchi (2009) em seu trabalho *The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen*. Num primeiro nível levamos em conta a variável *narrativa*, de como sequências funcionam internamente e entre si no que se refere à trama, personagens, diegese e emoção. Depois, a variável *estrutural*, onde se analisam as relações temporais e espaciais entre os fragmentos e sua relação com a construção sonora. Finalmente a variável gráfica deverá focar os quadros quanto a seus formatos, suas distribuições e quantidade, forças vetoriais, tempo de duração, cor, textura, relações com o hipoquadro, entre outras variáveis gráficas. Gostaríamos de destacar a não necessidade de que tais variáveis estejam presentes concomitantemente ou em mesma proporção em todos os blocos analíticos. Por fim, e mais importante, almejamos uma síntese interpretativa das sequências a partir da combinação destas três variáveis com as dos conceitos teóricos desenvolvidos anteriormente (e.g.; questões ligadas às novas tecnologias, às narrativas modulares, à memória, etc.).

do texto original, onde uma adolescente em crise foge de casa à procura de um irmão desaparecido por seu descuido em vigiá-lo.

Sentada em um ônibus, envolta por uma cortina de chuveiro, Tracey Berkowitz (Ellen Page), dirige-se ao espectador em tom de desabafo na forma de um monólogo confessional que irá perpassar a obra, ora em *in* ora em *off*. É a partir deste eixo central - poderíamos denominá-lo hipotexto primário - que se proliferam os outros eventos, resgatados de modo a simular a forma obsessiva e profundamente emocional de um sujeito em crise.

Assediada pelos colegas de escola, renegada pelos pais, o filme materializa em forma de crônica hiper-realista, o *teenage angst*, a ebulição de uma adolescência sofrida. Sua complexa montagem, a partir da fragmentação interna do plano em inúmeras janelas, evoca diversas situações que, fora de ordem cronológica, procuram resgatar uma série de eventos: Tracey sendo *bullied* na escola; sua relação problemática com os pais; o desejo por Billy Zero (Slim Twig) garanhão da escola com quem mantém relação sexual no momento em que deveria estar vigiando o irmão pequeno, etc.

Reportando-se ao cubismo, à colagem, à linguagem dos videoclipes e à história do cinema experimental, *Os Fragmentos de Tracey* desconstrói a unicidade da perspectiva tradicional, colocando o espectador numa relação de interatividade com a imagem, num universo marcado pela pluralidade espacial e sonora: tal qual a imagem, o som valoriza uma construção em multipistas, numa estrutura barroca e fragmentária³⁷ onde os “ruídos da língua” trabalham repetições, sobreposições impressionistas e toda uma série de recursos de *desenho* sonoro.

Os Fragmentos de Tracey parece dialogar com o *meltdown* da psique do sujeito contemporâneo em que o excesso informacional e a desestabilização de paradigmas produzem um enfraquecimento das relações causais. Atualizando o olhar modernista de captura do ritmo da vida moderna, a relação entre internalidade x externalidade parece dar um passo adiante num universo em que

³⁷ A ideia dos “cristais fragmentados” nos permite estabelecer uma conexão, considerando-se distancias formais e históricas, com *Cidadão Kane*, onde a quebra de unidade reflexiva do personagem (representada através de espelhos, janelas e molduras), remete a uma plurivisão. As duas obras, é claro, se diferenciam em seus objetivos: a canadense, a representação da fragmentação interna da protagonista e a de Welles, a externa.

os dois conceitos são dissolvidos, onde se minam “certezas”. Este tipo de disfunção expressa-se na implosão da memória e na repetição obsessiva de eventos-chave dentro do filme, num colapsar sintático que encontra na metáfora digital sua clara tradução: o universo mental transforma-se numa rede de relações rizomáticas, descentralizadas, multireificadas. É à simulação da saturação imagística do século XXI que o filme se reporta, na forma de uma crise linguístico-existencial: a repetição de determinadas palavras, expressões e imagens, espécie de gagueira psíquica, caracteriza-se enquanto disfunção da linguagem, um *glitch* (erro) na leitura da database mnemônica ou um *bug* na formulação do algoritmo.

A construção em janelas assume aqui um papel distinto: diferentemente da janela ontológica espelho-sobre-o-mundo de *Cidadão Kane* ou do olhar voyeurístico de *Janela indiscreta* (1954, Alfred Hitchcock, EUA), as janelas-hiperquadro de *Os Fragmentos de Tracey*, recortam os corpos de forma esquizoide, numa espécie de abismo simulacral.

Sua montagem, que contabilizou nove meses, num contraste impressionante com as meras duas semanas de filmagem, manifesta-se na forma de *raccord ontológico*, a partir de uma operação em que os planos são recortados internamente por outros planos, nas conformações mais diversificadas possíveis: manipulam-se os hipoplanos em seus tamanhos, texturas, coloração e luminosidade; em suas escalas - mais fechados maior visibilidade, mais abertos, menor; em suas temporalidades, nos tempos de duração interna ou da frequência com que aparecem e desaparecem sobre determinada imagem, no *delay* entre dois hiperplanos a partir da mesma ação, na utilização de *fast* ou *slow*; nas diversas composições sobre o próprio hipoplano; em suas aplicações enquanto elementos de transição entre cenas; na complexidade de seus grafismos, remetendo ao universo do *design* e à arte modernista; no desdobramento de um mesmo evento a partir da complementariedade hipo/hiperplanos; no aproveitamento das molduras como elementos gráficos; na utilização dos fundos negros como figura de linguagem, de abstenção; na utilização de escrita e outros grafismos sobre as imagens.

Um dos efeitos decorrentes da montagem espacial acontece a partir da co-presença de diversos enquadramentos de uma mesma ação enfocada. Este olhar

multiperspectivista de uma mesma ação oferece uma solução diferenciada daquela imposta pelo MRI³⁸, onde a seleção e a organização dos planos é feita através de uma sequencialização temporal. Aqui a distribuição de diferentes pontos de vista demanda do espectador uma atitude mais participativa, estabelecendo uma outra relação com a imagem num contexto em que a ilusão do olhar imersivo, unificador e naturalizante da montagem clássica é substituída pela coexistência de diversas imagens, obrigando o observador a estabelecer seu próprio “corte”, como num programa de televisão ao vivo³⁹.

