



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Ludimilla Carvalho Wanderlei

EXPERIMENTALISMOS E RUÍDOS NA FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Recife

2020

Ludimilla Carvalho Wanderlei

EXPERIMENTALISMOS E RUÍDOS NA FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do título de doutora em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação

Orientadora: Professora Doutora Nina Velasco e Cruz

Recife

2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

W245e	Wanderlei, Ludimilla Carvalho Experimentalismos e ruídos na fotografia contemporânea / Ludimilla Carvalho Wanderlei. – Recife, 2020. 269f.: il. Orientadora: Nina Velasco e Cruz. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020. Inclui referências. 1. Fotografia. 2. Fotografia experimental. 3. Ruído. 4. Erro. 5. Hibridismo. I. Cruz, Nina Velasco e (Orientadora). II. Título. 302.23 CDD (22. ed.)	UFPE (CAC 2020-157)
-------	---	---------------------

Ludimilla Carvalho Wanderlei

EXPERIMENTALISMOS E RUÍDOS NA FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do título de doutora em Comunicação.

Aprovada em: 30/07/2020

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Nina Velasco e Cruz (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Professora Doutora Ângela Freire Prysthon (Examinadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Professor Doutor Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Professor Doutor Cesar Augusto Baio Santos (Examinador externo)
Universidade Estadual de Campinas

Professora Doutora Cristina Maria da Silva Pinto Ferreira Fonseca (Examinadora externa)
Universidade do Porto

Às conexões, aos curtos-circuitos e aos descaminhos da vida. Em quaisquer tempos e lugares.

AGRADECIMENTOS

Acho sempre difícil essa coisa dos agradecimentos, mas se é para fazê-los, ei-los: obrigada a todos e todas que (consciente ou inconscientemente) incentivaram, ajudaram, acolheram, criticaram escolhas, ideias e percursos deste trabalho, que para nascer tem que também morrer todo dia um pouquinho. Aos meus amigos e amigas que extrapolam a convivência nas salas de aula, e que trago comigo na cabeça e no coração em laços verdadeiramente construídos entre risadas, cervejas, conversas sobre política, música, cinema, fotografia e logicamente, os dissabores da vida: Yara Medeiros, Olga Wanderley, Thais Faria, Marina Feldhues, Philipe Fassarella, Alexandre Maciel, Mari Reis, Rafa Queiroz, Rafa Andrade (e Suzana, e Andréia), Pedro Severien, Carol Almeida.

Aos queridos Zé, Claudinha e Robertinha, da secretaria do PPGCOM, que literalmente nos salvam com boa vontade e simpatia, flexibilizando os limites impostos pela burocracia típica da universidade pública. Aos professores e professoras com os quais tive momentos frutíferos e insights valiosos (embora em alguns casos nem sequer tenha externado isso): Ângela Prysthon, José Afonso, Jeder Janotti, Thiago Soares, Rodrigo Carreiro, Isaltina Gomes. A Cesar Baio e Rodrigo Carreiro, pela ótima qualificação.

Um salve especial à minha orientadora Nina Velasco e Cruz, de quem fui aluna em três ocasiões anteriores, e que com paciência, leveza, e confiança, esteve junto comigo nesse processo, avaliando com o rigor necessário e sem ferir a autonomia que se espera de quem se “mete” nessa coisa chamada doutorado, e com quem, durante todas as trocas para encaminhamentos da pesquisa, tive abertura e senti-me confortável para falar não apenas da condução da tese, mas de coisas da vida.

Aos fotógrafos e fotógrafas que entrevistei por sua generosidade e partilha.

Ao Arquivo Vilém Flusser São Paulo, pelo acesso a seus textos.

À Facepe e à Capes, agências das quais obtive bolsa, respectivamente para os períodos regular e estágio-sanduíche do doutorado.

À Cristina Ferreira que com toda disponibilidade, simpatia e carinho me acompanhou nos nove meses do doutorado-sanduíche na Universidade do Porto. Nunca esquecerei as trocas e laços criados. Obrigada também a Eliza, Stéfani, Daniel, Jordana, Joilson, Felipe, Roberto, Clara,

Eduardo, a pequena Janaína, Jéssica, Carol e Thalles, que conheci no Porto.

Aos meus amigos e amigas de vida: Fernando, Naia, Anabele, Joaquina, Quequel, Éthel, Cauê, Line, Nice, Igor, Mila, Ruthinha, Ju Patrick, Márcio Andrade, Ale Senna, Raquel do Monte. Esquecidxs por culpa da minha memória, sintam-se abraçadxs.

Obrigada sempre a mainha e Camila, meus amores, minha vidas, meus carmas, meus piolhos.

E obrigada a Rafael Pires, meu companheiro de aventuras: a fotografia e o acaso nos aproximaram, o frio nos castigou, a música nunca nos abandonou, e o afeto nos manteve unidos. Um cheirinho.

“Nessa manhã de louco, o olho do morto reflete o fogo” (MACALÉ,1970)

RESUMO

Esta tese investiga as manifestações do ruído na fotografia contemporânea, como potência de imagens híbridas, experimentais e processuais. Partindo de um olhar sobre a produção fotográfica recente, que articula o despojamento e a agilidade de produção, distribuição e acesso da imagem via computador a paradigmas formais (tais como a verossimilhança, o mimetismo, e a representação), compreendemos que a vertente da fotografia experimental propõe uma agenda estética alternativa, na medida em que não se limita a essa retórica de correspondência estrita com o referente. A partir das obras de artistas brasileiros e estrangeiros, atestamos que os experimentalismos realizados com mídias analógicas e digitais indicam a valorização do ruído no campo da imagem, através da presença de elementos como borrões, tremulações, inscrições do tempo, múltiplas exposições, granulações, *pixel* aparente, exploração de efeitos cromáticos, texturas e estrutura das imagens, distorções, entre outros. A pluralidade de manifestações do ruído ocorre por meio de estratégias centradas na intervenção deliberada sobre quaisquer mídias utilizadas para criar imagens, tangenciando questões como o entrecruzamento de territórios da fotografia, do cinema, da pintura, do vídeo, das artes gráficas e o ambiente dos *softwares*; o desenvolvimento de poéticas originais (geralmente contrárias aos usos industriais das tecnologias); processos de criação da ordem das apropriações, dos hibridismos, da remixagem, e a reprogramação de *softwares* e *hardwares* para fins artísticos. Na pesquisa, refletimos ainda, sobre a importância do acaso como elemento partícipe das metodologias artísticas, o caráter processual das imagens nas quais o ruído emerge, a materialidade como vetor de sentido nas obras analisadas, o olhar dirigido às técnicas clássicas da imagem fotoquímica e às mídias “obsoletas” (sob uma abordagem arqueológica da mídia), e por fim, sobre as recentes abordagens da teoria da fotografia que dão conta das proposições formais, conceituais e filosóficas com às quais podemos associar a emergência do ruído nas imagens.

Palavras-chave: Fotografia. Fotografia experimental. Ruído. Erro. Hibridismo.

ABSTRACT

This thesis investigates the manifestations of noise in contemporary photography as a power of hybrid, experimental and processual images. Starting from a look at recent photographic production, which articulates the stripping and agility of production, distribution and access of the image via computer to formal paradigms (such as verisimilitude, mimesis, and representation), we understand that the experimental photography aspect proposes an alternative aesthetic agenda, insofar as it is not limited to this rhetoric of strict correspondence with the referent. From the works of Brazilian and foreign artists, we attest that the experimentalisms made with analog and digital media indicate the valorization of noise in the field of image, through the presence of elements such as blurs, tremulations, inscriptions of time, multiple exposures, granulations, apparent pixel, exploration of chromatic effects, textures and structure of images, distortions, among others. The plurality of noise manifestations occurs through strategies focused on deliberate intervention on any media used to create images, tangentiating issues such as the intersection of territories of photography, cinema, painting, video, graphic arts, the software environment; the development of original poetics (generally contrary to the industrial uses of technologies); processes of creation such as appropriations, hybrids, remixing, resignification of old techniques of photography and the reprogramming of software and hardware for artistic purposes. In the research, we also reflected on the importance of chance as a partisan element of artistic methodologies, the processual character of the images in which noise emerges, the materiality as a vector of meaning in the works analyzed, the gaze directed to the classical techniques of the photochemical image and to the “obsolete” media (under an archaeological approach of the media), and finally, on the recent approaches to the theory of photography that account for the formal, conceptual and philosophical propositions with which we can associate the emergence of noise in images.

Keywords: Photography. Experimental photography. Noise. Error. Hybridism.

SUMÁRIO

1	PARTIDAS, OU UMA INTRODUÇÃO	13
2	INTELIGÊNCIAS NUMÉRICAS	20
2.1	BREVE CONTEXTO SOCIAL E EMERGÊNCIA DA CULTURA DIGITAL	20
2.2	RASTROS, PEGADAS DA CULTURA DO NUMÉRICO	25
2.3	PARADIGMA NUMÉRICO: ESPECIFICIDADES	26
2.4	SOBRE A IMAGEM	29
2.4.1	Virtualidade x materialidade	29
2.4.2	Ordem da representação x ordem da simulação	55
3	ANALÓGICO X DIGITAL: INTERROGAÇÕES EM DIREÇÃO À	
	FOTOGRAFIA	61
3.1	RECONSIDERANDO ALGUMAS DISPARIDADES	61
3.2	ANALÓGICO + DIGITAL E A ZONA CINZA DE NEGOCIAÇÕES: CONTINUIDADES, ATRAVESSAMENTOS	66
3.2.1	Digital: (re)visitando tradições visuais	66
3.2.2	Tão longe, tão perto: comparações	91
3.2.3	Arqueologia da mídia e investigações do <i>medium</i>	95
4	RUÍDO, ERRO E IMAGEM	103
4.1	FOTOGRAFIA É RUÍDO PARA ALÉM DE ESPECIFICIDADES TECNOLÓGICAS	103
4.2	DISPUTAS ONTOLÓGICAS	109
4.3	COM OLHOS DE VIDRO DE CORES BERRANTES, BALANÇAM EDIFÍCIOS DE QUARENTA ANDARES	113

4.4	POR SERES TÃO INVENTIVO, E PARECERES CONTÍNUO, TEMPO, É UM DOS DEUSES MAIS LINDOS	121
4.5	EU SOU APENAS UM INCÔMODO	134
4.6	CONTROLE, EFICIÊNCIA E DISPOSITIVOS	156
4.7	ERRO OU RUÍDO?	158
4.8	A TECNOIMAGEM É FEITA DE PONTOS, GRÃOS E PIXELS	162
4.9	A TUA PRESENÇA É BRANCA, VERDE, VERMELHA AZUL E AMARELA	169
4.10	QUANDO DAGUERRE ENCONTRA O PHOTOSHOP	173
5	FALHAS, BUGS E DESCONTINUIDADES SISTÊMICAS	183
5.1	COMPUTADORES FAZEM ARTE, ARTISTAS FAZEM DINHEIRO	183
5.2	O BOM, O MAU E O FEIO	207
5.3	AS FLUTUAÇÕES DE UM CONCEITO	209
6	O QUE SUGEREM AS LIGAÇÕES ENTRE RUÍDO E IMAGEM	226
6.1	O PAPEL CRIATIVO DO ACASO	226
6.1.1	O imprevisível instala-se por conta do uso desprogramado das tecnologias	229
6.1.2	Caráter processual	230
6.2	MATERIALIDADE	232
6.3	OLHAR RETROSPECTIVO A PROCESSOS CLÁSSICOS DA FOTOGRAFIA	238
6.3.1	Arqueologia da mídia	240
6.4	E A TEORIA DA FOTOGRAFIA?	246
7	CHEGADAS, OU CONCLUSÕES	251

REFERÊNCIAS	254
--------------------------	------------

1 PARTIDAS, OU UMA INTRODUÇÃO

A escrita desta tese, as discussões que ela suscitou, dentro ou fora da universidade, as leituras necessárias para seu desenvolvimento, fazem parte de um processo muito diverso para mim. À medida que a pesquisa caminhava, ideias foram repensadas, outras simplesmente abandonadas, e o resultado final, logicamente reflete essa trajetória de idas e vindas. Acho que para entender os caminhos, (às vezes descaminhos) do doutorado, é preciso resgatar as etapas desse percurso, e aqui acho que tenho a justa licença para adotar um estilo mais pessoal de escrita (sob risco de destoar um pouco do restante do trabalho). No mestrado, aprendi que as introduções servem não só para falar do que vem a seguir, de como a investigação foi conduzida e está estruturada, mas também sobre aquilo que nos direcionou para certos temas, como alguns assuntos nos provocam, ajudando a desvendar o nascimento de uma pesquisa (seus problemas, hipóteses, etc).

