

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Mariana Sussekind

FOTOSSEQUÊNCIAS: Entre a imagem estática e a imagem em movimento, narrativas lacunares na arte contemporânea.

Rio de Janeiro
2016

Mariana Sussekind

FOTOSSEQUÊNCIAS: Entre a imagem estática e a imagem em movimento, narrativas lacunares na arte contemporânea.

Dissertação de Mestrado apresentada ao programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, ECO, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Pacca Fatorelli

Rio de Janeiro
2016

CIP - Catalogação na Publicação

S 964f Sussekind, Mariana
FOTOSSEQUÊNCIAS : Entre a imagem estática e a
imagem em movimento, narrativas lacunares na arte
contemporânea. / Mariana Sussekind. -- Rio de
Janeiro, 2016.
95 f.

Orientador: Antonio Pacca Fatorelli.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do
Rio de Janeiro, Escola da Comunicação, Programa de
Pós-Graduação em Comunicação, 2016.

1. Fotossequência. 2. Narrativas lacunares. 3.
Lacuna. 4. Montagem. 5. Arte contemporânea. I.
Fatorelli, Antonio Pacca , orient. II. Título.




**ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
APRESENTADA POR MARIANA SUSSEKIND SEQUEIRA NA
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO DA UFRJ**

Aos vinte e sete dias do mês de julho de dois mil e dezesseis, às dez horas, na sala 142 da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, foi apresentada a dissertação de mestrado de Mariana Sussekind Sequeira, intitulada: "**Foto-sequências: entre a imagem estática e a imagem em movimento, narrativas lacunares na arte contemporânea**", perante a banca examinadora composta por: Antonio Pacca Fatorelli [orientador(a) e presidente], Victa de Carvalho Pereira da Silva e Luiz Cláudio da Costa. Tendo o(a) candidato(a) respondido a contento todas as perguntas, foi sua dissertação:


aprovada reprovada aprovada mediante alterações

E, para constar, eu, Thiago Couto, lavrei a presente ata, que segue por mim datada e assinada pelos membros da banca examinadora e pelo(a) candidato(a) ao título de Mestre em Comunicação e Cultura.

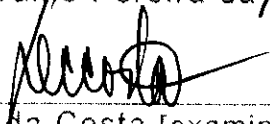
Rio de Janeiro, 27 de julho de 2016



Antonio Pacca Fatorelli [orientador(a) e presidente]



Victa de Carvalho Pereira da Silva [examinador(a)]



Luiz Cláudio da Costa [examinador(a)]



Mariana Sussekind Sequeira [candidato(a)]

AGRADECIMENTOS

A Antonio Fatorelli, meu orientador, por acolher ideias e apontar caminhos de forma tão generosa.

À Victa de Carvalho, Luiz Claudio da Costa e Maurício Lizovsky, pela leitura atenta e contribuição solidária na banca de avaliação.

Aos funcionários da Secretaria do PPGCOM/ECO, em especial à Jorgina Silva e Thiago Couto, pela gentileza e atenção na resolução de todas as questões burocráticas.

Às amigas Mariana Rosa, Fernanda Bonde pela revisão e feedback; e à Cecília Figueiredo e Nina Galanternick, pelo apoio e entusiasmo desde o começo.

À minha mãe, Elizabeth, pelo apoio de sempre e de todas as formas, seja revisando textos, cuidando dos netos ou correndo para a livraria atrás de um texto muito importante surgido de última hora.

Ao meu companheiro Markus, pela paciência, apoio e confiança, muito obrigada!

Aos meus filhos, Gabriel, menino companheiro, pela paciência e carinho, e Maya, que nasceu no meio desta pesquisa, levando tudo ao limite e abrindo minha percepção para um sutil tão tênue e tão implacável.

Em especial, gostaria de agradecer/homenagear Abbas Kiarostami, cuja obra inspirou profundamente esta pesquisa. Os filmes de Kiarostami são, para mim, a possibilidade de presença, algo raro e necessário nos dias de hoje.

RESUMO

A presença de fotosequências no meio audiovisual contemporâneo é vasta e variada. Estende-se da publicidade ao cinema *underground*, do vídeo caseiro aos institucionais de grandes empresas. Assumindo sua lacunaridade, entre a imagem fixa e a imagem em movimento, as fotosequências retomam uma estética anacrônica, fazendo emergir temporalidades singulares e novas interações do sujeito com a imagem. Algum aspecto dessa técnica embrionária do cinema, que desde os primórdios foi ocultada, pôde ressurgir e atualizar o imagético contemporâneo, propondo outras formas de representar. Esta pesquisa é uma reflexão sobre a lacuna propositiva como lugar de criação e possibilidade de produção de subjetividades. Revisitando os pensamentos de alguns autores e cineastas, elegemos a fotosequência como dispositivo da montagem para a provocação a um espectador ativo. Com o intuito de investigar as fotosequências como narrativas lacunares e tendo a arte como indício do mundo atual, este projeto se dedicará à análise da obra “ERBF”, da artista Leticia Ramos.

Palavras-chave: Fotosequência. Lacuna. Montagem. Arte contemporânea. Leticia Ramos.

ABSTRACT

The presence of photosequences in contemporary audio-visual media is vast and diverse. It ranges from advertising to “underground” cinema, from home-made videos to institutional applications of large companies. Between the still frame and the moving image, photosequences readopt anachronistic aesthetics admitting its lacunarity and letting emerge unique time flows and new ways of interaction between observer and image. Some aspect of this embryonic film-making technique, which was being concealed since the beginning, could revive and update contemporary imaging, proposing other forms of representing actual times. This research is a reflection about the purposeful lacuna as a place of creation and it’s possibility of producing subjectivities. Reviewing the ideas of selected authors and filmmakers, the photosequence is being perceived as an editing device for provoking an active spectator. Aiming at investigating photosequences as lacunar narratives, taking arts as an indication of the actual world, this project is dedicated to the work “ERBF” of the artist Leticia Ramos.

Keywords: Photosequences. Gap/lacuna. Editing. Contemporary arts. Leticia Ramos.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Animal Locomotion. Plate 164 de Eadweard Muybridge.....	14
FIGURA 2 - Estudos de movimento1, de Étienne-Jules Marey.....	15
FIGURA 3 - Estudos de movimento2, de Étienne-Jules Marey.....	15
FIGURA 4 - Arnulf Rainier, de Kubelka	29
FIGURA 5 - Oficina de Letícia Ramos, São Paulo.....	56
FIGURA 6 - Câmera dos ventos construída para o projeto Bitácora.....	59
FIGURA 7 - Anotações no caderno da artista com estudos de cor e algumas imagens realizadas no Polo Norte	61
FIGURA 8 - Fotograma de sequências instantâneas e sequencial.....	63
FIGURA 9 - ERBF, Máquina cinematográfica <i>pinhole</i> e seus.....	66
FIGURA 10- ERBF, Fotogramas da sequência instantâneas e sequencial #4.....	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Breve histórico do projeto	2
1.2 Letícia Ramos	5
2. NARRATIVIDADE E PARTICIPAÇÃO	9
2.1 Momento bifurcante	11
2.2 Desvios na forma-cinema	19
3. A FOTOSSEQUÊNCIA	36
3.1 Narrativa	38
3.2 Montagem	40
3.3 Lacuna	44
3.4 Narrativas lacunares	48
4. TEMPORALIDADES SINGULARES NA OBRA DE LETÍCIA RAMOS	54
4.1 Projeto <i>Microfilme</i>	55
4.2 Projeto <i>Bitácora</i>	59
4.3 Projeto <i>Vostok</i>	62
4.4 Estação Rádio Base de Fotografia (ERBF)	63
4.5 Retorno a tecnologias precárias	67
4.6 Instantâneos sequenciais do ERBF	70
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS	78

1 INTRODUÇÃO

[...] vontade de acaso, a vontade soberana, ansiosa, frenética de lançar sinais na noite, como vaga-lume querendo escapar do fogo dos projetores para melhor emitir seus lampejos de pensamentos, de poesias, de desejos, de narrativas a transmitir a qualquer preço. (DIDI-Huberman, 2011, p.140)

Em 2012, Apichatpong Weerasethakul – diretor de cinema tailandês, ganhador da Palma de Ouro de Cannes, em 2010, com o filme “Tio Boonmee” – lança o curta-metragem “Ashes”. O ensaio filmico de 20 minutos de duração foi todo filmado com a recém-criada câmera LomoKino. Em plena era 3D digital, em que a imagem cinematográfica atinge precisão jamais vista, a empresa Lomography lança uma câmera filmadora analógica, na qual o operador imprime manualmente a velocidade do obturador, utilizando uma manivela. O resultado é uma fotossequência – filme feito a partir de fotografias instantâneas estendidas no tempo – narrativa visual gaguejante, lacunar, em que o intervalo variante entre os frames remete à estética de um cinema rudimentar. Na Internet, é possível encontrar centenas de diretores, profissionais e amadores que, assim como Apichatpong, viram nesse dispositivo a possibilidade de novas narrativas.

Como Jonathan Crary afirma em *Técnicas do Observador* (2012), se os dispositivos tecnológicos revelam uma determinada visão de mundo e suscitam questões relativas à forma específica de representação do espaço e do tempo, é porque eles são o correlato de expressões sociais capazes de fazê-los surgir e deles se servirem para revelar a atualidade em que vivemos.

Na contramão da imagem *High-Definition*, o saudosismo estético da Lomography não está sozinho. Iniciativas como as que retomam velhos aparatos tecnológicos para atualizar o imagético contemporâneo, são cada vez mais presentes nas artes visuais. Um exemplo disso é o recente uso de técnicas como o *stopmotion* e o *timelapse* no cinema, o *pinhole* na fotografia e o retorno das feiras de Super 8. Hoje, é possível observar uma vasta produção de narrativas visuais que, valendo-se de dispositivos rudimentares, resistem ao grande discurso da imagem. Parece que a “alta definição” dos recursos tecnológicos do século XXI não basta para dar conta do desejo humano de narrar o contemporâneo.

Desvios e movimentos de resistência à grande história do cinema sempre existiram. Como argumenta André Parente: “tratando-se de arte, acreditamos que a crise da

representação nasce com o modelo de representação. É justamente no momento em que vemos um determinado modelo se instituir, que percebemos a existência de formas fora de seu campo gravitacional” (PARENTE, 2009, p. 33).

Entretanto, quando uma forma desviante, como a fotossequência, torna-se muito recorrente, e até usual – seja conquistando a popularidade do público Lomo e sua indústria da exceção criativa, seja ganhando visibilidade em grandes meios de informação –, ela passa a indiciar algo de relevante sobre o contexto em que surge. Algum aspecto dessa técnica embrionária da imagem em movimento, que desde os primórdios foi ocultada, posto que o cinema convencional pouco assumiu sua condição estática e lacunar – esforçando-se, pelo contrário, em simular continuidade –, pôde ressurgir e propor outras formas de representar o mundo atual.

1.1 Breve histórico do projeto

Comecei minha vida profissional, dedicando-me à fotografia. Trabalhei em um estúdio fotográfico por pouco tempo, mas o suficiente para entender que o controle minucioso da luz não era o que me fascinava nesse ofício. Talvez, o que me atraía era justo o oposto, ou seja, a surpresa de não saber o que sairia de minha câmera até revelar o filme. Gostava da experimentação com filmes puxados, química vencida e revelações cruzadas, e das cores completamente inusitadas que surgiam sem planejar. Quase fazia questão de não aprender os resultados para não deixar de me surpreender.

No final da década de 90, participei do coletivo fotográfico “Encontro de Olho”. Reuníamos-nos duas vezes por semana, uma para um bate-papo informal com fotógrafos e professores que admirávamos, e outra para trocar nossas próprias fotos e organizar ações. Produzíamos projeções fotográficas coletivas, sincronizadas com música no *sincrotape*. Realizávamos também “Assaltos Fotográficos” – durante o dia fazíamos um “arrastão fotográfico” em áreas específicas da cidade (Santa Tereza, Barcas Rio-Niterói, Saara, festas...) e, à noite, devolvíamos as imagens ao lugar de onde foram “roubadas”, projetando-as a céu aberto. O esquema era mambembe, editávamos em mesas de luz pelas calçadas e projetávamos em suportes improvisados, como muros, fachadas ou num pano branco pendurado, se possível. O encontro com o público, com a rua e seus transeuntes garantia olhares múltiplos e narrativas sempre abertas.

Após um longo dia fotografando, corríamos para um laboratório parceiro, revelávamos as tiras de cromo o mais rápido possível e nos juntávamos em volta de mesas de luz para selecionar o material que seria exibido. O ritmo em que as fotos apareceriam, o sincronismo com a música, a escolha das fotos numa espécie de narrativa intermitente, tudo isso era levado em conta na hora da montagem. Às vezes, separávamos as fotos por tema; às vezes, por autor. A escolha das músicas era muito importante também.

Lembro que era uma fotógrafa “fominha”, às vezes fazia três ou quatro fotos de uma mesma situação, desprendendo-me um pouco do “momento decisivo”. E gostava de ver a sequência de fotos displicentes – acho que já era um início das minhas fotossequências. Mas, na época, a fotografia analógica era muito cara, e eu, em busca de meus momentos eternos, tomava aquilo também como fruto de insegurança, como se eu não fosse capaz de um grande “clic”.

As fotos eram exibidas em sequência, e o intervalo entre os frames não era exatamente uma preocupação. Era uma obstrução com a qual aprendíamos a lidar, uma limitação da tecnologia que tínhamos à nossa disposição. Na época, os projetores de Datashow eram muito caros e totalmente fora do nosso propósito – até porque estávamos ainda na era da fotografia analógica e muito convictos disso. Entretanto, apesar das limitações técnicas, já havia o pensamento na narrativa sequenciada das fotos. E mesmo não sendo o foco de nossas atividades, a montagem era uma parte muito importante daquele trabalho.

Sendo fotógrafa apaixonada e tendo trabalhado em laboratório pb na universidade, recusei-me a fazer a transição da fotografia analógica para a digital, como ocorreu com quase todos os meus colegas de profissão no início deste século. Preferi mudar de profissão e passei a trabalhar com montagem cinematográfica. A fotografia passou a ser, exclusivamente, objeto de estudo, pensamento e prazer. Em 2004, ganhei uma câmera “xereta” e, sem maiores pretensões, passei a experimentar a era da fotografia digital. Após muitos “clics”, percebi que as únicas imagens que daquela câmera me interessavam eram as fotossequências que vorazmente produzia, registrando determinados pontos da cidade ou ações cotidianas.

No período entre 2004 e 2009, foram iniciadas aproximadamente 30 sequências sem grandes pretensões. Poucas foram consideradas “acabadas”. A grande maioria continua em andamento. Passei então a me perguntar por que registrar o mesmo ponto tantas vezes? Por que não me basta uma única foto digital daquele local ou ação? Por que construir filmes com

fotografias sequenciadas e não simplesmente gravar vídeos? O que de fato interessa nessas narrativas “gaguejantes”, e o que de atual existe nessa prática?

Passei a observar e descobri fotossequências não mais apenas em meus arquivos de filmes experimentais e coleções de filmes históricos, mas em festivais de cinema universitário, no cinema hollywoodiano, em documentários, na propaganda, na videoarte, em sites como www.stopmotionyourself.com, em abertura de novelas e até mesmo em vídeos institucionais de grandes empresas. Nos últimos dez anos, houve um *boom* da produção e uso de fotografias sequenciadas. A forma mais disseminada, o *timelapse*, tornou-se tão comum que muitos fotógrafos espalham microcâmeras com controle remoto pelas cidades para obter *timelapses* que serão agregados a bancos de imagens, vendidas para os mais diversos fins. Seja como técnica utilitária, estética saudosista ou recurso narrativo, não há dúvida de que formas híbridas e lacunares como a fotossequência deixaram de ser exceção e ganharam espaço no *mainstream*, dando-nos pistas do tempo presente.

Estratégia fundante do cinema, que, ao longo de sua história, foi camuflada pela narratividade que o fazer cinematográfico desenvolveu, essas narrativas lacunares expõem a imobilidade do cinema, fazendo o espectador se deparar com o incômodo da passagem do tempo –incômodo que lhe era difícil suportar no início (1895-1910), mas que agora é resgatado, chegando mesmo a se tornar um modismo.

Este trabalho surgiu, assim, da necessidade de investigar mais a fundo a prática da fotossequência – uma “mania” pessoal, mas que vejo ser reproduzida na atualidade. Nesse contexto, tendo as fotossequências como objeto e a produção audiovisual como indício do mundo atual, o objetivo desta pesquisa é observar as fotossequências como recurso da montagem cinematográfica para a construção de narrativas visuais lacunares.

Para isso, consideramos importante, antes de começar a análise de obras, conceituar e delimitar o termo fotossequência relacionando-o ao uso em objetos filmicos, o que farei mais adiante. Parece haver pontos importantes a serem trabalhados, referentes à própria constituição da técnica, que diferem de bibliografia para bibliografia e de área para área. Na fotografia, por exemplo, fotos em sequência podem ser penduradas na parede. Já no cinema, as fotossequências desacatam a velocidade normativa dos 24 quadros por segundo para propor novas temporalidades.

Dois conceitos especialmente importantes para esta pesquisa e que precisam ser aqui delineados, são os de “montagem” e “narrativa”. É com base neles que podemos fazer um estudo sobre o desenvolvimento dos processos narrativos através das fotosequências. Também não podemos deixar de observar o fenômeno atual de retomada de antigas técnicas e aparatos, tão presentes na arte contemporânea. É extremamente curioso perceber, por um lado, como os tempos atuais são permeados por um imagético antigo e, por outro, o modo como este é atualizado na construção subjetiva contemporânea. Por último, tendo por objetivo investigar em que medida as fotosequências, enquanto narrativas lacunares, refletem a subjetividade no contemporâneo, este projeto se dedicará à análise da obra da artista Leticia Ramos.

1.2 Leticia Ramos

A escolha de um objeto para representar esse fenômeno não foi tarefa fácil. As fotosequências são muito variadas em forma e propósito. Há muitos trabalhos, interessantes, desafiadores e diversos a serem analisados. Escolhi mergulhar na obra de Leticia Ramos não apenas por grande admiração ao seu trabalho, mas também por trazer questões que considere significativas quanto à produção audiovisual recente.

Nascida no Rio Grande do Sul e radicada em São Paulo, Leticia Ramos tem-se destacado no cenário da arte contemporânea. Seu trabalho se relaciona com o uso do precário, da gambiarra, do acaso, mas, também, da fabulação. A base de sua investigação artística está na fotografia. Leticia projeta e monta aparatos fotográficos para a captação e a reconstrução do movimento. Obras que resistem a capturar por definições ou especificidades dos meios.

Para esta pesquisa escolhemos trabalhar com a obra *ERBF – Estação Radio Base de Fotografia* na qual Leticia Ramos constrói uma câmera de cinema pinhole. Dela a artista colhe fotosequências que perturbam a passagem do tempo, fazendo referência direta às origens do cinema e da fotografia .

Suas obras têm em comum a participação de técnicas rudimentares e anacrônicas como parte de seus dispositivos. Os resultados são narrativas esgarçadas, artista e expectadores enlaçados na construção/montagem das obras; trabalhos cujas noções de tempo se complexificam numa diegese questionadora, propositiva e nada fluida.

O retorno a tecnologias obsoletas é tema relevante na arte contemporânea. O embate com a noção de verdade fotográfica, ou a noção de fotografia como documento, continua sendo tema caro à teoria e à prática fotográfica. E a forma como a artista costura ciência e fabulação torna sua obra extremamente rica e atual.

A presença de fotosequências no meio audiovisual contemporâneo é vasta e variada. Estende-se da publicidade ao cinema *underground*, do vídeo caseiro aos institucionais de grandes empresas petrolíferas. Entendemos, contudo, que produtos midiáticos estão em sua grande maioria, a reboque de movimentos artísticos e suas experimentações. Acreditamos que o papel da arte é construir novos modelos de pensamento e de existência, ao revelar diferentes mundos individuais, por meio da sensibilidade e mediação críticas, produzindo signos cada vez mais complexos e diferenciais. Exercer a criatividade, possibilitando novas formas de ver, libertando o olhar da hegemonia corrente.

Portanto, entre as muitas possibilidades de objetos de estudo para esta pesquisa, decidimos escolher uma obra do meio da arte. Entendemos ainda que o cinema é um campo vasto de pesquisa, que traz consigo problemáticas da narrativa e do fluxo diegético que podem ser ricas para o estudo das fotosequências. Por isso escolhemos uma obra que se relaciona com o cinema.

No primeiro capítulo, faremos uma incursão de volta ao início das imagens em movimento, revisitando suas primeiras formas e tentando rever seu percurso até a sua cristalização no que André Parente (2009) chamou de a “forma cinema”. Buscaremos suas variações e movimentos resistentes à forma *mainstream*, pois consideramos importante delinear o contexto no qual se manifestam a obra escolhida por este trabalho.

No item “Momento bifurcante” revisitaremos os experimentos de síntese e decomposição do movimento por meio das imagens de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey. Retomaremos o pensamento de Jonathan Crary em busca das transformações perceptivas na virada do século XX. Retornaremos ao “primeiro cinema” pelas considerações de Tom Gunning sobre as primeiras mudanças – ou readequações de mercado – nesta arte. E buscaremos no pensamento de Flávia Cesarino Costa uma possível relação entre a herança do medo da morte, deixada pela fotografia e o início da narratividade no cinema.

Iniciaremos o item “Desvios na forma-cinema” com a reflexão deleuziana sobre o cinema e sua análise sobre a própria transformação do pensamento na contemporaneidade. O

surgimento da imagem-tempo dialoga com uma transformação mais abrangente das subjetividades e do mundo. O cinema da imagem-tempo é o cinema do acontecimento, da lacuna, do que acontece “entre” o cinema da “gagueira criadora”, como Deleuze (1990) a define. A diversidade e a multiplicidade desse novo cinema são uma forma de desestabilizar uma série de discursos relacionados à ideia de identidade, de uno, de todo, de fechamento subjetivo. Não abordaremos os filmes que Deleuze analisa, mas sem dúvida seu pensamento contribuirá significativamente para o nosso trabalho, em especial no que se refere à construção de um tempo crônico e à montagem.

A noção de “entre-imagem”, desenvolvida por Raymond Bellour (2001), também é muito importante, pois coloca o vídeo como um atravessador que opera passagens entre os meios artísticos, sendo, portanto, o meio ideal para o cinema se dobrar sobre si mesmo.

Antônio Fatorelli (2013), em seu livro *Fotografia Contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*, desenvolve o pensamento sobre o impacto do surgimento da imagem digital nas construções imagéticas e no espectador contemporâneos, passeando por obras que provocam a noção limitada de imobilidade e movimento. As considerações inovadoras de Philippe Dubois (2012) sobre a elasticização temporal na arte contemporânea também podem ser muito válidas ao analisarmos a obra de Leticia Ramos. Anne-Marie Duguet fala sobre a experimentação das videoinstalações com o dispositivo e sua contribuição para uma mudança na concepção da obra de arte. Exercitando o descontrole do artista e possibilitando-lhe compartilhar com o espectador a função de criação da obra, o autor/artista deixou de ser o único a dar sentido à obra.

Em “Desvios na forma-cinema”, iremos atrás de manifestações da imagem em movimento que diverge de sua forma estabelecida em busca de rastros da fotossequência. Das cronofotografias ao cinema de atrações, do surgimento da imagem-tempo de Deleuze aos congelamentos de quadros apontados por Bellour, dos experimentos com os flickes pelo cinema estrutural às cosmococas de Neville de Aldeida e Hélio Oiticica, cada uma dessas formas contribuíram para fazer do cinema uma arte livre de fórmulas, multidisciplinar e aberta à participação do espectador.

No segundo capítulo, “A Fotossequência”, buscaremos delimitar nosso objeto de estudo. Para isso abordaremos os três conceitos fundamentais deste trabalho, a saber: narrativa, montagem e lacuna. Nessa empreitada, retomaremos os escritos de Gerard Genette (1979), teórico literário que propõe uma classificação detalhada das formas narrativas,

agregando sentido fílmico a um estudo minucioso sobre narrativa, o que será de suma importância a este projeto, que pretende dar conta do tempo narrativo no cinema. Também abordaremos os escritos de Jacques Aumont (2011), que, em seu livro “A Estética do Filme”, nos traz importantes contribuições, definindo a montagem como uma relação entre dois ou mais elementos (de mesma natureza ou não), que produz um efeito particular não contido em nenhum dos elementos iniciais tomados isoladamente. E observaremos algumas formas visuais que trazem pontos em comum com as fotosequências como os fotofilmes, os *flicker films* e os *timelapses*.

Luiz Claudio da Costa, em seu livro *A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade*, e Abbas Kiarostami nos darão pistas do que pode ser uma representação lacunar. As reflexões de Abbas Kiarostami sobre a sua própria obra nos fala sobre a importância da lacuna na arte contemporânea.