A título de exemplo destacamos um determinado momento (4:25 mins.) em que Tracey retorna à casa, após perder-se de Sonny. Num primeiro momento sua correria é apresentada sob três pontos de vista, numa articulação em que uma das imagens ainda é alternada, em cortes rápidos, e em efeito de choque, com o rosto de Sonny, e um cachorro latindo (figuras 1 e 2). A ação subsequente, de abrir a porta, divide-se em quatro planos internos e relativamente correspondentes em sua mecânica: a tela compõe-se em um recorte retangular superior enquadrando o cabelo de Tracey (imagem que funciona como uma espécie de vinheta gráfica), e uma tríade inferior formada por um plano médio lateral, um plano geral de corpo inteiro e um plano detalhe de mão abrindo a porta, tudo em tempos levemente diferenciados. O processo torna-se ainda mais elaborado com a ocorrência de cortes internos sequenciais dentro dos três hipoplanos inferiores: o plano detalhe dá lugar a uma visão mais aberta do plano geral, o plano de corpo inteiro é substituído pelo primeiro plano e este, em sua posição original, é substituído por um plano dos pés da personagem. A ação é finalmente consumada com o atravessar da soleira em todos os planos que terminam por desaparecer em *fade* e em ordem sequencial, sobre o fundo negro do hipoplano (figura 3).

³⁸ MRI, modo de representação institucional é a forma como Noel Burch se refere à construção clássica da narrativa cinematográfica.

³⁹ A “edição” de eventos ao vivo ou de novelas é feita a partir de um console que controla ao mesmo tempo diversas câmeras. Um técnico responde às chamadas de um diretor que escolhe, em tempo real, a câmera que permanecerá “no ar” durante determinado período. Como se vê, a dificuldade de tal tipo de operação reside na instantaneidade de tais decisões.



Figura 1: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 2: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 3: *Os fragmentos de Tracey.*

Como se pode ver, esta operação transmite um pouco da complexidade da montagem, já que, além do posicionamento e sincronismo da ação nos quatro planos, observam-se também os cortes internos, lineares, de três hipoplanos. Se fôssemos considerar como cortes o aparecimento e o desaparecimento das imagens combinados aos cortes internos de cada plano, teríamos 11 cortes sequenciais em 10 segundos, numa construção mais comum e menos expressiva do que a escolhida.

Mais do que isso, é interessante observar o funcionamento da montagem interna enquanto produtora de sincronismo. A coexistência de tais imagens dinamiza o processo, intensifica a expressividade do gesto, produzindo uma montagem que se dá a partir de uma complexa combinação daquilo que o olhar escolhe e daquilo que é produto da imagem total em seu formato mosaico. A multiplicidade das imagens internas, cada uma visualizada como um pequeno quadro traz ao olhar a limitação do frame e com tal o artifício da imagem.

A utilização desta técnica de montagem contribui também para a construção de uma narrativa cuja sensibilidade reflete a psique de gerações nascidas a partir dos anos 80 nos centros urbanos do mundo ocidental, cujas vidas coincidem com a popularidade do computador, da internet e das mídias móveis. Denominadas de X e Y, estes grupos já cresceram habituados à forma

fragmentária de atuar e experimentar o mundo, ou seja, seu sentido de tempo e espaço ordenado pelo *multitasking* já se diferencia profundamente do dos “baby-boomers” e de gerações anteriores, cujos ritmos, ditados primordialmente por um domínio mecânico, refletem transformações significativamente menores daquelas enfrentadas pelas gerações nascidas nos últimos trinta anos. Possuindo também laços mais estreitos com o universo consumista, os jovens foram também condicionados por um processo intensificado, a partir dos anos 80, da mercantilização de “tendências”, do universo *fashion*, do fetichismo tecnológico, e de uma explosão sem precedentes da esfera do entretenimento e da espetacularização da vida. Apartadas de uma relação mais aprofundada com o sentido de história e com as questões ideológicas que marcaram o mundo durante boa parte do século XX, estas gerações são donas de um senso de pragmatismo, uma relação direta com o fazer, com ênfase na fisicalidade dos esportes radicais, no prazer da dança e da música e numa contínua procura do prazer através de intensificação sensorial.

Incorporados ao mundo publicitário, tais estados de espírito, são reprocessados, via montagem, *mise-en-scène* e efeitos especiais, em peças audiovisuais que constroem um imaginário de natureza delirante. Criadas no sentido de intensificar e explorar a identificação entre prazer sem limites e desejo consumista, tais peças invocam, via estética do videoclipe, fantasias surrealistas. Longe de sermos aqui exclusivamente apocalípticos - afinal, esta mesma demanda do fazer, tem promovido um grande envolvimento dos jovens em questões relacionadas à ecologia e a novos questionamentos da ordem econômico/social - constatamos que, pelo menos em parte, tais construções publicitárias/televisivas (os *reality shows* de esportes radicais, os videogames, por exemplo) desaguardam em uma ecologia epistemológica que termina por determinar uma relação com a realidade onde o sujeito cada vez se divorcia da própria dimensão do “real”. A visão de um mundo simulacral dissolvido em imagens que já perderam contato com seus referenciais, como teorizou Baudrillard, parece se manifestar na fragmentação excessiva da informação, numa cultura centrada em excessos narcisistas, e na desestabilização da esfera da autonomia e da privacidade, produto de novas práticas decorrentes dos processos digitais de comunicação.

A primeira sequência de *Os Fragmentos de Tracey* constitui-se num prólogo na forma de mosaico, espécie de *overture* indexical antecipadora de

diversos eventos dramáticos do filme, cuja estrutura, hiperfragmentária e rápida, adianta a natureza intensificada de sua montagem espacial. Seu caráter condensado, rítmico, faz deste um dos momentos mais gráficos do filme.

Dividimos a sequência em cinco blocos diferenciados:

(1) O barulho de vidros quebrando é ilustrado por uma rapidíssima inserção de quadros solarizados em sincronia com a marcação do som (Figura 4). Uma trilha dramática em sintetizador cresce em progressão que termina com um *zoom in*⁴⁰ digital em que Tracey num *plano americano*⁴¹ frontal é aproximada até quase tomar a tela. Neste momento ouvem-se vozes em eco e a continuidade desta progressão é interrompida pelo hipoquadro em prolepses, em que vemos Tracey lançar uma garrafa que se quebra (Figura 5). O estouro da garrafa é responsável por desencadear uma espécie de efeito de cintilação de hipoimagens que misturam diversos planos de Billy Zero, do afro-americano que está no ônibus com Tracey, de um cachorro que late e, finalmente, de Tracey, que num *plano médio*⁴² frontal, enrolada pela cortina de chuveiro endereça a plateia a expressão “*Fuck you*” quatro vezes, sendo que na última sua voz repercute em eco sobre um novo contexto (Figura 6). (2) Este último quadro de Tracey articula-se, por sua vez, com o encontro com Lance, um desocupado que conhece na rua e que a abriga em seu apartamento. Preservando, curiosamente, a regra clássica da continuidade de olhares, tais hipoquadros, - ela no canto inferior esquerdo e ele no superior direito – respeitam, mesmo que de uma forma subvertida, a regra do eixo⁴³ (figura 7). A fala de Lance se repete 3 vezes (*Apanhar um avião*), a imagem dela corta em *jump cut*⁴⁴ para sua mão com o cigarro. O fundo deste diálogo consiste numa imagem desfocada tirada da janela do ônibus. (T) - *Não foi realmente meu erro. (L) Eu tinha um carro, mas arrebentei com ele. (T) Eu vim de um “buraco”*. Sobre estas falas ouve-se um “ploc”, uma batida intermitente, que conecta ao terceiro momento da abertura. (3) Nela vemos em hipoplano um jantar da família em que percebemos que a batida que sobrepunha a cena anterior consistia da ação da mãe que, de forma agressiva e desleixada, joga purê de batata nos pratos. A imagem

⁴⁰ *Zoom in* é a aproximação ótica de um objeto ou indivíduo.

⁴¹ *Plano americano* é um recorte de enquadramento que se dá a partir dos joelhos do personagem

⁴² O plano médio recorta a personagem da cintura para cima.

⁴³ A regra do eixo é fundamental para a “costura” espacial na montagem clássica. Num diálogo entre dois personagens estabelece-se um semicírculo imaginário a partir da linha traçada entre estes. Na filmagem (e a montagem deve levar isto em consideração) a câmera só poderá ser posicionada dentro deste semicírculo de modo a produzir *continuidade* (na forma de complementariedade direita-esquerda/esquerda-direita) de seus olhares.

⁴⁴ Um *jump cut* é o corte dentro de um plano originalmente contínuo e único.

desaparece dando lugar a outras duas que, ocupando espaços diferentes mostram o pai sentando na cama e o rosto de Tracey no travesseiro, cujo olhar como constataremos, em repetição mais à frente, é complementado pela imagem noturna de um poste de eletricidade contra um céu de nuvens em alta velocidade, e a imagem do presente em que a protagonista, no ônibus, olha para a câmera (há uma justaposição aqui entre presente e passado, há um pensamento) (figura 8). Em determinado momento ouve-se o pai: - *Estuprada, assassinada, é isso que você quer*. O hipoplano é tomado por estática. Ouve-se Tracey: *Tenho que fazer isso agora?* (4) A aparição quase subliminal (ou seja, extremamente rápida) de planos do gorro do irmão entra em sincronismo com o som de vidro estilhaçando. Após isso, quatro quadros de tamanhos diferentes mostrando o pai segurando o gorro do filho, suas mãos em detalhe, a mãe que se senta num sofá e uma silhueta fora de foco da mesma contra uma cortina que deixa transluzir luz amarronzada (figura 9). (5) Corta para um primeiro plano de Tracey em hipoquadro olhando para a câmera, sua imagem sendo tomada por diversas pequenas imagens repetitivas, uma composição em diferentes escalas de um jogo de tabuleiro, entrando e saindo em momentos diferentes, criando um *ensemble* visual (figura 10). Tracey: *Why would I lie to you?* Logo após, a montagem se intensifica, não só pela quantidade, frequência e velocidade da aparição dos quadros como também pelo advento de imagens em formatos de triângulos e retângulos, todas revelando detalhes da mesma tomada geral de Tracey correndo (figura 11). Estas vão sendo substituídas por diversas imagens de uma boneca e de um corvo, de um “painel” de história em quadrinhos e de um sutiã (figura 12).

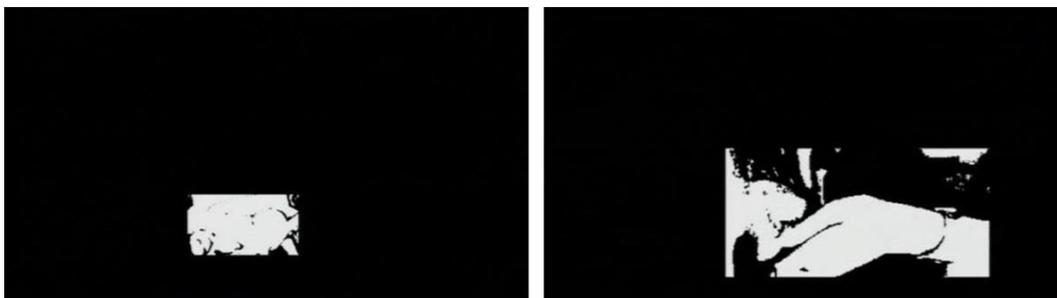


Figura 4: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 5: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 6: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 7: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 8: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 9: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 10: *Os fragmentos de Tracey.*