A fotografia sempre me interessou como objeto de estudo. Num percurso lacunar entre graduação e especialização, cheguei ao mestrado, e ainda durante esse momento, tomei contato com algumas leituras que versavam a respeito de memória, tecnologias, afetos, intimidade, e de maneira geral, discutiam nossas relações com artefatos culturais variados, entre eles as imagens fotográficas, cinematográficas, a música. Entre esses objetos, sempre me interessaram mais as “coisas”, possuidoras mesmo de uma dimensão física. Aquelas que podemos manusear, que se desgastam, acumulam marcas do tempo, poeira ou traços de uso. Agradeço à José Van Dijck (2007) e seu belo livro sobre as memórias mediadas na era digital.

Naquele momento já tinha decidido continuar estudando questões relativas à imagem, e percebi que para me dedicar a uma pesquisa de quatro anos, o tema não teria apenas que ser interessante, mas me mobilizar num sentido talvez pessoal, e comecei a pensar de que maneira era possível articular questões da estética, das tecnologias da imagem e um movimento (que vinha observando sem pretensão investigativa nenhuma e que na época parecia marginal e saudosista) ligado ao uso do filme fotográfico em plena “era digital”. A “descoberta” aconteceu pura e simplesmente porque eu – que como diz um amigo, “já nasci velha” – sigo produzindo fotografias em negativo, e também porque os algoritmos trabalham muito bem com base nas

mínimas informações fornecidas quando posto na internet algumas das minhas imagens. Assim, descobri o *Analogue Sunrise*, um *tumblr* de compartilhamento de fotografias analógicas, onde aparentemente ninguém se conhece, e todos estão ali para “celebrar” a foto em negativo. O aspecto de fisicalidade da fotografia sempre significou um componente de certo viés afetivo da imagem, assentado numa relativa estabilidade que o suporte proporciona. Também em nível pessoal, enxergo um tipo de magia no fato de que somente após a revelação do negativo é que conhecemos de fato as imagens. Assim, a fotografia produzida com técnicas analógicas figurava como objeto de pesquisa inicial, nesses contornos ainda meio frágeis do ponto de vista do rigor teórico.

Ainda de forma incipiente, a investigação parecia encaminhar-se para o lado da nostalgia, e inclinada a compreender uma atitude desviante daqueles que escolhiam o analógico em detrimento do digital. Isso levou a um problema: o que justificaria essa escolha para além de uma certa verve *cool* que reveste o projeto do *Analogue Sunrise*? Esse questionamento também se fazia presente na curiosidade que despertava em mim o *Impossible Project* (retomada da produção de câmeras e insumos para a *Polaroid* em 2008), de *revival* da fotografia instantânea.

Os usuários do *Analogue Sunrise* pareciam valorizar a granulação das películas, o desfocado, as fotos “tremidas”, como se tais características indicassem o apreço por uma estética “dos defeitos”, que se afastava de certa frieza e perfeição, que o universo da imagem digital supostamente representava. Novamente, essas questões partiam de uma observação despretenhosa, sem muita base teórica (da qual eu em nível pessoal, compartilhava).

Senti a necessidade de revisitar uma literatura que desse conta das preocupações em torno da imagem digital, como ela articulava mudanças de hábitos, modos de distribuição, consumo e estratégias criativas da fotografia, na tentativa de encontrar nesses textos respostas que explicassem uma “negação” dessa tecnologia, e assim uma interdição também de sua estética “perfeita”. Notei que era necessário compreender primeiro esse contexto da imagem digital para entender sua lógica, e talvez defender uma posição de recusa deliberada, traduzida na escolha pelo analógico. Comecei a buscar as referências que espelhavam as principais questões surgidas e aprofundadas quando o paradigma digital ganha corpo, a partir dos anos 1980. À medida que lia Manovich (1995;2001), Couchot (2003), Parente (1993), Machado (1993), Soulages (2007;2010), Fattorelli (2006), Valle (2012), Lister (1995), Baio (2016), entre tantas outras referências, fui

percebendo que a questão central não era de apenas fazer uma distinção epistemológica e técnica entre tecnologias fotoquímicas e digitais, capaz de explicar preferências formais. Quando observamos as primeiras reflexões sobre a emergência da cibercultura e os impactos desta no campo da imagem, os debates estão mais centrados em questões tais como compartilhamento, vigilância, manipulação de arquivos naturalizada, autoria coletiva, criação de artefatos híbridos, tentando mapear distinções entre uma epistemologia herdada do pensamento moderno (imagem analógica), e um paradigma da imagem ligado ao surgimento do computador, de uma racionalidade matemática. Nesse esforço de reflexão, velhos debates ligados à (suposta) função indicial da fotografia foram revisitados, ou “reciclados”.

Essa discussão, que articula problemáticas da cibercultura e paradigmas clássicos da imagem, faz com que as teorias oscilem entre o entusiasmo com as possibilidades criativas do digital, e análises que detectam justamente essas ambiguidades comportadas pelo campo da imagem, fazendo não apenas conviverem, mas se associarem as diferentes tecnologias, e nesse sentido, faço nos capítulos “Inteligências numéricas” e “Analógico x digital: interrogações em direção à fotografia” da tese, diversas considerações a respeito desse cenário que já não é mais novo, mas precisava de certa maneira de alguma demarcação para situar as discussões que se seguem. Além de delinear questões importantes que caracterizam o paradigma digital, e que são evocados nos debates sobre a fotografia (como a manipulação, a imaterialidade, o virtual, a simulação, automação dos dispositivos, entre outras), esses dois capítulos trazem uma série de observações que relativizam as diferenças tão demarcadas entre analógico e digital, aproximando-se de temas como remediação (BOLTER & GRUSIN, 2000), materialidade do *software* (MANOVICH, 2013), a compreensão da imagem como espaço de experiências (ênfatisando assim seu caráter de artifício), o que por sua vez alinha-se às teses sobre os híbridos, as contaminações (FATORELLI, 2013) entre meios, e ao declínio das teorizações preocupadas em singularizar os territórios da imagem (fotografia, cinema, vídeo).

O esforço de revisitar essas teses é feito no intuito de associar os debates que permeiam o campo da imagem na emergência da cibercultura, para estabelecer algumas questões importantes que servirão de base para as abordagens posteriores, centradas na temática do ruído. Considero que para articular esses dois campos (imagem e ruído), era interessante primeiro situar algumas reflexões que mobilizaram intensamente os pensadores voltados à fotografia, ao cinema,

ao vídeo. Até porque, apesar de emergir como tema no campo da arte já no início do século XX, o ruído é um assunto bastante associado ao universo da computação (conforme veremos adiante).

O conjunto dessas reflexões abriu margem para pensar a exploração das próprias mídias como estratégia de criação, direcionando o foco de análise às experiências situadas em zonas limítrofes das tecnologias e das linguagens, fazendo emergir dessas investigações estéticas inusuais, híbridas, e nascidas de usos pouco convencionais dos dispositivos. Aqui começava a ganhar corpo o tema principal deste trabalho: o reconhecimento e a valorização de formas surgidas pelo uso combinado ou exclusivo, das mais diversas tecnologias da imagem, empregadas contrariamente aos seus respectivos “programas” (FLUSSER, 2011; 2008) industriais, que por sua vez, enfatizam o potencial criativo que alguns artistas enxergam no ruído do *medium*. Em última instância, o ruído como um conceito operador de estéticas singulares, experimentais.

Pensei que a partir dessas associações, seria possível entender a tendência cada vez mais heterogênea da imagem contemporânea, e o interesse por aspectos formais antes considerados sob a rubrica dos “defeitos” (tais como borrrões, tremidos, riscos, granulação, pixelização, vestígios dos materiais utilizados ou do gesto interventivo do/da artista, fantasmagorias, anamorfoses e outras inscrições de temporalidades complexas, marcas do desgaste). Essa orientação por sua vez, tornava problemática a insistência (inicial), em vincular a pesquisa exclusivamente ao universo das mídias analógicas, visto que o tema do ruído possui uma estreita relação com o contexto de industrialização e crescimento da importância dos meios de comunicação, no início do século XX, e com a cibercultura em especial, em que noções de controle, eficiência e precisão, expressam justamente a ideia de constranger, reduzir a manifestação errática, irregular e imprevisível do ruído. Além disso, a fotografia vernacular, que me ocupava no início da investigação, não parecia diretamente relacionada aos experimentalismos com as técnicas, associados à temática do ruído. Foi preciso olhar para o campo da arte, que se tornou referência principal do *corpus*.

Decidi entrevistar artistas que ajudaram a perceber que o problema central enfrentado em minha tese, era na verdade o interesse por uma estética emergente dos procedimentos realizados com a imagem, (no qual a presença das mídias analógicas era uma característica, mas não um traço definidor exclusivo). Não era o uso da fotografia analógica que explicava uma estética processual, e cheia de “defeitos”, mas esse uso representava uma das estratégias que

fazem parte de um contexto maior, que permite afirmarmos essa estética (ou estéticas). As conversas com sete artistas (mulheres e homens), realizadas nos anos de 2017, 2018 e 2019, confirmaram o interesse pelos desvios nos usos das tecnologias, apontando a pertinência de tratar essas questões em articulação com os temas do “ruído” (HAINGE, 2007;2013; KRAPP, 2011; NUNES, 2011; BALLARD, 2011; MENKMAN, 2010; FELINTO, 2013), “erro” (CHÉROUX, 2009; PIPER-WRIGHT, 2018), “imprevisto”, “acaso” e acidente (ENTLER, 2000). Em todas as entrevistas, a filosofia de Vilém Flusser (1920-1991) surgiu como referência de pensamento que norteava os projetos artísticos, embora no recorte final do *corpus*, alguns artistas tenham sido retirados, para dar lugar a outros que descobri ao longo da investigação.

Além do pensador tcheco, também faço referências pontuais aos escritos de Gilles Deleuze individualmente (1999;2005;2012), a seus trabalhos em parceria com Félix Guattari (1995;1997;2011;2012), Walter Benjamin (1936;1994), entre outros nomes da filosofia.

Durante o processo de qualificação, sugeriu-se que o trabalho deveria concentrar-se nas relações entre ruído e imagem. Nesse sentido, foi indicado que esse tema atravessasse a totalidade dos capítulos, sendo tratado desde o início do texto. Hoje com o trabalho finalizado, pode-se dizer que o “coração” da tese está nas diversas estratégias de emergência do ruído em diálogo com a filosofia, a estética e as teorias da fotografia. Mas, com a necessidade de reestruturar o que já estava produzido, optei por incluir a partir dos primeiros capítulos, breves observações que enquanto se referiam a obras especificamente, trouxessem algumas das características ou ideias tais como imprevisibilidade, inteligência maquínica, interferência nos sistemas, perturbação, remixagem, entre outras. Desse modo, busquei aos poucos, introduzir algumas questões relevantes (em articulação com os debates sobre o cenário da imagem contemporânea), para trabalhar especificamente o conceito de ruído juntamente à análise das obras. Minha ideia era que este tema pudesse ser discutido em suas possíveis articulações com referências do campo da filosofia, estética e da teoria da fotografia, por meio da análise do *corpus* de obras artísticas selecionado, que é o foco dos capítulos “Ruído, erro e imagem” e “Falhas, bugs e descontinuidades sistêmicas”.

Neles, procedo então à conceituação sobre o ruído, resgatando suas características essenciais, dialogando em alguns momentos com as ideias dos/das próprios/as artistas (com base nas entrevistas e outros materiais de referência), em conexão com as reflexões de Baio (2015),

Fatorelli e Carvalho (2015), Costa (2015), Fatorelli (2013;2017;2017a), Bellour (1997), Parente (2015), Menkman (2010), Fontcuberta (2010;2016), Piper-Wright (2018), Zylinska (2017;2017a), Steyerl (2009), Lenot (2017), entre outros nomes, passando por experiências com as temporalidades, a ressignificação crítica de tecnologias históricas como daguerreótipo, câmara escura, fotografia estenopeica, goma bicromatada, pelo trânsito entre foto, cinema, vídeo e pintura, os diálogos entre as vertentes fixa e móvel da imagem, experiências multimídia, até a apreciação do ruído em suas manifestações nos domínios da imagem digital, em obras que exploram *softwares*, formatos de arquivos, revisitam meios “obsoletos”, e se apropriam de material de terceiros (instituições ou particulares), em afinidade com temas como vigilância, hackeamento, sabotagem e *remix*.