No terceiro capítulo desta pesquisa, analisaremos a obra *Estação Rádio Base, de Leticia Ramos*. Revisitaremos algumas de suas obras com o objetivo de traçar um breve esboço do seu campo de trabalho. *A Filosofia da caixa preta*, de Vilém Flusser (1983) nos ajudará a pensar a importância da obra de Leticia como subversão da produção de imagens. O conceito de “presente amplo”, de Hans Ulrich Gumbrecht (2012), nos dará pistas importantes sobre a presença de artefatos e estéticas do passado, no presente contemporâneo.

Por fim, no artigo “A câmera escura na fotografia brasileira contemporânea” (2014) Antônio Fatorelli e Victa Carvalho tecem considerações importantes sobre a retomada de dispositivos anacrônicos pela arte contemporânea. Por se dedicar aos atravessamentos entre as imagens fixas e as imagens em movimento e por reconhecerem nas formas híbridas características do tempo atual, sua pesquisa será de grande contribuição para este projeto.

2 NARRATIVIDADE E PARTICIPAÇÃO

Representar o mundo em movimento fascina a humanidade há muito tempo. Sem dúvida, o século XIX foi um período de grandes descobertas para a imagem. A possibilidade de gerar imagens em movimento, por exemplo, era explorada em brinquedos ópticos, por meio da animação de ilustrações sequenciais. Lanternas mágicas de placas deslizantes, taumatoscópios, fenaquitoscópios, *flipbooks*, zootrópios são exemplos de aparelhos que, pela interpolação de desenhos, buscavam dar conta de representar o movimento.

A pintura também lançava mão da sequencialidade e a utilizava como uma importante estratégia para lidar com a dimensão temporal. Aumont (2004) destaca que a pintura é confrontada com a sua impossibilidade de figurar o tempo, e para suprir essa impossibilidade, inventa substitutos: os signos. A representação de um acontecimento na pintura é sempre da ordem da síntese temporal. “Em suma, a colocação em sequência não passa de uma colocação ilusória [...] para o problema do tempo”. (AUMONT, 2004, p. 81)

O século XIX testemunha, ainda, a evolução dos experimentos químicos e a descoberta de novas emulsões que criam a possibilidade de cristalizar o tempo com o instantâneo fotográfico.

Enquanto as ciências modernas se desenvolviam e postulavam os alicerces para um mundo objetivo, o sujeito moderno, entre verdades absolutas e comprovações empíricas, ia em busca de retratar a concretude de sua realidade. E enquanto a fotografia libertava a pintura do fardo do realismo, cronofotógrafos como Edward Muybridg e Étienne-Jules Marey promoviam seus estudos sobre imagens sequenciadas que, junto com as invenções de mecanismos intermitentes, tornaram possível o surgimento do cinematógrafo. As técnicas da animação e da fotografia se encontraram para inaugurar o cinema.

Bazin apresenta uma reflexão na qual encontramos a síntese do pensamento ocidental moderno sobre essa nova arte que se inicia:

O mito guia da invenção do cinema é, portanto, a realização daquele que domina confusamente todas as técnicas de reprodução mecânica da realidade que apareceram no século XIX, da fotografia ao fonógrafo. É o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo. (BAZIN, 1991, p. 30)

No entanto, faz-se importante destacar que o momento de fundação do cinema – a partir do qual toda a historiografia do cinema narrativo clássico começa a ser traçada – é também um momento bifurcante. O cinema, ao surgir em meio a um pensamento tão fortemente realista, trouxe consigo outras formas de narrar, que foram pouco exploradas ou ficaram abandonadas pelo caminho, à margem de sua grande história. A partir da criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, em 1894, as histórias da animação e do cinema, que até então andaram juntas, dividiram-se em caminhos paralelos, mantendo em foco um mesmo ideal: o efeito realista.

Nas duas primeiras décadas do cinema, a projeção ainda podia variar de velocidade de acordo com a captação, que na maioria das vezes era resultante de máquinas à manivela, nas quais o operador podia imprimir maior ou menor velocidade de acordo com a sua vontade. Na projeção, também a velocidade podia ser manipulada, acelerando o filme para causar maior comicidade ou ralentando-o em momentos dramáticos. Mas, com a chegada do som, em 1929 – o ouvido humano não é tão complacente com variações de frequência –, o cinema chega a uma velocidade de captação/projeção “ideal” (24 quadros por segundo), tornando fluido o movimento, realista a banda sonora e imperceptível o “problema” da lacuna entre os frames.

Se o mito persistente é o da imitação integral da natureza, descartamos ao longo da história possibilidades de narrativas ainda hoje consideradas “desviantes”. Isso diz respeito, sobretudo, ao desejo de parar o tempo, estabelecer outra lógica sequencial e criar novas temporalidades no entrecruzar da fotografia com o cinema.

É justamente na esteira de uma dessas consideradas “imperfeições” que esta pesquisa quer se instalar. Com o objetivo de investigar de que forma essa estética de um cinema passado pode ressurgir na contemporaneidade e atualizar sua produção imagética, faz-se necessário voltar ao período inicial do cinema, quando formas lacunares ainda não haviam sido descartadas.

O que fez o cinema a se cristalizar numa determinada forma padrão (cinema narrativo clássico) e o que foi descartado ao longo de sua grande história é o que veremos a seguir.

2.1 O momento bifurcante

O cinema está longe de se resumir à “forma cinema” – termo cunhado por André Parente (2009) para designar a forma mais convencional e hegemônica do cinema, “um espetáculo que envolve uma sala de cinema, a projeção de uma imagem em movimento, e um filme que conta uma história, em geral narrativa, em cerca de duas horas”.

Desde a criação do cinematógrafo até os dias de hoje, muitas experimentações foram feitas com o intuito de levar ao limite questões de dispositivo (situação de projeção), forma, construção narrativa (ou desnarrativa) e modelo de representação com as imagens em movimento. São vários os exemplos de movimentos questionadores: o cinema estrutural e suas formas neutras – motivadas pela dessubjetivação da representação que o movimento minimalista causou nas artes visuais; o cinema experimental americano – tendo como maior representante Stan Brakhage e seus filmes feitos diretamente na película; ou antes, as vanguardas do início do século XX com filmes surrealistas, dadaístas... (de artistas como Marcel Duchamp, Salvador Dali, Louis Delluc, Luis Buñuel), que impactaram a burguesia da época com obras nada convencionais. Em comum, esses movimentos têm o rótulo de “cinema experimental” – qualquer impulso que os distancie do cinema *mainstream* (ou de uma cultura dominante) – e o fato de nenhum ter conseguido marcar tão fortemente a história do cinema quanto o cinema narrativo clássico.

Fazendo três dimensões diferentes convergirem: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano, a tecnologia de captação/projeção, cujo padrão foi inventado no fim do século XIX, e a forma narrativa ou estética da transparência (PARENTE, 2009), o cinema narrativo clássico se cristalizou nessa forma convencional, cujo objetivo seria criar no espectador um efeito de realidade¹, a impressão de se estar diante dos próprios fatos.

Ao se perguntar de que modo as novas mídias transformam a “forma cinema” na atualidade, André Parente toma a história das visualidades e busca os impulsos cinemáticos,

¹ No texto *Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade* (1978), Jean-Louis Baudry traça um paralelo entre a *Alegoria da Caverna* de Platão e o funcionamento do dispositivo cinematográfico, buscando explicar os processos de identificação engendrados pelo cinema – o que denominou de *efeito-cinema*. Além disso, o cinema reproduziria, de forma artificial, o funcionamento do aparelho psíquico do sujeito que sonha. Ele explica que, segundo Freud, durante o sono há uma reencenação de nossa vida intrauterina por causa das condições de relativo aquecimento, posição de relaxamento e isolamento, e proteção. Todas essas condições produzem, no sonho, a capacidade de figuração e transmutação de pensamentos em imagens sensoriais que se impõem ao sujeito como uma alucinação. Para Baudry, o que diferencia o sonho do cinema é que, no primeiro, as representações surgem como realidade percebida, e, no cinema, uma verdadeira percepção toma lugar e realiza essa mediação. Segundo o autor, a condição psíquica do espectador é mais relevante do que o aparato tecnológico do cinema para que se complete o que chamou de *efeito-cinema*.

antes mesmo da invenção do cinematógrafo. Percorrendo diversas experimentações do dispositivo, a pesquisa do autor trata do cinema instalativo contemporâneo e, portanto, foca no panorama que considera o “ponto nodal do desenvolvimento do cinema imersivo, dos parques temáticos do final do século XIX, dos atuais sistemas de realidade virtual e das instalações multimídias” (PARENTE, 2009, p. 36). Um aspecto relevante dos panoramas é o desejo de imersão, que seria decorrente da conjuntura econômica, social e científica da passagem da época vitoriana para a modernidade.

Segundo Parente, a forma narrativa que o cinema assumiu é herança de uma vontade social de viajar sem se deslocar – vontade de imersão, que surgiu durante o século XIX e pode ser notada em diversas formas artísticas da época, como nos romances de Charles Dickens e Honoré de Balzac, mas também nos dispositivos de projeção de fantasmagorias e nos dispositivos imersivos, em particular os panoramas e a fotografia estereoscópica.

Podemos observar essa “vontade de imersão” inserida em um processo mais amplo de transformação da experiência perceptiva, que transmutou a própria noção de sujeito clássico. Segundo Jonathan Crary (2001), um dos desenvolvimentos mais importantes na história da visualidade ocorreu em meados do século XIX com o surgimento do modelo de visão subjetiva – “a noção de que a qualidade das nossas sensações depende menos da natureza do estímulo e mais da constituição e do funcionamento do nosso aparelho sensorial” (CRARY, 2001, p. 81). Rompendo com práticas e discursos dominantes do regime clássico, cujo sujeito era tido como receptor passivo no qual se espelhava o mundo exterior, a verdade da visão (assim como de todos os outros sentidos) passa a se assentar na materialidade do corpo de um sujeito dinâmico e capaz de construir o mundo ao seu redor ativamente.

Diversos estudos nas ciências, filosofia, psicologia e arte surgiram para dar conta dessa “crise epistemológica geral, na qual a experiência perceptiva perdera as principais garantias que uma vez mantiveram sua relação privilegiada com a criação do conhecimento” (CRARY, 2001, p. 81). E com isso a visão tornou-se passível de diversos processos modernizantes.

O autor considera a crise da atenção um aspecto crucial da modernidade causada pela lógica capitalista, cujo fluxo dinâmico de estímulos (produtos e informação), ao mesmo tempo que demandava uma atenção/distração extrema, criava novos procedimentos de normatização, quantificação e disciplina: “É por meio da estrutura da atenção, um tipo de inversão do modelo panóptico de Foucault, que o corpo que vê é organizado e tornado

produtivo, seja como estudante, trabalhador, consumidor ou paciente.” (CRARY, 2001, p. 85) Fundamental para uma economia de fluxo e distração permanente, a administração da atenção torna-se parte de um discurso normalizador da subjetividade.

Entre os vários modelos de processos neurais holísticos e integrativos que surgiram nas décadas de 1880 e 1890, Crary destaca o trabalho de Pierre Janet, que postulou a existência do que chamou de “função de realidade”. A atenção passa a se estabelecer como a garantia de certas normas perceptivas e, em diversos discursos institucionais, foi tida como atividade de síntese de um “mundo real” (ou capacidade de adaptação a um ambiente social), contra vários tipos de colapsos sensoriais ou cognitivos.

Ainda hoje esses discursos ressoam. A atenção seguiu sendo estudada ao longo de todo o século XX, e, em determinados nichos científicos, o medo da dissociação do sujeito e a ameaça da loucura concederam ao funcionamento desmedido da atenção classificações como “desordem de déficit de atenção” e “hiperatividade” para crianças indóceis na contemporaneidade, conforme observa Jonathan Crary:

Depois que as garantias filosóficas de qualquer unidade cognitiva a priori vieram abaixo, o problema da “manutenção da realidade” passou a depender de uma faculdade de síntese contingente e meramente psicológica, cujo fracasso ou mau funcionamento estava ligado, no fim do século XIX, à psicose e a outras patologias mentais. Para a psicologia institucional dos anos 1880 e 1890, parte da normalidade psíquica era a capacidade de ligar as percepções de modo sintético em um todo funcional, afastando desse modo a ameaça de dissociação. (CRARY, 2001, p. 83)

Segundo o autor, o problema da atenção está entrelaçado com a história das visualidades no final do século XIX, e, não coincidentemente, várias técnicas de síntese perceptiva surgiram nessa época, desde a difusão em massa do estereoscópio, no início da década de 1850, até as primeiras formas de cinema, na década de 1890. E sobre esse aspecto assinala:

As tarefas futuras de um sujeito atento também foram renunciadas em 1979, quando Eadweard Muybridge construiu seu zoopraxinoscópio, um dispositivo de projeção para a criação de imagens em movimento que operava por meio de uma ligação tecnologicamente induzida de sensações visuais [...] Esse dispositivo é um dos muitos elementos empregados na automação da percepção e na síntese mecânica da chamada realidade objetiva que foram

iniciados em meados do século XIX e que seguem ainda hoje as mesmas linhas em outras atividades. (CRARY, 2001, p. 108)

Após o surgimento da fotografia, em meados do século XIX, principalmente, com o desenvolvimento de emulsões cada vez mais sensíveis, que possibilitaram registros mais precisos e exposições mais curtas, a técnica fotográfica foi apropriada por diversos estudos científicos.

Ao longo da década de 1870, o fotógrafo britânico Eadweard Muybridge desenvolveu um sistema em que diversas câmeras eram disparadas sucessivamente a fim de capturar o movimento de um cavalo a galope. Registrando as várias fases do movimento em uma única superfície fotográfica, a técnica da cronofotografia foi bastante difundida por estudiosos da época, entre os quais destacou-se o fisiologista francês Étienne-Jules Marey, que, interessado no funcionamento dos corpos, fez uso dessa técnica para analisar o movimento de músculos e ossos em aves, cavalos e, especialmente, em humanos. O termo cronofotografia foi cunhado por Marey para descrever essa técnica usada para decompor a duração de um movimento numa sequência imagética, conforme exemplificado na figura 1.

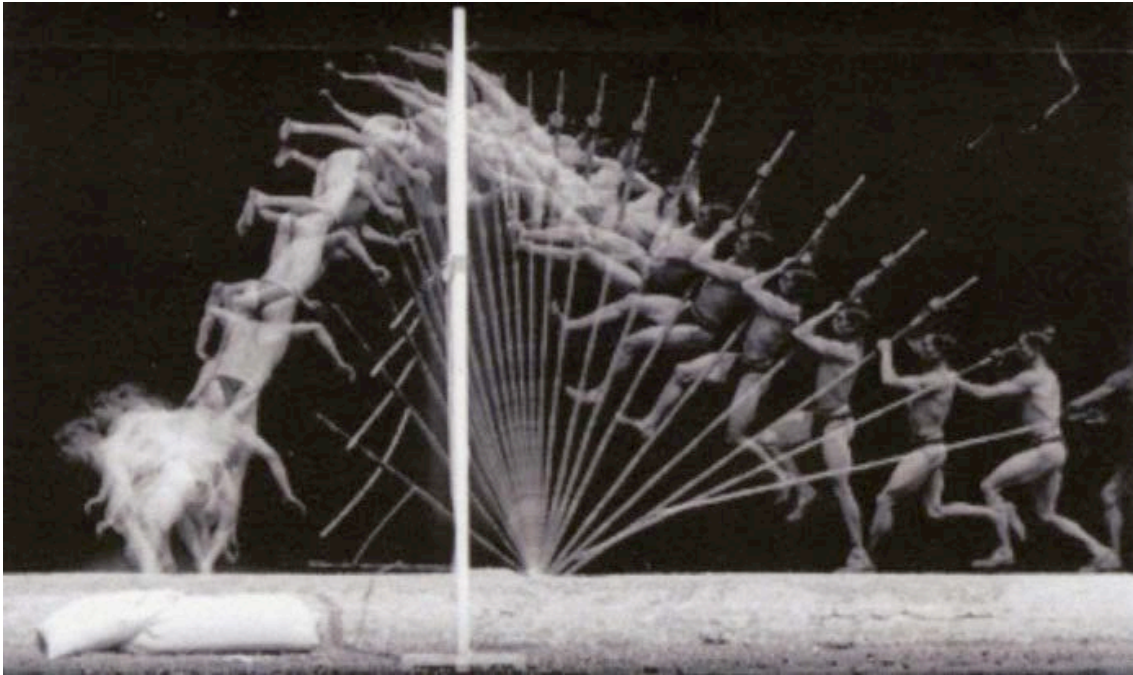
Figura 1 – Animal Locomotion. Plate 164 de Eadweard Muybridge



Fonte: <https://www.digitalcommonwealth.org/search/commonwealth:70795v46v>

Inicialmente usada para variados estudos positivistas da época vitoriana, logo a decomposição do movimento demandou seu oposto (ou, seu complemento): a associação e síntese dos fotogramas para a criação de uma imagem em movimento, mostrada nas figuras 2 e 3.

FIGURA 2 – Estudos de movimento1, de Étienne-Jules Marey



Fonte: <http://theredlist.com/wiki-2-16-601-798-view-pioneers-profile-marey-etienne-jules.html>

FIGURA 3 – Estudos de movimento2, de Étienne-Jules Marey



Fonte: <http://theredlist.com/wiki-2-16-601-798-view-pioneers-profile-marey-etienne-jules.html>

Unindo os registros fotográficos de seus estudos de movimentos sequenciados a brinquedos ópticos já bastante populares no século XIX, como o zootrópio (instrumento de animação de ilustrações) e a lanterna mágica (técnica de projeção de imagens fixas), Muybridge construiu o zoopraxinoscópio, tornando possível a projeção de imagens

fotográficas em movimento. Antes mesmo da invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière, em 1895, a cronofotografia e o zoopraxinoscópio concediam ao sujeito atento da modernidade a vivência de novas experiências temporais. A esse respeito, John Crary tem o seguinte a observar:

Trata-se de um sujeito competente tanto para ser consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá se tornar o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (CRARY, 2001, p. 109)

Em consonância com as transformações na percepção humana citadas por Crary, diversos outros desdobramentos dos estudos de decomposição e síntese do movimento se seguiram, levando adiante a noção de visão dinâmica. Mas, apesar do *frisson* inicial, a experimentação visual com a temporalidade na virada do século XX durou pouco. E, como veremos mais adiante, seu processo de inserção na linguagem cinematográfica emergente foi de difícil acolhimento por parte do grande público. Talvez apenas hoje possamos dizer que formas lacunares e temporalidades rotas (ou elasticizadas) estejam de fato inseridas no campo audiovisual de forma plena.

A historiografia clássica do cinema parte da análise de obras produzidas a partir de 1910, mais precisamente a partir do trabalho de D. W. Griffith, nas quais essa arte assume sua essência cinemática – uma verve narrativa que, com a técnica da montagem, visava garantir o encadeamento das imagens, eliminar as lacunas e, por meio do corte, criar a ilusão do “todo”. Para essa historiografia, o “primeiro cinema” – termo cunhado por Flávia Cesarino Costa (1995) para localizar os filmes feitos no período entre 1895 e 1910, quando a narratividade ainda não era uma máxima – foi uma espécie de treinamento, período imaturo de experimentação das potencialidades que só viriam a se concretizar com o advento do cinema narrativo.

No entanto, para autores como Tom Gunning, que inaugura uma nova historiografia do cinema nos anos 1970, dedicando-se também à produção cinematográfica anterior a 1910, esse período inicial do cinema não deve ser analisado sob o ponto de vista de uma continuidade histórica. Gunning (1993) refuta as suposições anteriores, nas quais o período inicial do cinema era considerado menos desenvolvido, um “protocinema”, que viria a se justificar apenas com o surgimento de uma forma mais elaborada de narrativa e de estilo da prática cinematográfica. Tampouco defende a ideia de que o primeiro cinema seria mera

reprodução técnica da arte teatral, que só mais tarde encontraria sua verdadeira forma dramática, diferenciando-se, portanto, do teatro. Para Gunning, a primeira década do cinema foi um período de ruptura, e o trabalho de Griffith e seus contemporâneos teria sido menos uma descoberta gradual da essência natural narrativa do cinema do que uma redefinição da arte cinematográfica que vinha sendo praticada até então – redefinição resultante de forças econômicas e sociais daquele momento.

Ainda segundo esse autor, com a expansão dos *nickelodeons* nos guetos da subcultura, entre 1905 e 1909, a indústria cinematográfica revela-se uma possibilidade de negócio rentável. E para expandir seu mercado, a produção cinematográfica sofre uma reorganização econômica e social, passando a ser regulada e incorporando valores morais e éticos, o que a tornou mais palatável para uma nova parcela de público: a burguesia. E é nesse contexto histórico que o cinema “descobre” sua vocação narrativa. Para Gunning, a guinada do cinema, no sentido da narratividade, respondeu a uma adequação de mercado.

Não que inexistisse narrativa no cinema antes dos anos de 1910, mas a forma mais usual de exibição era o “cinema de atrações²”. Assim como podemos observar elementos do cinema de atrações dentro de narrativas clássicas em seu primeiro momento, as “atrações” não foram abolidas pelo paradigma do cinema clássico. Mas, apesar de o cinema produzido até 1910 não ser completamente avesso à contação de histórias, Tom Gunning ressalta que o cinema de atrações se caracteriza por uma forma específica de se endereçar ao espectador.

Diferentemente da forma narrativa clássica – que seduz o espectador numa trama diegética complexa, e que conta com um espectador *voyer* (passivo e invisível) no interior de um dispositivo baseado na transparência –, as atrações estabelecem uma relação exibicionista com o público, assumindo sua presença e contando com sua participação. As atrações interrompem a diegese constantemente e confrontam o público, buscando chocá-lo.

Grande parte dessa construção chocante se dá pela desorientação temporal. O tempo narrativo do cinema clássico não é apenas uma progressão cronológica, mas também um conjunto de momentos sucessivos unidos por uma trajetória construída pela montagem. Já o cinema de atração tem uma temporalidade básica e limitada à pura presença – funciona pela alternância de presença e ausência do que é mostrado.

² O termo “Cinema de atrações” foi cunhado por Gunnig e Gaudreault no início dos anos 1980 para designar o cinema anterior aos *nickelodeons*, enfatizando que seu regime de representação se dava de forma apresentativa em linha de continuidade com a tradição dos *vaudevilles* e shows de atrações.

Flávia Cesarino Costa (1992) retoma os filmes produzidos antes da consolidação da narrativa, tentando desnaturalizar nosso olhar contemporâneo sobre esses filmes. Recuperando o momento fundante do cinema, quando a novidade da fotografia instantânea foi combinada com mecanismos intermitentes para gerar a possibilidade do movimento fluido da imagem fotográfica, a autora busca entrar em contato com o estranhamento inicial causado por esse primeiro cinema em seu contexto histórico. A transição entre os séculos XIX e XX foi um momento de mudanças profundas na sociedade – como a urbanização, a industrialização, a aceleração dos meios de transportes e das comunicações –, que fizeram surgir outra velocidade e nova forma de percepção temporal. Fruto da junção entre experimentos da ciência positivista e a fotografia instantânea – que não apenas atualizou o sonho de reprodução total da realidade, como também possibilitou nova forma de visibilidade para a passagem do tempo – o cinema traz uma relação complexa com a temporalidade. Ele herdou o incômodo que nasce com a fotografia, seu tempo paradoxal. A eternização do instante trouxe consigo a irrepetibilidade desse instante (BARTHES, 2008). Revelou a morte do flagrante capturado.

Perturbador para o espectador da época, o cinema carrega traços dessa herança incômoda da fotografia instantânea, conforme observa Flávia Cesarino Costa:

É intrigante como os primeiros filmes nos trazem essa consciência incômoda do instante assassinado com muito mais força do que os filmes mais recentes, o que certamente ajuda a explicar o poder dos atuais modelos narrativos sobre nossa percepção. (COSTA, 1992, p.7)

Mais do que uma mera adequação às novas demandas de mercado, para Costa o surgimento da forma cinematográfica narrativa pode ser entendido como uma estratégia agregadora, uma espécie de conforto psicológico, fazendo-nos esquecer aquela morte do instante e, paralelamente, criando a sensação de duração perpétua, sempre repetida, imortal. Ao ser trazido para dentro da vida social burguesa e controlado pelas elites, o cinema sofre mudanças decisivas em sua forma de representação. Nesse processo de domesticação do cinema, a “mágica pacificadora narrativa” (COSTA, 1992) seria uma forma de lidar com o incômodo pela morte do instante, criando um desenrolar único, uma modalidade de representação homogênea e progressiva do tempo, garantindo, assim, a manutenção da realidade/normalidade.

2.2 Desvios na forma-cinema

Seja por questões econômicas ou psicossociais, a forma-cinema dominou a produção cinematográfica ao longo do século XX, porém nosso trabalho aqui é o de tão somente apresentar formas excepcionais à grande história do cinema que carreguem consigo traços do que observamos nas fotossequências. Consideramos importante, portanto, retomar alguns autores e movimentos artísticos que fizeram resistência a essa cristalização, reavivando questões caras à arte cinematográfica e alargando nosso entendimento a seu respeito.

As estratégias cinematográficas para dar conta dessa ambiguidade temporal desagregadora do sujeito marcam também a reflexão deleuziana sobre o cinema. Em *Cinema I* (1983) e *Cinema II* (1990), Deleuze reflete sobre a própria transformação do pensamento na contemporaneidade.

