

Entre cinema, fotografia e pintura: o uso de imagens com movimentos mínimos em Melancholia

Between film, photography and painting: the use of images with minimal movements in Melancholia

Nina Velasco Cruz

Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE.

E-mail: ninavelascoc@gmail.com.

SUBMETIDO EM: 02/07/2014

ACEITO EM: 19/08/2014

DOSSIÊ

RESUMO

Esse artigo apresenta uma reflexão sobre o efeito estético do uso de imagens com movimentos mínimos no prólogo no filme Melancholia (2011) de Lars Von Trier. Pretende-se problematizar a relação entre fotografia, cinema e pintura, na medida em que tais imagens possuem características limítrofes entre essas três linguagens (o quadro fixo e a composição elaborada são elementos provenientes da fotografia e da pintura, porém o uso de movimento em câmera lentíssima traz um elemento cinematográfico a essas imagens). Tendo como base teórica algumas ideias levantadas por Demian Sutton sobre a relação entre fotografia, cinema e memória, além de autores clássicos da Teoria da Fotografia e do Cinema, como André Bazin, Roland Barthes, Laura Mulvey, Susan Sontag e Jacques Aumont, é levantada a hipótese de que essas imagens foram escolhidas deliberadamente pelo cineasta por produzirem um efeito temporal específico, associado à idéia de morte e de impotência humana.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Fotografia; Estética.

ABSTRACT

This paper presents a speculation on the aesthetic effect of the use of images with minimal movement in the prologue of the film Melancholia (2011) by Lars Von Trier. It aims to analyze the relation between photography, film and painting, to the extent that such images have borderline features (the fixed frame and composition are elements in common with photography and painting, but the use of very slow motion camera brings a cinematic element to these images). The theoretical ground are some ideas from Demian Sutton on the relationship between photography, film and memory, and from the Theory of Photography and Cinema classical authors, such as André Bazin, Roland Barthes, Laura Mulvey, Jacques Aumont and Susan Sontag. It is raised the hypothesis that these images were deliberately chosen by the filmmaker for producing a specific time effect, associated with the idea of death and human impotence.

KEYWORDS: Cinema; Photography; Aesthetic.

Este artigo pretende fazer uma reflexão sobre o efeito estético provocado pelas imagens que compõem o prólogo do filme *Melancholia* (2011) de Lars von Trier. Essa sequência inicial, que dura em torno de 8 minutos, chama a atenção do espectador por ser composta por planos estáticos, apresentando pequenos movimentos em câmera lentíssima e pelo forte impacto visual proporcionado por uma composição e por um simbolismo que fazem referência à iconografia pictórica ocidental. Acredita-se que essas imagens buscam produzir um efeito estético específico por explorarem uma temporalidade que remete a regiões limítrofes entre o cinema, a fotografia e a pintura.

Lars von Trier, cineasta de origem dinamarquesa, se consagrou como um dos principais membros do movimento experimental *Dogma 95*, apesar de ter produzido apenas um filme seguindo estritamente os preceitos de seu manifesto (*Os Idiotas*, 1998). Todos os filmes dirigidos por ele possuem uma forte marca autoral, em que a experimentação com gêneros (melodrama e musical, por exemplo) e com outras linguagens (teatro, televisão, literatura) é uma constante. *Melancholia* (2011), se tornou a produção mais polêmica de sua carreira através de elementos extra-filmicos - a infeliz declaração na coletiva dada no Festival de Cannes em que se autoproclamava nazista. Talvez por conta desse episódio, que rendeu ao diretor o banimento do festival, pouco foi escrito de forma séria sobre o filme em si, seja no âmbito da academia, seja no âmbito da crítica. No entanto, o filme reafirma o caráter experimental do diretor e nos permite refletir sobre os efeitos estéticos temporais que o cinema é capaz de produzir no espectador através de referências às experiências pictóricas e fotográficas.

Os primeiros escritos sobre Cinema e Fotografia tiveram como principal desafio estabelecer essas técnicas como arte legítima e linguagem autônoma. Isso fez com que grande parte do discurso sobre essas novas formas de arte fosse marcada por um essencialismo em que as diferenças se sobrepunham às semelhanças ou filiações em relação às artes precedentes, como o Teatro e a Pintura. Com o impacto do digital, que arruína o principal balaustre dos discursos ontológicos, a saber, a especificidade técnica, recentemente percebe-se um impulso no caminho oposto. Teóricos como Jacques Aumont (2004), Damian Sutton (2009), Lev Manovich (2002), entre outros, tem desenvolvido pesquisas em que Fotografia, Cinema, Pintura, Teatro e Vídeo são aproximados, rompendo com as fronteiras rígidas que as definiam.