As análises dos trabalhos fotográficos de Luiz Alberto Guimarães, Dirceu Maués, Cris Bierrenbach, Rosângela Rennó, Cássio Vasconcellos, José Luís Neto, Sabato Visconti, Rosa Menkman, Joanna Zylinska, Jason Shulman, Claire Strand, Thomas Ruff, e Éder Oliveira convocam-nos a repensar diversos paradigmas da imagem, bem como os alargamentos das possibilidades estéticas através da investigação das tecnologias. Por força do debate em torno da pluralidade de recursos e mídias empregados nos trabalhos, e também com base em toda revisão de bibliografia feita nos primeiros capítulos, optei por referir-me principalmente às obras, utilizando a terminologia da “imagem”, que me parece gozar de maior abrangência sobre os fenômenos discutidos, em comparação com o uso do termo “fotografia”. É por isso que este último, é mais frequente nos capítulos iniciais (que abordam a “transição” analógico-digital de um ponto de vista mais técnico), e paulatinamente sai de cena, para dar lugar à categoria da imagem, que julgo ser mais coerente para tratar das experiências realizadas no trânsito entre tecnologias.

Se o ruído acaba por ser o centro de meu debate, as análises realizadas conduziram também a questões abordadas em campos como a arqueologia da mídia (ZIELINSKI, 2006; BISHOP et al, 2016; PARIKKA, 2012;2017), as materialidades da comunicação (FELINTO, 2001; GUMBRECHT, 2010), e o papel do acaso (ENTLER, 2000), que embora rapidamente citadas nas seções anteriores, trato de forma mais detalhada no último capítulo. Ao discutir as visualidades surgidas da investigação técnica e conceitual, voltada ao próprio *medium* em metodologias originais, evoco novamente as ideias de “aparelho”, “jogo”, “programa” do vocabulário flusseriano, estabelecendo também uma noção de criação artística baseada na

colaboração entre seres humanos e dispositivos, (esta relação que entendi ser mais da ordem das acoplagens que das hierarquias, ou dos conflitos).

Recolocar essas questões me pareceu pertinente, na medida em que finalizo este trabalho situando as abordagens da teoria da fotografia que guardam uma estreita relação com essas considerações de Flusser, a saber, os trabalhos de Lenot (2017;2017a), Poivert (2002;2015), Fontcuberta (2010), Junior (2002), e mais uma vez Zylinska (2017a). Ou seja, se partir do contexto de emergência da cultura digital, abordando os debates surgidos no meio fotográfico, as contaminações entre as mídias, e as experimentações artísticas, compreendo ser válido fechar esse movimento apontando onde, no espaço das teorias da fotografia, encontramos reflexões que dialogam com as mesmas questões que se batem os pesquisadores dedicados ao espinhoso tema do ruído.

Compreendo, nessa altura do debate proposto, que o tema das expressões do ruído é bastante vasto, constituindo um território fértil de análises que nem de longe tenho a pretensão de esgotar nesta tese. Mesmo que a intenção aqui seja trazer a questão para o universo da imagem contemporânea, não me desviei de exemplos, referências e ideias de outras artes (notadamente a música), valendo-me não só do caráter interdisciplinar que a área da comunicação permite, mas também em conformidade com o próprio conceito de ruído, que é tomado como traço material encontrado em quaisquer campos expressivos.

Na maneira como essa empreitada foi conduzida, fica evidente que perdeu força o questionamento inicial que deu início a esse percurso (um certo afeto anacrônico pela foto analógica), que acabou por revelar questões outras, relativas à filosofia, à história da mídia, ao potencial subversivo da crítica aos dispositivos, ao declínio de valores como o belo, a *mimesis* e a verossimilhança, à relativização do ser humano como sensibilidade hegemônica da criação artística, e às tecnologias da imagem e sua presença inescapável em nossas rotinas.

Espero ter sido feliz na maioria das escolhas, e que a leitura do trabalho seja guiada por essas rápidas explicações dos caminhos e descaminhos de meu pensamento.

2 INTELIGÊNCIAS NUMÉRICAS

2.1 BREVE CONTEXTO SOCIAL E EMERGÊNCIA DA CULTURA DIGITAL

A cultura digital – tendo no computador o marco fundamental – vai sendo desenhada a partir de forças industriais, de mudanças nas formas de comunicação entre sujeitos, governos e empresas, e se articula com uma visão de mundo que enseja a conexão, a troca e o compartilhamento de práticas, saberes e afetos. Sua lógica inclui também uma noção de eficiência, precisão e regularidade no desempenho da tecnologia, obtida a partir do desenvolvimento de mecanismos diversos de controle e redução de erros (NUNES, 2011), questões essenciais para as discussões propostas nesta tese. A partir de apontamentos que remontam a um contexto cada vez mais contaminado de informações, que se perdem no ciberespaço, é que devemos pensar também os movimentos que atingem o campo da imagem na contemporaneidade.

Como esse assunto já foi tratado por autores variados, optamos por escolher uma abordagem que embora não seja capaz de alcançar todas as ramificações possíveis do tema, propõe uma compreensão das tecnologias informáticas e seus impactos, num entrelaçamento com estratégias de produção e distribuição do conhecimento anteriores. Desse modo, além de reprisarmos alguns pontos importantes que tipificam a cultura legada pelos sistemas computadorizados, podemos identificar melhor o contexto que autoriza também os debates sobre novas formas da imagem. Ao mesmo tempo, a escolha desse recorte espelha uma compreensão de alguns autores evocados ao longo do texto, de que as tecnologias sejam compreendidas sob uma perspectiva relacional, em que as mídias ao sucederem umas às outras compartilham certas funções e estratégias, podem resgatar estéticas e ainda agregam ferramentas específicas responsáveis pela emergência de artefatos culturais novos. Quer dizer, as tecnologias mais recentes podem ao mesmo tempo conservar atributos de suas antecessoras e carregar potências que espelham suas próprias identidades. Nesse entendimento, assinalamos a aproximação de nosso debate com teóricos da história da mídia e da arqueologia da mídia, como Siegfried Zielinski (2006), Jussi Parikka (2012) e Lev Manovich (2001;2013), e de pesquisadores que

seguem debatendo os tensionamentos envolvidos nas relações entre arte, tecnologia e ciência, como Erick Felinto, Antonio Fatorelli, Cesar Baio, Katia Maciel, Joanna Zylinka, pensando suas contribuições para o campo da imagem.

Se pensarmos na trajetória das tecnologias da inteligência, podemos afirmar que uma modalidade nova incorpora as demais, porém isso não é tudo. Segundo Manovich (2013), o computador é uma metamídia porque além de trazer funções e criar necessidades particulares, retoma também estratégias criativas de outras mídias, tornando seus produtos únicos. Tomando o hipertexto como exemplo, o autor indica:

(...) o *software* cultural transformou as mídias em metamídias – um sistema tecnológico e semiótico fundamental que inclui técnicas e estéticas dos meios (anteriores) como seus elementos – mas penso que o hipertexto é bem diferente da tradição literária moderna¹. (MANOVICH, 2013, p.81)

Isso porque o hipertexto ultrapassa a ideia de algo cuja estrutura e conteúdo são estritamente “textuais”; seu conceito estende-se a imagens, sons, vídeos, ecoando um princípio original de desenvolvimento da informática no qual o computador é uma máquina de articulação entre “um amplo espectro de mídias existentes e mídias ainda não inventadas” (KAY & GOLDBERG apud MANOVICH, 2013). Devemos considerar que os apontamentos do pesquisador russo fazem parte da corrente dos estudos de *software*, que investiga a posição central do *software* na cultura contemporânea em sua utilização como plataforma que autoriza tanto a manipulação de vários meios, “remediando”² mídias físicas, quanto criando artefatos com auxílio de propriedades intrínsecas ao computador, e nesse sentido, há duas características importantes do *software* que implicam todas as suas ações: a simulação e o hibridismo.

¹ Tradução livre de: “*cultural software turned media into metamedia—a fundamentally new semiotic and technological system which includes most previous media techniques and aesthetics as its elements—I also think that hypertext is actually quite different from modernist literary tradition*”.

² Remediação é a propriedade de uma mídia ser representada em outra. O termo é dos pesquisadores Jay Bolter e Richard Grusin (2000), para os quais a especificidade da mídia digital é remediar a TV, a fotografia, o filme e a pintura, pois que em muitas tarefas executadas pelo computador, as estratégias de interação, acesso, armazenamento e processamento de informação fazem referência aos processos típicos de mídias físicas (interface de editores de texto que imitam a superfície do papel, aplicações para desenhar, organização de arquivos em pastas, edição de som e imagem remetendo a ferramentas/objetos). Manovich (2013) faz referência a este trabalho ao desenvolver o raciocínio a respeito do computador como uma metamídia, embora amplie a discussão, enfatizando as propriedades adicionais que o *software* traz aos produtos desenvolvidos, sobretudo no que diz respeito ao caráter híbrido de muitos deles.

Voltaremos a elas mais detalhadamente nas discussões em torno da imagem contemporânea, e sobretudo nas estéticas criadas em projetos artísticos desenvolvidos com dispositivos digitais.

Pierre Lévy (1993), por sua vez, reflete sobre a propriedade de mutabilidade dos produtos da cultura digital: a ideia de que conteúdos e elementos tratados por sistemas informáticos estão sujeitos à alteração sempre que a necessidade e a subjetividade ordenem. Pensemos num texto, que após elaborado nunca está finalizado de fato, podendo ser ressignificado ou refeito por distintos autores, ampliando sua rede de significados, através de comentários, compartilhamentos ou reescrita, como ocorre no tratamento das informações no *Wikipédia*. Da mesma forma se comportam as imagens alteradas, desgarradas do espaço e função originários para ativarem novos sentidos, a exemplo do que ocorre na prática dos memes e *gifs* utilizados em redes sociais, incorporados a peças artísticas ou *emails*. Assim o princípio da metamorfose sugere um aspecto de abertura, de estímulo à investigação, uma disposição para a mudança. Tende para a eterna possibilidade da redefinição de parâmetros, formas, estilos, significados.

O estudo de Lévy, embora datado dos anos 1990, sugere algumas das principais características do modelo informático que regem a produção de conhecimento, a criação artística, as relações sociais. Entre elas, podemos destacar: a instantaneidade das tarefas, a simulação, a capacidade multimídia, uma atitude exploratória, a relação com o espaço rizomático da internet, a não-linearidade de processos e conteúdos, a relação com a informação mediada por interfaces, a abertura dos dados à manipulação e a imaterialidade destes. Os apontamentos do autor permitem compreender não apenas o ambiente em que surgem os dispositivos informáticos, mas também uma cultura que enfatiza experiências de autoria coletiva, guiadas pela troca e pelo espírito colaborativo, numa ideia de que o conhecimento, a produção simbólica e as informações sobre a própria tecnologia devem ser livres e acessíveis a qualquer pessoa (BAIO, 2015, p.20). Daí temos questões como a relativização das hierarquias, o cruzamento de referências, o poder fazer/desfazer na base das operações cotidianas, o *remix*, as identidades fluidas, o espaço e tempo em relação descontínua, a interação definida pela velocidade, permeando um modelo epistemológico que contraria os essencialismos, as verdades acabadas, as formas de pensamento estanques, resultante de um acúmulo de esforços de áreas como a matemática, a informática e a cibernética.

Se vivemos numa “sociedade do *software*” (MANOVICH, 2013), André Lemos (2009) lembra que a cultura digital é a cultura produzida e mediada pelo computador, celular, pelas redes, afetando nossas formas de agir politicamente, produzir arte, acessar e distribuir material, e acrescenta que a ideia de cibercultura não é uma proposição de futuro, mas de um presente já naturalizado em nosso cotidiano. O pesquisador brasileiro diz ainda que a cibercultura nasce não com a informática de 1940, mas com a microinformática: quando cada pessoa pode ter no computador um instrumento de produção de informação (que estimula a criação coletiva e a colaboração), inaugurando a possibilidade de distribuir conteúdo em formatos diversos, a qualquer ponto do mundo conectado à internet. Manovich (2013), ao fazer um resgate de nomes importantes da ciência da computação, demonstra que o paradigma numérico³ consolida-se no momento em que os computadores deixam de ser ferramentas de uso militar e industrial, para se tornarem dispositivos para criação e troca de conteúdo a nível dos usuários comuns e profissionais de áreas variadas (em especial nos campos da comunicação em rede e do entretenimento). Ou seja, os dois pensadores estão unidos na proposição de que a cibercultura representa a apropriação social dos dispositivos informáticos. Lemos, conclui:

Eu sempre digo que essa tecnologia é muito mais um fenômeno social do que necessariamente um fenômeno técnico, porque ela foi fruto de uma atitude, que eu chamei num texto de uma atitude *ciberpunk* contra a grande informática, que vai dando seus frutos até hoje. Obviamente que isso vai perdendo força, ganhando novos contornos, mas efetivamente ela continua ainda influenciando na maneira como a gente pensa a cultura digital. (LEMOS, 2009, p.139)

Esse contexto social mais amplo é assinalado por um conjunto de pensadores bastante diverso, por causa das áreas de conhecimento às quais estão relacionados, entre os quais destacamos Santaella (2007), Castells (2002), Jenkins (2009), Bauman (2001), Deleuze e

³ Numérico é o termo consagrado na teoria francesa para tratar dos processos relacionados à tecnologia informática, como referência à linguagem baseada em números, utilizada pelos computadores. Aqui o termo segue o uso feito por Edmond Couchot, François Soulages. Porém, utilizaremos ainda termos como digital, virtual, sintética, ou pós-fotografia que se referem à mesma condição tecnológica (principalmente ao tratar da imagem), em acordo com a nomenclatura empregada por teóricos como Lev Manovich, Joan Fontcuberta, Philippe Dubois, Antonio Fatorelli, entre outros, fazendo as devidas ressalvas e explicações adicionais quando necessário, ao tratar especificamente da aplicação desses termos à fotografia.