O autor aborda a prática da arte cinematográfica partindo do cinema narrativo clássico, e conceitua esse regime estético como “cinema de imagem-movimento”. Nas composições desse cinema, que ele denomina também como cinema da ação, o tempo existe como resultado da montagem de imagens, dentro de uma estrutura narrativa fechada que forma um todo, em que o foco de criação está no movimento que estrutura uma narrativa. É uma estrutura que deriva do pensamento de uma sociedade cujo modelo de verdade é o todo: “Quando a imagem é um movimento, as imagens não se encadeiam sem se interiorizarem num todo, que se exterioriza ele mesmo em imagens encadeáveis” (DELEUZE, 1992, p. 85). Nesse estágio do cinema (ou regime de imagem), o que é valorizado, segundo ele, é a ligação sensório-motora: personagens, numa certa situação, agem conforme sua percepção, por meio de uma construção linear. “As ações encadeiam-se com percepções, as percepções se prolongam em ações.” (DELEUZE, 1992, p. 70)

O modelo da imagem-movimento é posto em questão após a Segunda Guerra. O horror da guerra faz perder a crença na possibilidade de agir ou reagir às situações. O que a guerra revela do homem e do mundo é algo de insuportável, intolerável. Por isso, torna-se necessária a criação de um novo regime cinematográfico para dar conta de uma realidade destrocada, desconexa, em que o velho sistema sensório-motor tornou-se inoperante. A unicidade da narrativa se quebra, e com isso surge uma nova forma de reagir, um novo personagem que não é, de maneira alguma, passivo, mas fragmentado: cortes irracionais, falsos racords, planos-sequência, relações não mensuráveis entre imagens e entre a imagem e

o som. O horror da guerra faz a linguagem “gaguejar”, e um novo regime surge: o cinema da imagem-tempo. O “neorrealismo”, expressão fundamental desse novo cinema, registra a inviabilidade de os personagens seguirem o tradicional esquema sensório-motor, uma vez que as situações ultrapassam os próprios personagens: “[...] nasce a possibilidade de temporalizar a imagem cinematográfica: é o tempo puro, um pouco de tempo em estado puro, mais que movimento” (DELEUZE, 1992, p. 81). O tempo se liberta do movimento.

Em “O tempo não-reconciliado”, Peter Pál Pelbart (1998) empreende um minucioso trabalho de rastreamento da concepção de tempo que norteia a obra de Deleuze e, por conseguinte, também a leitura dele do próprio tempo da filosofia. Dedicando-se em especial às obras Cinema I e II, Pelbart se aprofunda no conceito-matriz de Deleuze, inspirado em Bergson: o paradoxo do tempo concebido, não como sucessão, mas como coexistência virtual. A esse respeito diz o autor:

Ora, o que seria esse tempo emancipado do movimento senão uma simultaneidade virtual mais profunda que qualquer sucessão real, emancipada por sua vez da tirania do presente, e com seus diversos planos coexistindo entre si (lençóis, jazidas de passado), permitindo travessias, ligações transversais, ainda que estas ligações soem impossíveis segundo uma lógica dos presentes atuais, sucessivos e encaixados? (PELBART, 1998: p. 14)

Segundo Pelbart, o que está em jogo na concepção deleuziana de imagem – e estende essa observação a toda obra de Deleuze – é a preservação e radicalização dos direitos do virtual. No regime da imagem-tempo, não basta perturbar as ligações sensório-motoras, é necessário fazer operar a função vidente do olho, pela qual o objeto percebido se amplia em circuitos cada vez mais vastos, entrando em relação com imagens-lembranças e correspondendo a planos cada vez mais profundos da realidade. E assim fazer o real relacionar-se com o imaginário, o físico com o mental, o objetivo com o subjetivo, o atual com o virtual. Esse virtual se insinua não nas imagens-lembranças, mas, propriamente, no seu fracasso, nos estados oníricos, alucinatórios, hipnóticos, amnésicos e delirantes, já que, de acordo com o filósofo,

na medida em que o tempo ganha autonomia e deixa de curvar-se ao eixo do movimento, dos presentes e de seu encadeamento sensório-motor, ele passa não só a permitir em si impossíveis, como também a promover por si movimentos aberrantes. Aberrações que obcecavam o cinema desde o início ganham novo impulso e uma renovada liberdade, e o próprio intervalo da montagem, que antes servia para conjurá-las, revela-se como um novo centro: é a “liberação do interstício” que Deleuze tanto valoriza, pois forja outro tipo de reencadeamento entre as imagens. Estaremos em condições de decifrar o enigma pelo qual, nessa reversão, não só o movimento aberrante é o mais cotidiano, como passa a tornar-se ele mesmo a cotidianidade? (PELBART, 1998: p. 14)

Um tempo crônico, e não cronológico, é capaz de ser irrompido pela força do virtual possibilitando presentes impossíveis. Num tempo crônico o verdadeiro e o falso tornam-se indiscerníveis e a noção de verdade não permanece intacta. O surgimento da imagem-tempo dialoga com essa transformação mais abrangente das subjetividades e do mundo. O cinema da imagem-tempo é o cinema do acontecimento, da lacuna, ou seja, do que acontece “entre”; é o cinema da “gagueira criadora”. A diversidade e a multiplicidade desse novo cinema é uma forma de desestabilizar uma série de antigos pilares relacionados às noções de identidade, de uno, de todo e de fechamento subjetivo. Em vez de pressupor um sujeito organizado, territorializado, uno e transcendente, interessa a Deleuze investigar as subjetividades em “devir”, as “linhas de fuga”, as “zonas de intensidades”, ali onde o sujeito se desterritorializa.

O cinema da imagem-tempo faz o espectador retomar (ou o obriga a enfrentar) o antigo medo da fragmentação do sujeito que Flávia Cesarino Costa havia afirmado estar presente no “primeiro cinema”. Nos interstícios, nas lacunas entre os planos que, no cinema da imagem-movimento, amalgamavam o todo, Deleuze reivindica a potência do falso, a diferença, aquilo que faz emergir o novo. E sobre esse novo, Parente (2009) faz as seguintes considerações:

Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e, conseqüentemente, em um mundo que se libertou dos modelos de verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como produção do novo como

processo. [...] O tempo é puro processo e, enquanto tal, não para de se desdobrar, passando por passados não necessariamente verdadeiros [...] e presentes “incompossíveis” (PARENTE, 2009, p. 30).

Em 1990, Raymond Bellour lançou o livro *Entre-imagens*, uma coletânea de textos das décadas de 1970 e 1980 sobre o surgimento do vídeo. Assumindo uma visão bastante otimista, reflexo da ebulição causada pela chegada da imagem eletrônica no campo das artes, Bellour desenvolve o conceito de “entre-imagens”, tomando o vídeo como um atravessador das artes – o meio ideal no qual fotografia, cinema, pintura, escultura e dança podem dialogar, ou se questionar. Numa época em que o hibridismo entre as artes já se manifestava de forma clara, Bellour (2001) ainda se preocupa em indicar a especificidade técnica do novo suporte:

A própria natureza de uma mídia capaz de integrar e transformar todas as outras, associada à capacidade peculiar que os produtos que dela derivam têm de aparecer a todo instante em uma caixa (pública e íntima e planetária), acabou mudando profundamente tanto nosso sentido de fabricação quanto de apreensão das imagens. (BELLOUR, 2001, p.14)

Seu interesse especial é o cinema experimental, cuja evolução natural seria a vídeo-arte. Para o autor, a grande força do vídeo é a de operar “passagens” entre as imagens. Passagens entre a imagem móvel e a imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma.

Em *A interrupção; o instante*, ensaio publicado pela primeira vez em 1987, Bellour se dedica a analisar a presença do que chamou de “fotográfico”, em filmes do pós-guerra. O que interessa a ele no cinema é o “instante prenante”³. São momentos em que, em meio à narrativa, um frame é congelado e estendido no tempo, causando uma pausa dramática na diegese.

³No texto *Formas do tempo, ou as intermitências do olho presente* (2004), Jacques Aumont discute o conceito de “instante prenante” postulado por Lessing para a pintura, e que pode ser aproximado do conceito de “keyframe” retirado da teoria/prática da animação. Na pintura, o instante prenante foi, para Lessing, o instante significativo, aquele que deve representar ao mesmo tempo a média e o clímax de uma ação dramática, expressando-a por inteiro. Um instante grávido do passado e do futuro da cena a ser retratada. Como nas aquarelas botânicas de uso científico em que se retrata uma planta em todos os seus estágios de seu ciclo de vida (broto, floração e fruto) ainda que isso não aconteça na natureza. No quadro, o instante prenante não se refere a algo verdadeiramente real; ele é uma ficção, uma espécie de imagem síntese.

Para se aproximar desse recurso, Bellour revisita diversos filmes que fazem uso do congelamento da imagem, buscando simbologias e significados aos usos desse recurso. São exemplos: *Salve-se quem puder (a vida)*, (1979), de Godard; *A felicidade não se compra* (1946), de Capra; *La macchina amazzacattivi* (1948), de Rossellini.

Para o autor, existem duas faces do movimento no cinema. A primeira seria

o movimento que se produz na própria imagem e que parece reproduzir a todo instante as condições da percepção natural. É o que, em “A evolução criadora” (1907), Henri Bergson toma por um falso movimento, no qual vê apenas uma sucessão de cortes imóveis (os fotogramas) orientados para a produção de um tempo abstrato (o transcorrer das imagens). (BELLOUR, 2001, p. 128)

A segunda face do movimento seria o que Bergson havia estabelecido dez anos antes, em *Matéria e memória*, e que Deleuze chama de imagem-movimento: “uma imagem que ultrapassa a ilusão do espaço divisível e do tempo abstrato para transformar o movimento verdadeiro e, portanto, cada um de seus instantes indivisíveis, no corte móvel de um todo permanentemente aberto, mutável, expressão da ‘própria duração na medida em que ela nunca para de mudar’”. (BELLOUR, 2001, p. 128)

Fascinado pelo imóvel e as inversões do tempo, Bellour cria análises para cada imagem estática dentro dos filmes. Para ele o congelamento “permite comentar a imagem, marcando uma interrupção”, cria a “imagem mental do narrador intercalado”, “suspende o tempo do movimento, abrindo no interior do tempo um outro tempo”, “um modo de remeter o filme a seu esqueleto de imagens fixas”, “frustrar a crença exagerada do espectador na realidade (do filme)”, “um desprendimento da percepção em relação a si mesma”. (BELLOUR, 2001)

Para ele, esses instantes dependem de uma espécie de montagem interior; eles permanecem presos à duração, ao todo do filme do qual continuam sendo cortes móveis. A interrupção, tanto do movimento na imagem quanto da própria imagem, provoca uma confusão entre os termos e parece contradizer o que Deleuze definiu como imagem-movimento: “O cinema é o sistema que reproduz o movimento em função do momento qualquer, isto é, em função de instantes equidistantes escolhidos de modo a dar impressão de continuidade.” (DELEUZE, 1983, p. 21)

Na concepção de Bellour a interrupção do movimento é um instante quase sempre único, no qual “o cinema dá a impressão de lutar contra seu princípio, se o definimos como

imagem-movimento”. O congelamento da imagem, que interrompe o movimento aparente, sem com isso suspender o movimento fundado no fluxo automático das imagens, é, para Bellour, um instante já não tão qualquer. E por isso ele reivindica:

À primeira vista, o cinema continua sendo, como definiu Deleuze, “o sistema que produz o movimento em função do momento qualquer”; mas não mais “em função de instantes equidistantes escolhidos de modo a dar uma impressão de continuidade”. Os momentos do plano submetidos ao efeito de decomposição são escolhidos, ao contrário, de modo a produzir uma impressão de descontinuidade, ou de uma continuidade de natureza diversa; eles se tornam, nos termos de Deleuze, tanto cortes móveis como cortes imóveis do movimento (mas que permanecem visíveis como tais). (BELLOUR, 2001, p. 128)

Dessa forma, para o autor, o instantâneo converte-se em pose e torna-se a pausa do tempo. O instante apreendido, por mais banal que seja, é assim revestido de uma extrema singularidade. Diferentemente de Deleuze, que se apropria do cinema para pensar a filosofia e as transformações no pensamento que afetam a própria vida, Bellour reflete sobre o meio. Em *A interrupção; o instante*, as pausas do tempo que o vídeo possibilita repensam o meio cinematográfico.

O ensaio de Raymond Bellour foi escrito em 1987, e sua análise foi baseada na observação de filmes de ficção das décadas de 1940 a 1970, editados em moviola, cujos efeitos de congelamento, feitos na truca, eram raros. Poucas obras tinham mais do que três ou quatro congelamentos espaçados ao longo do filme. Hoje, com a possibilidade da edição digital e os experimentos híbridos nas artes visuais, nosso repertório visual já se acostumou com os efeitos constantes nas imagens. E esses se tornaram muito mais complexos. A arte contemporânea, como mostraremos mais adiante, parece se aproximar do pensamento de Deleuze, reivindicando seu espaço de afecção na própria vida.

No limiar entre a cultura analógica e a cultura digital, cenário “instável e precário de passagens”, Antonio Fatorelli busca perceber os “elementos singulares que estão em trânsito, propensos a circunscrever modalidades inéditas de experiências”. Para o autor, as imagens contemporâneas expressam, além das suas propriedades formais e dos seus enunciados específicos, esse estado latente, mais difuso e incorpóreo, das transformações em curso no cenário cultural” (FATORELLI, 2006, p. 19). Segundo o autor, é inevitável o estabelecimento de paralelo entre o momento inaugural da era digital e o século XIX – momento em que o surgimento da imagem técnica pôs em perspectiva as noções de obra de arte, o estatuto de realidade da imagem e a noção de objetividade, discursos fundantes da forma-fotografia que

ainda hoje baliza as práticas fotográficas (analógica e digital).

Considerando a polêmica sobre o advento da fotografia digital, como incorpórea e desvinculada, Fatorelli rejeita os discursos apocalípticos que anunciavam o fim da arte ou o surgimento de uma nova era, considerando a arte digital em linha de continuidade com a arte analógica. E para compreender as singularidades da imagem contemporânea, o autor aposta no hibridismo dos meios e avança “neste território de negociações recíprocas entre as imagens estáticas e as imagens em movimento”, de onde vê emergirem “modalidades singulares de inscrição temporal, referidas às experiências de duração, da simultaneidade e da ubiquidade, irredutíveis às definições convencionais da fotografia instantânea e do cinema narrativo” (FATORELLI, 2006, p. 7).

No capítulo *Mutações entre a imagem fixa e a imagem em movimento*, o autor afirma a importância dos movimentos das décadas de 1960 e 1970 que realizaram experimentos com a videoarte, ampliando o repertório das imagens e servindo de “metameio” entre as imagens fixas e as imagens-movimento, tendo como suporte, tanto o cinema como a televisão. Nesse sentido, atualizando o dispositivo cinematográfico e, principalmente, o dispositivo eletrônico do vídeo, as obras de artistas como Andy Warhol, Dan Graham, Peter Campos, Bruce Nauman, Jonas Mekas, Michel Snow e Hollis Frampton diversificaram as passagens e as convergências entre os meios, problematizando e questionando as separações do modernismo.

Um bom exemplo desse movimento de hibridação pode ser visto nos trabalhos de Andy Warhol dessa época. Na série fotográfica *White burning car III* (1963), em que a repetição serial de uma única fotografia “efetua-se sob o signo da produção da diferença”, Fatorelli ressalta a forma como esse dispositivo, valorizando as pequenas alterações entre imagens, cria um micro falso movimento e possibilita “a emergência de relações perceptivas e cognitivas” (FATORELLI, 2013, p. 67).

Também podemos observar essa temporalidade mutante no longa metragem *Kiss* (1964), uma série de planos fixos de casais se beijando, onde “a imagem em movimento do cinema encontra-se destituída da mobilidade”. Com a câmera absolutamente imóvel “Warhol mobiliza a estratégia subtrativa de redução do filme a um único plano fixo, proporcionando ao espectador a oportunidade de experimentá-lo ao longo de um tempo dilatado, quase de modo analítico, muito semelhante ao oferecido pela fotografia” (FATORELLI, 2013, p. 67). De modo cruzado, Warhol aproxima a fotografia do fluxo da imagem movimento e o filme à imobilidade da imagem fixa. “Trata-se de multiplicar o instante e, ao mesmo tempo, converter

a imagem em movimento à singularidade do fotograma, procedimentos que guardam o sentido comum de ultrapassar os regimes temporais consagrados pela forma fotografia e pela forma cinema” (FATORELLI, 2013, p. 67).

Os *structural films*, também problematizaram a forma-cinema, porém de forma mais elementar. No final da década de 1950, e ao longo da década de 1960, um movimento artístico experimental surgido nos Estados Unidos se destacava por negar a representação e levar o cinema ao limite de sua materialidade. Artistas visuais como Tony Conrad, Hollis Frampton, Michael Snow, Peter Kubelka, Paul Jeffrey Sharits se distanciavam das estratégias experimentais anteriores – ainda ligadas à representação, como as de Stan Brakhage e Sidney Peterson – e assumiam trabalhos mais simples/básicos/estruturais, retornando o cinema à presença e ausência de luz. Ou, ainda, recolocando o cinema em sua condição primeira: uma fita de película projetada em tela branca.

Os *flicker films* foram, também, produzidos pelo grupo Fluxus e por outros artistas anteriores e posteriores, não necessariamente ligados ao movimento estrutural. Trata-se de filmes intermitentes, realizados por meio da manipulação dos *frames* (fotograma a fotograma) e do contraste entre cores e luminância, produzindo efeitos intensos de vibração. A velocidade aflitiva do desfile das imagens (*défilement*) é a violência perceptual do efeito *flicker*, como explica Michaud (2014):

O espectro dos efeitos gerados pelos *flickers* estende-se da descontinuidade, por exasperação dos contrastes, à fusão das imagens, por superposição. Entre esses dois polos (do *glimmering* (bruxeleio) ao *flickering* (cintilação), e do *blinking* (piscadela) ao *flashing* (fulguração), exhibe-se toda a gama das intensidades luminosas, conforme o comprimento dos segmentos de imagens idênticos e a tonalidade das cores que se sucedem. (MICHAUD, 2014, p. 140).

Trabalhados diretamente na película, seja com fotogramas de cor única, seja, mais basicamente ainda, com a edição de fotogramas transparentes (branco) e saturados (preto), intercalados em ritmos e frequências diversos, os *flicker films* causam desconfortos visuais remetendo o observador para a fisicalidade da película, o que os faz alucinar imagens.

Os *flickers* são projetados com 24 imagens por segundo, porém subvertem as convenções ilusionistas do espetáculo cinematográfico, ao dissociar a velocidade de gravação da velocidade de projeção. Aquém dos 24 quadros por segundo institucionalizados pelo

cinema clássico, o olho passa a perceber a intermitência do obturador da câmera, e o espectador se conscientiza da descontinuidade do filme. Como afirma Michaud, “a projeção não é mais a reconstituição da gravação: a percepção do *défilement* real, descontínuo, pode então substituir a ilusão do movimento contínuo” (MICHAUD, 2014, p. 139).

Ao observar as estratégias dos flickers, podemos aproximá-los do “primeiro cinema” tanto no que se refere à provocação do choque quanto na forma de se apresentar ao espectador – seu regime de “mostração” baseado na presença e ausência de imagem. Negando a tela como “janela para o mundo” e assumindo-a como superfície, os *flickers* questionam o ilusionismo cinematográfico. “Essa modificação conceitual e de descontinuidade tem como efeito a alteração radical do regime ontológico da imagem cinematográfica, que passa de uma economia de representação indireta para uma economia da apresentação direta”. [...] “a tela não mais é aquilo através do qual se vê, mas aquilo no qual se vê”. (MICHAUD, 2014, p. 140).

Ainda segundo Philippe-Alain Michaud, os efeitos de cintilação podem ser encontrados muito cedo na história do cinema – em desenhos animados ou na intercalação de um *frame* colorido no meio de uma cena, como artifício dramático. O autor comenta a sequência em cores que se observa em *Os últimos dias de Pompeia*, de Mario Caserini, 1913, em que a intensidade cromática da erupção do Vesúvio é acentuada pela inserção de um fotograma vermelho isolado. Michaud também afirma que *Color Sequence* (1943) é a primeira experiência de *flicker* integral, por ser desprovido de qualquer componente figurativo. “O filme-estudo de Dwinell Grant é inteiramente composto de zonas de cores alternadas, em sucessão seriada e modular de quadros de cor pura, em que cada imagem constitui uma unidade expressiva e indivisível, que se encontra *ipso facto* identificada com o campo.” (MICHAUD, 2014, p. 141).

O uso de superfícies monocromáticas nos filmes estruturais guarda relação com o *color field* (*campo de cor*), um estilo de pintura abstrata que surgiu em Nova Iorque durante as décadas de 1949 e 1950, inspirada no modernismo europeu e no expressionismo abstrato. Nessas grandes áreas de uma única cor, sólida, originavam pinturas sem qualquer tipo de profundidade. O estilo dá menos ênfase ao gesto e pinceladas, favorecendo uma consistência geral de forma. Nas pinturas desse estilo, a “cor foi libertada do contexto objetivo e torna-se, ela própria, o sujeito...” (MICHAUD, 2014, p. 141).

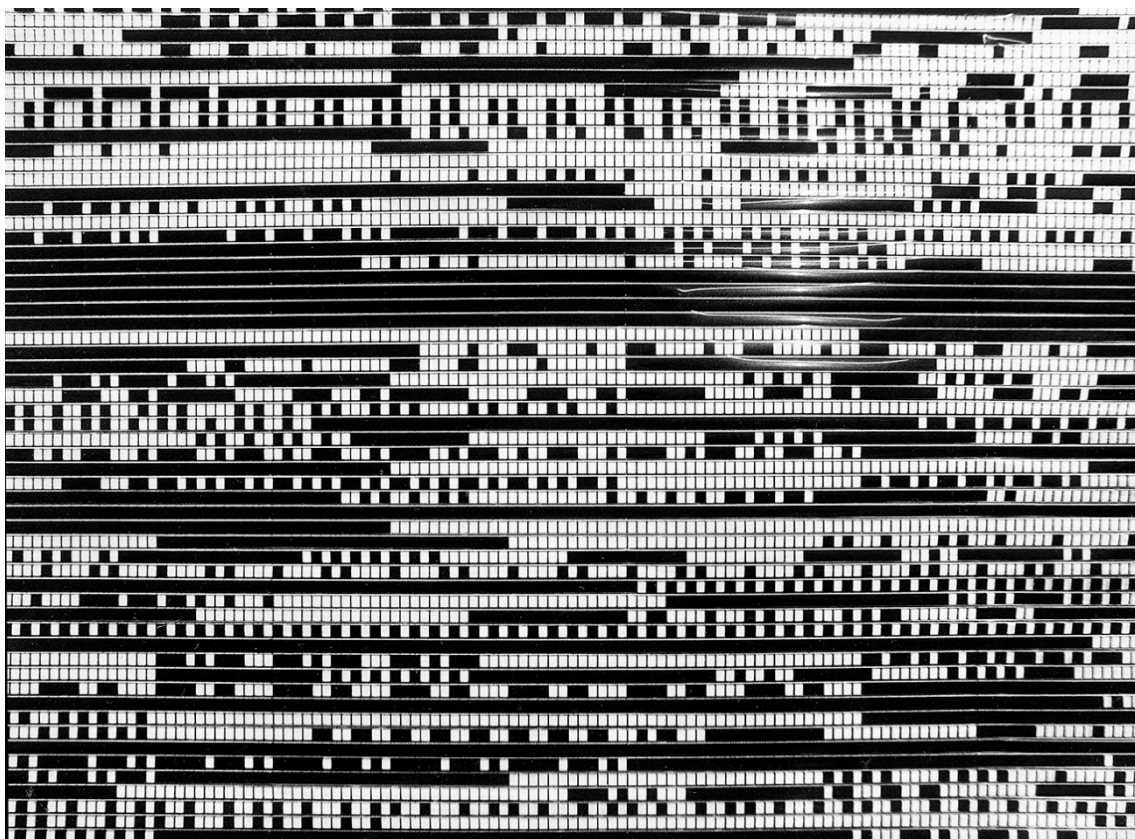
No caso do *color sequence*, de Dwinell Grant, diferentemente das pinturas em *color fields*, os painéis de cor não são dispostos lateralmente no espaço, mas se sucedem

linearmente no mesmo quadro, produzindo efeitos cromáticos e luminosos vertiginosos, que a organização estática das superfícies não possibilita. Grant criava vibrações, choques por contraste, efeitos de cor estritamente atmosféricos, livres de qualquer consistência tátil e de qualquer referência pictórica.

O filme *Arnulf Rainer*, do diretor Kubelka (1960), não apresenta qualquer vestígio de figuração e obedece a um modelo aritmético e musical. Rodado sem câmera e sem mesa de montagem, o filme é inteiramente calculado. Michaud comenta: “Kubelka, que não tem medo de nada, mas que em certo sentido não está errado, afirmou que, com *Arnulf Rainer*, havia produzido o único filme absolutamente perene da história do cinema, uma vez que ele é indefinidamente reproduzível a partir de sua divisão.” (MICHAUD, 2014, p. 140).