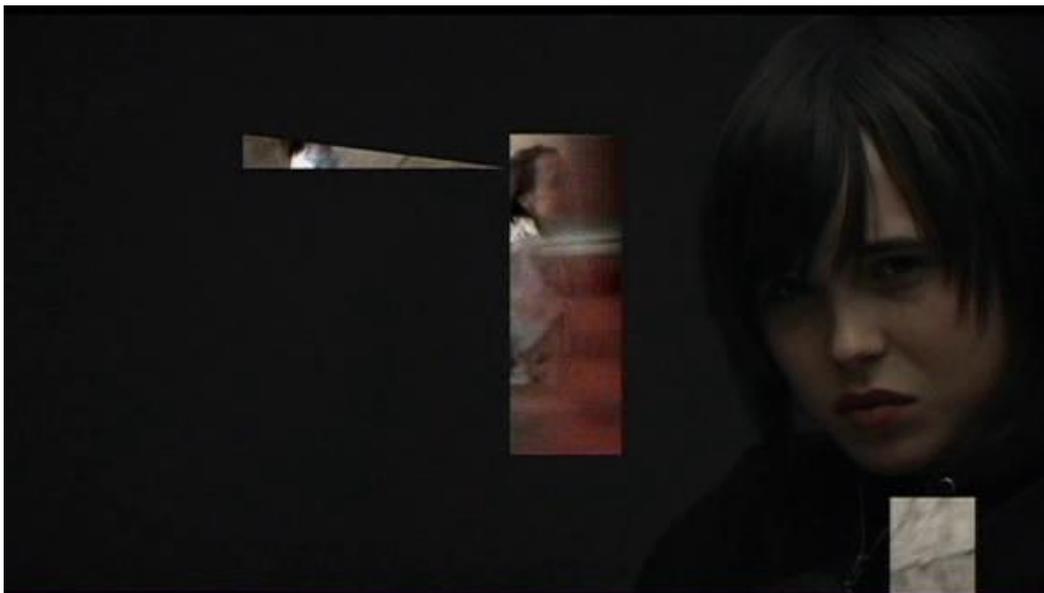


Figura 11: *Os fragmentos de Tracey.*

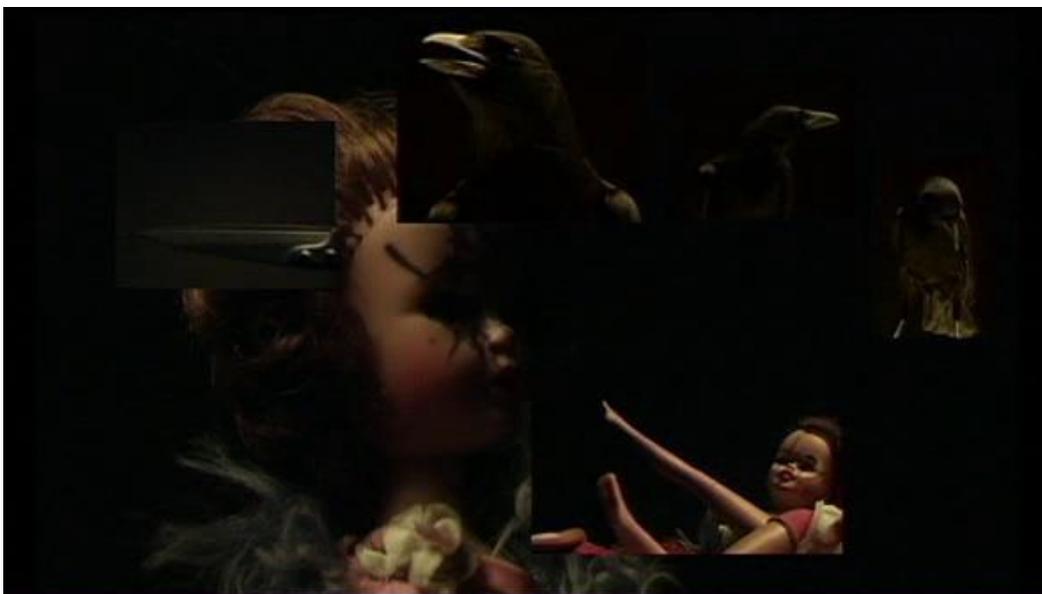


Figura 12: *Os fragmentos de Tracey.*

O que esta sequência almeja do ponto de vista narrativo é uma introdução à diegese do filme, a apresentação de alguns personagens, de forma “centrifugada”, aos eventos que constroem a trama: o desaparecimento de Sonny, a reação dos pais, a relação com Lance, a crise instaurada. Para isso utiliza-se de

uma fortíssima estetização dos acontecimentos. Como na estrutura de database ou na concorrência de imagens “desarticuladas” Deleuzeanas, o tempo, como se verá ao longo do filme, torna-se uma dimensão *combinatória* - sua modularidade irá caracterizar uma leitura intersticial dos acontecimentos que a montagem sequencial simplificaria. Privilegia-se assim, de um ponto de vista fenomenológico, a criação de *eventos*, cuja organização estética enfraquece o sentido tradicional da dramaturgia, lançando os acontecimentos num turbilhão *performático* que procura valorizar uma direta relação com os acontecimentos através de seus afetos⁴⁵. É através desta estrutura em *ensemble*, *collage*, remix audiovisual, que a película busca constantemente atingir seus efeitos.

A fragmentação da montagem espacial não parece representar necessariamente - ou somente - a condição psicológica de Tracey; o filme funciona também num registro em curto-circuito, em uma estrutura informacional descontrolada, cuja memória pula “randomicamente”, projetando fragmentos aleatórios de durações desiguais. Esta memória, que pode ser de Tracey ou de um sistema de registro autônomo, cria deformações, funciona por choque, pela irrupção momentânea e inesperada de pedaços “desfigurados” de realidade que são lançados sobre o hipoquadro. Descontextualizados de sua “imagem original”, tais fragmentos revelam-se “autocontidos”, como se bastassem a si mesmos.

Diferentemente do que acontece com a montagem clássica, eles adquirem um valor próprio, já que assumem um outro status, o de peças de um conjunto que *as contém*. Aqui a percepção de um fora de quadro parece enfraquecer-se. Sua expressão é substituída pela interação dos diversos fragmentos entre si ou por sua relação com o hipoquadro. A montagem espacial modifica o status da imagem através deste; ele já não representa uma janela imersiva que recorta a realidade, assume um fechamento próprio. Torna-se signo numa “sintaxe” que conversa dinamicamente (já que não há linearidade espacial, nem qualquer coordenação por sua natureza paratática). E o que se produz aqui é uma expressão de um tempo congelado na forma de cristal. Como nos cristais espatifados do globo de vidro de Kane, a realidade ultrapassa o sentido teleológico dos acontecimentos, expressando-se através de uma rede multidirecional e irracional, desorganizada naquilo que concerne sua causalidade.

⁴⁵ Sirvo-me aqui da noção desenvolvida a partir de Spinoza e Bergson e retomada e popularizada por Gilles Deleuze em que *Afeto* refere-se a uma leitura sensorial do mundo, em oposição ao *Percepto*, representado pelo filtro que independe do ser humano.

Narrativamente, a sequência insere Tracey em uma espécie de *thriller esquizoide* que amalgama introdutoriamente, de forma ainda enigmática, as condições do desaparecimento do irmão, a raiva e confusão da personagem, a família disfuncional, o encontro com o “estranho” (o mundo externo, o rapaz que conhece e lhe dá acolhida, etc.). A inserção de planos detalhe, elementos metonímicos na forma de “emblemas” representativos de determinadas condições ou ideias que perpassam o filme merecem destaque: o irmão desaparecido (através do gorro), o amor não realizado (através do pendente), o corvo (signo de mau agouro e, no contexto do filme, aquele destinado à morte por sua própria espécie - “*a gente sabe que se ele ficar a cheirar a humanos torna-se estranho e os outros corvos matam-no!*”, diz Tracey), a boneca desgrenhada (símbolo da infância desestruturada) e o sutiã (remete à sexualidade e aos dilemas enfrentados pela adolescente em sua relação com os colegas de escola).