Guattari (1995; 2011; 2012)⁴, Parente (2009), Krapp (2011), entre outros, ao perceberem mudanças nos modos de sentir, relacionar, expressar e comunicar das sociedades em relação cada vez mais estreita com tecnologias automatizadas (principalmente a partir da segunda metade do século XX). Nosso intuito aqui não é refazer o caminho desses autores, mas apenas lembrar alguns pontos importantes de suas reflexões, aproveitando-as num esforço introdutório de brevemente demarcar o ambiente epistemológico no qual se configuram as formas de comunicação e expressão ligadas ao computador.

Essas breves observações a respeito da cultura digital também são aqui lançadas para iniciar um debate mais específico em torno da imagem, e do que acontece com ela por força das mudanças tecnológicas. Revisitaremos alguns pontos de discussão que permearam a emergência da imagem digital e as posteriores comparações entre esta e a imagem analógica, apontando particularidades, modos de acionamento e aproximações. Aqui, de certa forma estamos assumindo o risco de fazer esse paralelo em bases fortemente tecnológicas, sujeitos à acusação de determinismo da máquina. Tal questão mostra-se central porque desencadeia características que vão diferenciar tais sistemas (linha de raciocínio que marcou sobretudo as primeiras reflexões teóricas sobre as tecnologias digitais da imagem). Se é nosso intuito reivindicar um espaço de debate em torno da imagem em obras que por vezes enfatizam sua materialidade, a exploração de elementos como a luz, a superfície dos suportes, a elasticidade do tempo, investindo na experimentação com mídias analógicas, isso parece fazer sentido na medida em que a imagem digital torna-se um padrão industrial, e começa a referir modelos representativos supostamente associados a noções qualitativas da imagem fotoquímica. Ao longo do texto, ficará perceptível também que passado o momento de celebração da novidade e apontamento das especificidades do digital, as discussões a respeito da imagem digital trilham novos caminhos que incluem o impacto dos algoritmos, dos *softwares*, das visualidades pré-formatadas por filtros, as operações de hibridização e a emulação de estéticas, cujos efeitos estão bastante próximos das tecnologias analógicas, fazendo também com que estas últimas sejam redescobertas, retomadas ou reavaliadas em diferentes metodologias. Nesse processo, detectamos algumas permanências de modelos

⁴ Aqui nos restringimos a citar apenas alguns volumes do *Mil Platôs* que contêm o desenvolvimento em torno dos conceitos de devir, rizoma e do tema do menor, visto que são evocados por outros autores, ou mesmo pela própria autora (no conjunto da tese). Mas ressaltamos que o núcleo da filosofia de Deleuze e Guattari dirige-se a objetos variados (a linguagem, a pintura, a própria filosofia, o cinema) para desvendar a percepção de uma sociedade heterogênea e em constante mudança, o que os coloca em alinhamento com os demais autores citados.

estéticos no uso da mídia digital, e mais recentemente, uma fértil exploração artística do potencial anárquico e dissonante dos erros de sistemas computadorizados.

Nas mais diversas estratégias criativas com mídias fotoquímicas e digitais, observamos o desejo de investigar os dispositivos e técnicas na criação de obras próximas da tese do ruído (HAINGE, 2013). Ou seja, temos um cenário bastante diversificado, do qual tentaremos indicar algumas tendências.

Assim, nosso percurso vai abarcar primeiro algumas questões relativas a cibercultura – tais como a simulação, a imaterialidade, a alteração de conteúdo – tendo em vista que no campo da imagem, a compreensão de uma lógica informática sedimentou as primeiras reflexões teóricas sobre os impactos estéticos do paradigma numérico, e comparações com as imagens que lhes precederam (em especial a fotografia analógica), até chegar a considerações mais recentes que recolocam o lugar da materialidade, as misturas de materiais e estéticas promovidas por artistas que demonstram uma postura ativa para explorar as tecnologias contrariamente a seus funcionamentos padronizados, e como as ideias de “erro” e “ruído” articulam-se com esse debate de uma imagem experimental, focada na exploração das tecnologias.

2.2 RASTROS, PEGADAS DA CULTURA DO NUMÉRICO

A predominância da numerização atual tem suas raízes numa crescente automatização das tarefas cotidianas – que por sua vez estende-se aos processos criativos artísticos – ocorrida no século XIX, da qual a fotografia é o exemplo inaugural evidente (COUCHOT, 2003). É com ela que se dá um rompimento crucial no seio da criação, e se instaura uma relação entre seres humanos e máquinas, na busca de mobilizar significados, sensações, apontar caminhos para as artes em geral. A tarefa dos artistas a partir daí é brincar com essa relação, extraindo das tecnologias aquilo que melhor expresse a sua vontade de comunicar uma ideia, um sentimento, um questionamento. Em meio ao desenvolvimento de práticas da fotografia, do cinema, da televisão, do vídeo e de pesquisas sobre o processamento, o tratamento e a transmissão automática de informações, sejam tais esforços voltados para a indústria ou para o entretenimento, é que vai se desenvolvendo paulatinamente o conjunto de saberes que dão origem ao campo da informática.

Para Manovich (2001), que analisou as mídias baseadas em computador não somente em seus reflexos no campo artístico, mas também em seu uso doméstico, há uma vizinhança entre meios analógicos e digitais. O que se denominou “novas mídias”, entre o fim dos anos 1990 e começo dos 2000, é resultado da união entre mídias tradicionais de imagem, som, e texto, e o desenvolvimento da computação; as trajetórias de campos como o cinema e a fotografia se desenvolvem em paralelo às de máquinas criadas para cálculos e operações automatizadas, que são as “avós” do computador doméstico, isso ainda no século XIX⁵. Todas podem ser entendidas como dispositivos para registrar, armazenar e distribuir informações em vários formatos (MANOVICH, 2001, p.20). Para ambos os pesquisadores, a cultura digital é resultado de processos de automatização diversos ocorridos em anos anteriores.

Enquanto Couchot mapeia no âmbito artístico as propostas e convenções que aos poucos vão desenhando o surgimento das tecnologias do computador, e seu emprego nas práticas artísticas, pontuando uma série de rupturas técnicas e filosóficas, mas também reconfigurações conceituais e estéticas, Manovich demonstra de um ponto de vista bastante prático que diversas ferramentas, simbologias e ações, ligadas ao uso do computador são herdadas de outras práticas culturais – as mídias cinematográfica, fotográfica e impressa – e que ao mesmo tempo em que o paradigma digital oferece um novo espaço criativo por suas potencialidades específicas, ele promove uma negociação com as formas culturais anteriores.

2.3 PARADIGMA NUMÉRICO: ESPECIFICIDADES

Computadores são produto da informática, ciência da lógica e da matemática. Os dispositivos que antecedem os computadores na tarefa de realizar operações complexas são as calculadoras, usadas primeiro em âmbito militar e depois na indústria. Já os computadores, com o surgimento da internet tornam-se objetos corriqueiros para o uso doméstico. Um traço forte da cultura digital é substituir procedimentos realizados com materiais por funções descritas numa determinada linguagem, sem existência física:

⁵ O autor dá exemplos de estudos e aparatos criados para realização de cálculos no século XIX, aproximando tais exemplos dos objetivos que norteiam o desenvolvimento da informática, e por consequência a invenção dos computadores. Cf. Manovich, 2001, p.18-26.

O matemático von Neumann teve então a ideia de registrar na memória da calculadora o próprio programa, assim como outros dados a tratar, na forma de instruções codificadas. Números e letras substituíam conexões e os cabos, símbolos abstratos, constituindo uma espécie de linguagem – o programa (*software*) –, que substituíam matérias físicas e 'quiquilharias' (*hardware*). Assim nasceu o computador moderno e com ele a informática que podemos considerar globalmente como ciência das linguagens de programação. (COUCHOT, 2003, p.98)

Quer dizer, qualquer tarefa executada por um sistema de computador segue orientações para interpretar dados, que têm uma natureza comum. Nesse sentido, quando nos referimos ao paradigma digital não há diferença entre a “substância” da informação. Tanto faz se o *output* será uma imagem, um texto, um som, porque as informações são interpretadas em linguagem matemática. Isso significa que uma imagem, um texto ou uma música, sejam “criados por computador ou convertidos de mídias originalmente analógicas, eles se tornam um código digital, representações numéricas” (MANOVICH, 2001, p.27). A perspectiva é compartilhada por Peter Krapp (2011, p.16): “computadores não precisam distinguir entre um poema, um retrato, um arquivo de vídeo (...); sons, imagens e textos desaparecem igualmente em estados binários e são apenas simulados na tela⁶”.

Tal característica faz com que associar, articular mídias de natureza diferente seja algo não apenas mais fácil, mas que integra a própria lógica da cultura digital. Não que isso não tenha sido feito antes do surgimento das tecnologias informáticas. É que as operações de criar, reverter ações, modificar coisas, em resumo, a manipulação de dados constitui traço marcante dessa cultura, bem como uma tônica da sociedade que a faz surgir. Nesse sentido, o termo “novas mídias” é praticamente redundante: se as mídias digitais são conjuntos de operações de *software* em constante desenvolvimento, toda mídia produzida assim é sempre nova (MANOVICH, 2013, p.156), podendo ser modificada sempre que atualizações surgirem.

Levando essas questões ao campo do visual, a estética digital é caracterizada pela hibridização (SOULAGES, 2010), viabilizada por essa capacidade de juntar coisas diferentes tratando-as sob um mesmo código. Assim, o digital possui uma característica multimídia, que permite transitar as artes e iconografias de todos os tempos, sintetizadas pela virtualidade dos

⁶ Tradução livre de: “computers have no need to distinguish between a poem, a portrait, a video file (...); sounds, images, and texts all disappear into binary states and are only simulated on screen”.

aparelhos tecnológicos, que ao mesmo tempo em que conservam, reinventam, restauram e misturam (PLAZA, 1993, p.86). Manovich (2013) utiliza o termo “*deep remixability*” para referir-se a um nível profundo de integração de mídias diferentes operado pelo computador, bem como à capacidade do *software* de reproduzir características específicas dessas mídias⁷. O mesmo autor, discute essa questão caracterizando as mídias computadorizadas por sua variabilidade – condição de serem abertas à modificação. E acrescenta:

(...) todas as máquinas para sintetizar mídias eletrônicas, gravação, transmissão, e recepção incluem controles para modificação do sinal. Como resultado, um sinal eletrônico não tem uma identidade singular – um estado particular qualitativamente diferente de todos os outros estados possíveis. (...) Ao contrário de um objeto material, o sinal eletrônico é essencialmente mutável. (MANOVICH, 2001, p.132-133)

Essa compreensão pode ser estendida às mídias digitais que por sua estrutura permitem que alterações de toda sorte sejam praticadas com mais facilidade; constituindo-se de elementos unidos, mas que conservam sua independência enquanto partes isoladas. Os *pixels* estão para imagens, assim como caracteres estão para textos, pois que podem ser localizados e alterados em sua matriz de valores numéricos, tornando a imagem uma metamorfose que se atualiza (quando a vemos), mas que também poderia ser algo diferente, conforme o potencial de cálculo do computador (SANTAELLA apud VALLE, 2012, p.123). Quer dizer, a partir de um mesmo elemento no paradigma digital podemos criar coisas diferentes. Uma mesma imagem pode se apresentar visualmente diversa: “(...) podemos mudar seu contraste e cor, desfocá-la ou torná-la mais nítida, transformá-la em uma forma em 3D, usar seus valores para controlar o som e assim por diante” (MANOVICH, 2001, p.133). Soulages (2007, p.83) indica que o digital está aberto a uma exploração prática e estética bem maior, e que se distingue por uma nova forma de fazer, distribuir e comunicar.