O filme é composto de apenas quatro elementos: película saturada (fotograma preto), película não sensibilizada (fotograma transparente/branco), trilha sonora saturada e trilha vazia. Seus módulos fundamentais são microestruturas de 1, 2, 4, 8, 12 ou 24 imagens. O conjunto apoia-se em 16 grandes unidades de 576 fotogramas (24X24 ou um segundo ao quadrado). Os quadros pretos e brancos se alternam em sequências compostas matematicamente, como se pode observar na figura 4, a seguir.

FIGURA 4 – Arnulf Rainer, de Kubelka (1960)



Fonte: MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: Por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro, Editora Contraponto, 2014.

“Trata-se de uma construção racional, que nem por isso deixa de despertar ressonâncias cosmológicas. Kubelka fala de uma alternância entre escuridão e luz; com *Arnulf Rainer*, ele criou um dispositivo demiúrgico que lhe permitiu, 24 vezes por segundo, passar da noite para o dia e do dia para a noite. (MICHAUD, 2014, p. 144).

Poderíamos aqui citar muitos outros artistas, como Paul Jeffrey Sharits, que foi discípulo de Stan Brakhage na Universidade do Colorado, e realizou importantes flickers, entre os quais *N:O:T:H:I:N:G* (1968), *Ray Gun Virus* (1966), *Piece Mandala/End War* (1966) e *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968). Os *flickers* produzem efeitos estroboscópicos, sobre os quais Michaud comenta: “Ao provocar efeitos que não estão de fato gravados na película, o flicker adquire uma dimensão reflexiva: isola o espectador na experiência solipsista de uma visão sem objetivo”. (MICHAUD, 2014, p. 146).

Para Roland Barthes (1974), existe um sentido obtuso no filme, um terceiro sentido, a “passagem da linguagem à significância” (o filmico), que só pode ser aprendido e nunca

representado. É a própria “contranarrativa” e, contudo, “é o que torna o filme adulto”. “Nascido tecnicamente, por vezes mesmo esteticamente, o filme tem ainda de nascer teoricamente”. O filmico é o próprio “ato fundador do próprio filmico” sem o qual, sobrariam apenas “imagens ditas animadas”. “O fotograma é então fragmento de um segundo texto cujo ser não excede nunca o fragmento; filme e fotograma encontram-se numa relação de palimpsesto, sem que se possa dizer que um é o acima do outro ou que um é *extraído* do outro. (BARTHES, 1974, p. 58)

Reduzindo a imagem cinematográfica ao *still frame*, Barthes chega a um ponto bifurcante, no limiar entre as coisas e suas representações e entre a representação e o material da representação. Para o autor, o *still frame* é o objeto ideal, visto que é, ao mesmo tempo, livre da narrativa “do *continuum* voraz da sequencialidade do filme” e remete à sua dinâmica, sua possibilidade de configurar, de pertencer ao horizonte diegético. Para Barthes, o *still* é ambivalente, atua em diferentes regimes significativos. É, a uma só vez, vazio – “nada vem preencher o significante agenciado e sua existência nunca excede o fragmento”, e cheio, sobrepondo vários níveis diferentes de percepção e análise. O *still* nunca cruza a linha que o separa da fotografia. O autor afirma que “o filmico, muito paradoxalmente, não pode ser captado no filme “em situação”, “em movimento”, “ao natural”, apenas nesse artefato maior que é o fotograma. (BARTHES, 1974, p.57).

Para Barthes, o fotograma levanta a restrição do tempo filmico. O tempo de leitura de um filme não é livre, pelo menos não sem correr o risco de distorcer a imagem-movimento perdendo sua figura perceptiva. O fotograma, ao instituir uma leitura ao mesmo tempo instantânea e vertical, não quer saber do tempo lógico e operatório das imagens; ensina a dissociar a restrição técnica (a filmagem), do próprio filmico, que é o sentido indescritível, como lembra Barthes:

Esta estatura da narrativa é necessária para se fazer compreender por uma sociedade que, não podendo resolver as contradições da história sem um longo caminhar político, se ajuda (provisoriamente) com soluções míticas (narrativas): o problema atual não é o de destruir a narrativa, mas de a subverter: dissociar a subversão da destruição, esta seria hoje a tarefa. (BARTHES, 1974, p. 55)

Para Philippe Dubois, a imagem contemporânea é marcada pela flexibilização temporal. Já não cabe a polarização do mundo (e, portanto, do tempo) da imagem fixa – a fotografia como “herdeira do século XIX”, com seu culto do instante, conquistado pela

máquina, da fatia do tempo congelada pelo processo do instantâneo e eternizada em seu estado de tempo parado” – contra o tempo da imagem móvel –, o cinema, símbolo maior da modernidade, “a arte do século XX”, “verdadeira duração”, com seu tempo “real” com o desfile da película, “que corre, que foge, como a vida, o cinema que nos leva, que produz um fluxo contínuo, que podemos seguir somente como um fio que se desenrola”. A esse respeito, diz o autor:

Esta oposição entre o tempo da fotografia e o tempo do cinema foi verdadeiramente estruturante ao longo de todo o século XX para pensar a relação entre imagem (tecnológica) e tempo. [...] A linha de demarcação era bem definida, como se um e outro, o móvel e o imóvel, o fixo e o movimento, o instante e a duração, pudessem existir somente em uma relação de exclusão recíproca [...]. Isto era amplamente conhecido, e constituía o fundamento da modernidade. (DUBOIS, 2012, p. 26)

Segundo Dubois, no final do século XX, inicialmente sob a influência do vídeo e, a seguir, do digital, os regimes temporais da imagem se elasticizaram, “tornando cada vez mais obsoletas e indiscerníveis as velhas clivagens ‘modernistas’”. Imobilidade e movimento tornaram-se modulações da imagem. Para o autor, uma das principais características da imagem contemporânea é a mudança de velocidade permanente, passando de um regime de tempo a outro, sem mudar de natureza.

Hoje, o movimento não se opõe mais radicalmente à parada, como se fossem dois mundos contraditórios. O instante não é mais o contrário da duração, nem o movimento, a negação da imobilidade. Não estamos mais praticando o jogo da “fotografia versus cinema”. (DUBOIS, 2012, p. 26)

O jogo com os paradoxos temporais no contemporâneo é incluyente e aberto à percepção da imobilidade móvel, ou da mobilidade imóvel. Segundo o autor, não percebemos mais a diferença, pois não há mais tempo de referência. Da negação recíproca, passamos à inclusão mútua em que a (aparente) imobilidade é pensada como uma forma de movimento. O instante, como uma forma de duração. “Certamente, não se trata de formas “novas”. Elas já eram muito presentes, por exemplo, nas vanguardas dos anos 20. A diferença é que hoje elas tendem a se tornar uma norma (Marey talvez esteja finalmente superando Lumière...) (DUBOIS, 2012, p.26).

Ao observar a obra do artista David Claerbout, Dubois ressalta o dispositivo paradoxal de elasticidade temporal que seus vídeos suscitam, lançando a ideia de uma matéria tempo da imagem, uma questão direta da percepção. Um dado plástico variável, autônomo, modulável na própria imagem, que a torna não mais homogênea nem única (como no “plano” do cinema), mas, sim, heterogênea e múltipla (“composta”). Ela é puramente perceptiva, se oferece frontalmente ao observador.

Nesse sentido, o vídeo é o grande facilitador das modulações da “matéria-tempo” para além da imobilidade e do movimento, apartada do modo clássico de pensar o tempo e as imagens. Para Dubois, o paradoxo perceptivo da matéria-tempo encontrado nas obras de Claerbout – esta imbricação de duas temporalidades contrárias, dois regimes de tempos opostos, em uma mesma imagem, produzindo no espectador um sentimento de estranhamento – é o que indicia a imagem contemporânea. O vídeo da pós-modernidade, sua “elasticidade e suas hibridações impõem seus parâmetros sobre um mundo visual tornado elástico e composto” (DUBOIS, 2012, p.35).

Anne-Marie Duguet, no ensaio *Dispositivo*, de 1988, também percorre a história do vídeo e narra o impacto de sua chegada no cenário da arte contemporânea. Para Duguet, a maior contribuição da imagem digital é a experimentação com dispositivos que algumas vídeoinstalações propuseram, provocando uma mudança na concepção da obra, tanto por parte do artista quanto por parte do espectador. Esses dispositivos exercitaram o descontrole do artista, possibilitando-lhe compartilhar com o espectador a função de criação da obra; o autor/artista deixou de ser o único a dar sentido à obra.

Por outro lado, algumas vídeoinstalações provocaram o espectador como sujeito da percepção, tornando evidente a necessária implicação do público e a dependência da obra em relação a ele. A atenção foi deslocada do objeto para a experiência da obra, remetendo o espectador à sua própria atividade perceptiva. “Desfazendo as sensações” e destacando o próprio ato de ver, a obra ganha função metacrítica, tornando-se uma máquina de maquinação, lembra Duguet, que sobre esse aspecto faz a seguinte observação:

A obra deixa de se oferecer à primeira vista [...] apresentando-se, em termos essenciais, como um processo realizado simultaneamente pelas modalidades de sua percepção e pelas modalidades de sua produção. Ela é, por excelência, “obra aberta”, no sentido de que se presta a uma infinidade de interpretações, de que não pode mais ser

um produto acabado e de que cada uma de suas atualizações implica variação. (DUGUET *in* MACIEL, 2009, p. 53)

Duguet ressalta a importância da imagem digital, em especial, as instalações em vídeo que, problematizando a relação entre obra e espectador, estimulou novas participações subjetivas do sujeito na imagem. O questionamento da unidade da obra e a complexificação da representação indicam o caminho dessa visualidade participativa.

No contexto brasileiro da década de 1970, os artistas Hélio Oiticica e Neville d'Almeida desenvolveram uma série de trabalhos denominados *Bloco-experiências in cosmococa – programa in progress*, marco inicial do que viria a ser chamado de “cinema expandido⁴”. Essas experiências, conhecidas como “Quase-cinema”, buscavam transgredir os parâmetros das artes plásticas, questionando a forma unilateral como a forma cinema se impunha e explorando suas potencialidades experimentais, como a participação do espectador.

À margem das formas convencionais da fotografia e do cinema, as obras consistiam em projeções fotográficas sequenciais previamente definidas, mas susceptíveis a alterações durante a projeção/performance. Contavam ainda com múltiplos projetores, trilha sonora variada e uma ambientação onde o espectador – instalado em redes e almofadas – era convidado a desenvolver ações triviais ao longo da apresentação. Todas essas disposições da obra, segundo Fatorelli (2013), “orientavam-se de modo preciso para favorecer a participação do espectador”, envolvendo-o em “uma experiência sensorial, dependente das disposições do seu corpo e do seu modo de vivenciar o trabalho”. (FATORELLI, 2013, p. 77 e 78)

Com a vontade de inventar um cinema diferenciado, Hélio Oiticica e Neville d'Almeida provocavam a desmontagem dos procedimentos cinematográficos clássicos, como a linearidade temporal e a estruturação narrativa, e conferiam mobilidade aos fotogramas individuais submetidos à lógica da projeção. As Cosmococas se apresentavam como a resistência à forma cinema. Para além das convenções do quadro fotográfico fixo e da

⁴O que se entende aqui por cinema expandido é o cinema que transborda as convenções técnicas ou artísticas da forma cinema, que se expande quanto à linguagem, o espaço de projeção, a relação com o espectador e quanto à estética. Um cinema que pode ser híbrido com as mais diversas formas de arte, que pode ser visto em qualquer suporte, que não se atém às tecnologias mais modernas, mas também explora os primórdios de sua gênese. No cinema expandido a percepção do espectador é um fator constitutivo da obra. (MARQUES, 2016)

linearidade narrativa do cinema, as combinatórias variáveis entre as imagens e entre as imagens e a trilha sonora tornavam o momento da montagem/exibição decisivo contando com “a intervenção intuitiva do artista durante a projeção, de modo a aproximar essa obra das artes do “ao vivo”– o teatro, as *performances* e os *happenings*” (FATORELLI, 2013, p. 78). A forma como os elementos são agenciados para propor essa obra híbrida entre cinema, fotografia e performances, bem como a introdução do “participador nesta composição “prenuncia muitas das estratégias mobilizadas pelas recentes instalações interativas” (FATORELLI, 2013, p. 78).

Ainda segundo Fatorelli, a singularidade maior dessa obra e a sua potência “recaem sobre as modalidades de participação interativa por parte do espectador, chamado por Oiticica de “participador”. Uma vez desmontados os automatismos de base da fotografia e do cinema, é a ação do participador que passa a orientar o encadeamento temporal da obra” (FATORELLI, 2013, p. 78).

Em busca das singularidades da experiência contemporânea, Fatorelli se pergunta até que ponto as inovações tecnológicas – e a emergência da cultura digital – originam modelos de percepção e de cognição concernentes a um tipo de atitude crítica e participativa própria da contemporaneidade. “Do ponto de vista do espectador, importa indagar se a sua experiência com as imagens proporciona a expansão da sua capacidade de afecção, o seu modo próprio de perceber o mundo e de se sensibilizar.” (FATORELLI, 2013, p.8).

A ideia de incluir o espectador na construção da obra diz respeito ao nosso estudo sobre fotossequências no sentido em que as consideramos obras abertas. As fotossequências podem ser vistas como dispositivos que alargam/questionam as certezas concernentes à obra, deixando espaço para outras temporalidades, outras significações. Esses espaços abertos são lacunas, assumidamente deixadas pelos realizadores/diretores/montadores. Narrativas lacunares, as fotossequências são tidas, aqui, como convites à participação na criação dessas narrativas visuais.

Da decomposição do movimento em imagens à sua síntese, do incômodo temporal causado pelos primeiros filmes ao surgimento da narratividade apaziguadora, da imagem-tempo à videoarte. Neste primeiro capítulo percorremos uma história alargada do cinema, em busca de movimentos importantes da imagem cinematográfica que pudessem nos dar pistas sobre as fotossequências, desde seu ponto inicial até os tempos de hoje. Com certeza não terão sido todos, mas aqueles que achamos pertinentes a esta pesquisa. Trata-se de movimentos que

não se contentaram com a forma hegemônica do cinema narrativo clássico, recolocando em pauta a temporalidade não linear, a sequencialidade, a fisicalidade da imagem e a importância da participação do espectador na experiência da obra cinematográfica.

No próximo capítulo iremos em busca do nosso objeto, “a fotosequência”, com o objetivo de delimitá-lo de forma um pouco mais concreta e atual.

3 A FOTOSSEQUÊNCIA

Movimento aparente: O cinema foi inventado como meio de reprodução de cenas em movimento. No entanto, paradoxalmente, esse meio consiste em projetar imagens fixas, que se sucedem a um ritmo regular (24 ou 25 imagens por segundo) e são separados por intervalos escuros. A percepção efetiva de um movimento é, portanto, um enigma psicofisiológico (AUMONT, 2003, p. 201).

O objeto desta pesquisa é a fotossequência como recurso da montagem para a criação de narrativas lacunares – um dispositivo capaz de esgarçar a imagem, fazendo gaguejar a narrativa visual. Entre a fotografia e o cinema, a fotossequência cria a possibilidade de um tempo diegético misto, um tempo de observação misto também – uma narrativa que não se apresenta como em uma sequência de fotos, nas quais podemos nos deter, foto a foto, tomando nosso próprio tempo, como numa exposição em galeria ou museu. Tampouco a imagem escorre em fluxo sem que tenhamos tempo de existir para além da imagem imediatamente à nossa frente como num fluxo alienante. As fotossequências são um fluxo híbrido, entre a fotografia e o cinema, entre o imóvel e o móvel. Não negam sua imobilidade, sua natureza morta (imóvel), tampouco se resumem a isso.

Nos textos técnicos da Animação, as fotossequências são conhecidas como *stopmotion*, termo usado para designar uma técnica que cria a ilusão óptica de movimento fluido, por meio da captura de quadros parados, de modo similar ao que produz o cinema com a filmagem a 24 fotogramas por segundo. Capturando objetos inanimados (massinha, bonecos, desenhos, pessoas imóveis), quadro a quadro, e modificando sua posição, no intervalo entre a captura de um quadro e outro, provoca-se a ilusão óptica do movimento. Para que o movimento seja perfeito ou, para que se crie a impressão de realidade, usam-se conceitos como o de *keyframe* e intervalação.

Ao projetar uma animação, o designer define o movimento que será recriado e desenha os pontos chave, ou seja, os pontos mais importantes dentro da trajetória do movimento, que são os *keyframes*. A partir deles, o animador passa a desenhar a intervalação, quadros necessários entre os *keyframes*, para que o movimento pareça real (WILLIAMS, 2001). Na tradição da Animação, intervalos devem ser preenchidos, e lacunas são consideradas erros. Quando o efeito não se assemelha à fluidez de um movimento real, diz-se que a intervalação foi malsucedida.

No início desta pesquisa usávamos o termo *stopmotion* para designar nosso objeto. *Stopmotion* é realmente uma palavra muito interessante para designar o movimento do que é parado ou o parado em movimento: a mobilidade a partir de um imóvel, ou a imobilidade do que é móvel. No entanto, descobrimos que esse termo é amplamente usado por designers no mundo da animação (*motion graphics*) para designar filmes feitos com objetos inanimados (esculturas de massinha, bonecos...). No caso de haver presença de humanos (imagens em vídeo ou fotos), o nome usado passa a ser *pixilation*. Entendemos que esse termo se relacionava a uma técnica específica, dentro da teoria da animação, sem espaço para negociação ou questionamento. Entre os doze livros específicos de animação selecionados previamente para este projeto, não encontramos mais do que descrições, infográficos e dicas de como proceder, na prática, para obter a ilusão de movimento. No que concerne à intervalação, na teoria da animação nada foi encontrado em termos conceituais. Essa constatação também se deu em discussões fecundas com designers e animadores, nas quais foram percebidas divergências quanto às definições e quanto a conceitos compartilhados pelos três meios abordados: animação, fotografia e cinema. Para a consecução da pesquisa seria preciso propor, em interseção teórica dos três meios, o alargamento do conceito de *stopmotion* para além do entendimento corriqueiro.

Mas logo ficou claro que o objetivo desta pesquisa não era discutir nomenclatura ou abordar a teoria da animação, e, sim, entender o mecanismo de uma montagem capaz de criar movimento sem negar sua imobilidade, pensar no imóvel e no movimento provenientes de um *stopmotion* e admitir suas lacunas como espaço gerador de diferença. Portanto, deixamos de lado a teoria da animação, que, como dissemos anteriormente, persiste no preenchimento dos intervalos visuais entre *frames* e no movimento fluido, e passamos a usar o termo fotossequência, de forma a caber nele a animação fotográfica com intervalação variada.

O termo *Foto*, de fotograma, deixa claro que o objeto vem de uma imagem imóvel a qual interessa ao trabalho apenas quando comprometida com um movimento, fluxo ou “sequência”. Ao adotar o termo fotossequência, a pesquisa quer apostar na potência de enredar conceitos como tempo e movimento, instante e lacuna, de forma a abarcar outras formas de narração e significação que também são constituídas de movimentos criados com quadros *parados*.

Podemos citar aqui diferentes práticas que fazem uso de fotografias em sequência, como fotonovelas, apresentações em slide show, datashow ou exposições fotográficas em

galerias e museus, como os *Joiners*, de David Hockney. Para o nosso trabalho, fotosequências são fotos em relação, fotografias quando engajadas num objeto filmico, ou em vídeo, e, portanto, implicadas em um fluxo visual, em movimento.

3.1 Narrativa

Ao longo da pesquisa, encontramos fotofilmes, *stopmotions* e longa metragens, formatos diversos em obras que se valeram, total ou parcialmente, desse recurso da montagem, ou seja, da colocação de fotografias em série como parte constitutiva de suas narrativas visuais.

Gerard Genette (1979), teórico literário francês, propõe classificação detalhada das formas narrativas. Agregando sentido filmico a um estudo minucioso sobre discurso narrativo, ele enumera três usos distintos para a palavra “narrativa”: em um primeiro sentido, o termo designa “o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos”; num segundo emprego, Genette define narrativa como “a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc...”. Assim, a análise do discurso narrativo, objetivo maior do autor, seria “o estudo de um conjunto de ações e de situações consideradas nelas mesmas, com abstração do medium, linguístico ou outro, que dele nos dá o conhecimento” (GENETTE, 1979, p. 23); em um terceiro e mais antigo sentido, Genette trata da narrativa como acontecimento, “o ato de narrar tomado em si mesmo” ou o ato que produz um discurso (GENETTE, 1979, p.23).

O autor divide assim a realidade narrativa em: história, narrativa e narração. E interessado no discurso dessa realidade narrativa, Genette deixa de lado a história – organização funcional e sequencial do texto – e o ato da narração, para focar a narrativa como discurso

A análise do discurso narrativo implica constantemente, por um lado, o estudo das relações entre esse discurso e os acontecimentos que relata e, por outro, o estudo (ou a observação) das relações entre esse mesmo discurso e o ato que o produz, conforme assinala Genette:

A narrativa literária escrita, assim como a oral ou filmica, não pode ser “consumida”, logo atualizada, senão num tempo que é o da leitura.

A sua temporalidade é de alguma maneira, condicional e instrumental; produzida no tempo, existe no espaço e como espaço, e o tempo necessário para a “consumir” é aquele que é preciso para a percorrer ou atravessar como uma estrada ou um campo (GENETTE, 1979, p. 33).

Segundo Jacques Aumont, ao longo das últimas décadas, a definição de narrativa foi adquirindo sentido de unidade, tornando-se algo que forma um todo, no sentido aristotélico – o que tem um começo, meio e fim. Passou a ser identificada com o ato de contar uma história, e, “por conseguinte, ela sobrepõe, ao tempo imaginário dos acontecimentos contados, o tempo do próprio ato narrativo”. Passou também a problematizar a sua instância produtora semiabstrata, “tal como a produção de filmes de ficção; por conseguinte, ela se oferece a mim não como a realidade, e, sim, como uma mediação da realidade, que tem traços de não-realidade”. Ainda segundo o autor, a unidade da narrativa é o acontecimento, independente de sua formatação e “podem-se considerar amplamente equivalentes narrativas escritas, orais, cinematográficas de uma mesma sequência de acontecimentos” (AUMONT, 2003, p. 208 e 209).

Para o trabalho que estamos realizando, entendemos que o termo narrativa carrega consigo a potência contrária, a desnarrativa, visto que levamos em consideração qualquer forma de expressão. Toda a forma de enunciação é válida, e não apenas quando se trata de uma história com princípio, meio e fim. Ou poderíamos dizer que, para a nossa ideia de narrativa, o início só pode ser assim chamado quando relacionado ao começo da mostraçã de imagens (e ausências), e o final só pode se referir à última aparição na tela, ainda que seja uma tela preta (ausência de luz).

Aumont trata o conceito de desnarrativa como a operação de contestação da narrativa por si mesma. Os objetivos dessa operação seriam acabar com a ilusão do dispositivo cinematográfico. Ele afirma que, no cinema, o questionamento do sentido narrativo pode se dar de diversas formas, como, por exemplo, chamando a atenção do espectador para a materialidade da imagem e do som; assumindo ou incluindo o acontecimento da filmagem e/ou a situação da projeção na diegese, desconstruindo a “ilusão realista da narrativa como reflexo do mundo real”; quebrando a continuidade e “desobedecendo à lógica de causa e efeito, que transforma as relações de consecução em consequências”. E diz que, dando opacidade à obra, quebra-se a “ilusão da transparência, da neutralidade da narrativa, cujo único objetivo seria o de distrair” (AUMONT, 2003, p. 82 e 83).

Ainda segundo esse autor, transgredindo as regras do cinema narrativo clássico e de todos os procedimentos vanguardistas, o procedimento desnarrativo evidencia o “arbitrário da narrativa, notadamente o papel do enunciador; salienta o aspecto simplificador da narrativa em relação à complexidade dos diversos aspectos da realidade; sensibiliza o espectador para o trabalho do significante narrativo em vez de apagá-lo” (AUMONT, 2003, p. 83).

Portanto, consideramos aqui que fotessequências são fotografias que não negam sua condição de imobilidade, mas que se encontram engajadas em uma relação com outras fotos e que, implicadas em um fluxo temporal, constroem uma diegese e estão comprometidas com uma narrativa, ainda que desnarrativa.

3.2 Montagem

A montagem – pelo menos no sentido que aqui nos interessa – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos agenciados em sequências. É, pelo contrário, um modo de desdobrar visualmente as descontinuidades do tempo da obra em toda a sequência da história (DIDI-HUBERMAN, 2002, p. 474).

Se o material filmico é sempre um rolo de fotogramas projetados a 24fps ou 25fps (no caso do vídeo, 30fps), entendemos que, em uma fotessequência, é responsabilidade/função da montagem, esticar os fotogramas no tempo ou variar a velocidade do fluxo cinematográfico, tornando evidente a natureza estática do cinema e a lacuna entre os fotogramas. Por exemplo, se no andamento normal do cinema os fotogramas, dentro de um plano, apresentam-se desta forma (f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9.....), numa fotessequência poderíamos ter (f1 f1 f1 f2 f2 f2 f3 f3 f3 f4 f4 f4....) ou (f1 f3 f5 f7...), (f1 f1 f1 f3 f3 f4 f7 f7 f7 ...). Ou ainda, todas as opções anteriores com frames vazios intercalados.