Do ponto de vista estrutural, a aparição de diversas pequenas e rapidíssimas imagens⁴⁶ produz um efeito de cintilação que parece reproduzir graficamente o *start up* de um computador. Como se sabe, ao inicializar, este acessa não linearmente uma série de procedimentos que vão realizando o sistema operacional. A diferença é que em nosso caso o computador é “disfuncional”. A apresentação da personagem no hiperquadro que cresce e ocupa toda a tela (transformando-se em hipoquadro), coloca em evidência e com um impacto *teatral*, extradiagético, a protagonista. Já a repetição da fala de Lance, “*Eu tinha um carro, mas arrebentei com ele*” atua como um *glitch*, uma gagueira funcional que denota a inoperabilidade do sistema. Tal dinâmica nos remete à repetição rítmica da mãe “servindo” violentamente o purê de batata. Ambas as instâncias são editadas em *loop*, em efeitos que buscam uma certa automatização de natureza desumanizadora. Outro ponto de destaque reside na utilização de estática no hipoquadro. Associada à ausência de sinal, a estática metaforiza um desligamento, desconexão, perda de contato com a fonte transmissora/geradora, um colapso sistemático da representação. Por outro lado, chamamos a atenção para como a estática visual e sonora dialoga intertextualmente com a história dos gêneros de terror e ficção científica, na forma de fantasmagoria (*Poltergeist*, 1982), forças

⁴⁶ Obviamente determinadas imagens aparecem com tal velocidade que só a análise *frame a frame* nos permitiria refletir sobre estes minúsculos detalhes. Imaginamos que num nível subliminal, o espectador registra tais imagens fugidias, cuja expressão, quem sabe, irá se desengatilhar por conexões inconscientes, num processo análogo “a própria montagem no nível da recepção.

perversas mortais (*The ring*, 2002) ou mensagens cifradas por alienígenas (*Contato*, 1997).

A forte presença da estética de videoclipe representa um outro ponto de destaque em *Os fragmentos de Tracey*. Aos sete minutos, Tracey sai de casa correndo sob a canção *Horses*, de Patty Smith, figura *Cult* do rock independente americano dos anos 80⁴⁷. A canção dialoga com a trama na medida em que conta a história de um jovem que, depois de ser estuprado por *bullies* em sua escola, começa a vê-los como cavalos. Nela, a corrida de Tracey se fragmenta em três closes laterais ligeiramente dessincronizados e em *slow motion*, criando um efeito multiplicador que intensifica a dimensão dramática da cena. O momento “retroage” em um plano geral que, ocupando metade do quadro, ainda convive com dois closes até que estes sejam substituídos por blocos que são a continuação natural do plano, ainda dividido pelas três molduras. Quando Patty Smith repete a palavra “horses”, a imagem de um cavalo é inserida sobre a figura de Tracey correndo, em três momentos. Depois, outras imagens de cavalos tomam a tela horizontalmente, combinadas à de Sonny, do ônibus de Tracey e do grafismo de um mapa de cidade que ocupa o hipoquadro. Este é dinamicamente recortado por imagens de Tracey no ônibus, do irmão na neve, e de *planos detalhe* de anúncios de “missing child” (criança desaparecida), em uma estética regida por um olhar *pop* que organiza os acontecimentos em torno de grande energia visual (Figuras 13 a 16).

⁴⁷ A gravação de *Horses* foi central para a criação da cena *punk* da época. Considerado um marco na história do rock, o álbum que dá nome à canção procura encapsular a *teenage angst* da adolescência.

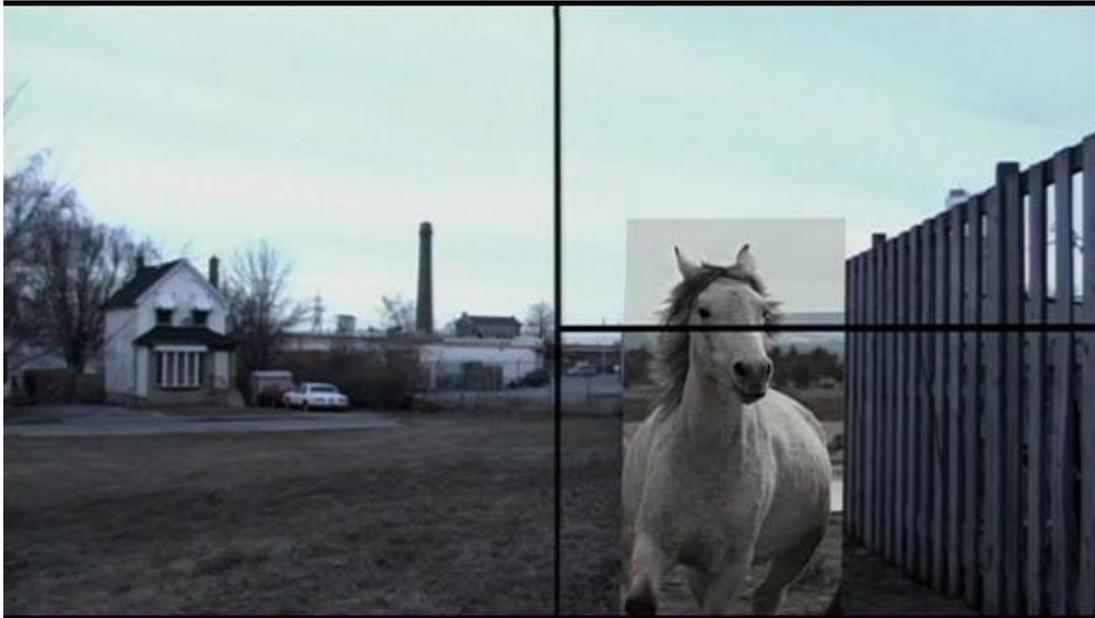


Figura 13: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 14: *Os fragmentos de Tracey.*