No campo das artes visuais, essas distinções são questionadas há pelo menos 50 anos por movimentos como o Fluxus, que cunhou o conceito de "intermedia" (FRIEDMAN, 1967), pela videoarte e pelo Cinema Expandido (YOUNGBLOUD, 1970) e finalmente pela expansão da chamada "artemídia" (MACHADO, 2007). No entanto, o cinema ficou praticamente imune a essas experiências por depender historicamente da indústria do entretenimento que havia imposto como dispositivo hegemônico um formato relativamente fixo (filme narrativo com duração média de 90 a 120 minutos, exibido em tela retangular em uma sala escura com poltronas frontais). Isso não quer dizer que não tenha havido espaço para uma produção dissidente ao modelo clássico hollywoodiano, principalmente após a Segunda Guerra, que levou o nome de cinema de arte (Bordwell, 2002) e que se atualiza a partir dos anos 90 na categoria de cinema independente ou *indie*, em que a experimentação é permitida e valorizada.

A obra de Lars von Trier se insere nesse território que floresce no início dos anos 90

e que é herdeiro das experimentações estéticas do cinema de arte pós-guerra. Desde seu primeiro longa-metragem, *Europa* (1991), Trier inaugura uma cinematografia idiossincrática, com elementos de grande impacto, como a voz *off* que se dirige ao mesmo tempo ao espectador e ao personagem principal e a fotografia em preto e branco que em alguns momentos se torna colorida. *Dançando no Escuro* (2000) e *Dogville* (2003) tornam-se referência desse campo experimental: no primeiro caso, o cineasta lança mão de um gênero cinematográfico clássico aparentemente datado (o musical) atualizando-o em um melodrama contemporâneo; em *Dogville*, o diretor não utiliza qualquer cenário, criando uma cidade imaginária através da construção de um espaço hodológico¹ (LAINE, 2006). O filme *Melancolia* nos ajudará a refletir sobre a questão da temporalidade no Cinema contemporâneo através do uso de imagens com movimentos mínimos.

2. CINEMA, FOTOGRAFIA E PINTURA

É fácil encontrar na bibliografia clássica da Teoria do Cinema, assim como da Teoria da Fotografia, distinções entre a essência da imagem fotográfica e da imagem cinematográfica, irmãs quase univitelinas. Porém, as semelhanças são mais evidentes do que as diferenças: a natureza técnica que compartilham: a adesão ao referente que essa natureza produz; a dependência de uma em relação à outra (afinal de contas, um fotograma é necessariamente uma fotografia); o múltiplo papel que ambas desempenham na cultura do entretenimento, na arte e na ciência, entre outras. No entanto, no esforço de suas ontologias, convencionou-se identificar o que falta em uma, o que sobra em outra, a saber: o movimento. Ou seja, o que as distingue é justamente o efeito temporal que produzem. Enquanto a fotografia encontra sua essência na captação de instantes únicos (o que justifica o noema barthesiano “isso foi”), o cinema produz algo inédito, a representação do movimento. Essa idéia é apresentada no ensaio em que André Bazin encontra na ontologia da imagem fotográfica a marca de nascença do cinema, fazendo claro, entretanto, essa distinção: “Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia em mutação” (BAZIN, 1991, p. 24).

Por outro lado, no momento em que a fotografia é descoberta, muitos foram os discursos que a confrontaram com a arte pictórica, alguns a exaltando como a representação perfeita e outros a condenando por seu automatismo mecânico. A fotografia se diferenciaria da pintura por sua “objetividade essencial” (BAZIN, 1991, p. 22). Benjamin foi um dos primeiros a alardear a importância da fotografia e, conseqüentemente, do cinema, na transformação da experiência moderna espectral, exatamente por conta do caráter técnico inédito dessas imagens. Apesar da grande importância dada ao automatismo da reprodutibilidade técnica, a idéia principal do ensaio de Benjamin diz respeito à mudança da relação espacial e temporal instaurada pela ausência da “aura”². Pode-se argumentar que a questão da temporalidade será a chave da distinção entre essas duas linguagens: para a pintura, representar o tempo sempre foi um desafio praticamente insuperável, enquanto a fotografia se consagra no momento em que se torna instantânea, captando o tempo em sua fração infinitesimal. “O instante