O conceito de montagem existe antes do próprio cinema, mas, sem dúvida, tornou-se emblemático dele como arte da modernidade. Montagem traz a ideia de juntar partes separadas para formar um todo. A montagem pode ser notada na pintura, na música, mas, segundo Ismail Xavier (2006), a montagem no cinema é uma prática que não pode ser escondida. Se na música ou na pintura cores e tons se misturam, gerando uma arte final homogênea, no cinema os planos são nitidamente infundíveis. Poderíamos, aqui, abrir um parêntese para falar de todos os recursos digitais, ou até mesmo de truca, que tornam possível

uma montagem vertical com sobreposições de imagens e efeitos digitais dentro do plano. Mas nossa questão persiste: o todo do cinema não é visualmente homogêneo.

A montagem é responsável pela construção (narrativa ou desnarrativa) do filme, a forma do filme. É na montagem que os planos são relacionados entre si e com o todo. A montagem cinematográfica/edição audiovisual é o processo que estabelece a linguagem do filme, que inclui narrativa, ritmo e forma (MARQUES, 2016). Para tanto, ela opera, basicamente, com três objetos: imagens, palavras e sons; por meio de dois movimentos: seleção e combinação – vertical ou horizontal; buscando cumprir três funções: sintática, semântica e rítmica (SANTOS, 2015).

O pensamento sobre a montagem cinematográfica é fundado sobre o conceito de corte. Isso pode ser constatado na análise dos mecanismos psicológicos da percepção fílmica, como em *Photoplay*, de Hugo Munsterberg, 1916. Nele o autor menciona a montagem como efeito produzido não na tela, mas na mente de cada espectador. Do mesmo modo a montagem destaca-se nos exercícios de imagem promovidos por Lev Kuleshov, que inspiraram inúmeros trabalhos teóricos e práticos de cineastas russos, na década de 1920, entre os quais sobressai a montagem de atrações de Eisenstein, para mencionar um exemplo, talvez o mais importante. Ou, ainda, na teoria da montagem narrativa clássica, inaugurada por D. W. Griffith, que se vale do corte e da síntese temporal para a construção de obras cinematográficas, e que culmina na continuidade impecável do cinema clássico hollywoodiano.

O corte é a junção entre dois planos (dois blocos de imagens), que pode ser trabalhado semanticamente pela montagem de diferentes formas, e pode ser assumido ou disfarçado. São elipses de tempo fundamentais para o avanço da narrativa e para sua conclusão, em peça cinematográfica com duração plausível de ser assistida em uma sala cinema. Também podemos citar obras que, trabalhando justamente o desrespeito a essa regra de elipses, são construídas por meio de planos-sequenciais, ou longos trechos de tempo puro.

Para Vertov, em *Teoria do Intervalo*, o intervalo é a distância visual entre dois planos que, diferentemente do que acontece no cinema dramatizado, construído por *raccords*, não deve ser escondido ou preenchido, apenas mantido; o intervalo é como um operador teórico da síntese temporal no cinema. É ele que possibilita fazer do tempo um material formal. Opondo as noções de *raccord* e intervalo, Aumont comenta a diferença entre o “cinema da continuidade dramática a ser estabelecida e restabelecida e o cinema da descontinuidade visual, no qual cada momento do filme deve transmitir uma parte da mensagem total e de sua

verdade” (AUMONT, 2004, p. 21). Ou seja, para Vertov, cada plano (cada fragmento em sua descontinuidade) traz em si uma verdade, além do todo que compõe a obra, diferentemente do cinema de continuidade, em que os planos são peças que só fazem sentido como parte de um todo.

O intervalo que nos interessa aqui não é aquele entre um plano e outro, mas o intervalo entre os instantes fotográficos de uma fotosequência, e que, concordando com a teoria de Vertov, tampouco deve ser preenchido. Queremos abordar esse cinema constituído de instantes estendidos no tempo, um cinema feito de *keyframes*, de pontos significativos congelados e, ainda, estendidos em um tempo.

O corte é, sem dúvida, o procedimento mais importante da montagem. Mas não é o único. Ao longo dos processos de roteirização, planificação, filmagem (desde a movimentação de câmera, composição de cenário), diversas decisões são tomadas no sentido de compor o plano e a narrativa, criando uma montagem vertical e não apenas a costura horizontal dos planos. Exemplo disso é o filme de Aleksandr Sokurov, *A Arca Russa* (2002), um plano sequência único de 96 minutos, em que todas as decisões de montagem (narrativa) tiveram de ser tomadas, minuciosamente trabalhadas (coreografadas) até a etapa da filmagem. No cinema narrativo, a montagem tem a importante função de guiar a atenção do espectador ao longo da obra, muitas vezes emulando os próprios processos mentais (SANTOS, 2016, p. 29 e 30)

Em *A imagem-tempo* (1990), Deleuze analisa os processos narrativos e imagéticos desse novo cinema feito a partir da segunda metade do século XX – caracterizado por construções mais complexas entre a imagem-ação e a imagem-afecção. São influências dos cinemas vanguardistas e experimentais, assim como pelo uso das novas tecnologias, mas, principalmente, pelas mudanças provocadas pela Segunda Guerra Mundial – com base nas relações entre o movimento e o tempo. A imagem cinematográfica passa a ser uma composição de blocos de tempo puro (planos), que gerenciam o devir do pensamento entre o imaginário e o simbólico, na exploração de seus interstícios – pela precisão do corte e da montagem no ritmo de apresentação e formulação dos conteúdos no espaço-tempo.

O que está em jogo na concepção deleuziana é a preservação e a radicalização dos direitos do virtual, a possibilidade de relacionar o real com o imaginário, o objetivo com o subjetivo. Se na imagem-movimento a montagem unifica, costura, constrói, cria o todo, na imagem-tempo cabe à montagem fazer (ou, deixar) emergir o virtual. No cinema do pós-

guerra o tempo sai dos eixos, deixa de se organizar cronologicamente e passa a fazer operar passado, presente e futuro, num tempo emaranhado, rizomático, crônico (tempo informal, plástico, tempo da alucinação).

Em Imagem-tempo, Deleuze trata o conceito de imagem-cristal como uma imagem bifurcada que dá a ver a operação fundamental do tempo: a cisão. A imagem cristal é o menor circuito, que faz corresponder a uma imagem atual, uma imagem virtual, “o tempo se desdobra ‘a cada instante’ em presente e passado” (DELEUZE, 1990, p.110). A imagem-cristal mostra o tempo se cindindo em dois “jatos dessimétricos”, fazendo coexistir o presente (imagem atual) e seu passado contemporâneo (imagem virtual). Ao sugerir planos de tempos sobrepostos e contidos em um só, Deleuze contraria a representação do tempo – a linha, a flecha – e considera a cisão temporal como condição para o surgimento da subjetividade. O interstício ganha a potência de irromper a imagem atual, apresentando o paradoxo temporal como condição de possibilidade para outros planos e intensidades.

O tempo, assim como o todo, é uma dimensão aberta, que muda e não para de mudar de natureza a todo instante, em criação. Como analisa o filósofo Peter Pál Pelbart, “diferente de um conjunto”, para Deleuze “o todo é de uma outra natureza, é da ordem do tempo; ele atravessa todos os conjuntos e é ele precisamente que os impede de realizar até o fim sua própria tendência, isto é, de se fechar completamente” (PELBART, 1998, p. 5).

Para Pelbart, no cinema da imagem-tempo de Deleuze, é preciso “apreender o passado e o futuro que coexistem com a imagem presente. Filmar o que está antes e o que está depois...”, e que não se confunde com a imagem precedente ou subsequente. Trata-se de fazer o antes e o depois entrarem na própria imagem presente, da qual de qualquer modo eles são inseparáveis no interior de um todo coexistente, e nos quais ele recai incessantemente” (PELBART, 1998, p. 13). Já não caberá à montagem extrair uma imagem indireta do tempo, mas “organizar a ordem de coexistência ou as relações não cronológicas na imagem-tempo direta” (DELEUZE, 1990, p.136)

E ainda sobre essa ideia particular de tempo, afirma Pelbart:

Chegamos, assim, talvez, ao extremo dessa ideia de tempo, em que o passado é catapultado em futuro. Pois não se trata de um passado a descobrir, mas a inventar, segundo o dobramento a que estará submetido e que o irá situar em um feixe de relações insuspeitado.

Diríamos que o tempo, como matéria-prima aberta, é como uma massa a ser incessantemente moldada, ou modulada, estirada, amassada, comprimida, fluidificada, densificada, sobreposta, dividida, distendida etc. O tempo liberado do presente, do presente atualizado, do movimento, da sucessão, significa que essa massa torna-se disponível a uma pluralidade processual que não cessa de fazê-la variar. (PELBART, 1998, p. 19 e 20).

Do tempo ao emaranhado de tempo, do fluxo à massa; do molde à modulação; da sucessão à coexistência; do tempo da consciência ao tempo da alucinação; da ordem à variação infinita. Pelbart afirma, ainda, que uma nova narrativa é trazida pela imagem-tempo, onde real e imaginário se tornam indiscerníveis, bem como o verdadeiro e o falso. “Não há mais uma forma do verdadeiro a disciplinar o tempo: doravante é afirmar a potência do falso” (PELBART, 1998, p. 19 e 20). [...] Elevando o falso à potência, a vida se libertava tanto das aparências quanto da verdade; nem verdadeiro nem falso, [...], mas potência do falso” (PELBART, 1998, p. 21). Para Deleuze, a verdade não é algo a ser alcançado, mas, sim, criado, posto que para ele “não há outra verdade senão a criação do novo” (DELEUZE, 1990, p.178)

3.3 Lacuna

Interstício, intervalo, hiato, omissão, falta. Espaço vazio, concreto ou imaginário: lacuna. A lacuna que interessa aqui é o intervalo entre os *frames* de um material fílmico, ainda que esses se configurem como planos. Porém, nos interessa apenas quando esse intervalo é assumido, mantido pela montagem com a intenção de declarar a incompletude do material fílmico. É a negação da sensação de fluxo totalizante que o cinema costuma querer provocar.

Fotografias sequenciadas podem se apresentar de muitas formas em obras audiovisuais. Por exemplo, o *timelapse* é um recurso que se tornou muito popular na última década. Como o próprio nome diz, é um lapso de tempo. Quando a câmera filma, deixando intervalos temporais entre cada *frame* que registra, o resultado é a aceleração vertiginosa do tempo. São muito comuns em vídeos científicos, quando se quer mostrar fenômenos cujo movimento (evolução) é lento (para uma peça audiovisual), como uma flor se abrindo, a passagem de uma nuvem ou o pôr do sol. A técnica não é nova, mas, com a tecnologia digital e a possibilidade de programar a captura das imagens (por exemplo, um *frame* a cada 10 minutos), tornou-se

moda em vídeos institucionais que buscam registrar grandes construções ou naquelas passagens de tempo que inundam as novelas hoje.

O *timelapse* é um artifício temporal, que possibilita a visualização de um movimento no tempo. Transformações imperceptíveis na velocidade normal são aceleradas para caberem em uma sessão de filme ou vídeo. Geralmente, os *frames* de um *timelapse* são únicos, justamente porque o seu propósito é acelerar a passagem do tempo. Talvez os *frames* de um *timelapse* sejam o mais próximo que chegamos do “instante qualquer⁵”. A câmera é programada para capturar em determinado intervalo de tempo, não importando o que está se passando à sua frente. Se um objeto não solicitado (uma ave ou uma pessoa...) passa diante da câmera na hora do disparo, a câmera não escolhe, apenas registra. E esse fotograma será apenas mais um entre a imensa sequência que se formará com o tempo de captura sequenciada. Ele não sobressairá, tampouco será escondido, será mastigado pela rapidez fugidia dos 24 quadros por segundo.

O *timelapse* deixa lacunas temporais, mas não tematiza a incompletude da matéria fílmica. Há, sim, exemplos de *timelapse* em que a intervalação é mais pausada, ou em que os *frames* são multiplicados (esticados no tempo), passando a mostrar a natureza imóvel da película. Esses frames, talvez, possam nos interessar como narrativas lacunares, porém, nesses casos, não os designaríamos simplesmente *timelapses*, mas fotossequências. O que queremos deixar claro é que as Fotossequências não são *timelapses*. A lacuna que nos interessa não é apenas um lapso temporal mas um espaço afirmativo de criação, de reflexão e de participação para o espectador.

Construir filmes a partir de fotografias não é exatamente uma novidade, e podemos buscar na história do cinema inúmeros exemplos de obras, como o filme *La Jetée*, de Chris Marker (1964), *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho (2004), ou mesmo obras de diretores que abordam a fotografia das mais diversas formas, como Agnès Varda, que faz filmes com fotos, sobre fotos e em fotos.

⁵“Em seu livro *O olho interminável*, Jacques Aumont acentua a diferença entre o momento pregnante (Gotthold Lessing) buscado pela imagem (cena) pictórica e o instante qualquer registrado pela fotografia, o qual se imprime na película foto-sensível como configuração que efetivamente ocorreu. Esse é o dado novo trazido pelo caráter indicial da imagem fotográfica, traço potencializado pelo cinema, como imagem em movimento, capaz de registrar, em continuidade, o evoluir de fenômenos naturais, de gestos e de micromovimentos de uma fisionomia (primeiro plano)”. (XAVIER, 2009)

Quando observamos o caso dos fotofilmes – filmes feitos inteiramente (ou quase) a partir de fotografias –, percebemos que há uma situação limítrofe que os coloca no meio do caminho entre cinema e fotografia (Elias, 2008). São trabalhos que compartilham códigos do cinema e da fotografia, são filmes criados por meio de uma leitura cinematográfica feita sobre imagens fotográficas. Seu objetivo é circunscrever a técnica de animação de fotografias, que consiste em “verter um material fotográfico para o formato filmico”. Quando a captação de imagens é feita com uma câmera fotográfica, em vez de uma filmadora, não há mimese temporal, o tempo não desliza sem atritos, como nos 24 quadros por segundo que formam a imagem cinematográfica. As elipses pressupostas entre as fotografias ganham presença importante.

Mas, assim como os *timelapses*, fotofilmes nem sempre têm o objetivo de trabalhar a lacunaridade em suas narrativas. Ao contrário, em sua grande maioria, as lacunas deixadas pelas imagens são preenchidas por pesadas narrações em *off* que parecem querer dizer tudo. Ou por movimentos dentro da imagem, que simulam uma cinematografia típica da narrativa clássica.

Salut les Cubains, de Agnès Varda, é um filme feito com fotografias da viagem que a diretora fez a Cuba. Com respeito, mas também ironia, ela aborda aspectos da cultura da Cuba de 1962: charutos, barbas, mulheres, trabalho, reforma agrária, religião, artistas de então. Explora ícones, tentando mapeá-los e descrevê-los, para depois desconstruí-los. Salvo raras partes, o trabalho é todo feito com fotografias *still*. Com base nelas, Varda gera dinamismo e busca simbologias. Movimentos dentro da imagem, fragmentação, reedição da foto: recursos de montagem que apenas “apoiam” visualmente o discurso da narração em *off*.

Em poucos momentos, a narração cessa, e as imagens, enfim, ganham a liberdade de criar outras narrativas dentro do filme. Um bom exemplo é quando a diretora, traçando o percurso inverso ao do *stopmotion*, filma o cantor Beni Moré dançando a 24 quadros por segundo e, posteriormente, na edição, retira os frames “desnecessários”, deixando apenas seus *keyframes* estendidos no tempo. Por meio do batimento desengonçado dessa fotossequência, Varda convida o espectador a criar sua própria dança, a traçar movimentos. E com o ritmo da montagem, nos faz trazer à vida o Rei do Mambo, que já era morto.

Agnès Varda distorce a imagem-movimento. Existem as fotos e existe o fluxo diegético. As fotos são únicas, singulares, funcionam sozinhas. E ao mesmo tempo estão enredadas numa trama diegética totalizante, que é costurada por um tempo espectral

suposto. Um tempo que leva em conta o fluxo que se desenrola a 24 quadros por segundo e o tempo espectral de uma fotografia. O tempo de mostração de cada uma das fotografias, mesmo se desenrolando no tempo do cinema, não flui. Resiste, espera a narração fazer o comentário que a ela cabe como que aguardando a fruição (tempo espectral) de um observador em uma exposição ou *slideshow*.

A dança do Rei do Mambo no filme de Varda é uma feliz exceção, um momento raro, em que os fotogramas são assumidos, e suas lacunas ficam à mostra. No geral, o termo fotofilmes diz respeito a filmes feitos com a utilização de fotos. São, sem dúvida, fotografias em sequência, mas nem sempre são lacunares no sentido de sua representação (ainda que toda representação seja, no fundo, sempre lacunar). Tampouco têm necessariamente, a intenção de questionar a imobilidade de seus fotogramas. Em sua grande maioria, , ao contrário, lutam para compensar suas omissões com mecanismos diversos (voz em *off*, recursos de câmera e reenquadramento da imagem), tentando amenizar o choque entre as imagens e homogeneizando a montagem.

Fotofilmes são narrativas visuais hiperbólicas, uma versão animada (em movimento) das fotonovelas, filmes feitos de *keyframes* – imagens estáticas cuidadosamente escolhidas e prolongadas no tempo, que buscam substituir/explicar/sintetizar planos cinematográficos, conhecidos como momentos pregnantes.

Em nosso entendimento, não basta paralisar as imagens e estendê-las no tempo; tampouco alterar o fluxo temporal, como fazem os fotofilmes, ou ser intermitente, como os *timelapses*. Tampouco basta chamar a atenção do espectador para a concretude e a fisicalidade do material fílmico, como fazem os *flicker films* do movimento. É preciso lutar contra o fluxo cinematográfico, assumindo a incompletude da imagem por meio desses recursos para, nesse trabalho, serem consideradas fotossequências. Não são instantes quaisquer nem tampouco momentos pregnantes. Fotossequências são narrativas lacunares que flexibilizam o tempo e a narrativa, como veremos no capítulo seguinte nos trabalhos de Letícia Ramos. O trabalho de Letícia se diferencia da história do audiovisual que vimos até agora, pois lança mão de recursos já experimentados, porém de forma inédita. E suas narrativas lacunares deixam clara a importância do espectador na criação da arte contemporânea.

3.4 Narrativas Lacunares

Muita teoria já foi produzida sobre o espectador diante da obra de arte. Há uma vastidão de estudos que abordam essa recepção no cinema, e, embora de grande interesse, o tema não será aprofundado por nós. Manteremos o foco nos mecanismos (recursos e esforços) usados por diretores, e mais especificamente, por montadores, para “provocar/conduzir” a participação do espectador na obra cinematográfica. Elegemos a fotosequência como dispositivo da montagem para a provocação de um espectador ativo; portanto, cabe pensar de que forma o realizador propõe uma obra declaradamente aberta.

Muitos recursos podem ser usados para provocar a participação do espectador na obra: jogá-lo de encontro ao espelho, usar o choque para suscitar-lhe uma reação, obrigando-o a repensar sua integração ao filme; deixar espaços vazios onde o espectador é obrigado a se colocar e repensar seu papel na montagem da obra.

Os filmes do diretor iraniano Abbas Kiarostami são bons exemplos de como o cinema pode nos desestabilizar diante das imagens, convidando-nos a participar da obra. A cena da motocicleta, no final de *Close-up* (1990), não se enquadra exatamente no estatuto da fotosequência, tal qual o propomos neste capítulo, mas consideramos válido incluir o filme em nossa análise por trazer consigo questões da justa lacuna, que perseguimos no decorrer do estudo.

Close-up é um doc-ficção que conta a história verídica de Hossain Sabzian, um homem preso por se fazer passar pelo aclamado cineasta iraniano Mohsen Makhmalbaf. O documentário é reencenado pelo próprio Sabzian e atinge o ápice nessa cena da motocicleta, magistralmente construída por Kiarostami – que, além de diretor, é também o montador do filme. Ao ser posto em liberdade, Sabzian é recebido por Makhmalbaf na porta da cadeia. Nesse encontro tão esperado, cuja necessidade vem sendo construída desde o início do filme, infelizmente o equipamento de som falha em alguns momentos, justo quando queremos ouvir o que esses dois homens têm a dizer um para o outro. O som oscila, a cena é velada. De longe, o diretor filma por entre carros e transeuntes, através do vidro sujo e quebrado do ônibus. Ou usa como tela o retrovisor do ônibus em movimento. Vemos o ídolo e seu adorador como um só corpo, em cima da motocicleta e imaginamos livremente a emoção daquele encontro.

Somente mais tarde, após assistir ao filme várias vezes e ler resenhas, compreendemos que o diálogo entre o técnico de áudio e o diretor, simulando um problema de captação de

áudio, era um pedido de licença ao espectador, que, a partir de então, com as falhas, recebe uma função mais ativa no filme.

Nem o realismo desse encontro, ou o diálogo na íntegra, poderiam produzir cena mais bonita quanto à poesia compartilhada por plateias inteiras, nas brechas abertas – lacunas que o diretor deixou para o espectador. Dessa forma, Kiarostami formula um convite por nossa participação. Como num “*stopmotion* auditivo”, deixa espaço para o espectador criar. E nós, como que em uma linha tracejada, com a maior satisfação, vamos preenchendo as lacunas que ele nos oferece. Embricando os espectadores em processos de representação que gaguejam, o diretor iraniano alarga as possibilidades de suas obras que passam a ser construídas com base em múltiplas leituras e imaginações de tantos espectadores.

Kiarostami fala da importância da “presença não presente” em seus filmes. Segundo ele, é “a presença de ausência da imagem que transforma o mundo em imagem de si mesmo, imponderável, imaterial, que esse vazio, essa ausência se torna ‘visível e lhe confere uma realidade’” (KIAROSTAMI & ISHAGHPOUR, 2008, p. 98).

Em entrevista intitulada “A arte da inadequação Abbas Kiarostami” para o jornal *Folha de S. Paulo* (17/10/2014), o cineasta fala de sua estratégia de provocar a participação do espectador em seus filmes:

Penso que, se queremos que o cinema seja considerado uma forma de arte maior, é preciso garantir-lhe a possibilidade de não ser entendido. [...] A única maneira de prefigurar um cinema novo reside em um maior respeito pelo papel desempenhado pelo espectador. É preciso antecipar um cinema “in-finito” e incompleto, por isso, estou meditando a respeito de um cinema que não faça ver. Estou tentando entender o quanto se pode fazer ver sem mostrar. [...] eu não quero que todos os espectadores completem o filme em sua imaginação da mesma maneira, como se fossem palavras cruzadas idênticas, independentemente de quem as estiver resolvendo. Não deixo espaços em branco apenas para que as pessoas tenham algo para completar. Deixo-os em branco para que as pessoas possam preenchê-los de acordo com o que pensam e querem. (KIAROSTAMI, 2014)

O cinema de Kiarostami questiona a fé na representação e na noção de verdade. Ele e Youssef Ishaghpour afirmam que, “em alguns casos, para ater-se à verdade é necessário trair a realidade” (KIAROSTAMI e ISHAGHPOUR, 2008, p. 232). Para eles, o cinema não transpõe a realidade para um universo fictício. São os múltiplos significados que cada espectador dá às suas imagens e lacunas que produzem uma realidade plena. E acrescentam que “A mentira da

arte serve de veículo para um retorno ao aberto e ao mundo” (KIAROSTAMI e ISHAGHPOUR, 2008, p.106). Verdade ou mentira, o documentário e a ficção dizem respeito ao método de trabalho adotado pelo diretor: “Tudo é inteiramente mentira, nada é real, mas o todo sugere a verdade” (KIAROSTAMI e ISHAGHPOUR, 2008, p. 87).

Para o professor Luiz Claudio da Costa, “uma representação lacunar é o que reage à representação totalizadora sem negar a possibilidade do saber”. E prossegue, ao pesquisar a metáfora do arquivo na arte contemporânea, em seu livro *A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade*, observando que “O mais simples objeto a ser visto sugere o vazio que o funda, a subjetividade que o envolve, a relação e a duração vivenciadas. Embora presente fisicamente, qualquer ação efêmera instala uma imagem ausente e promove experiências temporais e subjetivas” (COSTA, 2014, p.23).

Ao abordar o movimento artístico no país, diante do endurecimento do regime ditatorial iniciado em 1964, e da propaganda produzida pelos militares, Luiz Claudio da Costa afirma que “os artistas no Brasil colocaram em evidência o problema do caráter enganoso do signo”. Negando a instituição, artistas da época adotavam materiais precários e cotidianos e criavam obras a serem inseridas em circuitos independentes com o intuito de criar “zonas intermitentes de clareza e opacidade” (COSTA, 2014, p. 37). “Pronunciava-se, assim, a deficiência do signo em sua presentidade única de objeto de arte, mas apostava-se na imagem precária de presença insuficiente, posto que trabalhada como ruína. A imagem da arte figurava a multiplicidade do tempo presente em sua insuficiência”. (COSTA, 2014, p. 39).