Figura 15: *Os fragmentos de Tracey.*

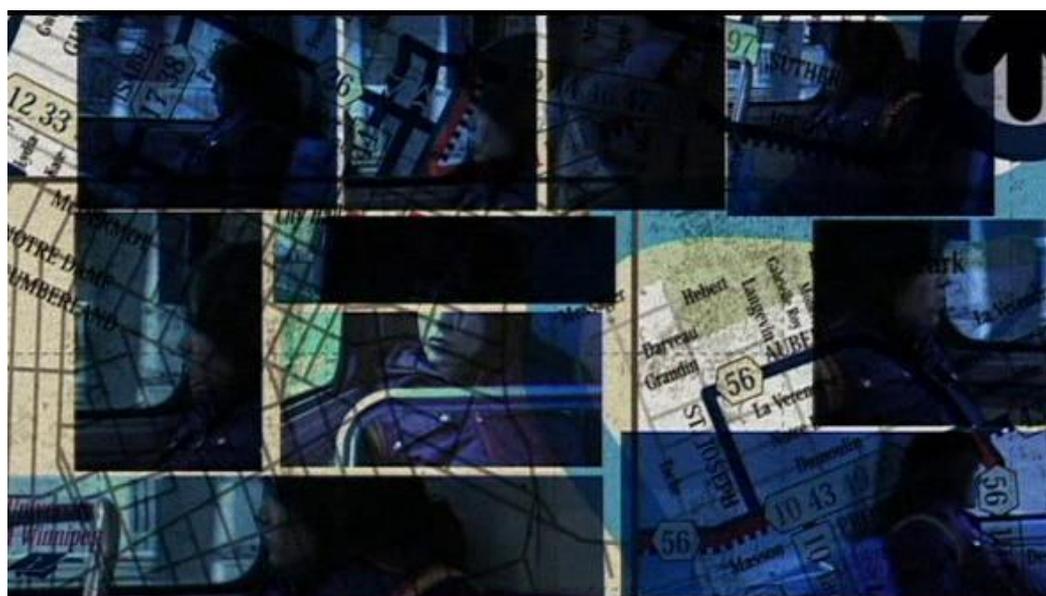


Figura 16: *Os fragmentos de Tracey.*

Narrativamente, a sequência constitui-se em uma espécie de interlúdio sob o signo do urbano, onde a “figura” composta Sonny-Tracey-mapa-ônibus condensa-se na ideia central de *à procura*. Destacamos aqui como o componente “dramatúrgico” da cena metamorfoza-se, assume um sentido de *evento*, transformando-se num conceito e, mais do que isso, numa síntese. Cria-se assim um paradoxo: as peças individualizadas, enquanto dispostas em conjunto, tornam-

se necessariamente interdependentes, criando uma dialética entre autonomia e coletividade, algo bastante diferenciado da sequencialização “uma imagem por vez” encontrada na montagem tradicional.

Ainda sobre a estética de videoclipe, duas sequencias se destacam: uma, num registro metaficcional, reproduz a abertura em créditos de uma suposta película estrelada por Tracey e Billy Zero (intitulada “The Tracey Berkowitz Affair”); a outra, uma projeção escapista da personagem no luxuoso mundo das celebridades.

No primeiro caso, constitui-se em apresentação de ar sofisticado, cosmopolita, montada sobre o ritmo marcado de uma alegre e dançante canção *pop*, onde blocos retangulares em movimento e em transparência de cores vivas descortinam-se sobre as imagens fixas dos personagens principais acompanhados de seus nomes (Tracey, Billy Zero) e dos personagens secundários (meu pai, “o sapatão da minha mãe”, um cara louco no ônibus, Sonny e Lance).

No segundo caso, em uma loja de conveniências, ao imaginar-se na capa de uma revista de celebridades, Tracey se vê catapultada, através da imaginação, para um videoclipe-fantasia onde convergem diferentes aspectos da cultura da fama: montado sobre uma base de música eletrônica futurista, Tracey é representada como *popstar* de sucesso ao lado de Billy Zero e de sua banda *Teenage pussy* (algo como “vagina adolescente”)⁴⁸ - vestida de forma sofisticada, com o cabelo *a lá* Andy Warhol, sua imagem se multiplica, é recortada por hiperquadros de fotos no estilo *paparazzi*, imagens de espectadores em um show de rock, fotos publicitárias, capas de CDs, matérias telejornalísticas, seu rosto na grande tela do Times Square de Nova Iorque, grafismos linguísticos com afirmações impactantes (“sexy, tomboy, style”, “I’ve always been mature for my age. Being fifteen doesn’t suit me”⁴⁹), tudo isso sob um intenso e variado tratamento eletrônico de texturização (na forma de granulações, efeitos de vídeo, e transparências) e cor. Ironicamente, o que se alcança aqui - se é que podemos colocar desta forma - é uma “dupla” articulação em *abismo*, na medida em que a

⁴⁸ Inevitavelmente tal nome nos remete à *Pussy Riot* (a revolta da vagina) grupo punk feminista russo, cujas participantes foram presas por suas posições contra o governo e a igreja ortodoxa. O caso, ecoado pela grande imprensa e pelas mídias sociais, tornou-as ícones de uma rebelião contra o governo de Putin.

⁴⁹ Tradução: sexy, garota-menino, estilo. Sempre fui madura para minha idade. Ter 15 anos não me convém.

informação hipo e hipervisual da tela nos remete à esfera de uma cultura que só existe através da própria midiatização eletrônica (Figura 17).

Diferentemente do escapismo representado pelo desejo de uma “fuga de prazeres às Bahamas” ou a uma ilha solitária, a fantasia de Tracey produz-se de acordo com seus próprios valores: o da cultura de celebridades, onde corpos desmaterializam-se em multinarrativas simultâneas e as mídias impressas, os blogs de fofocas, os posts do facebook ou os programas de TV especializados parecem “suspender” e “congelar” toda uma formação cronotópica. Produz-se assim a transformação do sujeito em mito virtualizado. Ali onde a dimensão humana torna-se esvaziada, ele ocupa o papel de signo de uma ontologia da reproduzibilidade descontrolada, como um fractal em constante desdobramento. Se no passado pré-digital, a quantidade de canais informativos estabelecia um limite a este tipo de fenômeno, hoje, a proliferação das diversas “telas” eleva-o a uma manifestação ubíqua que se dá de forma exponencial⁵⁰.

⁵⁰ Em outro momento Tracey lê uma revista em quadrinhos na cama, fantasiando com Billy Zero. Três quadros superiores alternam painéis da revista com imagens de Tracey sendo carinhosamente carregada por Billy no corredor da escola ou fazendo amor com ele. Aqui destacamos o papel desta arte sequencial, cuja cultura, totalmente identificada com a infância e a adolescência, transformou-se na base de diversos filmes (*Super-Homem, Homem de ferro, Os vingadores, X-men, etc.*) ocupando os primeiros lugares nas bilheteiras.