A automação dos processos também marca de maneira importante a cultura digital, já que torna mínimo o tempo decorrido entre o comando de uma ação e seu resultado, porém ela não é inaugurada pelas mídias digitais, mas potencializada por elas. Num exemplo simples, a condição

⁷ O mesmo autor fala sobre uma “estética do *remix*”, que seria a base conceitual de muitas obras contemporâneas que se estruturam a partir de elementos de diversos meios (e assim diferentes em seus estilos, texturas visuais, modos de representação), e também de uma “estética visual híbrida”, acionada na interrelação entre diversos códigos visuais. Cf. Manovich, 2013, p.243-277.

de acessar a imagem assim que produzida é essencial para câmeras dos mais diversos *gadgets*, já que muitas vezes o fazer dessas imagens está orientado para seu compartilhamento. Nas câmeras DSLR⁸ a tela de LCD permite conferir a foto após sua produção.

No que se refere à imagem em especial, é necessário compreender os mecanismos dos dispositivos que operam mediante a superficialidade (FLUSSER, 2008), pois estamos nos relacionando com imagens que são conjuntos de dados binários. São informações que se organizam em algo que possamos reconhecer como uma imagem, mas do ponto de vista de sua “substância”, esses dados são os mesmos de qualquer sistema informático.

2.4 SOBRE A IMAGEM

2.4.1 Virtualidade x materialidade

As imagens digitais, filhas do computador, são formadas por *pixels*, unidades virtuais. Algumas das reflexões a esse respeito enfatizaram bastante a quebra de uma ligação entre objeto, imagem e sujeito, tomando a imagem digital como essencialmente imaterial. Ou ainda como “um acontecimento” sujeito ao movimento de aparecer e desaparecer nas telas, dependente de um suporte material (PLAZA, 1993).

Presentes em celulares, *tablets*, *notebooks* e câmeras através de telas, por onde nós as acessamos, repassamos, modificamos. Essas imagens são dependentes de um aparato visualizador que integra a estrutura do sistema: “acoplada ao computador, a tela é a principal forma de acesso à informação, imagens estáticas ou móveis (...)” (MANOVICH, 2001, p.94). Soulages (2007, p.86) diz que passamos do mundo real para o mundo da tela, já que vemos a imagem no próprio aparelho, o que reforça a concepção da fotografia não como imagem da realidade, mas como imagem da imagem.

Para esses teóricos, a necessidade de uma interface de visualização pôs em xeque uma diferença importante entre os paradigmas analógico e digital: a passagem de uma imagem dotada de materialidade a outra que sequer teria existência física. A despeito de hoje já estarmos acostumados com essa condição, essa mudança tem implicações não só técnicas, mas simbólicas.

⁸ Sigla em inglês para *Digital Single Lens Reflex*, câmeras reflex digitais de objetiva fixa.

No paradigma digital, a imagem existe menos sob a rubrica da durabilidade de um suporte e sobrevive na fugacidade de uma memória (PARENTE,1993, p.27). É efêmera.

As imagens analógicas submetem-se a um procedimento evidente de etapas materiais – revelar, ampliar, copiar – com resultado em um suporte que se tem em mãos. Entre o “irreversível” da captura e o “inacabável” (SOULAGES, 2010) da reprodução, estamos nos domínios da química e da física, de uma imagem que adquire um corpo. Algo para colar, rasgar, cortar, queimar, ou simplesmente guardar. Hábitos nem tão corriqueiros assim. Valle (2012, p.41) considera uma das grandes diferenças entre os sistemas analógico e digital, a passagem de uma matriz fotográfica que era um objeto (o negativo), para outra que é formada por códigos inscritos num dispositivo de memória, o que aumenta a escala do “inacabável”.

Paul Virillo (1993, p.129) entende que as imagens virtuais e fotoquímicas se distanciam também num aspecto temporal, porque a objetivação da imagem não se coloca em termos de um “suporte-superfície”, mas sim na relação que estabelecemos com a imagem num tempo de exposição em que podemos vê-la, e depois já não podemos mais. São imagens mais dadas à circulação, fluidas e impalpáveis. Ele acrescenta ainda que, enquanto as imagens da fotografia e do cinema tradicionais demarcam a presença de um tempo diferido, um passado inscrito nas placas e películas, as imagens digitais têm um estatuto acidental que se transfere de um agora (presente), figurando como presença em detrimento de um representar, de um recuperar (Idem, p.132). Van Dijck (2007) enxerga na imagem digital uma função comunicativa, um tipo de recado visual instantâneo, capaz de “tocar” alguém criando uma conexão, importando menos o que exatamente a fotografia mostra (ZYLINSKA, online, 2017).

Sáímos do material para o virtual: da foto em postal, álbum, porta-retrato, da cópia em papel que enfeita a parede da sala de casa; abandonamos as coisas guardadas como lembranças, recordações de momentos importantes, ritos de passagem. Numa trajetória ainda meio confusa e pontuada de perdas de arquivos, esquecimento, e dificuldades em lidar com uma quantidade cada vez maior de dados, saímos da conservação rumo ao compartilhamento. Para Batchen (2002, p.177), a digitalização aponta uma condição da fotografia que deixa de ser uma matéria inerte, impressão bidimensional da realidade em si. De uma exibição instável, cuja permanência é fragilizada pela lógica gerenciadora do sistema, que é ao mesmo tempo produtor e consumidor dessa imagem. Para Soulages (2007, p.96) é uma lógica de distribuição em rede que implica uma

circulação rizomática que não corresponde a uma contemplação solitária. A partir de uma abordagem mais social, Fontcuberta (2016, p.38) ressalta que o mais importante não é que a imagem tenha-se tornado imaterial, mas sua transmissão e circulação vertiginosas, adaptadas às condições de nossas vidas *online*.

No digital dispomos de imagens fotográficas, escaneadas, ou de síntese (VALLE, 2012), feitas a partir da interpretação de dados que nem se pode ver. Na verdade, interagimos com eles através de comandos que resultam em ações, num aparato bem mais complexo que as câmeras analógicas. Assim como outros dispositivos criados pela numerização, as câmeras digitais são computadores que recebem um sinal, interpretam, organizam os dados, e geram uma imagem. Tudo no mesmo aparelho. Operações que nos levam aos domínios da matemática e da informática, onde a interação com superfícies (telas), a velocidade dos resultados, e o grau crescente de automatização escondem ainda mais os processos internos. Se a câmera analógica já é “caixa preta”, fundadora de uma relação entre sujeito e aparelho (FLUSSER, 2011), na era digital, permanece a necessidade de compreender o que acontece no sistema, para sair de um uso meramente instrumental da tecnologia⁹.

Se pensada para além de um objeto singularizado (como um artefato em si), a imagem digital existe num sistema que inclui o próprio dispositivo. Seja este um *tablet*, um *smartphone* ou uma câmera que se parece com um modelo DSL convencional, a imagem existe mediada pelo equipamento, o que afasta a afirmação de que ela seria completamente imaterial. Mesmos os dados que a formam precisam ser processados por algum sistema que possui sim uma estrutura física específica. Isso nos permite considerar modos outros de existência das imagens contemporâneas, na modalidade de evento, algo processual que se constrói na relação com o sujeito espectador (em detrimento de um objeto concreto, finalizado e supostamente inerte).

Maciel (2009) aponta essa situação recente, colocada pelas tecnologias digitais, que põe o público em interação com o maquinário produtor de imagens em obras de formatos variados que incluem instalações multimídia, trabalhos em cinema expandido, videoarte, hibridizações entre cinema, fotografia, e performance, no intuito de tornar a imagem uma abertura, fundamentalmente participativa. Ela insiste que o caráter experimental sempre esteve presente no

⁹ Conforme Joanna Zylinska (2017a, p.186) a ideia de caixa preta aplica-se às tecnologias fotográficas analógicas e digitais. Essa percepção é compartilhada por Piper-Wright (2018).

campo da imagem em movimento (MACIEL, 2009, p.13), e mesmo a influência mútua entre cinema, fotografia, literatura e pintura não sendo exatamente nova, de fato, algumas condições de realização de obras atuais são dependentes dos sistemas informáticos de geração, montagem, transmissão, compartilhamento, e da ação dos algoritmos aplicados à imagem.

Um trabalho interessante que dialoga com essas ideias é o filme interativo *The Wilderness Downtown*¹⁰ (figuras 1-6), realizado por Chris Milk¹¹ para a música *We used to wait*, da banda canadense *Arcade Fire*. A letra fala de hábitos nada corriqueiros para os indivíduos nascidos no século XXI, como escrever à mão e enviar/receber cartas. Um tanto melancólica, a canção confronta as lembranças de uma época em que a comunicação demandava um tempo entre o envio de uma mensagem escrita e sua resposta, e a realidade de uma época em que o tempo aparentemente passa mais rápido. Na primeira estrofe ouvimos:

Eu costumava escrever,
 Eu costumava escrever cartas
 Eu costumava assinar meu nome
 Eu costumava dormir à noite
 Antes das luzes piscantes
 Se enraizarem fundo no meu cérebro
 Mas quando nos conhecemos
 Quando nos conhecemos
 Os tempos já eram outros (...) ¹²

Com base no tom nostálgico da letra, a produção estrutura-se a partir de quatro elementos principais: imagens capturadas a partir do *Google Street View* e *Google Maps*¹³, *live footage* de

¹⁰ A experiência do filme pode ser feita no site <http://www.thewildernessdowntown.com/#>. Acesso em 16/07/2019.

¹¹ Chris Milk tem em seu currículo além de videocliques, filmes publicitários e trabalhos artísticos. Cf. MÉDOLA, A. S. L.; CALDAS, C. H. S. Regimes de interação no videoclipe: a experiência interativa de *The Wilderness Downtown*. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 30, p.35-47, dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gal/n30/1982-2553-gal-30-0035.pdf>. Acesso em 20/08/19.

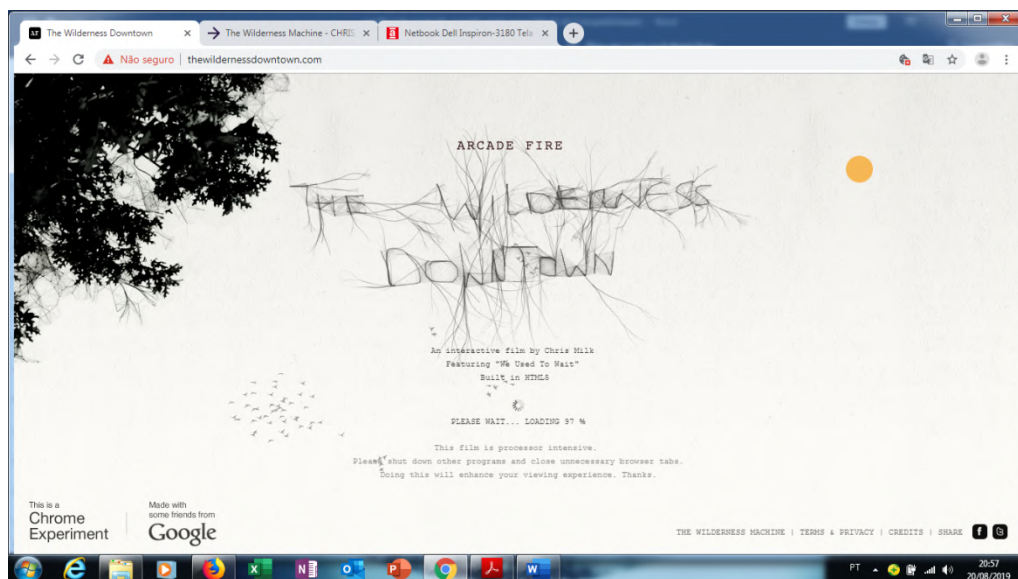
¹² Tradução livre para *We used to wait* (Arcade Fire, 2010). Composição de Edwin Butler, William Butler, Regine Chassagne, Richard Parry, Tim Kingsbury e Jeremy Gara.

¹³ O projeto *Wilderness Downtown* foi desenvolvido em parceria com o *Google Data Arts*.

um ator que aparece correndo em diferentes ambientes, efeitos gráficos¹⁴ que remetem a artefatos desse passado recente evocado através de mídias físicas como bilhetes e cartões-postais, e o próprio *software* que processa os materiais anteriores.

The Wilderness Downtown encontra-se disponível num site desenvolvido especificamente para a uma experiência audiovisual *online*, e ao acessar a *home* (figura 1), o espectador é convidado a inserir o nome da cidade onde passou sua infância. Os dados são coletados e geram as imagens capturadas com a ajuda do *Google*, utilizadas numa narrativa apresentada a partir de múltiplas janelas que vistas simultaneamente, sugerem uma montagem paralela bastante particular.