Segundo Costa, o efeito arquivo na produção artística do século XX problematizou a noção de obra de arte como presentidade ideal. “Não se tratava de retirar a arte da esfera do imaginário e inseri-la na esfera do documento e da evidência, mas de dotar as imagens de uma presença cindida entre a atualidade imobilizada e a virtualidade múltipla”. [...] “Entre documentar, significar, representar, lembrar, imaginar, o espaço irreal da arte despontou como experiência da imagem e abriu caminhos para a renovação das representações da história longe do realismo da representação e do idealismo da abstração” (COSTA, 2014, p. 46 e 47).

Abordando a impossibilidade de representar e a inadequação do signo, o autor afirma que “a imagem que faz desaparecer produz a aparição como vestígio da falta. Em sua dissimetria, oscilando entre aparecer e desaparecer, a imagem figura a insuficiência da presença como condição de toda aparição” (COSTA, 2014, p. 51). Para o autor, os signos não são vazios, e, sim, “imagens que figuram e fragilizam a simbolização realizada. [...] São

imagens-cristais que os artistas têm realizado para tornar possível a rememoração da história no espaço da arte contemporânea” (COSTA, 2014: p.74).

Neste trabalho temos necessidade de considerar o invisível como parte do visível, propondo a lacuna como um não-lugar dentro da montagem cinematográfica. Se, como indica Didi-Huberman (2008), a imagem tem em si presença e ausência, fala do que mostra e do que deixa de mostrar, a fotosequência é uma linha tracejada, feita de índices de uma realidade que precisa ser inventada.

De forma a tornar mais clara a nossa escolha pela lacuna, consideramos a fotosequência a forma justa para falar desse fenômeno. É uma montagem que não se presta a levar o espectador passivamente por um passeio seguro. Como escreveu Umberto Eco (1968) “toda obra é aberta”. Contudo, nem toda obra se apresenta como tal: “A obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem em um só significante. [...] tal ambiguidade se torna – nas poéticas contemporâneas – uma das finalidades explícitas da obra [...]” (ECO, 1968, p. 22). Para esta pesquisa interessam as obras que se assumem lacunares, que convidam para o que não se vê. O filme corre como um rio subterrâneo sob as imagens.

Para finalizar este primeiro capítulo, gostaria de retomar *Ashes*⁶, a fotosequência do diretor Apichatpong Weerasethakul, abordada no início deste trabalho. Fotografado, *frame a frame*, com uma câmera à manivela, esse curta experimental tem sido exibido tanto em salas de cinema quanto em formato instalativo. Negando a ilusão ótica do cinema e assumindo o caráter fragmentado da imagem, a participação do espectador torna-se fundamental e inevitável na construção dessa obra

Unido ao aparato, com a câmera na mão, o diretor assume as restrições técnicas do dispositivo, imprimindo movimento em cada fotograma. Imagens borradas, a beleza da imperfeição. Passamos grande parte do filme acompanhando um homem enquadrado da cintura pra baixo, que caminha com seu cachorro por uma rua de terra. No áudio, um tic-tac de relógio se sobrepõe ao som supostamente ambiente. Um ambiente onírico, imagens singelas, bicicletas, galinhas e crianças brincando. Um local familiar.

⁶Um trecho do curta- metragem pode ser encontrado neste link <https://vimeo.com/42955619>

Para além das temáticas do sonho e da memória – ou do esforço em não deixar a lembrança se apagar –, recorrentes nos trabalhos de Apichatpong, *Ashes* impõe um tempo crônico no qual real e virtual operam. Dependendo da velocidade impressa na manivela de sua câmara no momento de captação, o fluxo de imagens é mais fluido ou mais pausado, criando uma temporalidade complexa. Não podemos nos deter, tampouco somos arrastados sem nos darmos conta de que estamos diante de fotos, imobilidade, algo que foi e já não é mais. *Ashes* cria um fluxo misto, híbrido, um morto vivo. Uma imagem que bifurca em passado e presente, e na esperança de rever, no futuro, uma imagem que não permanece.

Em raros momentos, ouvimos uma voz em *off* que sugere uma narrativa, um sonho. Breves indicações que conduzem o espectador a construir as significações do filme e chegar a suas próprias verdades. A locução dá pistas de uma possibilidade de narrativa. Fala da tentativa frustrante de rememorar. O esforço de guardar a memória, o passado, a origem, a cidade natal.

Alternando momentos de superposição de imagens com cores saturadas e tela preta, Apichatpong cria camadas verticais, com as quais nos esforçamos para construir sentido. Aceitamos cada caco de imagem, relacionamos cada transeunte, cada olhar. Produzimos lembranças. Narrativas que assumem sua condição de vida e de morte, presença e ausência, que propõem pensamento, impulsionam o espectador ao ato criador sem controlar seu olhar/pensamento. Não domina, tampouco se deixa dominar. Talvez, justamente por se assumir morto, é que é vivo, propõe diferença.

Em alguns momentos do filme, o fluxo imagético é tão intenso que desistimos e nos entregamos ao deleite puramente sensorial. A voz em *off* fala em desistir do cinema, na ineficácia das imagens e em sua impossibilidade de figurar.

Ashes tece uma relação especial com o tempo. Em sua estrutura faltante estão acolhidos os aspectos múltiplos, às vezes contraditórios, do real.

O pensamento de Jonathan Crary sobre o conflito essencial da lógica perceptiva da modernidade, em que a luta contra a ameaça da loucura (dissolução, colapso em fragmentos dissociados), buscou domar a atenção mantendo a integridade da visão e a viabilidade de um mundo real funcional, é retomado na seguinte passagem: “Sabe-se que tanto em estados sonambúlicos quanto em hipnóticos, sensações, percepções e elementos subconscientes

podem desprender-se de uma síntese unificadora e tornar-se elementos flutuantes, separados, livres para fazer novas conexões” (CRARY, 2001, p. 98).

Em *Ashes*, Apichatpong Weerasethakul aposta corajosamente no jogo desses elementos dissociados sem medo de uma subjetividade fragmentada. Parece estar em contato com o que Crary diz: “Se a padronização e a regulação da atenção constituem um caminho para os espaços do vídeo e cibernéticos do nosso presente, a desordem dinâmica, inerente ao estado de atenção [...] expressa outro caminho de invenção, dissolução e síntese criativa, que supera a possibilidade de racionalização e controle (CRARY, 2001, p. 109).

Acreditamos ser necessário ater o pensamento na lacuna como lugar da criação e possibilidade de reconfiguração do sujeito. Por meio das fotosequências, reconhecemos a potência do cinema que assume, ao mesmo tempo, o atual e o virtual, o móvel e o imóvel, o fragmento e o todo, afetando a vida.

3 TEMPORALIDADES SINGULARES NA OBRA DE LETÍCIA RAMOS

Nascida no Rio Grande do Sul e radicada em São Paulo, Letícia Ramos tem se destacado no cenário da arte contemporânea. Seu trabalho se encontra inserido entre determinada produção artística relacionadas ao uso do precário, do erro, do acaso, mas também da fabulação. Embarcando em seus “romances geográficos”, penetramos em camadas de imagens, somos obrigados a crer no dúbio e rever conceitos de verdade.

A base de sua investigação artística está na fotografia, nas máquinas que ela mesma constrói manualmente, como esculturas técnicas. E o trabalho final é um complexo de elementos, objetos, imagens, mitos e conceitos imbricados em forma de filmes, vídeos e instalações: “a fotografia é um dos suportes do meu trabalho, que é sobre a natureza da imagem, mas eu não sou fotógrafa – sou uma artista que trabalha com fotografia.”⁷ Ela projeta e monta aparatos fotográficos próprios para a captação e a reconstrução do movimento. Essas suas traquitanas são frutos de laborioso percurso conceitual que, ao final, revelará uma imagem processual, a única imagem possível.

A passagem pelo curso de arquitetura – que não chegou a concluir – foi decisiva para sua formação artística e seu interesse pelas formas, estruturas, paisagens e geografia do meio urbano. Permitiu-lhe um olhar expandido, para além de sua formação em cinema. Tendo como principal ferramenta a fotografia, a artista mostra-se particularmente interessada nas questões ligadas à origem do cinema, às invenções de dispositivos e novas formações imagéticas e, em especial, à relação entre a expressão criativa e o aparato mecânico.

Sua obra também aborda uma questão muito cara à fotografia, a relação com a noção de verdade, questão ontológica que perpassa toda a sua história. Os projetos de Letícia apostam no jogo entre as imagens que legitimam o discurso científico e a narrativa ficcional, brincadeira que vai permear muitas de suas criações.

A originalidade e a complexidade de suas obras renderam-lhe premiações relevantes, entre as quais, bolsas de estudo e de pesquisa. Destacamos o Prêmio Marc Ferrez, por meio do qual desenvolveu o projeto *Bitácora* (2011). Como resultado dessa pesquisa publicou o livro

⁷Entrevista de Letícia Ramos à Marcio Harum. Associação Vídeo Cultural, 2011, disponível em <http://site.videobrasil.org.br/dossier/textos/1589452/1589470>.

Cuaderno de Bitácora e participou da residência *The Artic Circle* (2011), a bordo de um veleiro, dirigindo-se ao Polo Norte. O trabalho fotográfico produzido durante a expedição foi vencedor do Prêmio Brasil Fotografia (2012). No ano de 2014, foi nomeada para o prêmio internacional de fotografia BES PHOTO 2014 e, a seguir, esteve entre os finalistas do Prêmio Pipa 2015.

Antes de adentrar a obra escolhida, objeto desta pesquisa, pesquisa – as fotossequências de ERBF –, passaremos brevemente por algumas das obras da artista, com o intuito de delinear um pouco do universo imagético no qual ERBF se insere. Muitas das questões abordadas por essas obras não tocam as questões abordadas neste trabalho, porém são de suma importância para a compreensão da complexidade da obra de Letícia Ramos.

4.1 Projeto *Microfilme*

Por meio de uma bolsa artística, concedida pela parceria entre o Instituto Moreira Salles-IMS e a revista ZUM, em 2013, a artista desenvolveu a pesquisa *Microfilme*. Nesse trabalho Letícia registrou uma viagem de exploração em busca de evidências paleontológicas no Sul do país, tendo como suporte o microfilme, material e técnica utilizados normalmente para reprodução e arquivamento de documentos. Deixando-se contagiar pelo olhar investigativo de quem se debruça em um visor de leitura de microfimes remoendo o passado, a artista cria memórias para o futuro. Em *Microfilme*, Letícia trabalha uma questão importante para a fotografia, que é a sua irremediável condição de documento. Sobre essa questão, Luiz Claudio da Costa afirma que “a fotografia remete em especial à possibilidade da sobrevivência da imagem na contemporaneidade e à potência figural da arte (COSTA, 2014, p. 42).

O fato a ressaltar é que a realidade da obra em presença física não está nem tão somente no mundo da ação presente, nem puramente na representação do registro posterior, mas na imagem que implica o passado e o presente, a ação e o registro, o sujeito e o objeto, o real e o irreal. A metáfora do arquivo remete assim às imagens da arte cindidas pelo tempo. (COSTA, 2014, p. 42)

Nesse “lugar entre”, a artista toca nosso presente sensível. Criando imagens de um tempo no qual o homem já não existe, e a paisagem é alargada, os microfilmes de Leticia Ramos arquivam o futuro – aquilo que ainda não existe, uma projeção – e não o passado. *Microfilme* é o último trabalho da série *O Atlas Extraordinário* – conjunto de narrativas que se conectam pela ciência e a ficção – do qual fazem parte *ERBF*, *Bitácora* e *Vostok*.

Seus trabalhos também alcançaram notoriedade internacional e vêm sendo exibidos nos mais importantes museus e galerias, como a Tate Modern (Reino Unido), CAPC - Musée d'Art Contemporain (França), Nouveau Musée National de Monaco (Mônaco), La Bande Vidéo (Canadá), MIS – Museu da Imagem e do Som (Brasil), e algumas de suas obras se encontram no acervo da Associação Cultural Videobrasil (São Paulo).

FIGURA 5 – Oficina de Leticia Ramos, São Paulo.



Fonte: <https://bitacoraproject.wordpress.com>.

Um dos aspectos mais importantes da obra de Leticia Ramos é a construção de câmeras artesanais e o processo conceitual do qual suas invenções derivam. Como parte de sua metodologia, a artista desmonta e modifica aparelhos convencionais de fotografia e cinema, misturando práticas já existentes e subvertendo formatos imagéticos. Utiliza objetos

modernos, como câmeras Lomo e Polaroid, intervindo sobre sua estrutura, alterando-as e mesclando-as. Muitas vezes resgata velhos dispositivos como a câmera obscura. Descontextualizando e atualizando antigas práticas, a artista maquina seu desejo de se surpreender a cada imagem: “Todas as câmeras que construí acabam sendo descartáveis. Afinal, elas são usadas apenas uma vez para uma imagem específica” (RAMOS, 2011, p. 35).

Vale ressaltar que sua proposta não é produzir imagens que resultem da manipulação de uma máquina preexistente, e, sim, produzir imagens por meio de uma máquina cuja própria elaboração consista em parte essencial do projeto. A pesquisa do suporte e os dispositivos convocados são parte fundamental da construção conceitual de suas imagens. A obra de Leticia deve ser entendida em seu aspecto processual, e não como busca de resultados: as imagens finais por si só explicam um pouco de toda a complexidade que as envolvem.

Os aparelhos, para Vilém Flusser, carregam em si poderes e saberes engendrados que determinam a forma de agir e viver do homem. O autor urge por uma filosofia da fotografia para que a práxis fotográfica seja conscientizada. Traçando um paralelo entre a sociedade pós-industrial e a relação do fotógrafo com sua câmera, em seu livro *Filosofia da Caixa Preta* (1985), Flusser vê o mundo inundado por máquinas que já perderam seus propósitos originários e que não mais trabalham para o homem, mas justo o oposto. Segundo ele, nos tornamos funcionários das máquinas, pensamos dominar nossas câmeras sem perceber que, em nosso trabalho maquinal, estamos submetidos à programação do aparelho. Só podemos fotografar o programado, “brincamos” com a máquina sem compreender as codificações e decodificações inerentes à construção da imagem fotográfica e suas consequências sociais.

Para Flusser, os fotógrafos são inconscientes da sua práxis: “creem fazer obras de arte, ou que se engajam politicamente, ou que contribuem para o aumento do conhecimento”. E reconhece que existe apenas uma exceção:

Os fotógrafos assim chamados experimentais; estes sabem do que se trata. Sabem que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. Mesmo sabendo, contudo, não se dão conta do alcance de sua práxis. Não sabem que estão tentando dar resposta, por sua práxis, ao problema da liberdade em contexto dominado por aparelhos, problema que é, precisamente, tentar opor-se. (FLUSSER, 2002, p.41)

Em 1983, Vilém Flusser imaginava os fotógrafos experimentais entrando na caixa preta e desprogramando os aparelhos, como forma de libertar a vida dos funcionários das

máquinas e devolver a liberdade ao homem ressignificando a vida: “A filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos”. E complementa “[...] Assim vejo a tarefa da filosofia da fotografia: apontar o caminho da liberdade. Filosofia urgente, por ser ela, talvez, a única revolução ainda possível” (FLUSSER, 2002, p.41).

Um aspecto fundamental dessa possibilidade está contido no debate que propõe Cesar Baio (2015), em seu livro *Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade*, sobre o fato de a produção imagética contemporânea convocar a força colaborativa e trabalhar com a ideia de que o conhecimento, a produção simbólica e a tecnologia precisam ser livres e acessíveis a todos. Para ele, essa forma de pensar, potencializada pela comunicação via internet, orienta a cultura do conhecimento livre, inspirada no *low tech* e no *do it yourself*. Segundo o autor, esses são valores que, em boa medida, têm transformado a lógica da indústria do entretenimento e do mercado de tecnologia, por meio de reformulação profunda na maneira de pensar as relações entre tecnologia, mídia e sociedade. Essa mudança paradigmática torna a mídia mais acessível e propicia o surgimento de um campo vasto de experimentação estética e posicionamento político.

Nesse vasto campo de experimentação estética mencionado por Baio, estão inseridas as propostas de Leticia Ramos por meio da convocação do precário, do uso de tecnologias obsoletas e de métodos e ferramentas de expressão peculiares. Inspirada em grandes inventores e cientistas de séculos anteriores, com seu ímpeto de descoberta e caráter romântico, a artista se torna também desbravadora de terrenos imagéticos e cria aparatos fotográficos próprios para a captação e reconstrução do movimento, muitas vezes desmontando ou reutilizando velhas máquinas e se valendo de tecnologias obsoletas. Sobre isso diz ela:

Sempre me interessaram esses inventores e, muito mais do que o que eles estavam inventando, o que eles eram, a atitude romântica do invento, isso de uma pessoa inventar uma lâmpada e ao mesmo tempo um projetor de cinema sem ter a consciência de que estava a inventar uma linguagem”⁸.

⁸Declaração de Leticia Ramos ao veículo Expresso, publicada na *Revista Tam*, 2013, e no clipping/press, disponível em leticiaramos.com.br/midia/.

4.2 Projeto *Bitácora*

No final de 2011, a artista lançou-se ao mar a bordo de um veleiro, rumo ao Polo Norte, com a proposição de realizar o Projeto *Bitácora*⁹. Inspirada pela *Escala Beaufort* e suas peculiares descrições visuais do efeito da velocidade dos ventos sobre a terra e o mar, Letícia desejava criar uma escala poética de cor, registrando as interferências da temperatura e da umidade na paisagem. Para realizar essas “tomadas de vista”, construiu uma câmera, aproveitando três extintas câmeras Polaroid para retrato 3×4, com seis lentes cada. Chamou o resultado de *Câmera dos Ventos* (FIGURA 6). Por meio de sua narrativa, processo e obra criavam um novo capítulo do universo ficcional da artista. Essa pesquisa fez parte da série *O Atlas Extraordinário*, no qual estabeleceu diálogos mais estreitos com outras áreas das ciências e das artes, propondo viagens a regiões ficcionais e criando complexos *romances geográficos*.

FIGURA 6 – Câmera dos Ventos, construída para o projeto *Bitácora*, Polo Norte, 2011¹⁰



Fonte: <https://bitacoraproject.wordpress.com>

Na empreitada de construir uma câmera polar, histórias se misturaram. Letícia conta que sua experiência no Ártico envolveu o estudo dos primeiros exploradores e de toda a corrida polar, processo por meio do qual alguns países tentaram alcançar e ocupar primeiro o

⁹O projeto foi assim batizado por se inspirar no termo espanhol dado ao compartimento do barco onde se guardam livros de bordo (os cuadernos de bitácora). Neles, os marinheiros anotavam o estado da atmosfera, dos ventos, das máquinas e também a velocidade do barco; as distâncias percorridas e observações astronômicas durante a navegação.

¹⁰<https://bitacoraproject.wordpress.com/>.

Polo Norte. Seu interesse era conhecer as narrativas e saber como se contavam as histórias desses exploradores. Imersa nesses relatos antigos, a artista procurou dar à câmera o movimento de um barco deixando-se contagiar por determinados registros e tecnologias do passado. A própria câmera, como escultura, como design, estava sofrendo interferências do processo de pesquisa e fabulação que o compunha. Ela mergulha no universo das expedições, deixando-se contagiar pelas estéticas e narrativas do passado. Durante o processo, ela acreditava estar ficando daltônica, influenciada pelo preto e branco da paisagem cotidiana e pelos cadernos de bitácora de Hurley, o fotógrafo da expedição de *Shakelton* para a Antártida. Lembra, ainda, das câmeras pesadas, dos negativos de vidro, dos laboratórios improvisados, dos esconderijos arqueológicos, das relíquias fotográficas e da intensa atividade no ateliê, um exercício de adaptação e de inversão poética. Sobre isso relata:

Olho para as minhas duas câmeras Polaroid Lupa 6, enfileiradas na mesa do ateliê, e vejo a mesma grande e pesada câmera de Hurley, André e Amudsen, exploradores de incríveis empreitadas, fotógrafos insistentes, fotos emocionantes. Apegados aos seus cadernos de bitácora, onde registram tudo até o último instante (RAMOS, 2011, p. 25).

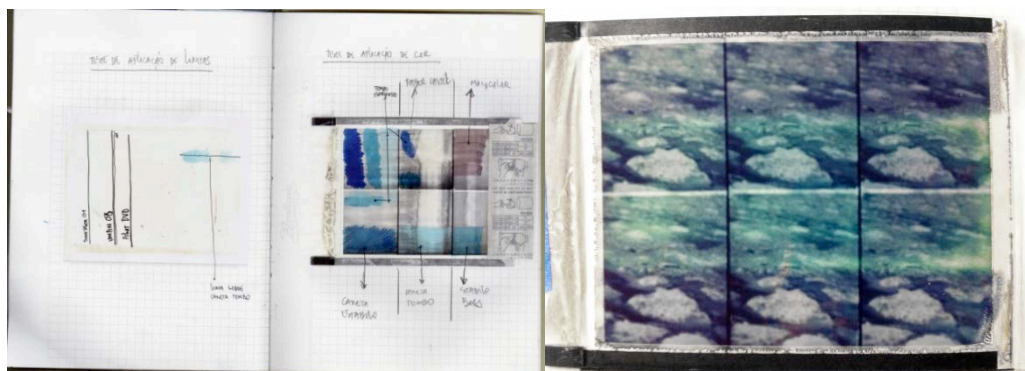
Como desbravadora de terrenos imagéticos, ela é uma espécie de inventora contemporânea, cuja obra nos leva a pensar as novas interações do sujeito com a imagem. Seus projetos, frutos de laborioso percurso conceitual, são capazes de reinventar o ato de criar imagens. Ao focar seu trabalho na produção de máquinas produtoras de imagens – e não apenas na produção de imagens –, Letícia passa a intervir no mundo, transformando a dinâmica de funcionamento de suas imagens e modificando o modo como são compreendidas.

Seus processos técnicos são fruto de questionamentos estéticos e produzem dispositivos que atuam na experiência sensível, assumindo relação com a falha, o ruído e o mau funcionamento. A aposta no erro e a provocação do acaso são partes constitutivas de sua intervenção. Em sintonia com a teoria desenvolvida pelo filósofo Vilém Flusser, Letícia se apropria e “reprograma os aparelhos”, subvertendo os poderes e saberes engendrados por um uso evolucionista ao longo da história.

Bem mais do que um conjunto de imagens, o projeto *Bitácora* produziu textos, desenhos de sua *engenharia poética*, cartografias, um caderno de campo, vídeos, notícias e mitologias, que, juntos, ajudaram a compor a saga da câmera e de suas imagens. Esse

conteúdo pode ser encontrado no blog do projeto (<https://bitacoraproject.wordpress.com>), por onde navegamos como que desvendando um mundo de ficção científica¹¹.

FIGURA 7 – Anotações no caderno da artista com estudos de cor e algumas imagens realizadas no Polo Norte, 2011¹²



Fonte: <https://bitacoraproject.wordpress.com>

Cada trabalho de Leticia Ramos toca e ressignifica a obra anterior, como se a obra completa fosse esse tatear de suas pesquisas através do tempo. Após voltar da expedição ao Polo Norte, a artista se depara com a notícia de que a base científica russa Vostok, localizada na Antártida, havia obtido amostras de um lago localizado a 4 km abaixo do gelo, uma “cápsula do tempo”, do período em que o continente começou a se congelar. Segundo a artista, ironicamente, a imagem que acompanhava a notícia – a prova científica da descoberta – revelava uma imagem indiscernível, que “poderia ser qualquer coisa”¹³.

¹¹Ver a íntegra do *Caderno de Bitácora* (2011) em <https://bitacoraproject.wordpress.com/category/publicacao-caderno-de-bitacora/>

¹²disponível em <https://bitacoraproject.wordpress.com/>.

¹³Em <https://vostokartproject.wordpress.com/about/>.

4.3 Projeto *Vostok*

Inspirada na notícia de jornal sobre a base científica russa Vostok e no estranhamento com a imagem que a acompanhava, surge o projeto *Vostok*, em 2013.

No intuito de questionar o estatuto de verdade da imagem científica, Letícia Ramos realizou um filme de 8 minutos no interior de uma maquete (aquário), tentando simular as condições do lago glacial perdido no tempo.

Com música orquestral e barulhos aquáticos, recriou poeticamente as paisagens das águas geladas do lago pré-histórico da Antártida, trabalho que pode ser conhecido no site <https://vostokartproject.wordpress.com/>.

E quanto a isso, ela dá a seguinte explicação:

Quando fiz o projeto *Bitácora*, muita gente me perguntou se eu tinha feito as imagens no Ártico. Eu fiquei 2 meses lá dentro de um barco para fazer as fotos. Esse trabalho, *Vostok*, é uma resposta a essas pessoas. Porque é o oposto, foi feito com uma maquete, e muita gente acha que foi feito com imagens de arquivo¹⁴.

O projeto *Vostok* apresentou narrativas ficcionais, imagens falsas e mitos científicos, possibilitando que Letícia jogasse com o estatuto de verdade do arquivo (imagem documento) e com a *questionabilidade* da prova científica. Para tanto, foi necessário que ela sabotasse a fotografia como imagem imparcial e a ciência como discurso objetivo.