Segundo Will Eisner, a função fundamental das histórias em quadrinhos é a de comunicar ideias ou estórias em painéis ou quadros, que se caracterizam por ser parte de um processo criativo e não de uma tecnologia. Para o artista de quadrinhos, portanto, o painel é um dispositivo que controla a fluência da narrativa e o tempo. Sua borda real é a da página, o metapainel que encapsula a narrativa visual como um todo (Lovink; Miles, 2011). Ela fratura tempo e espaço, produzindo “um ritmo recortado e em *stacatto* a partir de momentos desconectados” (Eisner, *Apud*

McCloud, 1994, p. 67). Nos anos 60, os quadrinhos, como outras formas de expressão popular, foram “descobertos” e elevados à categoria de “arte”, sendo incorporados à *Pop art*, às capas de discos, tornando-se também símbolo de rebeldia política e social através dos chamados *underground comics* (*Mr. Natural, Os Freak Brothers, etc.*). Uma destas expressões, a série independente escrita desde a década de setenta por Harvey Pekar, *American Splendor*, recebeu uma interessante adaptação para o cinema em 2003. Nela, os desenhos tomam vida, estabelecendo um contraponto à realidade (Pekar é o personagem de quase todas suas estórias). Algo parecido se dá com *Crumb* (1994, Terry Zwigoff, EUA), documentário sobre o mais importante artista gráfico underground americano, cujos desenhos, verdadeiros registros críticos dos costumes sociais, políticos e sexuais da geração dos anos sessenta, estabelecem um riquíssimo diálogo com o olhar intimista promovido por seu amigo e diretor, Terry Zwigoff

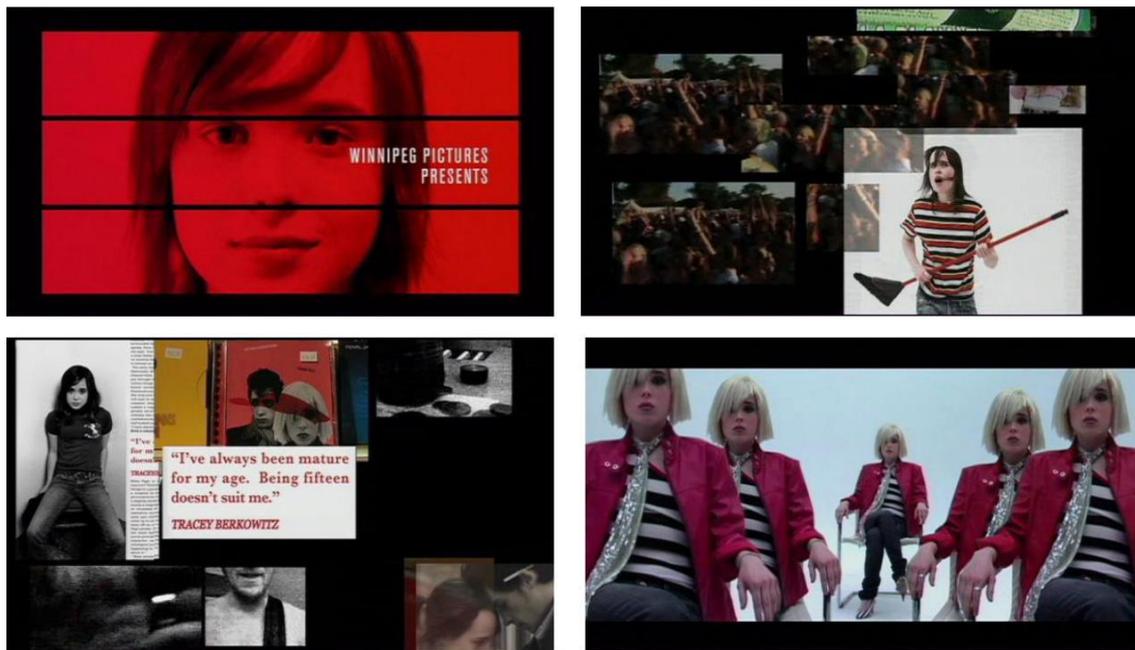


Figura 17: Os fragmentos de Tracey.

2.4. Perseguição virtual e a espacialização do desktop

Perseguição virtual (2014), de Nacho Vigalondo, tem como premissa um jovem *nerd*, Nick (Elijah Wood), que ganha num concurso online a chance de jantar com Jill Goddard, uma atriz por quem é obcecado (Sasha Grey). Contatado por um *hacker* chamado Chord, este lhe informa do cancelamento do jantar por decisão da atriz. A partir daí Chord propõe a Nick uma vingança cuja natureza vai sendo revelada passo a passo, na medida em que Nick acompanha todo o processo de seu computador.

O filme inicia-se com um fascinante e enganador *mise-en-abyme*: assistimos a uma sequência de ação de uma espécie de filme B de ficção científica, que logo percebemos ser o trailer de *Dark Sky: the third wave*⁵¹. Uma fusão revela agora que o que víamos na verdade era a imagem gerada sobre uma tela num grande auditório cheio de gente onde o suposto filme está sendo lançado. Nele estão presentes o diretor e seus astros, que numa mesa dão depoimentos e animam o público. A plateia composta por fãs típicos do universo de ficção científica vibra. Todos querem ver a bela estrela Jill, que agora aparece em seu

⁵¹ A colocação dos créditos iniciais de *Perseguição virtual* sobre este trailer, além de reforçar a ilusão de este ser nosso “hipofilme”, constitui-se em paradoxo ontológico.

depoimento à audiência. Num novo movimento de afastamento, o “olhar-câmera” narrativo revela a existência de mais uma camada ontológica no filme, um típico desktop, com diversas janelas (Figura 18). Nele a seta do mouse tira instantâneos da transmissão e depois, num movimento de *scrolling* escolhe alguns arquivos e elimina-os na lata de lixo⁵². Um aviso de *incoming mail* aparece na tela. A seta aciona o programa de mensagens e abre um e-mail, onde um link é ativado. Abre-se uma janela de gravação que ao ser acionada revela um personagem de costas. É nosso primeiro contato com Nick que a pedido da organização do concurso deve gravar um vídeo de apresentação para o evento.



Figura 18: *Perseguição virtual.*

Verdadeiro *trompe l'oeil*, a sequência em abismo que presenciamos é o início de um filme inteiramente “apresentado” dentro da virtualidade do computador. O que vemos durante boa parte de sua duração são imagens de câmeras externas e outros tipos de interfaces gráficas na forma de janelas que organizam a narrativa e dão inteligibilidade aos acontecimentos que se desenvolvem “dentro” do computador de Nick. Em tal contexto, a novidade do

⁵² Durante a exibição do trailer, a imagem de Jill é congelada em preto e branco em diversos momentos. Para o observador mais experimentado tal recurso incomoda, interrompe o fluxo da montagem e parece uma intervenção “errada”. Esta estranheza, entretanto, se dissipa quando entendemos ao final, que tais efeitos representavam, na verdade, a captura de imagens da tela (um *print screen*) feita por Nick. Tal intervenção, a nosso ver, revela uma estratégia de choque entre as duas dimensões representativas apresentadas até este momento.

fenômeno, de uma obra mediada através de um meio “pós-humano”, leva-nos a questionar se a verdadeira diegese do filme se dá dentro ou de fora do computador.