Figura 1 - *Home* do projeto *The Wilderness Downtown*¹⁵



Fonte: Reprodução site

¹⁴ Manovich (2013) define como *motion graphics* os efeitos utilizados em cinema e televisão de menus dinâmicos, caracteres, artes e cartelas (bastante utilizadas em telejornalismo e documentários), gráficos para conteúdo de dispositivos móveis e sequências que possuem o recurso do movimento, e são sempre parte de um conjunto mais amplo (um filme completo, um programa de televisão).

¹⁵ <http://www.thewildernessdowntown.com/>.

Figura 2 - Cenas iniciais de *The Wilderness Downtown*

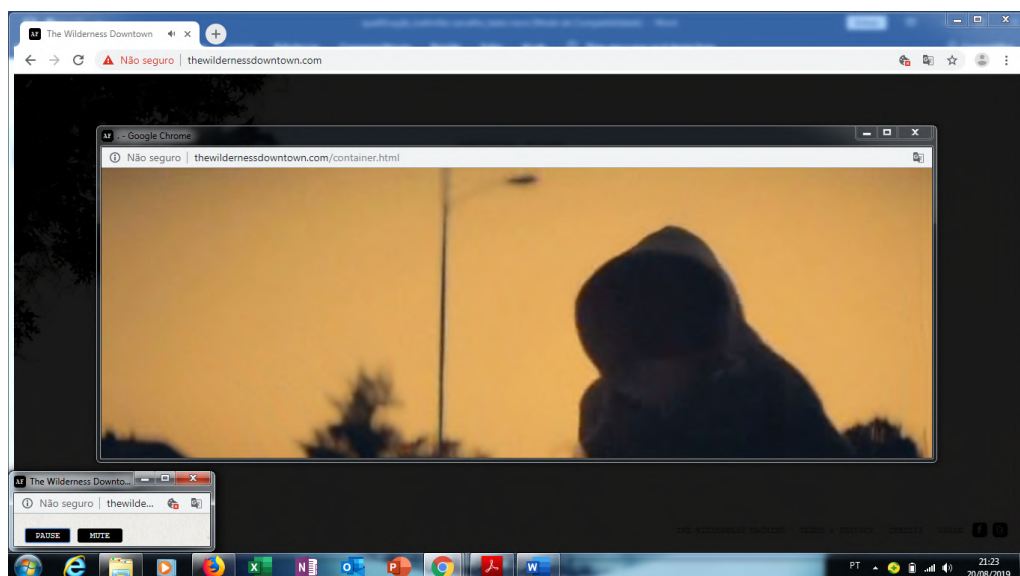
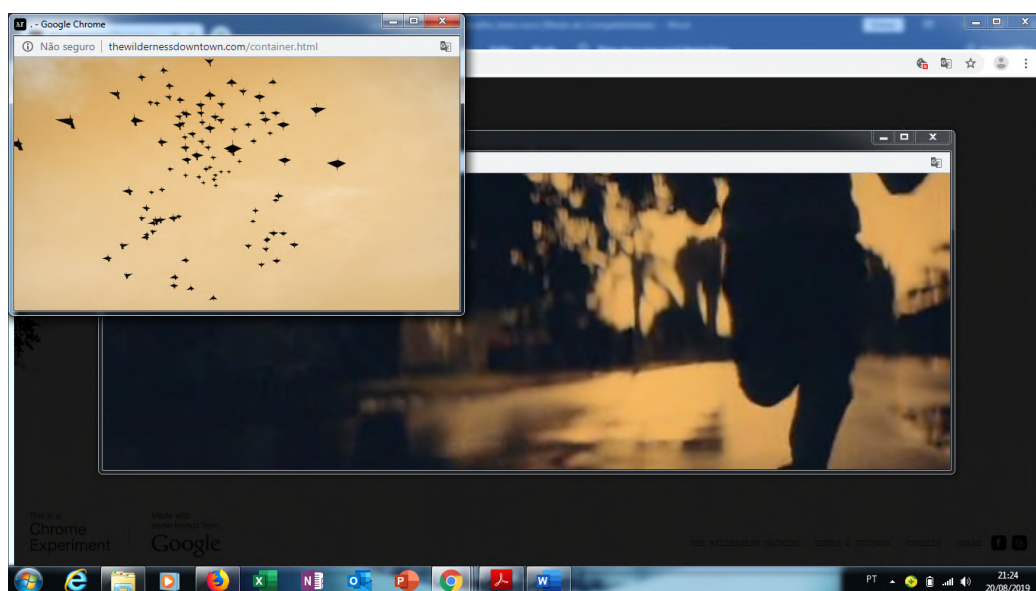


Figura 2a - Cenas iniciais de *The Wilderness Downtown*



Fonte: Reprodução site

Figura 3 - Montagem com *live footage* e fotografias capturadas com auxílio do *Google Street View* e *Google Maps*

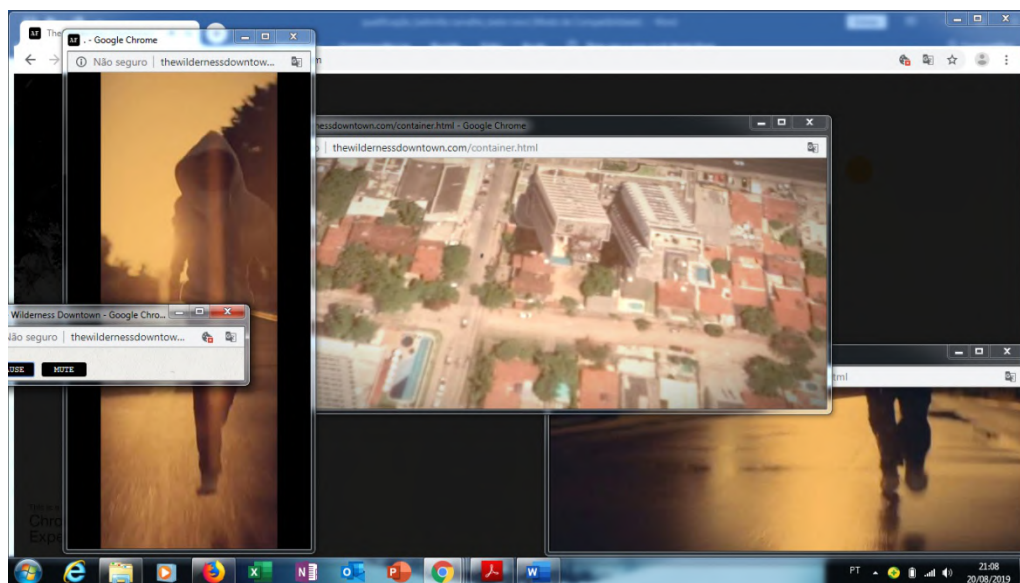
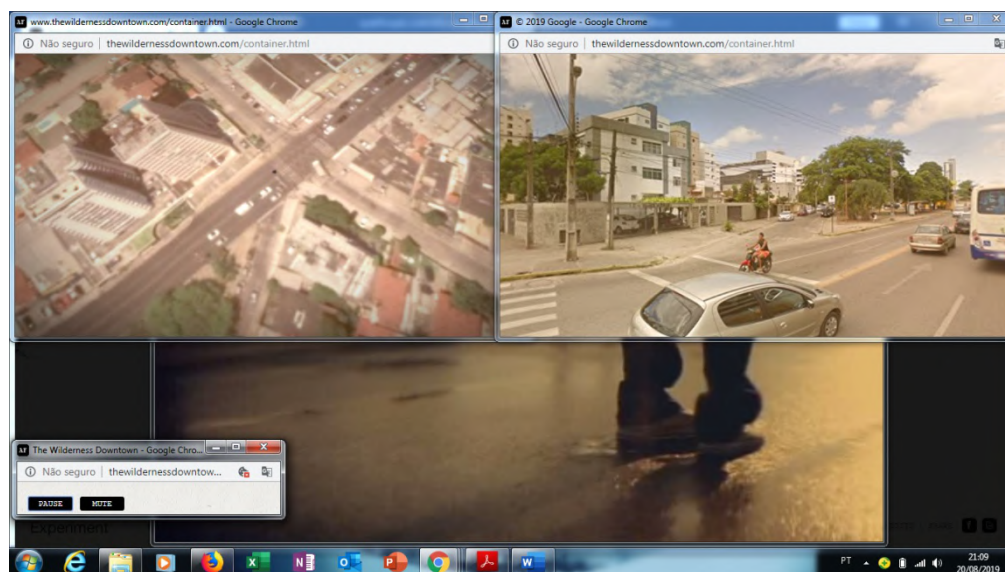


Figura 3a - Montagem com *live footage* e fotografias capturadas com auxílio do *Google Street View* e *Google Maps*



Fonte: Reprodução site

O efeito de intimidade criado a partir da identificação de lugares informados pelo usuário é curioso (é possível reconhecer ruas e pontos comerciais). Combinado às cenas do ator que corre pela cidade, o filme deixa uma estranha sensação de que nunca se alcança o lugar ao qual temos

certeza de ter pertencido um dia, mas ao mesmo tempo, a experiência proposta é baseada nessa identificação pessoal (figuras 2-3). Aqui, a obra não determina completa e previamente as condições de acesso; elas são ativadas na instância de participação, o que significa que o espectador é que encontra um lugar para si na imagem, sem o qual ela não ganha sentido (PARENTE, 2009, p.175). Já passado o tempo em que se viveu naqueles espaços, eles agora servem de mote para narrativas outras, elaboradas a partir da potência maquínica do computador. Segundo Aaron Koblin, da equipe do *Google*, a intenção era criar um videoclipe especificamente para *web*, numa dinâmica capaz de incluir a história para cada usuário individualmente. A resposta foi através das fotografias armazenadas no banco de dados do *Google*:

Podemos usar informações de bancos de dados, ter janelas movendo-se na tela, algo que não estaria limitado aos formatos de saída em 4:3 ou 16:9. Então fizemos o vídeo ser integrado a cada pessoa em particular com base no endereço onde a pessoa cresceu. E usamos material do *Google Maps* e *Street View*, como um tecido nas memórias pessoais da experiência. É possível ter uma noção dessa história pessoal, na medida em que você interage com o vídeo, escrevendo uma carta ou fazendo um desenho. Você contribui com o sistema ao vivo, enquanto interage com o vídeo. (...) Muitas pessoas participaram incluindo seus cartões postais e desenhos. Literalmente, algumas pessoas choram ao ver memórias de suas vidas pessoais sendo tecidas junto com a história. (KOBLIN, 2011)¹⁶

Em dado momento, efeitos gráficos inserem uma revoada de pássaros sobre um fundo de imagens gravadas previamente (figura 4 e 4a). Os pássaros – que reagem ao movimento do *mouse* do computador – em seguida “entram” nas imagens coletadas do *Google*, correspondentes à cidade informada, criando uma precária linearidade entre as ações.

¹⁶ Depoimento para o vídeo *The Wilderness Downtown: behind the scenes*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EKg2HJ_qvKA. Acesso em: 21/08/19.

