

Zidane: um exemplo do Retrato do Século XXI

Artur Manuel Pedro da Silva¹

Resumo: O presente artigo analisa o Desporto como forma de Arte. Pegando no exemplo cinematográfico de “Zidane: um retrato do Séc. XXI”, analisaremos o potencial imagético da prática desportiva.

Palavras-chave: Cinema, Arte, Zidane.

39

Abstract: The presente article deals with Sport as a form of art. Testing the example of the film “Zidane: a 21st Century Portrait”, we seek to analyze the imagetic potential of sports activity.

Keywords: Cinema, Art, Zidane.

¹ Licenciado em Escultura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e Mestre em História da Arte pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

I - Introdução

O texto que se segue ocupar-se-á do desporto como imagem, em especial, como retrato.

Numa primeira parte, iremos nos dedicar a identificar teoricamente o que se pode considerar com retrato segundo uma perspectiva tradicional, identificando aspectos gerais da gênese do retrato que, certo modo, influenciariam todo o mundo ocidental.

Numa segunda parte, procuraremos analisar uma forma especial de retrato. Utilizando um filme sobre Zinedine Zidane (um futebolista que faz parte de um rol de futebolistas de exceção) num contexto das intensas transformações artísticas, sociais, culturais e tecnológicas ocorridas, em especial, desde o século passado.

Em consequência, retenha-se que os paradigmas artísticos foram mudando radicalmente, bem como os conceitos na efetivação do registro e dos novos meios de captar e encarar o retrato. A arte como subsistema pode e reivindica um papel autônomo de arte pela arte, em relação a outros subsistemas, de modo a que a experimentação passa a constituir-se como regra, “a arte de hoje, como a de sempre, submete-se às condições técnicas e sociais do ambiente em que se desenvolve, só a esse preço se mantém eficaz e atual. E é por isso que a mecanização do mundo moderno incidiu, não só sobre a componente social e econômica, mas, também, sobre a componente estética da vida humana”¹.

Os artistas procuram, desse modo, atingir, no essencial, o aspecto visível, por intermédio da banalização dos temas. O objetivo da aura invisível vai além do objeto que é o processo artístico visível, de modo a que no final da obra essa aura assume, de certa forma, também uma função expositiva.

II - Acerca do retrato

O retrato pode ser definido, em termos gerais, *como a representação de uma pessoa ou grupo de pessoas, numa individualização indispensável, através de várias técnicas de expressão.*

¹ Gillo Dorfles, A Evolução Das Artes, Lisboa, Editora Arcádia, p. 176.

O retrato sendo tradicionalmente o gênero mais destacado no desenho na pintura ou na escultura, representa também aquele em que é necessário um estado mental na qual a concentração, a paciência e o esforço de captar do modelo algo mais do que aquilo que é visível à primeira vista. Ao artista é importante saber caracterizar com o maior número de elementos que determinam o caráter do indivíduo retratado, dando-lhe a *verdadeira identidade*. No entanto, não deve para isso recorrer ao aspecto caricatural.

Na verdade, ao artista cabe também transmitir a verdadeira identidade do retratado, por meio da empatia que estabeleça com este e ao mesmo tempo com o distanciamento necessário para que se mantenha a sua capacidade reflexiva e analítica. Embora essa aproximação seja na maior parte dos casos restringida aos limites da captação da aparência. É na cabeça e em particular nas expressões do rosto e do olhar que um bom retrato pode comunicar ao observador a especificidade do caráter do representado.

Como afirma Fritz Lange, “[a]s cabeças dos meus semelhantes parecem-me esferóides transparentes, em cujo interior os sentimentos as tendências, os gostos, os defeitos, as virtudes e os vícios etc. se revelam como num globo de cristal”², mesmo quando o modelo é retratado num busto ou até de corpo inteiro, no entanto, tudo quanto está além da cabeça e da fisionomia do rosto, como, por exemplo, o penteado ou os adereços muito mais importantes no retrato feminino que no retrato masculino, estão associados ao estatuto social ou à atividade exercida. Em bom rigor, “[a] cabeça da mulher requer outras exigências. Certamente há mulheres com uma idade avançada que aceitam as suas rugas, o que lhes permite oferecer um rosto tão interessante e uma personalidade valiosas como o que revelam alguns rostos masculinos. É um erro pensar-se que se pode conservar a beleza em virtude de um rigoroso domínio de si mesma mediante a convulsiva repressão de toda a sensação desagradável”³.

III – Um registro para lá da vida

O retratado quer ser lembrado para a posteridade, como se desse modo se

² Fritz Lang, *EL Lenguaje Del Rostro*, Barcelona, Editorial Luís Miracle S.A., p. 9.