¹ Laine defende a idéia de que a concepção de espaço hodológico criada por Kurt Lewin é particularmente apropriada para entender o tipo de espaço construído por Trier em *Dogville*. “O espaço hodológico se relaciona com a experiência humana como um campo de energia complexo, e aplicado ao cinema, ele pode demonstrar que a experiência é muito mais imediata, muito mas dependente da existência de outros, e muito mais condicionado socialmente do que assumem as teorias que se centram apenas na concepção visual” (LAINE, 2006, p. 129).

² A aura seria uma figura composta por elementos espaciais e temporais, o “hic et nuc” que atribui um valor de autenticidade à obra de arte aurática. Não por acaso Benjamin ainda acredita na possibilidade de uma fotografia aurática antes da consolidação da fotografia instantânea. Para um desenvolvimento desse argumento, ver CRUZ, 2008.

pregnante pictórico é confrontado com o instante qualquer fotográfico” (AUMONT, 2004).

A semelhança entre o pictórico e o cinematográfico, entretanto, parece bem menos evidente. A narratividade havia sido praticamente abandonada pela pintura desde o Impressionismo e foi rapidamente abraçada pelo cinema como sua principal vocação. As experiências de vanguarda como o abstracionismo no cinema foram profícuas, porém limitadas temporalmente. No entanto, outros elementos, como a representação do tridimensional em um plano bidimensional e a construção de uma composição pensada dentro de um quadro, são comuns ao cinema e a pintura. A questão do enquadramento aparece no famoso ensaio de André Bazin sobre o filme Van Gogh, de Alain Resnais, como sendo a chave para diferenciar a representação pictórica da cinematográfica. A relação do que está em quadro com o extra-campo seria oposta nessas duas linguagens. Enquanto o quadro pictórico é orientado “para o lado de dentro” (BAZIN, 1991, p.173), criando uma força centrípeta, o cinema cria forças centrífugas com o que não está em quadro, dialogando sempre com o fora-de-campo. Jacques Aumont, no entanto, faz uma releitura desse argumento colocando o enquadramento justamente como uma das principais “filiação subterrânea e essencial” entre o cinema e a pintura. Para o autor, o que marca a diferença entre o cinema e a pintura seria justamente a temporalidade da narrativa. Por mais que a pintura tenha almejado representar uma narrativa que se desenrola no tempo, a imobilidade constitui um limite intransponível da pintura. “Narrativa ou menos narrativa, é toda a pintura que se choca com esse intransponível: figurar o tempo” (AUMONT, 2004, p. 81). Para que um quadro represente uma narrativa completa, ou terá que apresentar uma sequência de quadros, ou buscar a síntese do acontecimento em um instante único (o chamado “instante pregnante”) no qual a ação principal da narrativa se encontra condensada. De todo modo, a pintura “representa o tempo”, mas não o contém jamais (AUMONT, 2004, p. 83). Um bom exemplo do confronto entre os efeitos temporais narrativos do cinema e da pintura é encontrado no filme *O Moinho e a Cruz* (2011), do cineasta polonês Lech Majewski. O filme recria o cotidiano dos flamencos durante a ocupação espanhola de Flanders no século XVI, tendo como ponto de partida o quadro *Procissão para o Calvário* (1564) do pintor Pieter Bruegel. Se no quadro original encontramos uma diversidade de cenas simultâneas ordenadas cuidadosamente de maneira a produzir uma narrativa alegórica criada pelos símbolos cristãos cuidadosamente compostos pelo pintor, o filme trata de desconstruir a cena, figurando o tempo lento dos acontecimentos sob o olhar e o discurso ordenador de Bruegel, personagem central da narrativa. O quadro ganha o movimento impossível para a pintura e o filme só se concretiza quando o quadro se reencontra finalmente completo na tela.