Figura 4 - Pássaros invadindo a paisagem

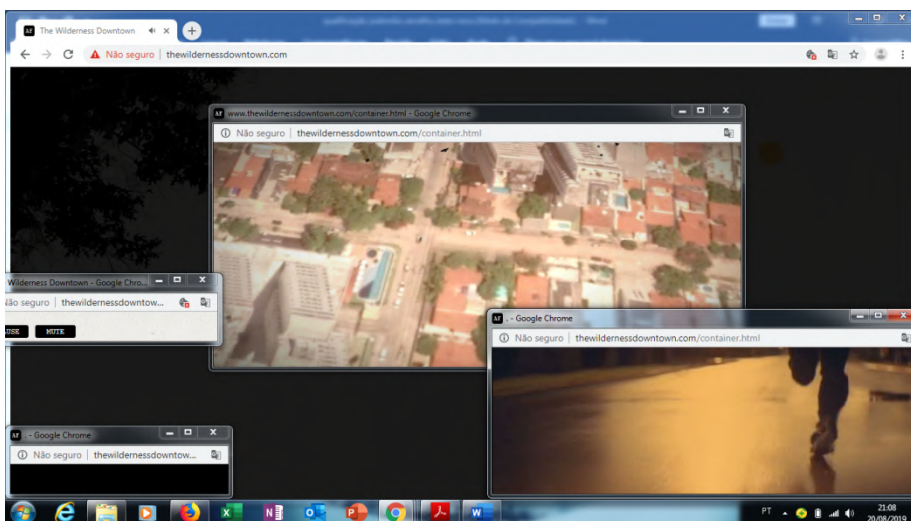
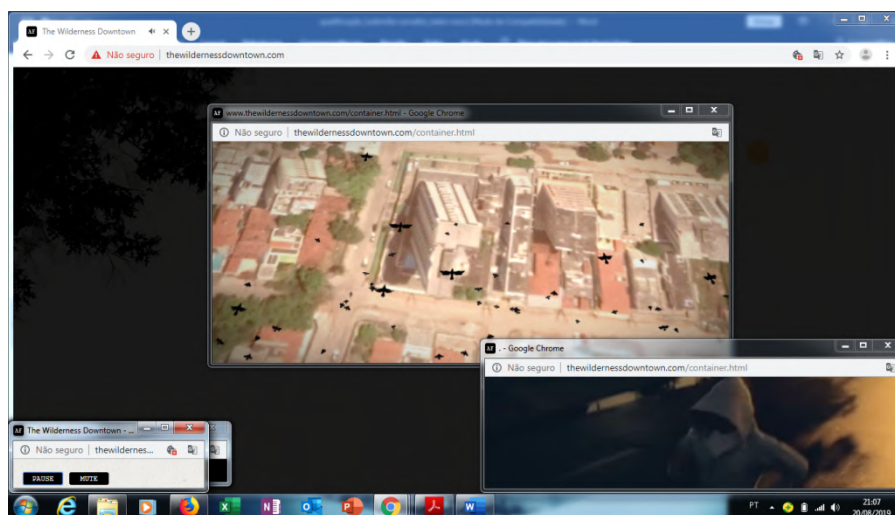


Figura 4a - Pássaros invadindo a paisagem



Fonte: Reprodução site

Em seguida, uma janela invade a tela principal (além das demais já abertas) solicitando que se “escreva um postal para o seu eu mais jovem”, na tentativa de forjar um diálogo entre o “eu virtual” do presente e um suposto eu, localizado no passado (figura 5 e 5a). A tela emula a textura de um papel, e permite a escrita por meio da digitação ou utilizando o *mouse*. Enquanto se “escreve” o recado, três pequenas telas se adicionam às demais, mostrando uma engrenagem que não sabemos exatamente a que tipo de maquinário pertence, mas que se movimenta freneticamente à medida que clicamos com o *mouse* no espaço do cartão postal, como se a

velocidade das peças da máquina acelerasse o envio do texto recém escrito. A revoada de pássaros que apareceu no começo junta-se ao cartão postal, arrastando a mensagem ali contida para os lugares que voltam a ser o foco de nossa atenção principal.

Figura 5 - Janelas do postal em *The Wilderness Downtown*

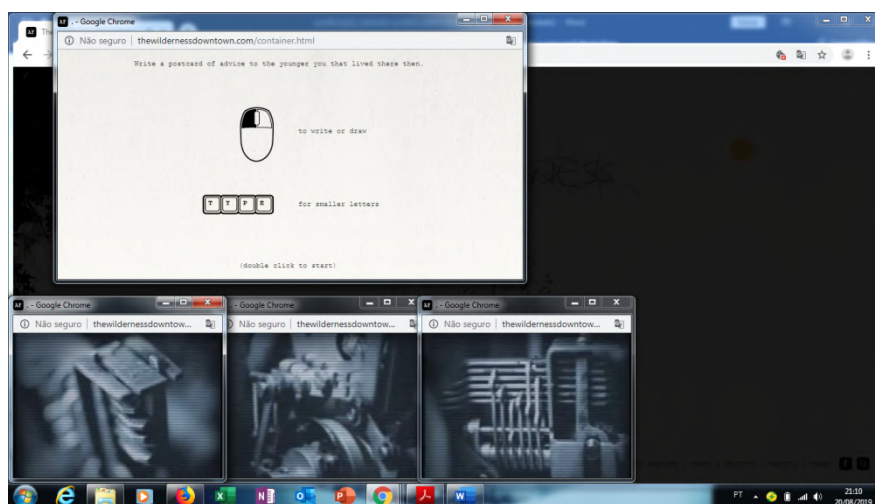
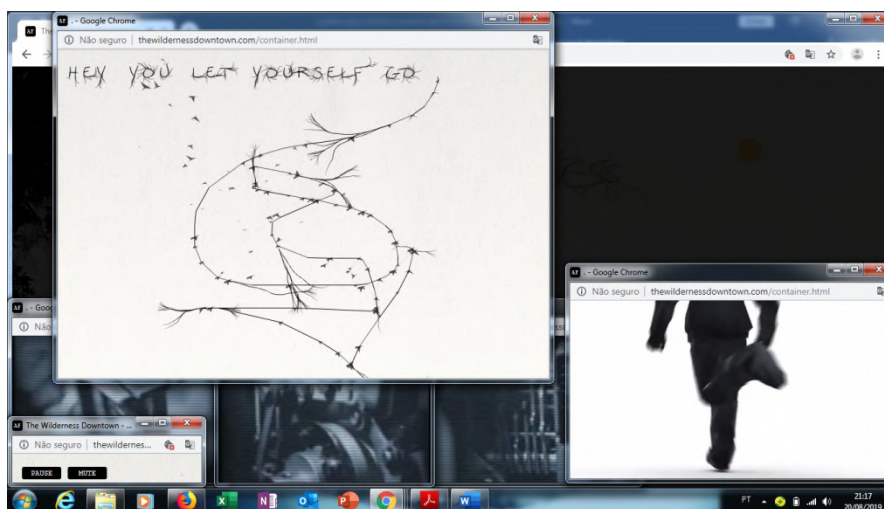


Figura 5a - Janelas do postal em *The Wilderness Downtown*



Fonte: Reprodução site

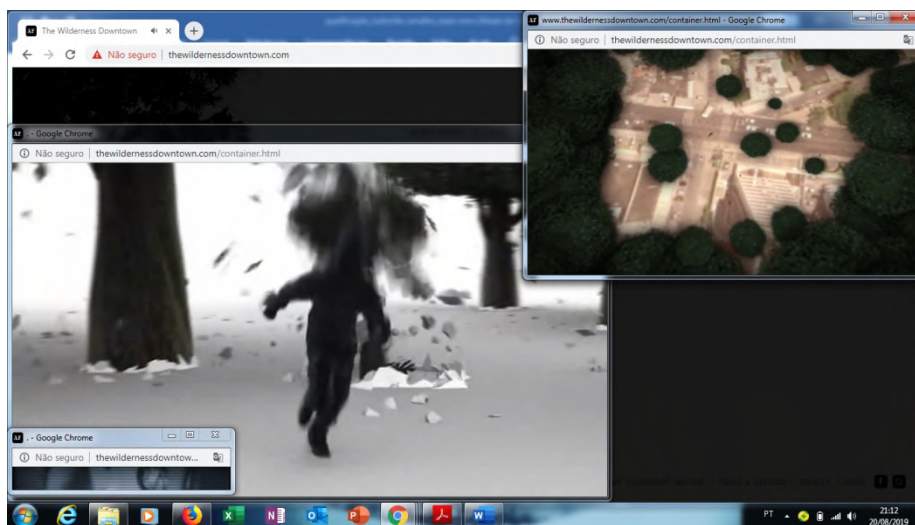
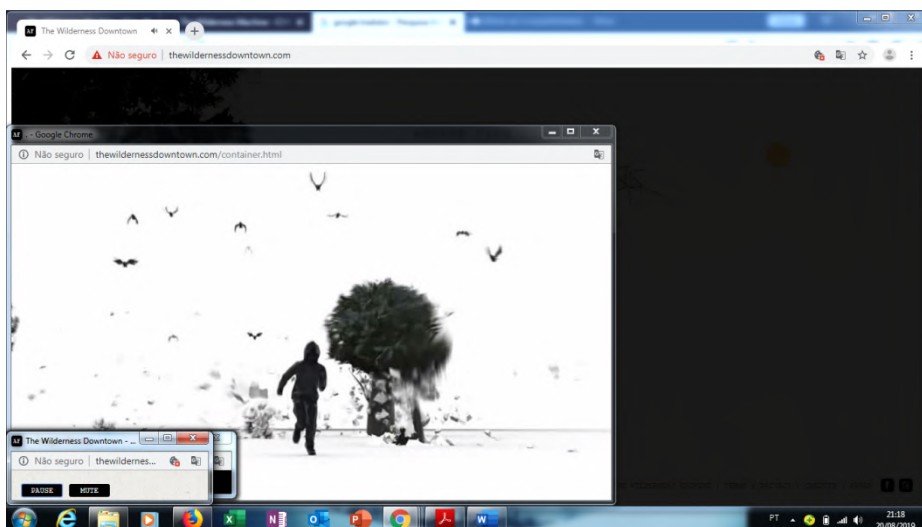
O filme propõe uma experiência participativa cuja viabilidade está estreitamente relacionada às tecnologias digitais, ao acesso a banco de dados conectados em rede, aos recursos de *softwares* que permitem gerar, processar, e transmitir conteúdos, inserir elementos gráficos, transições, etc, mas evoca também mídias de comunicação do “passado” (como o cartão-postal e

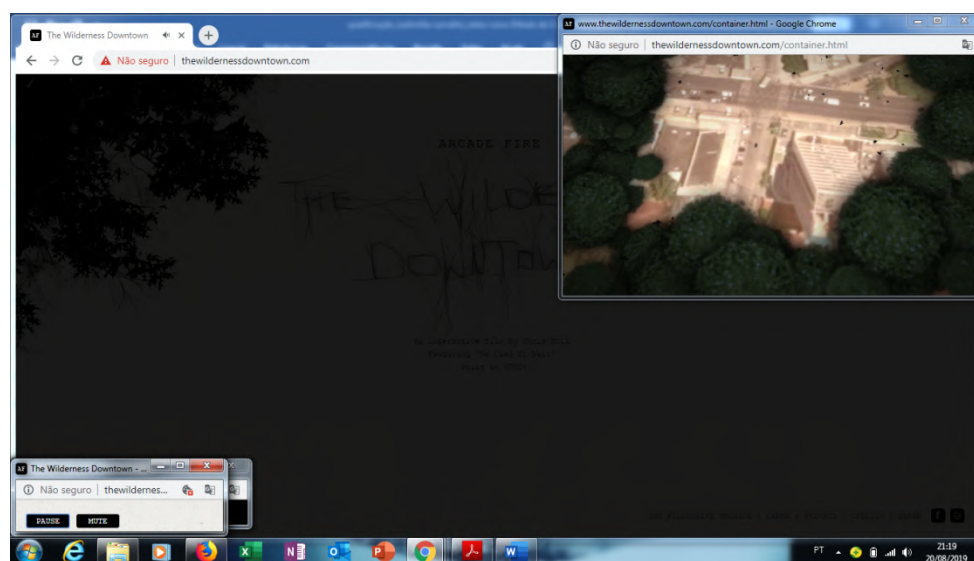
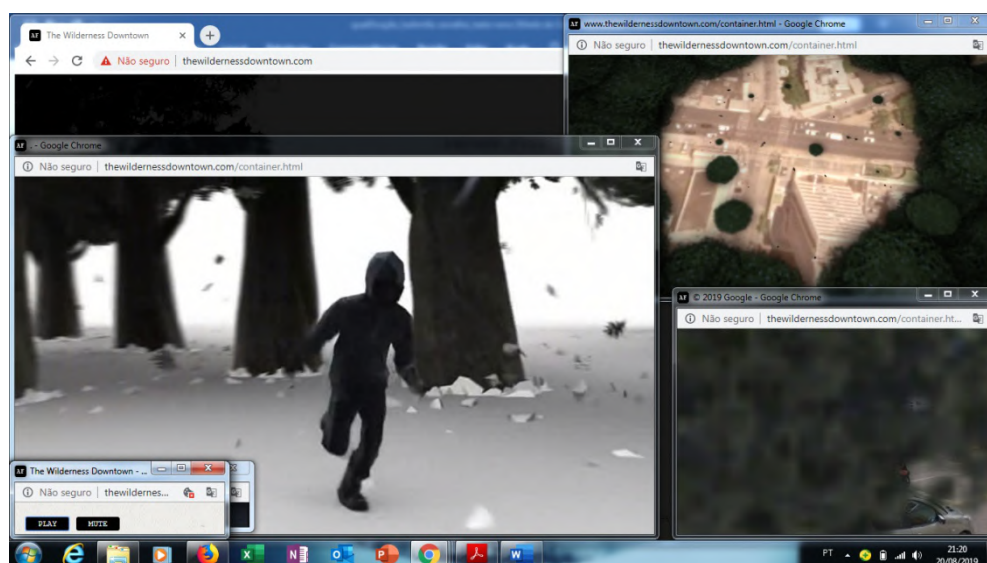
sua modalidade escrita). Articulando as imagens apresentadas e a memória afetiva do espectador, acionando de maneira conjunta imagens fixas e em movimento, num jogo que atravessa as linguagens do videoclipe e da fotografia, utilizando recursos que lembram ainda a interação típica dos games de estratégia em que cada ação é o ponto de entrada que desencadeia um resultado específico.