³ *Idem*, p. 352.

pudesse adiar o esquecimento pós-morte por mais algumas gerações, para os mais ambiciosos, o desejo da eternidade. Ora, desse modo, “representando-se o vivo contraria-se, ou pelo menos apazigua. A incontornável questão da morte, assim eterniza-se a memória do indivíduo, elevando-o dentro do possível ao estatuto de imortal.”⁴ Como sabemos, se um vulgar cidadão pode ser lembrado duas ou três gerações, uma figura histórica pode atingir um período mais longo, mas o retrato terá de ser sempre mais do que uma simples representação do retratado, tem de conter uma energia própria e única de cada ser humano. O seu rosto, como marca irrepitível, é o espelho da sua alma. As suas rugas, expressões e atitudes são características físicas a ponderar na análise de um rosto que podem contribuir para a descodificação da personalidade de um indivíduo. Essas podem ser marcas que nos contam algumas histórias de felicidade ou infelicidade, mas principalmente de poder e de glória. Por conseguinte, do ponto de vista plástico, um retrato tem de ter um elevado número de referências com o original, de modo que o retratado possa ser facilmente identificado pelas semelhanças visíveis e invisíveis.

IV – Em que época se afirma o retrato?

Com efeito, “[c]ompreende-se a fascinação que exercem aqueles retratos egípcios da época helenística e romana conhecidos como retratos do Fayum (do nome do local privilegiado El Fayum, onde foram encontrados, no Egito). Pintados nos sarcófagos ou lá encaixados, representam os rostos dos mortos, ou melhor dos vivos que passaram para o mundo da morte”⁵.

O seu objetivo não era serem homenageados como heróis, mas serem identificados pela simples imagem do rosto, com olhos enormes com o olhar fixo no infinito, esperando o tempo certo para a passagem para a eternidade. Até a época Helenística, o retrato grego, que quase não existe é de características figurativas, naturalistas que buscam uma divinização. Assim como fizeram os

⁴ M. I. L. G. F. V. Viena, *Da Necessidade do Retrato da Pose ao Compósito – da Projeção à Incorporação da Mascara*, F.B.A.U.L., Tese de Mestrado 203, 2006, p. 41.

⁵ João Castel Branco Pereira, *A Arte do Retrato Quotidiano e Circunstância*, Lisboa, F.C.G., 1999, p. 14.

romanos influenciados pelos gregos do período Republicano (510 – 560 a.C.) e também pelo naturalismo etrusco das máscaras mortuárias, que marcavam a presença dos espíritos dos antepassados defuntos, venerados no reservado universo familiar.

Os artistas romanos foram mais longe, não querem reproduzir a perfeição mas a individualização, aos poucos abandonam a divinização do retrato para fazer realçar as características dos seres humanos. O retrato surge com um registro diferente, mimético, das características do retratado, como uma obsessão de fixar um tempo que as memórias facilmente esquecem, e tal como “[e]m grande parte influenciados pelos gregos, os etruscos desenvolveram uma arte escultórica em que a fidelidade ao real era uma preocupação, sobretudo nos contextos funerários”⁶, assim, “[a]qui se reflete um antiquíssimo costume romano: quando falecia o chefe da família, reproduziam-lhe o rosto em cera, imagem que se conservava numa espécie de relicário ou altar de culto doméstico. Estes bustos ancestrais eram transportados nos cortejos fúnebres”⁷.

Não sendo propriamente criadas como obras de arte, essas máscaras de cera copiam realisticamente todos os pormenores mesmo os defeitos do rosto do defunto. A partir daí o ideal romano opta por uma representação naturalista humanizada. Em consequência, “o retrato nasce na época helenística, quando o centro cultural e artístico do mundo mediterrânico deixa de ser Atenas e surgem Alexandria, Pérgamo, Rodes...Então, a arte como que desce ao real, afasta-se do idealismo helênico, reproduz situações de desequilíbrio: a dor fisiológica, a angústia e as convulsões extremas do sofrimento físico e moral em personagens tipo, incluindo bárbaros”⁸.

O retrato sendo estritamente humano e característico de certos períodos, foi a matriz religiosa em escultura e na pintura que lhe garantiu a universalidade e duração, ligado ao sagrado pelo culto dos mortos, por outro lado os retratos públicos normalmente associado ao poder político. Nesse contexto, mais divulgados, mas também mais sujeitos à destruição simbólica do representado

⁶ M. J. Maciel, J. M. P. Cabral, *O Retrato na Antiguidade Clássica, O Exemplo do Augusto de Mértola*, Lisboa, Revista da História da Arte nº5, FCSH, 2008, p.19.