O que essa pequena revisão teórica deixa claro é que Cinema, Fotografia e Pintura possuem especificidades e semelhanças que ajudaram a definir seus campos de atuação e parte de seus discursos ontológicos. Entretanto, nos interessa fugir a tais concepções essencialistas e buscar nas próprias imagens o que elas tem a nos dizer. No que diz respeito à relação dessas imagens com o tempo, será também necessário escapar da concepção cronológica fundada no esquema sensório-motor, a partir do qual a maioria desses discursos se funda. Para tal, o trabalho feito por Damian Sutton (2009) a respeito das relações entre fotografia, cinema e memória será uma referência importante.

3. IMAGENS COM MOVIMENTOS MÍNIMOS: MELANCOLIA

A divisão do filmes em partes é frequente nos filmes de Trier (como em Ondas do Destino, composto por seis “capítulos”). O filme Anticristo (divido em cinco partes) possui, inclusive, um prólogo e um epílogo. A semelhança formal entre esse filme e Melancolia (dividido em três partes: prólogo, Justine e Claire) não pára por aí: o prólogo de ambos os filmes é composto por uma sequência inteira em câmera lentíssima. A grande diferença, entretanto, está na função narrativa dessas imagens iniciais. Em Anticristo somos apresentados a situação que desencadeia a motivação dramática de todo o filme em uma montagem em paralelo – o casal de protagonistas imerso no ato sexual, enquanto seu filho sai do berço e pula pela janela. Já em Melancolia, a sequência de planos não compõe uma ação contínua, intercalando imagens de conteúdo simbólico com micro-ações que não se completam. O prólogo de Anticristo cumpre uma função narrativa clara, ao introduzir o drama que será desenvolvido durante todo o filme. As cenas iniciais de Melancolia, por outro lado, funcionam mais como um presságio, uma antecipação do fim trágico apocalíptico que o espectador custa a aceitar.

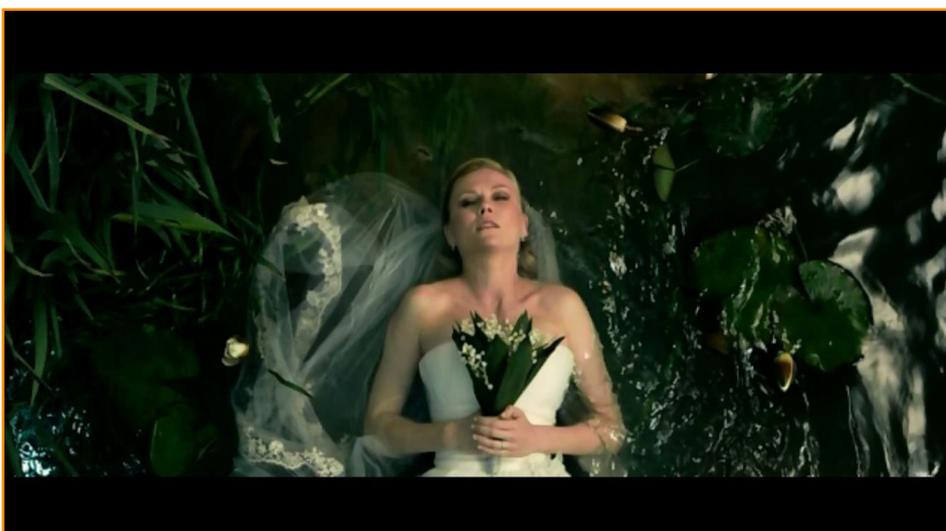
A primeira imagem de Melancolia, antes mesmo de qualquer crédito, apresenta uma das protagonistas (Justine, interpretada por Kristen Dunst) em close, com cabelos molhados, abrindo os olhos em câmera lenta. Após cerca de 25 segundos, o tempo que suas pálpebras levam para se abrir, pássaros mortos começam a cair do céu na paisagem de fim de tarde ao fundo. A próxima cena apresenta um relógio solar no centro do quadro em primeiro plano, em um jardim estilo clássico, com o mar no horizonte. Ao fundo, pode-se distinguir uma pessoa rodando uma criança pelos braços em câmera lenta. Não fosse esse movimento quase imperceptível pelo pequeno tamanho das figuras na tela e um leve reluzir do reflexo do sol nas águas, a imagem seria completamente estática, como uma fotografia ou um quadro. O terceiro plano, unido aos demais pela trilha sonora que pontua todo o prólogo, o prelúdio da ópera Tristão e Isolda de Wagner, apresenta o quadro “Caçadores na neve” (1565) de Pieter Bruegel em close, sem nenhuma moldura ou borda aparente. A fixidez da imagem pictórica remete a quase ausência de movimento dos planos anteriores. Pequenas manchas pretas – seriam folhas secas ou cinzas? – caem lentamente sobre a pintura ao mesmo tempo em que a tela começa a se queimar e a desgrudar no canto direito superior da tela. A próxima cena dura cerca de 50 segundos e apresenta uma visão espacial em que um astro vermelho se aproxima lentamente da Terra, até desaparecer por trás do planeta.