Criando paisagens imaginárias, utilizando-se de uma maquete, a artista deixa claro o caráter fabulatório de sua obra. Por meio de construções imagéticas e narrativas míticas alargou os limites “plásticos e cênicos” das imagens, incorporando o dúbio e questionando, a um só tempo, a tradição da fotografia convencional e a da ciência. O projeto acabou se desdobrando em um filme, um disco e um livro, além do blog do projeto que é, em si, um mundo a ser desbravado. Algumas performances também foram realizadas na maquete, com iluminação cinematográfica e orquestra ao vivo para um pequeno público.

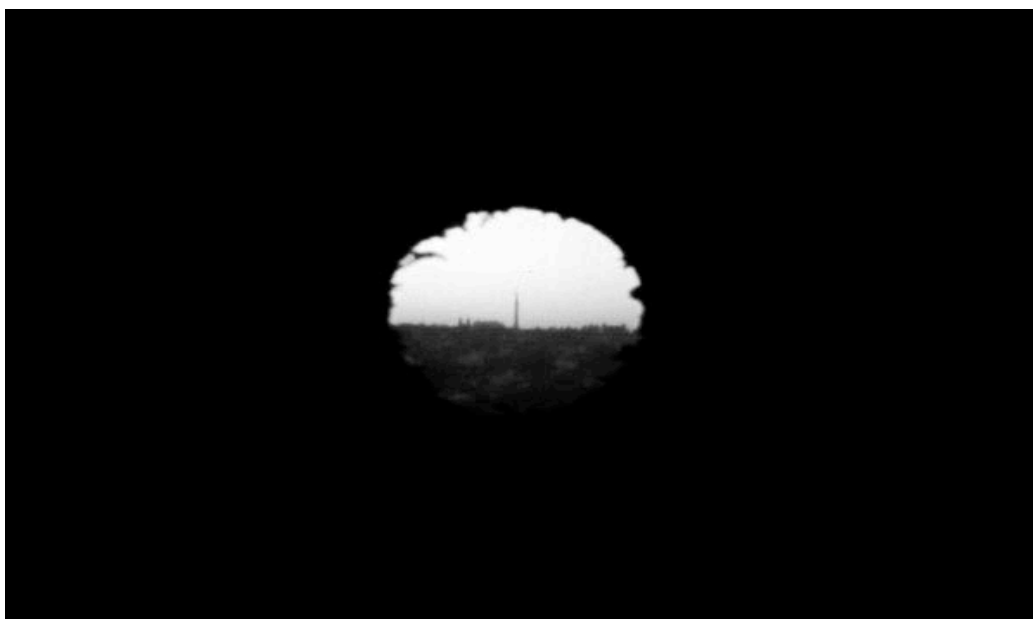
As imagens que advêm dos processos de Letícia são retiradas de sua condição de objeto a ser observado e passam a atuar sobre o mundo que as presencia. Seus dispositivos são uma aposta na potência estética da tecnologia e nos aparatos técnicos como estratégia para lidar de maneira crítica e poética com a realidade.

¹⁴Declaração no clipping/press de Letícia Ramos, disponível em <http://leticiaamos.com.br/midia/>.

4.4 Estação Rádio Base de Fotografia (ERBF)

O percurso artístico de Letícia Ramos é todo muito interessante, e a cada obra surgem novas questões estéticas e fatos científicos a serem desbravados, mas, no âmbito desta pesquisa, interessa pensar a fotosequência como dispositivo da montagem para a construção de narrativas lacunares e da estética anacrônica que ressurge na contemporaneidade. Por esse motivo, escolhemos a obra *ERBF* para ser analisada/aprofundada. Nesse trabalho, além do seu método usual de desmonte e construção de máquinas, Letícia mobiliza a técnica do *pinhole* para compor uma fotosequência.

FIGURA 8 – Fotograma da sequência *Instantâneosequencial #1*, *ERBF*, 2008.



Fonte: <http://leticiaramos.com.br>

Ao nos depararmos com *Instantâneosequencial #1* do projeto *ERBF* de Letícia Ramos, vemos uma imagem intermitente. Um círculo de bordas ásperas que pisca à nossa frente, como em uma projeção primitiva de cinema. Uma moldura. Aos poucos, vamos nos dando conta de que há uma imagem envolta por essa moldura. São antenas que despontam num *skyline* preto e branco, tremendo no ritmo acelerado da metrópole.

Realizado entre abril e dezembro de 2005, o trabalho final, um vídeo, foi apresentado em 2008 como projeto final de sua graduação em cinema. Mas as influências da arquitetura e urbanismo mostram-se claras nesse trabalho. O desejo de externar o olhar atento às mudanças

na paisagem do meio urbano leva a artista a problematizar a relação do sujeito com o espaço da cidade e com as novas visibilidades do mundo contemporâneo: “Nos meus trabalhos, a cidade do futuro é baseada em gênero. Em imaginário e ficção. Quem sabe até no próprio estereótipo do futurismo.”¹⁵.

Para captar as antenas e o contorno da paisagem urbana, a artista decidiu construir uma câmera cinematográfica de 24 perfurações, sem a utilização de lentes – uma câmera de cinema *pinhole*. Em algumas vezes utilizou *sucata cinematográfica* na construção da máquina; em outras, usou peças especialmente desenhadas e encomendadas a oficinas técnicas da indústria, como no caso do *foley*, construído sob medida e em escala reduzida, por uma fábrica de *foleys* para caminhões de transporte.

O resultado final foi uma câmera muito pesada, nada prática e que dependia de uma equipe para ser operada. Diferentemente das máquinas modernas, muito mais fáceis de transportar e manusear, a câmera que Leticia criou para esse projeto precisa ser carregada e demanda meia hora para sensibilizar a película. Essas particularidades mudaram claramente a relação entre a fotógrafa e o objeto a ser fotografado. Ao lidar com as possibilidades e limitações de sua traquitana, a artista pôde retomar a lembrança das primeiras câmeras, a experiência dos antigos fotógrafos de paisagem, que viajavam com aparato pesado e placas de vidro no lombo de mulas.

Na sua aventura criativa no teto da cidade, Leticia transportou a máquina para a parte superior de um prédio. Após inúmeros testes e ajustes, apontando-a para o horizonte, criou um segundo andar na cidade e conseguiu gerar algumas imagens dessa experiência. Vistos de uma perspectiva estranha, aqueles *obeliscos* parecem anacrônicos, o dispositivo cria a ilusão de se estar no domo de uma basílica renascentista ou então na torre de um castelo medieval e, do alto, por uma escotilha, imagina-se avistar o futuro.

A artista também chama a atenção para os efeitos gerados pelo deslocamento do horizonte do qual se olha, pois, lá de cima, assume uma nova visão da cidade – agora não mais vista de cima ou de baixo, mas contemplada do “andar das antenas”, do ponto de vista das antenas. Dessa camada se obtém uma experiência meio futurista, mas que também guarda forte relação com o passado, evocado permanentemente nos traços de precariedade da própria geringonça criada para captar as imagens.

¹⁵Entrevista de Leticia Ramos a Marcio Harum. Associação Cultural Vídeo Brasil, 2011. Disponível em <http://site.videobrasil.org.br/dossier/textos/1589452/1589470>

Seja como brinquedo óptico, instrumento de investigação científica ou ferramenta para práticas artísticas, o mecanismo da câmera escura é conhecido há pelo menos dois mil anos. Quando um raio de luz passa por um pequeno orifício para o interior de um ambiente escuro, uma imagem invertida do exterior é projetada na parede interna daquele ambiente. Na modernidade, ela é chamada de máquina *pinhole* (buraco de alfinete) em referência ao minúsculo orifício que lhe serve de óptica (em substituição às lentes de uma câmera fotográfica).

Em seu livro *Técnicas do observador*, Jonathan Crary (2012) lembra que, nos séculos XVII e XVIII, a câmera escura passou a servir de analogia para o modelo de visão predominante na Europa: uma percepção autônoma, baseada na física newtoniana, que espelhava a objetividade do mundo exterior, bem como a posição do sujeito em relação a esse mundo. No interior da câmera, o espectador era considerado o operador racional de um “espaço escuro”, alguém cuja corporiedade deveria ser ignorada, livrando-o de enganos derivados da mediação sensível; alguém que poderia “sair de cena” para ter acesso a um conhecimento objetivo da realidade externa.

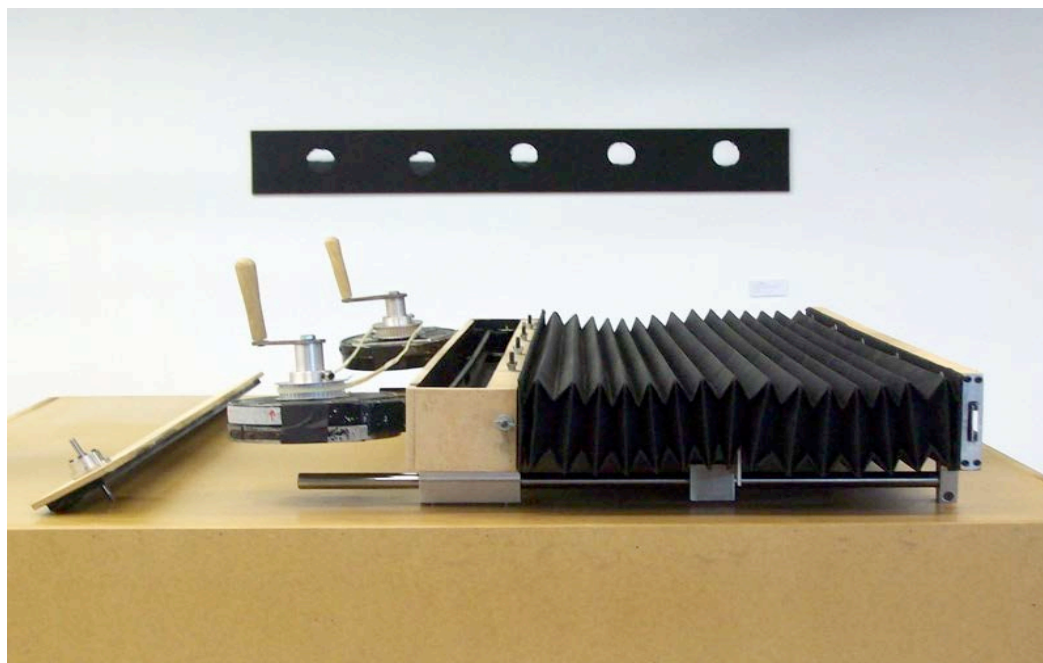
Ao investigar os processos históricos que constituíram a concepção moderna de visão, Crary considera o início do século XIX como o momento de passagem do modelo de visão clássico para um novo modelo epistemológico cuja analogia seria o estereoscópico¹⁶; uma nova noção de percepção que desestabiliza antigas certezas concernentes tanto ao sujeito quanto ao objeto da visão. Os primeiros sinais de mudança no pensamento sobre o olhar nos chegam, segundo Crary, pela obra “Doutrina das Cores” (1810), na qual Goethe apresenta seus estudos sobre pós-imagem – manchas coloridas que persistem mesmo com os olhos fechados, demonstrando que o olho não só capta, mas também produz imagens. Desse modo, os processos de percepção, as relações de conhecimento e até a própria noção de “realidade” passam a ser vistos como efeitos e criações de um corpo que tem vida e está sujeito a variações. Surge, na modernidade, um novo sujeito observador, capacitado para o múltiplo e para a percepção do movimento. No modelo de visão subjetiva, o corpo afirma-se como instrumento essencial para a compreensão da realidade, em flagrante ruptura com o antigo modelo de visão racional e estática caracterizado pela câmera escura – onde o sujeito era um observador passivo dentro de uma caixa escura, apartado da realidade do mundo exterior o qual era apenas refletido em seu interior, sem a sua interferência.

¹⁶ Aparelho óptico muito popular na segunda metade do século 19. Espécie de visor onde se introduzia pares de imagens “gêmeas”- fotografias tiradas por câmeras com duas objetivas levemente afastadas entre si – que, ao serem processadas pelo cérebro, criavam a ilusão de uma imagem tridimensional.

As imagens que resultam da traquitana de Leticia nos leva a duvidar do próprio olhar. São panorâmicas da cidade de São Paulo, que, quando animadas a 24fps, criam uma fotossequência. Graças aos 24 furos equidistantes entre si, de sua *pinhole* (FIGURA 9). Leticia foi capaz de registrar 24 perspectivas diferentes em um mesmo instante. Ao colocar em sequência esses diversos pontos de vista simultâneos, a artista cria a ilusão de movimento. A tremulação da imagem inconstante é gerada pela diferença de perspectiva entre o objeto observado e cada um dos 24 furos, e não por um deslocamento real do objeto, da câmera ou do tempo, como seria previsto. Ela deixa claro que o objetivo de sua pesquisa não é construir um artefato para produzir determinada imagem, mas, sim, o oposto – encontrar a imagem resultante de sua construção.

Associando velhos aparatos tecnológicos com técnicas de edição digital, a artista atualiza o imagético contemporâneo e gera magia, unindo passado e futuro. E explica: “Sobretudo, o que tento fazer é uma grande confusão temporal. Produzo filmes que parecem ter saído do século 18, porém tratam de temas atuais e de imaginários futuristas de um passado recente. As multicamadas se confundem e formam esta grande ficção, esta máquina do tempo.”¹⁷

FIGURA 9 – ERBF, Máquina cinematográfica *pinhole* e seus fotogramas ao fundo2008.



Fonte: <http://leticiaramos.com.br>

¹⁷ Entrevista de Leticia Ramos a Marcio Harum. Associação Cultural Vídeo Brasil, 2011. Disponível em <http://site.videobrasil.org.br/dossier/textos/1589452/1589470>

4.5 Retorno a tecnologias precárias

As recentes recorrências aos processos históricos de impressão, a disseminação da Lomografia, a retomada da fotografia *pinhole*, a construção de câmeras escuras, a celebração de formatos supostamente *inocentes* ou aparentemente *espontâneos*, outrora imunes aos artificios e às manipulações tecnológicas assim como, por outro lado, a disseminação de uma prática fotográfica compulsiva, em que a distância temporal entre a criação, a edição e a circulação da imagem é cada vez mais compacta, são alguns dos sintomas da condição contemporânea da imagem (FATORELLI, CARVALHO, 2014, p.48).

Ao retomar a técnica da *pinhole*, Leticia não está sozinha. Em plena era digital, podemos encontrar diversas obras/pesquisas que retomam tecnologias obsoletas e máquinas imagéticas precárias – como os trabalhos de Dirceu Maués, Paula Trope e Ana Angélica Costa. Deixando de lado a tentativa de representação da realidade para investigar o próprio modo de existência das imagens, a arte contemporânea se lança ao acaso, ao imperfeito, à subversão e à lacuna, potencializando o intempestivo e fazendo operar o que Deleuze (1990) chamou de virtual.

Em vista dessa retomada de dispositivos anacrônicos, Antonio Pacca Fatorelli e Victa de Carvalho (2014) abordam a expressiva presença da câmera *pinhole* na atual produção fotográfica brasileira. Revisitando os discursos inaugurais da fotografia analógica e digital, os autores destacam a câmera escura como um dispositivo “privilegiado, capaz de desempenhar funções variáveis em diferentes conjunturas, problematizando a fotografia desde o seu advento” (FATORELLI; CARVALHO, 2014, p. 47).

Ao observar o modo como a câmera escura é atualizada, chamam a atenção para as novas relações que o sujeito contemporâneo pode estabelecer com o dispositivo clássico, relações que apostam na condição de presença do observador, na materialidade da percepção e na indicialidade da imagem:

A câmara escura apresenta-se, na atualidade, como uma tecnologia imagética enraizada na presença corporal, nas formações híbridas e no tempo multivetorial, de tal modo a promover a revisão das convicções habitualmente associadas à fotografia, no duplo sentido de subverter o modo como a câmera escura foi mobilizada no século XVIII e de, simultaneamente, problematizar um discurso corrente sobre a cultura digital, fundamentado na pulverização dos suportes físicos da imagem e na perda da experiência corporal (FATORELLI; CARVALHO, 2014, p. 53).

Para os autores, essa retomada de tecnologias anacrônicas não deve ser compreendida como um resgate saudosista do discurso da transparência da câmera escura oitocentista,

tampouco de sua transgressão pelo surgimento da fotografia modernista. Rejeitando o alarmismo com o qual a era digital foi anunciada – provocando uma mudança paradigmática com o surgimento de uma imagem imaterial e sem referente – os autores consideram a atualização da câmera escura como movimento de resistência aos discursos inaugurais da fotografia digital, que se apoiam na lógica da ruptura e da descorporificação.

Antonio Pacca Fatorelli e Victa de Carvalho ressaltam, ainda, que a experiência estética contemporânea pressupõe um observador mais plástico e maleável e um corpo produtor de diferenças, decisivamente implicado no processo de produção da imagem. E enfatizam a importância de observar “em que medida essa operação proporciona ao espectador a inscrição de sua própria sensibilidade e subjetividade na imagem” (FATORELLI; CARVALHO, 2014, p. 53).

Sobre o fenômeno atual de retomada de antigas técnicas e aparatos, tão presentes na arte contemporânea, e o modo como os tempos atuais são permeados por um imagético antigo uma pista pode estar no conceito de *presente amplo*. Segundo Hans Ulrich Gumbrecht (2012), vivemos num presente amplo, no qual o antagonismo entre os tempos passado e futuro se dissipou, dando lugar a uma zona/tempo de simultaneidades.

Segundo Gumbrecht, a perda de esperança no projeto marxista-leninista, bem como a falta de entusiasmo com a mudança de paradigmas nas ciências humanas, ambas ocorridas (ou culminadas) na década de 1980, são sintomas de um momento de estagnação. Para o autor a energia que alimentava esses dois polos pode ter sido o historicismo – aquela “construção de tempo”, aquele “cronótopo” que surgiu no início do século XIX e foi tida como condição geral do pensamento intelectual e do comportamento daquele período, ao ponto de ser confundido com “tempo” e “história”.

Gumbrecht retoma o momento que Koselleck chamou de *Sattelzeit* (tempo de sela) o período entre 1780 - 1830, “quando a prática de observar-se a si mesmo, durante a observação do mundo, tornou-se parte habitual da vida erudita e intelectual”, fazendo surgir uma infinidade de “representações” ou “interpretações” para cada objeto do mundo que dependiam do ponto de vista dos múltiplos observadores. Esse perspectivismo criou uma verdadeira crise epistemológica para a qual a solução foi a integração dessas múltiplas representações em discursos narrativos organizados em sequências de transformações, como efeito inevitável do tempo, conforme se pode observar:

“A solução, ou melhor, uma das soluções para esse problema suficientemente ponderosa para fazer com que o problema fosse completamente esquecido,

foi a substituição do princípio da percepção do mundo como um espelho (uma e só uma representação/interpretação para cada objeto do mundo) por princípios narrativos da percepção do mundo – como a filosofia da história [...] ou o evolucionismo darwinista. (GRUMBRECHT, 2012, p.91)

Segundo Gumbrecht, no início do século XIX, surgiu um modo de vivenciar o mundo e seus objetos como movimento, como história dentro de histórias, servindo como fonte de energia reforçando a “curiosidade teórica”, Uma dinâmica política, econômica e cultural, que gerou uma espécie de êxtase de inovação. Surgiu também um novo topos do passado – “aquela imagem da história que chamamos de historicismo e em cujo centro se encontra uma autorreferência mais complexa do ser humano como ser intelectual e como princípio do movimento.” (GRUMBRECHT, 2012, p.92)

Agora, a humanidade era vista como integrada no tempo, como Koselleck expressou de forma concisa, deixando constantemente para trás os seus passos como “espaços de experiência” e avançando para sempre em direção a novos “horizontes de possibilidades”. Entre esses futuros e aqueles passados, o presente se manifestava apenas como “mero momento de transição”, e o presente assim vivenciado se transformou no habitat do sujeito cartesiano centrado puramente em suas funções de consciência. (GRUMBRECHT, 2012, p.92)

Segundo Gumbrecht, no início da década de 1980, um sentimento de estagnação com a queda na crença em discursos totalizantes baseados no historicismo e a premissa segundo a qual existiria apenas uma representação narrativa para cada objeto do mundo, caiu em desuso. De repente, ficou evidente o potencial infinito de histórias que explicariam o mundo e seus objetos. Aconteceu então uma transição do topos historicista do movimento humano através dos tempos para um topos de paralisia temporal e de simultaneidade. “Pois se no início do século XXI, o futuro se mostrava um horizonte de possibilidades aberto à ação humana, neste início de século XXI, o futuro de tragédias globais e catástrofes demográficas parece acelerar contra nós enquanto tentamos ganhar tempo, mas praticamente já deixamos de acreditar nas possibilidades de evitá-lo[...].” (GRUMBRECHT, 2012, p.93)

Segundo o autor, no novo cronótopo, a fronteira entre passado e presente se borrou, e é quase impossível deixar o passado para trás. O breve presente vivenciado na modernidade foi substituído por um presente largo, inundado por um passado que nunca é deixado para trás, enquanto se aguarda (de costas para) futuros ameaçadores (sem saber para onde ir).

Todas as antigas narrativas e seus valores ficam presentes. E ficam presentes porque tudo está presente. Até o cronótopo antigo.

Em consonância com as observações de Antonio Pacca Fatorelli e Victa de Carvalho, Gumbrecht observa que esse presente cada vez mais abrangente, em que “o acúmulo de experiência chega até mesmo a ser um fardo”, também já não pode mais ser habitat histórico do sujeito cartesiano, e um sintoma da nova condição epistemológica do presente seria o empenho de “reintegrar elementos como corpo, espaço, presença e sensualidade ao termo tradicional do sujeito” (GRUMBRECHT, 2012, p.95).

Segundo o autor, antes do início da modernidade, o corpo fazia parte da autorreferência desse sujeito e agora voltou a ser parte dela. Mas a capacidade desse sujeito de imaginar o futuro de acordo com os cenários alterados por seu comportamento estaria bloqueada ou, no mínimo, significativamente reduzida.

Talvez daí venha a tendência da arte contemporânea, na qual Letícia toma parte, de se voltar para o poder ficcional da imagem.

4.6 Instantâneos sequenciais do ERBF

Os procedimentos da câmera escura usados por Letícia Ramos confrontam abertamente a intenção de transparência, subvertendo o modo como a câmera escura foi mobilizada no século 18. Criando formações híbridas e tempo multivetorial, suas fotossequências fazem emergir temporalidades singulares e novas interações do sujeito com a imagem, levando a outras possibilidades de aparelhos e imagens que possam contar outras histórias.

Esse trabalho investigativo de Letícia Ramos já resultou em cinco filmes – (*Instantâneo sequencial #1, #2, #3, #4 e Panorâmica 01*) – de 1 minuto de duração, exibidos em forma instalativa. Com seu falar gaúcho, afirma: “O filme é resultado de um pensamento que criou um objeto para fazê-lo que é diferente de tu pensar(*sic*) numa imagem que tu queiras fazer. Tu crias um objeto que vai produzir uma imagem. E na verdade o que tu quer(*sic*) é a imagem produzida por aquele objeto, e não aquela imagem”¹⁸.

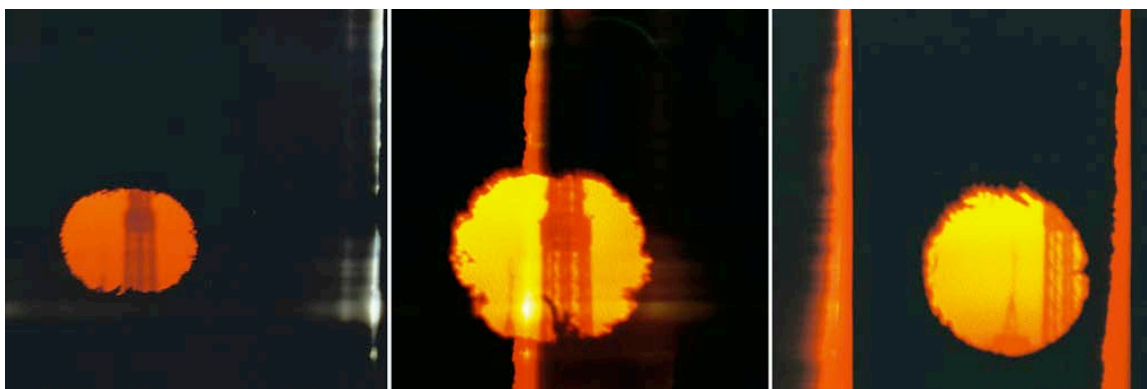
Em *Instantâneo sequencial #1*, a artista, de certo modo, nos mantém no interior da caixa preta que criou, observando o frenético mundo lá fora. Conservando o centro da mancha gráfica da imagem em um mesmo registro, Letícia cria a continuidade necessária para que o espectador acompanhe o fluxo existente dentro da moldura. Vemos o quadro todo negro, com uma imagem circular no meio; a textura da borda da imagem do meio confere densidade à

¹⁸ Entrevista de Letícia Ramos a Vimeo, 2013, em <https://vimeo.com/75223584>.

imagem total. Fisicalidade da imagem. Com efeito, é como se assistíssemos ao frenesi externo através do buraco da agulha. Espiamos, atônitos, uma imagem de fora em contínua *impermanência*. O áudio aplicado às sequências posteriormente – no processo de edição – é uma mistura caótica de zumbido de cidade com ruídos que fazem lembrar as interferências do rádio. Não é um áudio realista. É uma trilha sonora digna de um filme de ficção científica.