Apesar da dimensão ilógica e inverossímil da trama, Jill, Nick e Chord são simplesmente peças de uma máquina operada pelo diretor espanhol. Típico de uma expressão da trama policial moderna, o filme abre-se para além de sua estória: por baixo de uma envolvente trama descobre-se o puro prazer metaficcional do discurso em si.

Claramente influenciado por Alfred Hitchcock, *Perseguição virtual* conta com a presença constante de diversas câmeras, olhos observadores que permitem “animar” a trama, compensando a imobilidade de sua “instância-base” (o desktop). Além de quebrar com a perspectiva única da imagem através da forma e disposição de suas janelas, o filme conta também com um sistema ótico variado, onde a natureza focal, a textura, a duração dos “planos” e o ponto-de-vista de diversas câmeras combinam-se em torno de diferentes registros: à exceção do trailer inicial, que responde à estética do cinema comercial, a cobertura de evento de lançamento é determinada pela linguagem do “corte” ao vivo; a câmera do celular de Jill possui a instantaneidade e o recorte vertical típico deste veículo; as câmeras de vigilância possuem a “frieza” e o distanciamento deformador de uma lente grande angular.

Em outro, momento Nick Chambers, ao descobrir que está sendo manipulado, recusa-se a seguir as instruções desta voz que impõe o controle da situação. Em resposta, como forma de ameaça, Chord, “injeta” em seu desktop uma janela quádrupla que repete, a partir de quatro câmeras de vigilância, o momento em que Nick havia agredido um homem em seu quarto de hotel. O que testemunhamos aqui é uma construção visual que dramatiza o evento a partir de um olhar múltiplo e simultâneo, repetido na forma de loop⁵³ (Figura 19).

⁵³ A ideia de *loop*, de circularidade que se repete, associa-se a uma outra percepção temporal, do eterno retorno, algo que se remete ao contexto das imagens de “atração”, tal qual os antigos Kinetoscópios de Edison, e os atuais GIFs, curtas imagens em movimento que se repetem.



Figura 19: *Perseguição virtual*.

Perseguição virtual é um filme, pelo menos em teoria, feito em “plano-sequência”. Seus “cortes” na verdade são criados através dos movimentos de um olhar-câmera que evidencia a todo o momento o ponto focal dos acontecimentos dramáticos sobre o desktop de forma análoga (mas não igual, já que não se constituiu como corte) à lógica da concentração em “pontos altos” do cinema comercial. Esta dimensão “aristotélica” não se traduz, entretanto, como convencional ou palatável para o grande público. As reações de espectadores no site IMDB, por exemplo, expressam grande decepção frente à “imobilidade” formal introduzida no gênero. Menos “experimental” que *Os Fragmentos de Tracey* ou *Timecode*, *Perseguição virtual* não trabalha o mesmo nível de abertura e ambiguidade destas duas obras. Diferencia-se também em outra instância: no que se refere ao status dos hiperquadros, em *Perseguição virtual* o desktop (hipoquadro) define uma superfície “real” que pertence ao mundo da diegese do filme e que nunca vemos sem a mediação do computador; em *Tracey* e *Timecode*, a dimensão representativa se dá através da imaterialidade de seus quadros que se constituem em molduras representacionais, num espaço-tempo abstrato.

Num outro registro, identificamos em *Perseguição virtual* pontos em comum com *Caché*, filme que analisaremos mais adiante. Resguardadas as significativas diferenças entre as duas obras, ambas questionam a confiabilidade de um olhar externo que desestabiliza a narrativa. É claro que *Caché*, produto do

cinema arte de Michael Haneke, tem uma estrutura mais complexa, que se prolonga por todo o filme e que dá sustância ao enigma proposto pela trama. Entretanto, ambas as películas questionam e trazem à tona a dimensão perturbadora de um mundo desestabilizado por um olhar anônimo. No caso de *Caché*, como poderemos constatar, há um olhar invisível que perturba o dia-a-dia do protagonista mas que nunca é identificado. Em *Perseguição virtual*, este olhar (e uma voz) é descorporificado, perverso, controla o protagonista na totalidade de suas ações.

No que concerne Chord, cuja face permanece escondida na maior parte do filme, vale lembrar aqui a presença de um diálogo intertextual com o personagem Dr. Mabuse (Rossholm, 2004) da série de filmes de Fritz Lang. Protótipo do *doppelganger* no cinema, o personagem constitui-se num significativo exemplo do papel da tecnologia na representação do sujeito. Como em o *Testamento de Dr Mabuse* (1933, Fritz Lang, Alemanha), a descorporificação de Chord (e a separação de Nick de seu espaço “real”) remete-nos ao fenômeno de uma intermediação que desconstrói a identidade para reconstruí-la depois em outro espaço-tempo. Neste sentido produz-se uma mudança epistemológica na forma de vermos o sujeito, num diálogo que une as condições tecnológicas de um momento e a representação perpetrada pela montagem sonora e pela montagem espacial.

No mesmo contexto lembramos que Sasha Grey, atriz que representa Jill, “celebrizou-se” originalmente como atriz pornô na internet. Aproveitando-se da exposição e do fato de ter sido transformada em signo de desejo de milhões de homens, a atriz fez a ponte para transformar-se (talvez ironicamente) em artista multimídia, viajando o mundo como DJ, cineasta, escritora, fotógrafa, artista performática/transgressiva e musicista.

Percebemos então como Sasha representa, em última instância, um marcante exemplo de *desterritorialização* informacional: dissolve-se num universo de janelas, num *mise-en-abyme* que dialoga com os vários níveis de virtualidade representados por suas diversas personas (atriz pornô, escritora, DJ; em *Perseguição virtual*: Glória, personagem de *Dark sky*, interpretada por Jill Goddard, interpretada por Sasha Grey, interpretada por Marina Ann Hantzis, seu verdadeiro nome). Sasha, portanto, constitui-se em exemplo vivo da dissolução da

personalidade e da multiplicação do sujeito em *hipernarrativas* que, ao se expressarem numa corrente infinita e inesgotável de meios atravessados por diversas plataformas, fragmentam e reconstroem o corpo através da montagem.