O plano seguinte apresenta outra protagonista do filme (Claire, interpretada por Charlotte Gainsburg), segurando seu filho no colo em um campo de golfe, com uma das pernas totalmente afundadas na lama e outra no ar, em meio a um passo largo que aos poucos se concretiza de maneira muito lenta. Seu rosto exhibe cansaço e desespero e vemos uma bandeira com o número 19 flamulando ao fundo. Aqui, o toque inverossímil está no décimo nono buraco do campo de golfe. Mesmo que o espectador seja leigo no jogo e não saiba que o número máximo de buracos em um campo seja 18, ele é advertido desse fato pelo menos duas vezes ao longo do filme através de diálogos. As cenas que seguem continuam com a mesma estrutura formal: duração pequena, planos abertos, composição bem cuidada, ultra slow motion e forte conteúdo simbólico, como no plano em que os três principais personagens se encontram lado a lado, Justine vestida de noiva no lado esquerdo, o filho de Claire ao centro, e Claire com vestido de festa no canto direito da tela. Ao fundo, um castelo iluminado por duas luas, uma com tom prateado e outra ligeiramente avermelhada e um sol nascente. Os três caminham lentamente para frente.



As cenas são pontuadas por imagens do espaço em que vemos o planeta Terra em rota de colisão com um astro desconhecido. Algumas imagens que se seguem possuem um conteúdo onírico, como a que apresenta Justine de perfil, vestida de noiva, em frente a uma floresta sombria, tentando dar um passo com dificuldade, amarrada pelas mãos e pés a cipós que se prolongam até as árvores. Outras são citações a imagens clássicas, como a que Justine, de olhos fechados, vestida de noiva e segurando o buquê, é levada pelas águas de um rio, em referência clara à representação pictórica de Ofélia, a noiva suicida de Hamlet. O prólogo se encerra, então, com a cena em que a Terra vai de encontro ao astro vermelho, colidindo por fim. Ao longo do desenvolvimento da trama, algumas imagens do prólogo ressurgem, de forma sutil ou discursivamente. Outras não reaparecem jamais, compondo uma espécie de extradiegese, aquilo que sabemos ou imaginamos ter acontecido, mas que não foi incluído na montagem. De todo modo, as cenas do prólogo incidem sobre as demais como um espectro.



O filme, como se sabe, tem como tema a possibilidade do extermínio da vida na Terra com um desastre astrológico. A primeira parte, no entanto, se passa no intervalo de uma única noite, em que o desastre pressentido é outro: o fracasso do casamento que está sendo festejado. Na noite da festa de casamento de Justine, Claire se esforça para sustentar aquilo que parece um projeto inviável, como somos advertidos pela sequência inicial dessa parte, em que a Limosine dos noivos não consegue fazer a curva para chegar à festa.

A primeira menção ao prólogo se dá quando Justine apresenta os primeiros sinais de desequilíbrio emocional após uma discussão com a irmã na biblioteca. A personagem resolve substituir os mostruários de imagens da história da arte na estante, trocando os livros de abstracionismo formal por representações figurativas. A noiva escolhe, entre outros, justamente o quadro de Bruegel que aparece pegando fogo no prólogo, e o de Ofélia (1851-2) de John Everett Millais. Em outro momento, quando a crise já estava instalada, a personagem se descreve andando presa em cipós, mas a cena que representa essa imagem não reaparece.