⁷ H. W. Janson, *História da Arte*, Lisboa, F.C.G. 1977, p. 167.

⁸ M. Justino Maciel, J. M. Peixoto Cabral, *O Retrato na Antiguidade Clássica o Exemplo do Augusto de Mértola*, Lisboa, Revista da História da Arte nº5, FCSH, 2008, p. 19.

de cada vez que havia mudanças ideológicas políticas ou religiosas, as cabeças das esculturas eram danificadas.

V - Os novos meios tecnológicos: um marco decisivo

O surgimento da fotografia veio alterar o *conceito de retrato*. A partir daí, o desenvolvimento tecnológico da captação da imagem, usando o cinema, a televisão, o computador e a era digital vai acelerando as rupturas em relação aos meios tradicionais de representação visual até aqui usados. Essa mudança alterou radicalmente o processo criativo e perceptivo de toda a humanidade, principalmente pela contaminação dos vários sistemas que na sua origem eram autônomos e puderam, por semelhanças estruturais e pela utilização de analogias, serem misturados, em diferentes linguagens. Em consonância: “Embora comum a diferentes linguagens, este conflito é, no século XX, particularmente evidente ao nível das artes plásticas: do Fauvismo ao Cubismo, do Surrealismo ao Expressionismo Abstracto, desde à Pop Arte, ao Minimalismo, à Arte povera ou à Arte conceptual”⁹. A procura de autonomia na arte residiu na procura de linguagens diferentes a racionalidades heterogêneas que se procuraram sobrepor às restantes.

Em muitos períodos da história, os artistas foram também cientistas e melhoraram os métodos de percepção visual. Entrou-se no advento da perfeição técnica da máquina “mas, no caso mais frequente, o resultado é arbitrário, devido, não à vontade precisa do artista, mas a uma razão mecânica e puramente acidental. E então? Podemos, pois, atribuir valor pictórico, plástico, artístico, a tais realizações técnicas? Não o creio, como não creio que se possam considerar obras de arte certas fotografias de ambiente, certos retratos ou paisagens, nas quais é surpreendente e meritório o relevo dado as luzes, às contraluzes, ao claro-escuro, às *expressões* dos rostos – mas numa aceção mais técnico-psicológica do que estética”¹⁰.

Assim, vão sendo cada vez mais sofisticados e mais diferenciados os

⁹ Helder Gomes, *O Plural Do Nome: Práticas De Fronteira Na Arte Contemporânea*, Arte Teoria, n.º9, Lisboa, U.B.A.U.L., 2007, p. 169.

¹⁰ Gillo Dorfles, *A Evolução das Artes*, Lisboa, Edição Arcadia, p. 300.

meios utilizados atualmente em relação aos métodos que, durante milênios, conhecemos ao nível das artes plásticas. Em bom rigor, “O desafio que a arte multimídia representa não consiste simplesmente em experimentar novos materiais ou novos efeitos especiais a empregar na última criação, mas implica antes enfrentar mudanças de caráter estrutural relacionadas com a definição corrente de termos como “arte”, “artista” e “consumidor cultural”. São as próprias regras do jogo que é preciso repensar: com efeito, o jogo “arte”, após o advento dos hipertextos e da interatividade dos computadores, é alterado nas regras que o constituem”¹¹.

VI - O desporto como exemplo

Como afirma Alberto Trovão do Rosário, “[a] edificação do amanhã, de um amanhã que chega cada vez mais depressa, terá que contar com o maior espaço de liberdade que o homem criou até hoje – o desporto –; o desporto onde o homem pode assumir plenamente todas as suas amplitudes. Mas, a vastidão do campo que o desporto oferece ao homem contém duas vias em meu entender. Permito-me admitir que, às muitas classificações que compartimentam os tipos de desportos em função de diferentes critérios, uma surge como mais oportuna: a que considera unicamente o desporto dos que querem ser e o desportos dos que querem ter. Efetivamente, julgo que, como em tantas outras áreas, cada vez mais no desporto o confronto é entre o “ser” e o “ter”¹². Se substituirmos nessa citação a palavra desporto por arte, vamos perceber no exemplo que tudo o que diz respeito à condição humana, encontra, de uma forma ou de outra, eco em todas as atividades exercidas por humanos.

Devido ao fato de o retrato objeto de estudo tomar como objeto alguém comprometido com o futebol, uma modalidade do desporto, temos que tecer algumas considerações que servem para explicar muitos dos problemas desse subsistema, uma vez que julgamos existirem aí problemas idênticos aos que surgem na arte contemporânea.