Neste trabalho de 2008, já se percebiam traços do sentido ficcional que sua obra iria tomar.

FIGURA 10 – Fotogramas da sequência *Instantâneo sequencial #4, ERBF, 2008.*



Fonte: <http://leticiaramos.com.br/>

Já nas sequências #2, #3 e #4, as luzes invadem a caixa preta. São como fantasmas os reflexos da própria película e os raios de luz que vazam para dentro da caixa. No entanto, o que poderia ser visto como imperfeição de uma câmera mal vedada em sua construção, é assumido pela artista como proposta de apresentar uma imagem em múltiplas camadas. Passamos, então, ao esforço para ver a imagem lá fora, até que não seja mais possível discerni-la. A imagem de fora se mescla às fantasmagorias no interior da caixa preta, tornando imprecisas as fronteiras entre o que está fora e o que está dentro. Com a expansão das imagens em várias direções, Letícia consegue criar um efeito que se assemelha à tridimensionalidade. Nas sequências em análise, as imagens das antenas, vindas do exterior da câmera, misturam-se com as imagens geradas dentro dela, e, a cada *frame*, o círculo aparece numa posição diferente do quadro. O círculo com as antenas (o mundo exterior) passa a ser apenas mais um dos elementos de uma imagem complexa que convoca o atual e o virtual. Já não temos mais um lugar seguro, apartado do caos exterior – como a parte negra da imagem

anterior que nos posicionava dentro da câmara escura. Fazemos esforço para somar e separar as camadas das imagens, decodificar o que surge à nossa frente.

A escolha dessa técnica resulta em elaborado processo de análise. Ao nos colocar dentro da caixa preta, misturados às imagens fantasmas, manchas de cores e raios de luz, a artista parece aludir aos experimentos de Goethe que mencionamos anteriormente e que, segundo Jonathan Crary (2012), inauguraram a concepção de visão subjetiva, desfazendo a distinção entre espaço interno e externo, da qual dependia o modelo da câmara escura clássica.

Nessa obra, a montagem se dá, em grande parte, de forma vertical, pelo somatório das camadas impressas em cada fotograma. Cada camada que se assume é uma decisão importante. A moldura redonda no meio da imagem, que nada mais é que o próprio orifício por onde passa a luz, é animada. Ela pisca, ou *flicka*. Com isso, nos adverte que, como observadores contemporâneos, só podemos voltar ao interior da câmara obscura nos mesclando ao caos intempestivo do dentro e fora, atual e virtual, intermitente. Somos autônomos e ativos na criação da imagem.

Combinando processos artesanais e digitais, Letícia compõe uma obra *desnarrativa*, um *entrelugar*, imagem fixa e imagem em movimento, a um só tempo. As imagens arrastadas, registros em longa exposição obtidos pela *pinhole*, quando exibidas em sequência, criam um fluxo visual frenético, o que constitui experiência meio fantasmagórica e de duração híbrida. Quanto à montagem horizontal, mais do que o encaixe exato de uma fotografia após a outra, há uma aposta na diferença do quadro a quadro, no movimento intermitente, por meio do qual mescla o tempo prolongado da *pinhole* e o fluxo da imagem cinematográfica. Há um jogo entre o atual e o virtual, entre o que vemos e toda a sua potência. Sem dúvida, não estamos diante da sobrevivência do código naturalista, mas, sim, de complexa trama de sujeitos ativos operando no espaço entre as imagens.

Para a artista, o excesso de conhecimento técnico compromete a criatividade, e suas pesquisas vão até o limite que considera adequado. Ela não quer saber tudo, não quer dominar todos os fatos; sua busca pelo conhecimento científico não se sobrepõe ao poético e busca aproximar-se “da margem da ciência de forma tangente, para que as palavras, mesmo técnicas, ainda possuam significado poético. É essa borda que me interessa” (RAMOS, 2011, p. 9). Em suas obras, Letícia atua no limite tênue entre ciência e fabulação, entre conhecimento e imaginação.

Seu dispositivo associa a curiosidade pelos temas que elege à prática fotográfica. A técnica, o processo, tudo está comprometido conceitualmente com o tema, e o que importa é a

imagem que sai de uma câmera construída no fervor dessa alucinação científica. Letícia fabula até mesmo o pensamento técnico, fazendo da construção do aparato uma forma de narrar. Descobrir a técnica certa também é encontrar elementos que se articulem para criar uma linguagem específica. Uma ficção que descreve uma técnica, que conduz a um período histórico, que surge em outra invenção, que se torna outra ficção. É nesse caminho circular que, em algum momento, o espectador se encaixa e se torna a parte perfeita de uma engrenagem.

Letícia poderia ter pendurado as imagens vindas de sua câmera pinhole numa parede expositiva – e o fez, posto que essa obra tem uma versão instalativa. Mas a razão de implicá-la nesta pesquisa foi o trabalho da montagem – como intermediária da relação entre as imagens e o espectador – na versão em vídeo digital de ERBF. Diferentemente da experiência de entrar dentro de uma câmera escura e ser afetado pelas imagens formadas em seu interior, no trabalho de Letícia Ramos a montagem digital é o que faz operar o novo: imagens e espectador implicados num tempo crônico de múltiplas camadas visuais.

O retorno à câmera obscura na contemporaneidade opera novos processos de subjetivação. Letícia Ramos joga entre o atual e o virtual, entre o que vemos e toda a sua potência. Sua narrativa é uma montagem de elementos diversos, de discursos e imagens, de parafusos e mitos. Afinal, de que forma pode a câmera escura emergir em meio a um mundo tão saturado de técnicas e imagens e provocar algo novo?

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Todas essas experiências clandestinas se dirigem [...] aos povos que poderão ou estarão dispostos, em determinado momento, a ouvi-las. Todas são atos políticos fundados sobre a “comunidade que resta”. Todas “se ligam ao povo pelas raízes mais profundas”, assim como Benjamin o reconhecia em toda a narrativa capaz de transmitir uma experiência a outrem.” (HUBERMAN, 2011, p. 150)

Deter o olhar sobre filmes que constroem uma diegese incompleta e lacunar é uma tentativa de levar adiante a ideia benjaminiana de uma história a “contrapelo”, que não olha apenas para os grandes acontecimentos, que não escuta somente a versão dos vencedores. Ao eleger a fotosequência como “forma justa¹⁹” e pensar num cinema de “agoras²⁰”, buscamos afirmar a potência do não ato/dito, a potência de uma narrativa “imperfeita”, não realista, obras cinemáticas que ficaram à margem da história hegemônica do cinema.

Como foi dito anteriormente, esta pesquisa surgiu da necessidade de investigar uma prática que me é muito próxima. Seja em curtas autorais, seja como recurso de montagem em

¹⁹ Em *Sobrevivência dos vaga-lumes*, Didi-Huberman (2011) situa a imagem como um operador temporal de sobrevivências: “Compreende-se, então, que uma experiência interior, por mais “subjéctiva”, por mais “obscura” que seja, pode aparecer como um lampejo para o outro, a partir do momento em que encontra a forma justa de sua construção, de sua narração, de sua transmissão.” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.135)

Huberman quer reconhecer a essencial vitalidade das sobrevivências e da memória quando estas encontram as “formas justas de sua transmissão, [...] uma força diagonal que difere das duas forças – a do passado e a do futuro.” (HUBERMAN, 2011, p.153)

²⁰ Na tese “Sobre o conceito de história”, Walter Benjamin quer explodir a linearidade da história, sua relação de causa e efeito. “A história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’.” (BENJAMIN, p. 229) tese 14

Benjamin fala em salvar o passado no presente graças a uma percepção de uma semelhança que os transforma os dois: transforma o passado porque este assume uma forma nova, que poderia ter desaparecido no esquecimento; transforma o presente porque este se revela como sendo a realização possível dessa promessa anterior, que poderia ter-se perdido para sempre, que ainda pode se perder se não a descobirmos, inscrita nas linhas do atual.

O historiador materialista, de Walter Benjamin, “capta a configuração em que sua própria época entrou em contato com uma época anterior, perfeitamente determinada. Com isso, ele funda um conceito do presente como um ‘agora’ no qual se infiltram estilhaços do messiânico.” (BENJAMIN, p. 232) apêndice 1

Para Benjamin é importante incluir na narrativa da história, de cada história que se dispõe a contar, o momento presente em que esta narrativa está sendo contada, o momento em que se debruça no passado. Para o materialista histórico o presente não é uma transição entre passado e futuro, mas sim o presente em que ele mesmo escreve a história.

projetos que desenvolvo para o mercado audiovisual, as fotosequências fazem parte do meu dia a dia. Portanto, o primeiro passo da pesquisa foi reconhecer nessas narrativas algo de mais abrangente, algo que não dizia respeito apenas à minha percepção. Sem dúvida, os encontros com fotosequências em festivais e na grande mídia me encheram de entusiasmo para seguir nesta investigação, certa de que persigo um fenômeno atual. Isso legitimou a curiosidade por essa forma que, apesar de *gauche*, vem se manifestando de forma mais abrangente na arte contemporânea. Mas a base de inspiração foi mesmo a relação muito próxima com o fazer. E apesar de não ter usado meu próprio trabalho audiovisual como objeto de análise, foi por ele e pela minha experiência profissional que o percurso desta pesquisa se guiou. O segundo passo foi reconhecer nessas obras uma estética anacrônica que, apesar de se atualizar no contemporâneo, não foi inventada agora. Trata-se de uma estética antiga que vem sendo resgatada. Conforme demonstrado ao longo do trabalho, seja no primeiro cinema, seja nas vanguardas históricas, no cinema estrutural ou na videoarte, as fotosequências se insurgiram em diversos momentos da grande história do cinema, mas sempre com o rótulo de experimental, excepcional. Por quê?

Não há dúvida de que a forma narrativa clássica dominou, e domina até hoje, os grandes meios de comunicação. Mas podemos notar cada vez mais espaço para formas lacunares que criam resistências aos discursos dominantes. E tornou-se crucial voltar o olhar para o momento bifurcante em que o cinema se consolidou como “forma-cinema”. Assumindo a verve narrativa do pensamento positivista daquele momento histórico e atendendo a desejos de uma sociedade ávida por realismo e perfeição, a história oficial do cinema deixou de fora formas lacunares e não totalizantes. No entanto, antes da narratividade já havia outras formas de lidar com o tempo.

Foi fundamental entender a separação ocorrida: a opção pela narratividade como estratégia econômica e, especialmente, psicossocial, para dar conta do incômodo causado pela passagem do tempo e pela fragmentação nos filmes. A imagem-tempo, segundo Deleuze, os *flicker* filmes e tantos outros intentos buscaram assumir o paradoxo de vida e morte do cinema, fazendo resistência ao *mainstream*. Mas parece que o incômodo persistiu por longas décadas, mantendo como exceções a fotosequência e múltiplas formas que o cinema tomou, ao assumir seu paradoxo temporal.

Observando a diversidade de formas e temas, de janelas e mídias que as fotosequências ocupam, tornou-se fundamental delimitar e circunscrever o objeto

“fotosequência” para aprofundar o pensamento sobre sua constituição. Para isso afastamos, momentaneamente, outras formas audiovisuais também excepcionais, como os *flicker* filmes, os *timelapses* e os fotofilmes. Todas essas formas têm determinadas questões em comum com as fotosequências, mas que não constituem o objeto desta pesquisa.

A respeito da construção temporal, entre fotogramas e planos surgiu a consciência de que não cabe mais a velha dicotomia entre cinema e fotografia e de que o contemporâneo abarca uma temporalidade elástica. Se no início esta pesquisa buscava pontos de contato entre o cinema e a fotografia, tentando atingir uma interseção entre meios, ao longo do percurso, a fotosequência revelou-se a forma justa para pensar o tempo atual. Um híbrido indissolúvel.

A lacunaridade foi algo observado em todas as fotosequências de uma forma ou de outra. Estudar o modo como, através da montagem, a lacuna opera a relação com a obra é um dos pontos mais importantes desta pesquisa. É o espaço do espectador na construção da obra. O diálogo entre diretor e espectador se dá no que não se mostra. A potência da lacuna de se configurar como lugar da criação.

Algumas questões importantes permanecem abertas. A pergunta guia para esta pesquisa segue em aberto: "em que medida as fotosequências, como narrativas lacunares, refletem a subjetividade no contemporâneo?" Sem a pretensão de uma conclusão absoluta, ou de um fechamento – posto que este trabalho não se propõe a esgotar o tema – arrisco-me em dizer que, ao eleger a fotosequência como objeto, a pesquisa buscou traços do sujeito contemporâneo nessas imagens. Ou do que há de atual na construção e na fruição dessas narrativas lacunares. Se, como indicou Bazin, o que guiou/norteou o surgimento do cinema (e isso pode ser tido como herança do surgimento da própria fotografia) foi o mito do realismo integral – a vontade de reproduzir em imagens a realidade que nos cerca –, ao observar a arte contemporânea, podemos notar, na atualidade, um investimento no sentido de alargar a noção de realidade fazendo abarcar formas outras, menos positivistas e temporalidades mais elásticas. Assim como observou Jonathan Crary, o estatuto do observador moderno sofreu grande mudança ao passar para a modernidade, buscamos, através desta pesquisa, traços de uma mudança no olhar do sujeito contemporâneo.

A noção de realidade passa, hoje, pela participação do sujeito observador. Se as garantias de certas normas perceptivas contra vários tipos de colapsos sensoriais e cognitivos foram prerrogativas sócio-econômicas da sociedade moderna em seu início, a síntese de um determinado “mundo real”, parece já não se impor nos dias de hoje (ao menos no mundo das

artes. Ou, melhor dizendo, a ameaça de dissociação do sujeito, assim como o questionamento dos discursos de verdade, tornaram-se restrições que, na arte contemporânea, impulsionam experimentações fecundas, propondo novas visualidades. Surgem novas interações entre o sujeito e o mundo, capazes de propor diferença na forma como experimentamos/vivenciamos a realidade. Parece que o questionamento dos discursos da verdade não causam tanto desconforto nos dias de hoje. Passa a ser possível uma realidade alargada, ampla e atravessada por temporalidades diversas, abarcando discursos mistos e tornando indiferente a separação entre ciência e ficção, realidade e virtualidade.

Esse tempo crônico, e não mais cronológico – como observou Deleuze a respeito da imagem-tempo –, ou neste novo crotótopo – tempo alargado e habitado por temporalidades mistas – como sugere Grumbrescht sobre o nosso presente – torna-se condição favorável à ressurgência de estéticas do passado, como as fotossequências e a pinhole, que se atualizam sobre novos prismas. Antigos dispositivos são agenciados pela arte, provocando/instigando o sujeito contemporâneo. Como se atualizam e o que podem refletir do contemporâneo? Será que perdemos o medo da morte com a fotografia? Isso tudo pode ser interpretado como uma mudança na forma como lidamos com a fragmentação do sujeito ao longo da modernidade, passando a aceitar suas ambiguidades?

Ficção, imprevisibilidade, ambiguidades, interferências de fatores aleatórios, incertezas parecem ser questões políticas para a arte contemporânea. Acredito que o trabalho da arte seja o de nos colocar em contato com novas possibilidades de vida, de alargar a nossa percepção, transformar nosso olhar, produzindo reflexões éticas, outras políticas de sensibilidade para a vida cotidiana. Formas desviantes – pequenas, silenciosas, resistentes e diversas. Poéticas combativas.

REFERÊNCIAS

ABREU, Elane. Pinhole vídeo: temporalidades da imagem em questão. In: XV Encontro Socine, 2011, Rio de Janeiro: SOCINE, 2011.

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas, Papyrus, 2004.

_____. *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. *A Estética do filme*. São Paulo: Papiros Editora, 2011.

_____. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papyrus, 2003.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2008.

_____. *O Terceiro Sentido*, in *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Lisboa: Edições 70, 1974.

BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris: Éditions Albatros, 1978.

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

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 2001.

_____. De um outro cinema. In: MACIEL, Kátia. *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Walter Benjamin, obras escolhidas volume 1. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

_____. *Passagens*. In: BOLLE, Willi (org.). São Paulo: IMESP, 2006.

BERNADET, Jean-Claude. *Caminhos de Kiarostami*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

CHARNEY, Leo e SCHAWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

COSTA, Flávia CESARINO. *O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração, Domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

COSTA, Luiz Cláudio. *A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Quartet, FAPERJ, 2014.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do Observador: Visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. *A Visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In *O cinema e a invenção da vida moderna*. Leo Charney e Vanessa Schwartz (org) São Paulo: Cosac Naify, 2001.

DE DUVE, Thierry. *Time exposure and snapshot: the photograph as paradox*. In: ELKINS, J. (ed.). *Photography Theory*. New York: Routledge, 2007.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O anti-Édipo: Capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 2011.

DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Movimento*. São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1983.

_____. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

_____. *Conversações 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. *Imagens in Spite of all: four photographs from Auschwitz*. Chicago: University of Chicago Press, 2008.

_____. *Sobrevivência dos Vagalumes*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

_____. *Ninfa moderna*. Essai sur le drapé tombe. Paris: Gallimard, 2002.

DOANNE, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time*. Londres: Harvard University Press, 2002.

DUBOIS, Philippe. Sobre o 'efeito cinema' nas instalações contemporâneas de fotografia e cinema. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

_____. A matéria-tempo e seus paradoxos perceptivos na obra de David Claerbout. In: Revista ECO PÓS, *Dossiê Mundo Imagem: fotografia e experiência*, volume 15 número 01, 2012.

_____. Efeito Filme: figuras, materiais e formas do cinema na fotografia. In: SANTOS, Alexandre; SANTOS, Maria Ivone. (orgs.). *A fotografia nos processos artísticos contemporâneos*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

DURAND, Régis. How to see (photographically). In: PETRO, Patrice (ed.). *Fugitive Images*. Indiana: Indiana University Press, 1995.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968

EISENTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002 a.

_____. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002 b.

ELIAS, Érico Monteiro. *Fotofilmes: da fotografia ao cinema*. 2009. Dissertação. Mestrado apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

ENTLER, Ronaldo. *O Corte Fotográfico e a Representação do Tempo pela Imagem Fixa*. In: *Studium*, v. 12, 2004. Disponível em: < [HTTP://www.studium.iar.unicamp.br/](http://www.studium.iar.unicamp.br/) >.

ESCOREL, Eduardo. *A (Des)importância da montagem* In: Portal brasileiro de cinema

http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/montagem/ensaios/04_02.php

FATORELLI, Antonio Pacca. *Fotografia Contemporânea – Entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

_____. Entre o Analógico e o Digital: Limiares da imagem. In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernando (org.). Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

FATORELLI, Antonio e CARVALHO, Victa. A câmera escura na fotografia brasileira contemporânea In: COSTA, Ana Angélica (org.). *Possibilidades da câmera escura*. Rio de Janeiro, Projeto Subsolo, 2014.

FOUCAULT, Michel. *Espaços Outros* - Conferência proferida por Michel Foucault no Cercle d'Études Architecturales. Paris, em 14 de Março de 1967.

FLUSSER, Vilén. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GENETTE, Gerard. *Discurso da narrativa*. **Lisboa: Arcádia**, 1979.

GUATTARI, Félix. *Máquina e estrutura in Psicanálise e transversalidade: ensaios de análise institucional*. Aparecida: Ideias & Letras, 2004. 309-19.

GUATTARI, Félix. *A paixão das máquinas. O reencantamento do concreto*. Cadernos de subjetividade. Núcleo de Estudos da Subjetividade. Programa de Estudos PósGraduados em Psicologia Clínica da PUC-SP. São Paulo: Editora Hucitec Educ, 2003. 39-51.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Estagnação: temporal, intelectual, celestial. In: VILLAS BOAS, Luciana (org.). *Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos*. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2012.

GUNNING, Tom. *Now you see it, now you don't: The temporality of the cinema of attractions*. The Velvet Light Trap, number 32, Fall 1993, Austin, University of Texas Press.

JORGE, Eduardo. *Histórias de fantasmas para adultos: as imagens segundo Georges Didi-Huberman* (CAPES/UFMG/L'ENS)

http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_12/%2810%29eduardo%20jorge.pdf

KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo, uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

KIAROSTAMI, Abbas. *A arte da inadequação*. Folha de S. Paulo, Caderno mais, edição de 17/10/2004. Disponível em: < HTTP://acervo.folha.uol.com.br/fsp/2004/10/17/72/ >.

KIAROSTAMI, Abbas; ISHAGHPOUR, Youssef. *Abbas Kiarostami*. São Paulo: Cosac naify, 2008.

LASTRA, James. From the captured moment to the cinematic Image. In: ANDREW, Dudley (ed.) *The Image in Dispute*. Austin: University of Texas Press, 1997.

LEONE, Eduardo. *Reflexões Sobre a Montagem Cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LINS, Consuelo et al. A noção de documento e a apropriação de imagens de arquivo no documentário ensaístico contemporâneo. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 21, p. 54-67, jun. 2011.

LISSOVSKY, Maurício. *A Máquina de Esperar. Origem e Estética da Fotografia Moderna*. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2005.

_____. O Elo perdido da Fotografia. In: LISSOVSKY, Maurício. *Pausas do destino: teoria, arte e história da fotografia*. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

LUCENA, Alberto Jr. *A Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2001.

LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1988.

MACHADO, Roberto Cabral de Melo. *Nietzsche e a verdade*. São Paulo: Paz e terra, 1999.

MACIEL, Katia. *Transcinema e a estética da interrupção*. In: FATORELLI, A; BRUNO, F. (orgs.). *Limiares da imagem*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MARQUES, Fernanda Bastos Braga. *Falas, escutas e outras narrativas na obra em vídeo de Rosângela Rennó*. Dissertação de Mestrado apresentada a Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: Por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro, Editora Contraponto, 2014.

MULVEY, Laura. *Death 24 x a Second: stillness and the moving image*. Londres: Reaktion Books, 2007.

NOCHLIN, Linda. *The Body in Pieces: The fragment as a metaphor of modernity*. New York: Thames and Hudson, 1994.

PARENTE, André. *Narrativa e Modernidade. Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. São Paulo: Papirus, 2000.

_____. A Forma Cinema. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

_____. *Cinemáticos: Tendências do Cinema de Artistas no Brasil*. Rio de Janeiro, +2 Editora, 2013.

_____. *Passagens entre Fotografia e Cinema na Arte Brasileira*. Rio de Janeiro, +2 Editora, 2015.

PELBART, Peter Pal. *O Tempo Não-Reconciliado. Imagens de tempo em Deleuze*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1998.

RAMOS, Letícia. *Cuadernos de Bitácora*, 2011.

<https://issuu.com/leticiaamos/docs/bitacoraemconstrucao>

_____. *Vostok, um prólogo*. São Paulo: Edição da autora, 2013. Disponível em https://issuu.com/leticiaamos/docs/vostok_web_alta

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das Imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. *A Partilha do sensível*. São Paulo: Editora 34, 2009.

REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. *A técnica da Montagem Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

SANTOS, Fernando Vidor. *Jogos de montagem em “viajo porque preciso, volto porque te amo”*. Rio de Janeiro: Dissertação de Mestrado apresentada à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.

SOLOMON, Charles. *The History of Animation, Enchanted Drawings*. New York: Randon House, 1989.

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

TACCA, Fernando de. *Fotografia e Cinema: intertextualidades*. Artigo apresentado no XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0568-2.pdf>>.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

VASCONCELOS, Jorge. *Deleuze e o Cinema*, Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.

XAVIER, Ismael. *Arte pensamento*. São Paulo: Schwarcz, 2016.

_____. *Especificidades da montagem* In Portal brasileiro de cinema
http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/montagem/entrevistas/05_02.php

_____. *Instante qualquer, momento prenante e fotogenia: Jean Epstein vs. Siegfried Kracauer*. SOCINE, 2009.
http://www.socine.org.br/anais/interna.asp?nome=ismael_xavier

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London-New York: Faber and Faber, 2001.

WOLLEN, Peter. Fire and Ice. In: CAMPANY, D (org.). *The Cinematic*. Londres: Withechapel e The MIT Press, 2008.

Material em vídeo, entrevista e outros suportes:

Entrevista de Letícia Ramos para Associação Cultural Vídeo Brasil, com Gabriela Motta, setembro de 2013

Entrevista de Letícia Ramos a Marcio Harum. Associação Cultural Vídeo Brasil, 2011, disponível em <http://site.videobrasil.org.br/dossier/textos/1589452/1589470>.

Andresa Thomazoni, Fúlvvia Spohr, Herik Rodrigues, Tania Mara Fonseca, Maria Cristina Biazus, Liane Tarouco. *Imagem Híbrida: cartografia de uma estética do intervalo*. Vídeo, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aXTaZJkPOfk>.

Proceedings.copec.org.br/index.php/wcca/article/viewFile/209/194