A segunda parte do filme se passa alguns meses depois da festa de casamento fracassada e se desenvolve no intervalo de cinco dias que precedem o dia em que o planeta Melancolia passaria pela Terra. Aqui as imagens do prólogo funcionam como um aviso do que está por acontecer. Por mais que sejamos levados a crer pelo discurso de John, marido de Claire, de que a Terra não seria atingida, as imagens iniciais nos assombram com o final trágico que estará por vir. Quando a esperança deixa de existir e John se mata covardemente, algumas imagens do prólogo funcionam como cenas que foram descartadas na hora da montagem. A cena em que Claire carrega seu filho no colo próximo ao buraco 19 do campo de golfe, por exemplo, reaparece, mas com um enquadramento bem diferente, e no lugar da lama se encontram pedras de granizo.

Para além das relações simbólicas ou das interpretações de conteúdo que poderiam ser extensivamente suscitadas a partir de uma análise do filme, nos interessa aqui refletir sobre o efeito produzido pela manipulação do movimento e dos efeitos de temporalidade nas imagens do prólogo. Acreditamos que o uso de movimentos mínimos no filme levanta a questão do tempo, de sua passagem e da relação entre a imagem estática e a morte. Laura Mulvey discute essa problemática a partir do impacto da tecnologia digital para o cinema. Para a autora, o acesso à imagem estática que compõe o filme, permitido finalmente ao espectador pela manipulação digital, produz um efeito de estranhamento tecnológico (*techological-uncanny*) ao evocar a presença fantasmagórica da película, essa mesma em vias de desaparecimento. Na verdade, o cinema, segundo Mulvey, estaria sempre investido desse estranhamento (o *Ümheimlich* de Freud), na medida em que produziria um “efeito de confusão entre os vivos e os mortos”.

Para os humanos, assim como para toda vida orgânica, o tempo marca o movimento em direção à morte, ou seja, para a imobilidade que representa a transformação do animado em inanimado. No cinema, a mistura entre movimento e estaticidade toca nesse ponto de incerteza de modo que, por trás da materialidade cinematográfica, existe um lembrete da dificuldade de entender a passagem do tempo e, finalmente, de entender a morte.

Um dos efeitos produzidos pelas imagens do prólogo de Melancolia é justamente esse estranhamento. Nesse caso, o estranhamento funciona nos dois sentidos: não se trata apenas de revelar o caráter estático da fotografia no filme, mas também a possibilidade de movimento na fotografia. Se o cinema se caracteriza pelo eterno presente do mundo dos vivos e a fotografia pelo passado do “isso foi” associado à morte, as cenas com movimentos mínimos do filme de Trier criam o sentimento de estarmos diante de mortos-vivos.

Esse estranhamento, que está investido de uma interpretação psicanalítica em Mulvey, poderia ser entendido a partir de uma reflexão filosófica das relações entre imagem e tempo. É o que pretende Damion Sutton (SUTTON, 2009) em seu trabalho sobre as relações entre fotografia, cinema e memória. Para Sutton, a distinção entre a fotografia e o cinema que se baseia na ausência da duração na imagem fotográfica está fundamentada por uma concepção de tempo específica, a saber, a da espacialização do tempo no movimento. Do seu ponto de vista, a ausência de tempo na fotografia não significaria necessariamente ausência de “duração”. A filosofia deleuziana do cinema que rompe com a fundamentação espacial do tempo ajudaria a entender a fotografia também como uma forma de imagem-tempo (SUTTON, 2009: 39). O conceito de “imagem cristal” será operativo para seu projeto, na medida em que essa modalidade

de imagem-tempo cria um efeito auto-consciência cinematográfica, uma percepção da percepção, formando um circuito que ultrapassa a simples reflexividade. “É a constante emanção de imagens mentais que cria a estrutura cristalina. Interpretações nunca permanecem na imagem cristal e apenas levam a outras interpretações” (SUTTON, 2009: 44).