¹¹ Ana Luisa Tota, *A Sociologia da Arte, Do Museu Tradicional à Arte Multimédia*, Lisboa, Editorial Estampa, 2000, p. 207.

¹² Alberto Trovão do Rosário, *O Desporto em Portugal - Reflexo e Projecto de uma Cultura*, Lisboa, Instituto Piaget, 1997, p. 480.

O desporto é, em bom rigor, indissociável do contexto social em que se insere, tal como a arte. Nas certas palavras de José Esteves, “[o] que há de característico e fundamental, no desporto, é, justamente, o que define e caracteriza a sociedade em que ele se pratica e desenvolve”. Aliás, os problemas que existem no desporto são precisamente os mesmos que afetam a sociedade onde a prática desportiva se insere. Ou seja, “[n]o tipo atual de relacionamento humano, é, naturalmente, um fenómeno de alienação, ou desumanização, em que os homens se batem por uma vantagem – de dinheiro, e decorrentes, concretos, benefícios de “prestígio”, ou “estatuto” social à custa, ou com prejuízos correspondentes, dos seus adversários - inimigos. A alienação, ou desumanização, desportiva, representa, apenas um aspecto da alienação humana, ou o aspecto equivalente, num setor, numa luta maior e generalizada.”¹³ Daí que essa articulação da arte – nesse caso, o retrato – expandido com o futebol tenham à partida uma ligação, pois inserem-se no mesmo contexto sociológico (o que naturalmente levará a que encontremos as mesmas questões entre as duas realidades diferentes).

VII - A expansão da arte

Ora, a popularidade do retrato associado a uma nova visão multimídia constitui uma novidade, pois está sujeita a excessos provocados pelo entusiasmo que as potencialidades tecnológicas podem exercer sobre o artista. A sua projeção é tão distante da sua origem que pouco tem que ver com o que identificamos com o retrato tradicional, pois “[t]oda a nova arte se torna compreensível e adquire certa dose de grandeza quando interpretada como uma tentativa de criar puerilidade num mundo velho. Outros estilos obrigavam a que se relacionasse com os dramáticos movimentos sociais e políticos ou então com as profundas correntes filosóficas ou religiosas. O novo estilo, pelo contrário, solicita, à partida, ser aproximado ao triunfo dos desportos e dos jogos. São dois fatos irmãos, têm a mesma origem.”¹⁴

¹³ José Esteves, *O Desporto e as Estruturas Sociais* – Um Ensaio Sobre a Interpretação do Fenómeno Desportivo, 4ª Edição, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, 1999, p. 23.

¹⁴ José Ortega y Gasset, *A Desumanização Na Arte*, Lisboa, Vega, 2003, p. 124.

O filme *Zidane: um retrato do século XXI*¹⁵ realizado por Darius Khondji, com 17 câmaras num estádio de futebol é só um exemplo. Aí o artista usa uma tecnologia que substitui os métodos tradicionais de representação para criar um novo conceito de retrato, usando uma captação múltipla e complexa. O artista seleciona imagens simultâneas captadas por outros - o operador de câmara -, a que se juntaram outros registros, por exemplo, a TV, aliada ao som. Para que essas imagens adquiram matéria e consistência no espírito do receptor, a síntese esforça-se por recriar semelhanças com o jogador, em que o seu corpo é usado em infinitos planos.

O jogador Zidane¹⁶, transformado em “ator de cinema nunca deixa de ter consciência deste fato. O ator de cinema, quando está perante a câmara, sabe que em última instância está ligado ao público: ao público dos receptores, que constituem o mercado”¹⁷.

Zidane é filmado em inúmeros detalhes relativos às suas expressões e atitudes, porém, a intenção não é mostrar *boas jogadas*, nem fazer um filme com *efeitos especiais*. O que se pretende é captar o retrato duma estrela de futebol por meio das objetivas das câmaras, cujas imagens foram conscientemente *manipuladas* pelo artista, exigindo na infinidade de captações fílmicas, pontos escolhidos numa coerência construtiva das imagens, reais e fantasiadas. Acreditamos que apenas uma câmara – em vez das 17 –, filmando continuamente durante uma hora e trinta minutos, daria um retrato mais fiel da realidade. Darius mais não fez do que trabalhar na *identificação do personagem*, criando sobre os limites da ficção e da realidade.

O filme tem, assim, um registo *fragmentado*, podendo ser rápido no passar das imagens ou optar por imagens mais lentas ou, por outro lado, pela introdução do som produzido pelas clagues, mas que é, por vezes, interrompido pelo relato dos comentadores futebol que é inserido em alguns momentos chave.

Numa palavra: o realizador pretende captar o instante de Zidane. É nesse *momento* que o realizador constrói o *retrato* que pretende transmitir ao espectador. Estamos, pois, perante o erigir de um *ideal* que o espectador tratará de avaliar. No entanto, esta ideia é *fabricada* pelo realizador que, tal como um artista que

¹⁵ Cfr. <http://www.imdb.com/title/tt0478337/>

¹⁶ V. Sobre a carreira futebolística de Zinedine Zidane, <http://www.zidane.fr/#/fr/>

¹⁷ Walter Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, Relógio D'Água, 1992, p. 95.

pinta um retrato, o tratamento pictórico da superfície assume-se como uma seleção de infinitas possibilidades da sua mente transmitindo no seu trabalho uma concepção intrínseca. Aquela película, cuja duração é de 90 minutos – curiosamente, o tempo correspondente a um jogo de futebol –, consubstancia a visão que o realizador considera ser, naquele preciso momento, a mais *adequada* para transmitir a *ideia* que subjaz à sua obra.

VIII – Conclusão

Das artes plásticas à fotografia, o avanço foi enorme, desta última para o filme foi um passo. Entretanto a arte do irreal foi ocupando na magia construtiva dos novos multimídia, cada vez mais o espaço antes dedicado à semelhança com real principalmente no retrato como um género da pintura e da escultura. Assim sendo, cabe ao artista integrar ou não na sua atividade criativa e nos meios transmutantes de uma nova realidade mimética. Difícil será conciliar a sucessão de novas tecnologias, com as suas infinitas possibilidades, principalmente, ao nível da produção de imagem.

48

A sociedade e a arte estão em profunda transição, apesar de cada época ser sempre de transição, na contemporaneidade o tempo necessário para absorção de novas estéticas pelo público, torna-se praticamente inexistente, assim como um cansaço do efêmero, da confusão entre real e fictício, da provocação, do excesso de imagens fragmentadas etc. A ideia de culto pode transformar o *retrato* de Zidane *aliciante* para um número abrangente de pessoas que, porventura, não demonstram interesse na atividade desportiva. O carácter *performativo* desse retrato associado ao espectáculo das massas, jogando entre não ser nem um filme, nem uma reportagem, inviabiliza a repetição do método, na fabricação de outro retrato com as mesmas características técnicas, perderia o efeito de novidade e de espectáculo.

No entanto, num período que se espera algo de novo, nunca visto, a efêmera popularidade de um jogador de futebol pode ser equiparada a de um imperador romano que tinha os seus retratos escultóricos por todo o império, numa afirmação de poder, que era quase sempre efêmero.

Os rostos e as estátuas dos imperadores eram normalmente destruídas

em períodos de mudança de poder, ao contrário das imagens do mundo virtual que atingem uma ramificação incontável e uma consequente impossibilidade de as eliminar.

Bibliografia

BENJAMIN, Walter. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992

DORFLES, Gillo. *A Evolução das Artes*. Lisboa: Editora Arcádia.

ESTEVES, José. *O Desporto e as Estruturas Sociais - Um Ensaio Sobre a Interpretação do Fenómeno Desportivo*. Lisboa: Edições Universitárias, 1999.

GOMES, Helder. *O plural do Nome: Práticas de Fronteira na Arte Contemporânea*, Arte Teoria, nº9. Lisboa: U.B.A.U.L., 2007

49

JANSON, H.W. *História da Arte*. Lisboa: F.C.G., 1977.

LANG, Fritz. *El Lenguaje del Rostro*. Barcelona: Editorial Luís Miracle S.A..

MACIEL, M.J., J. M. P. Cabral. O Retrato na Antiguidade Clássica, O exemplo do Augusto de Mértola, *Revista Da Historia Da Arte nº5*. Lisboa:, F.C.S.H., 2008

ORTEGA Y GASSET, José. *A Desumanização na Arte*. Lisboa: Veja, 2003

PEREIRA, João Castel Branco. *A Arte do Retrato e Circunstância*. Lisboa: F.C.G., 1999.

ROSÁRIO, Alberto Trovão do. *O Desporto em Portugal - Reflexo e Projecto de uma Cultura*. Lisboa: Instituto Piaget, 1997

TOTA, Ana Luisa. *A Sociologia da Arte*, do Museu Tradicional à Arte Multimédia. Lisboa: Editorial Estampa, 2000

VIENA, M.I.L.G.F.V. *Da Necessidade do Retrato da Pose ao Compósito - da Projecção à Incorporação da Máscara*. F.B.A.U.L., Tese de Mestrado 203, 2006