O autor deixa claro que a utilização do conceito estendido à fotografia não está prevista no trabalho de Deleuze, até porque o filósofo relega à fotografia um pequeno papel em seu estudo da tecnologia cinematográfica. No entanto, Sutton acredita que, em uma reflexão mais profunda dos efeitos de temporalidade promovidos quando o cinema é confrontado pela fotografia, encontramos não uma diferença radical, mas um princípio de comunhão entre essas duas imagens. Quando o cinema reproduz a estaticidade da imagem fotográfica, “a imagem paralisada consegue encontrar a habilidade de vislumbrar as sensações de desdobramento e desconforto da efemeridade que a fotografia pode alcançar” (SUTTON, 2009: 50). Nesse sentido, imagens híbridas como as do prólogo de *Melancolia* tendem a promover esse circuito reflexivo da imagem-cristal, uma percepção da percepção, ao mesmo tempo em que investem a imagem cinematográfica de uma temporalidade desconfortante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de imagens estáticas no cinema já foi bastante discutido, principalmente em experiências radicais como a do cineasta Chris Marker, em *La Jetée*. O filme, composto unicamente fotografias – chamarei assim as imagens completamente estáticas dentro de uma sequência fílmica – é geralmente associado a uma determinada forma de se relacionar com o tempo e com a memória. Mas o que vemos em *Melancolia* não são fotografias, mas imagens estáticas com leves movimentos. Esse efeito é permitido pela tecnologia digital e produz uma nova espécie de “entre-imagem”. Se Bellour (BELLOUR, 1997) atribui a invasão da imagem “congelada” ou “fotográfica” no cinema da década de 60 ao surgimento do vídeo e ao tratamento da imagem eletrônica na videoarte, poderíamos dizer que o digital amplia as possibilidades das passagens entre as imagens na contemporaneidade.

O videoartista Bill Viola, por exemplo, tem trabalhado com o ultra slow-motion em instalações como *Union* (2000), produzindo um diálogo entre o vídeo, a fotografia e a pintura com efeitos que podem ser comparados aos usados pelo cineasta Lars Von Trier em *Melancolia*. O trabalho é composto de um díptico em dois monitores de plasma de alta definição, em que uma figura do sexo feminino e outra do sexo masculino se contorcem, reagindo a uma fonte de sofrimento não identificada. Os vídeos tem duração total de 8 minutos e os movimentos são tão lentos que um espectador desavisado pode pensar se tratar de fotografias e estranhar a mudança de posição dos personagens ao passar novamente pela instalação momentos mais tarde. Considerado “um estudo sobre o sofrimento e o êxtase”, o vídeo causa um estranhamento perturbador, principalmente pela alta definição da imagem e pela lentidão do movimento que parecem intensificar o sentimento dos personagens. O slow-motion usado por Viola é ainda mais radical do que o que vemos em *Melancolia*, fazendo que os movimentos sejam realmente quase imperceptíveis. No entanto, podemos comparar a intensidade das expressões de sofrimento das figuras de Viola com aquela que vemos no rosto de Claire, em sua lenta marcha para salvar seu filho.



Como vimos, fotografia já foi diversas vezes relacionadas com a idéia de morte, seja como “memento mori”, uma lembrança de que somos mortais, seja como uma espécie de máscara mortuária, em que a imagem sobrevive ao desaparecimento do corpo. Roland Barthes aborda esse tema a partir da fotografia de Alex Gardner (1865) em que um jovem condenado à morte é retratado. “Ele está morto e vai morrer”, conclui Barthes (BARTHES, 1984, p. 142). A fotografia condena a futura morte do presente à eterna morte do passado. “Porque há sempre nela o signo imperioso de minha morte futura, cada foto (...) vem interpelar cada um de nós, um por um, fora de toda a generalidade” (BARTHES, 1984, p. 144). Melancolia é um filme que trata dessa morte generalizante. A quase imobilidade das imagens do prólogo investe a imagem cinematográfica desse efeito fotográfico fatal, ao mesmo tempo em que o uso do slow-motion torna a imagem cinematográfica auto-reflexiva, resultando no circuito fechado da imagem-cristal.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. **O olho interminável (cinema e pintura)**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

BARTHES, Roland. **A câmera clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. São Paulo: Ed. Papyrus, 1997.

FRIEDMAN, Ken. **Intermedia and Expanded Art**. São Francisco: Department of RadioTelevision-Film and Experimental College, 1967.

KILBOURN, Russell James Angus. **Cinema, Memory, Modernity: the representation of memory from the art film to transnational cinema.** Nova Iorque: Routledge, 2010.

LAINE, Tarja. **Lars von Trier, Dogville and the hodological space of cinema.** In: Studies in European Cinema, v. 3, n. 2, 2006.

MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Cambridge: The MIT Press, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MULVEY, Laura. **Death 24x a second: stillness and the moving image.** Londres: Reaktion Books Ltda, 2006.

SUTTON, Damian. **Photography, Cinema, memory: the crystal image of time.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** Nova Iorque: Dutton Paperback, 1970.