Segundo Médola e Caldas (2015, p.38), os trabalhos de Chris Milk são inovadores e experimentais na medida em que o realizador faz um investimento na interatividade, buscando desenvolver o formato videoclipe no ciberespaço, o que constitui, para os pesquisadores, um avanço em relação aos recursos de linguagem utilizados nas mídias analógicas. A abordagem desenvolvida por esses autores compreende as tecnologias de produção e fruição do videoclipe numa linha evolutiva, em que os recursos informáticos ocupariam o estágio mais avançado. Aqui, numa análise diferente, não buscaremos comparar qualitativamente os recursos disponíveis nas diferentes mídias para a criação artística, mas sim compreender a singularidade da produção de Chris Milk, exatamente por colocar lado a lado efeitos de sentido evocados a partir de elementos pertencentes a mídias antigas e recentes, aproveitando a capacidade multimídia do computador para criar uma relação de complementaridade, de ludicidade entre essas mídias (e não de superação).

De volta ao vídeo: se mais à frente a letra da música diz “agora nossas vidas estão mudando rápido, espero que reste algo puro”, o romantismo associado às antigas formas de relacionamento e comunicação mostra-se apenas um ideal, considerando que aqui tudo se mistura e os efeitos de subjetivação são embaralhados, não havendo espaço para falarmos em pureza nem dos formatos, nem das mídias, nem tão pouco das emoções produzidas pela experiência com tais artefatos.

Figura 6 - Sequência de imagens - A máquina assume definitivamente o comando da experiência, e a natureza invade todos os espaços





Fonte: Reprodução site

À medida que a música avança e com ela a conclusão do clipe, as imagens começam a se sobrepor (sendo ainda exibidas em diversas janelas simultaneamente), e num ritmo acelerado, as ações se conectam por meio de um efeito que faz nascerem árvores em todos os ambientes mostrados. O personagem que finalmente para de correr, gira em torno de si mesmo como se tentasse se localizar. Seu movimento conecta-se por sua vez, com movimentos aplicados às imagens dos lugares num efeito que promove o encontro entre o olhar dele (do personagem), e o da câmera. A natureza selvagem do título irrompe descontrolada nos espaços urbanos, por força

do próprio sistema, na narrativa construída a partir das informações pertencentes à subjetividade de quem lá no início, inseriu o nome de sua cidade. As árvores se juntam ao homem que (de novo), corre agora num espaço de topologia asséptica e desconhecida, para depois se desfazerem junto com ele em manchas pretas sobre um fundo branco (figura 6). Note-se que essa natureza é artificial, de árvores negras e sintetizadas no computador. A vegetação se espalha como um vírus, encobrindo a paisagem da cidade que se escolheu recordar.

Ao mesmo tempo que propõe uma experiência de co-criação (sendo o *input* do usuário a instância de participação que dá início à narrativa), essa obra também está à mercê dos movimentos decisórios do próprio dispositivo. No final, somos informados da possibilidade de reproduzir novamente o filme, compartilhá-lo e ainda de enviar o postal escrito. Nessa última opção, o postal pode ter 3 destinos: 1) servir de elemento compositivo dos cenários nas turnês da banda *Arcade Fire*¹⁷; 2) chegar a outro usuário que participou do *The Wilderness Downtown*; 3) cair na *Wilderness Machine* (figura 7), uma máquina criada pelo diretor onde a mensagem é impressa e enviada de volta à pessoa que escreveu como uma semente, para ser plantada (MÉDOLA & CALDAS, 2015, p.43). Ao decidir enviar o postal, perde-se o controle do seu destino.

¹⁷ Nos shows do *Arcade Fire*, durante a execução da música *We used to wait*, são projetadas num telão no fundo do palco várias imagens com detalhes de cartões postais e cartas, conforme vemos em <https://www.youtube.com/watch?v=2Im6avxhIRM>. Acesso em: 20/08/19.

Figura 7 - *The Wilderness Machine* (Chris Milk, 2010)¹⁸



Fonte: Reprodução site

Como é sabido, o envio de qualquer informação e a identificação do remetente e do destinatário são questões basilares para o campo da comunicação, independente da mídia utilizada. Do postal ao *email*, dos *chats* em aplicativos de mensagens instantâneas, a incerteza de para onde vai a mensagem envolve problemas de segurança e privacidade, gerando equívocos, ansiedade, por vezes situações vexatórias ou de ordem legal. A produção de Chris Milk desconsidera essas questões, quando deixa em aberto o destino final do cartão postal redigido, e constitui-se como experiência híbrida, tecida por meio de estruturas e elementos que remetem tanto a meios físicos quanto virtuais.

Caso o destino do postal seja a *Wilderness Machine*, o sistema informa:

¹⁸ No site de Chris Milk é possível ver a máquina e seu funcionamento. Ver: <http://milk.co/wilderness-machine>. Acesso em 20/08/19.

Seu postal foi feito através de um sinal analógico: você. Agora seu postal é virtual. A *Wilderness Machine* o fará analógico de novo. Procure por ele nas turnês da banda. Se tiver sorte para encontrar o postal de outra pessoa, plante-o. Uma árvore crescerá¹⁹.

É aí que o dispositivo assume, dando continuidade à experiência iniciada no site, já que *Wilderness Machine* é um equipamento desenvolvido para recriar fisicamente os postais redigidos virtualmente. O fato de ela tornar palpável o recado escrito durante a interação *online*, vem confirmar nossa leitura a respeito de como a produção de Milk destaca-se pela modulação entre mecanismos analógicos e informáticos. Conforme indica o site do diretor:

The Wilderness Machine é uma extensão física da obra *online The Wilderness Downtown*. A máquina gera cartões postais dos textos escritos à mão por espectadores do filme interativo. Cada postal é um recado pessoal do usuário para si mesmo quando jovem. A máquina utiliza um braço de sucção para transferir um cartão postal em branco para um pódio de metal, onde uma caneta mecânica é programada para reproduzir os traços da caneta original. (...) Cada postal contém um código único que permite o recipiente aleatório retornar ao *website* e escrever de volta ao emissor original um postal digital. Um tipo de versão modernizada do conceito da mensagem na garrafa. Os postais são impressos em papel com sementes compostáveis, que quando plantados viram árvores, tentando recriar o fim da obra digital no mundo real. (...) *The Wilderness Machine* está agora programada para twittar um postal por dia²⁰. (MILK, online, 2010)

É bastante curiosa a integração de experiências no site onde o videoclipe é criado, a transformação das mensagens em postais pela máquina, e a distribuição aleatória delas nos shows da banda, ou outros locais onde o equipamento venha a ser exposto, e por fim via Twitter. Na elaboração de cada uma dessas etapas que compõem a experiência, a participação do usuário e os

¹⁹ Tradução livre de: “Your postcard was made by an analog signal: you. Currently your postcard is digital. The *Wilderness Machine* makes it analog again. Look for it on tour with the band. If you’re lucky enough to get someone’s postcard form it, plant it. A tree will grow out of it”

²⁰ Tradução livre de: “The *Wilderness Machine* is the physical extension of the online piece *The Wilderness Downtown*. The machine generates postcards from the handwritten notes created by viewers of the interactive film. Each postcard is a person writing to their younger selves. The machine uses a suction arm to transfer a blank postcard to a metal podium where a mechanical pen is programmed to reproduce the original pen strokes. Then, a claw arm tosses the postcard out of a slot in its Plexiglas casing. Each postcard contains a unique code that allows the random recipient to return to the website and write a digital postcard back to the original sender. Sort of a modernized version of the message in a bottle concept. The postcards are printed on compostable seeded paper, which when planted will grow into birch trees, attempting to recreate the end of the digital piece in the real world. The machine has appeared at Arcade Fire concerts, the *Wired Magazine* pop-up space in NYC, and the 2011 Sundance Film Festival’s New Frontier exhibit. The *Wilderness Machine* is now programmed to tweet, one postcard per day”.

processos governados pelo *software*, pelo dispositivo da *Wilderness Machine* se imbricam e se complementam, e o percurso da narrativa e da mensagem sujeitam-se a um movimento aleatório que acusa a presença de certo nível de descontrole, pois não se sabe que destino a máquina dará ao postal redigido. Na verdade, a participação em *The Wilderness Downtown* sugere aceitar que não sabemos como os dados inseridos serão utilizados pelo computador, como vão se comportar em termos da construção de uma estrutura de significados. Isso porque é característico das narrativas criadas com e para as tecnologias digitais, uma condição de abertura, que as torna um campo de possibilidades orientado por um programa, em uma situação em que temos de um lado: um sujeito interagindo através de dados inseridos numa determinada plataforma, e de outro, um sistema que desenvolve situações narrativas a partir de um diálogo com o primeiro (MACHADO, 2009, p.71). A relação estabelecida nessa situação é de jogabilidade, que ora solicita a participação, ora conduz a história sob autonomia do programa.

A possibilidade de evocar meios físicos, utilizando-os como base de experiências dependentes de uma inteligência numérica, é reconhecida como atributo típico do *software*, nas dimensões da simulação e da hibridização (MANOVICH, 2013) como paradigmas que atravessam todas as referências utilizadas em *The Wilderness Downtown*. As imagens do *Google Street View* são fotografias que adquirem movimento – “híbrido de fotografia e interfaces de navegação espacial²¹” (MANOVICH, 2013, p.185) –, efeitos criados no computador misturam-se a *live footage*, cartões-postais são recriados como mensagens virtuais num formato novo, e a montagem (parte da linguagem cinematográfica cujo próprio nome remonta ao trabalho manual de colar partes da película), é lembrada na estrutura de multitelas e elementos gráficos associados durante toda a duração do filme. A todo tempo vemos a troca entre mídias físicas e o sistema do computador que as recria, revisita ou modifica, sem contudo, permanecerem idênticas aos originais. A imagem fotográfica reveste-se de atributos novos – num “efeito de cruzamento” (MANOVICH, 2013, p.272), no qual técnicas de mídias particulares são aplicadas a outras num processo de assimilações – sendo capturada da perspectiva do dispositivo (sem remeter necessariamente ao olhar de um sujeito).

²¹ Para Fontcuberta (2016) os registros do *Google Street View* são processados para causar uma ilusão ótica de continuidade bastante realista, na qual o usuário experimenta a simulação de um entorno real, através de um modelo interativo em 3D. Para mais ver: Fontcuberta, Joan. Por um manifesto postfotográfico. In: *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016, p.35-52.

Tais questões nos levam a considerar uma presença material do ambiente digital atribuída à maneira de funcionamento do computador. Se mídias físicas, mecânicas e eletrônicas são “*hardware*” cujas inscrições em materiais distintos (papel, película, madeira, fita magnética) são responsáveis pelo aspecto visual, pelo “*look*” atribuído a cada tecnologia, o *software* ao simular as técnicas desses meios, acaba reproduzindo-as, acumulando também um certo repertório. Assim, isso nos permite falar metaforicamente de uma materialidade do *software*:

O *software* contemporâneo contém seus próprios “materiais”: estruturas de dados utilizados para representar imagens estáticas e em movimentos, formas 3D, volumes e espaços, textos, composições sonoras, designs impressos, páginas da *web* e outros “*cultural data*”. Essas estruturas não correspondem a materiais físicos numa escala real. Em vez disso, um conjunto de materiais reais é **codificado numa estrutura única** – por exemplo, imagens em diferentes materiais como papel, tela, filme fotográfico, e videotape se tornam uma estrutura única de informações. Essa junção de materiais físicos em uma só estrutura de dados é umas das condições que permite a hibridização de tecnologias²². (MANOVICH, 2013, p.204)

Esse intercâmbio nos leva de volta à contenda a respeito de uma suposta cisão entre tecnologias analógicas e digitais, separadas por suas respectivas “materialidade” e “imaterialidade”, e pode ser uma saída para encerrar esse debate. Em outro momento de reflexão, Manovich (2013) propõe que encaremos separadamente o artefato material e as tecnologias empregadas para produzi-lo (por exemplo, fotografias e negativos de filme seriam materiais, enquanto câmeras, projetores, moviolas seriam as tecnologias). Ele diz que, quando se trata do *software*, os materiais transformam-se nas estruturas de dados, e as ferramentas físicas, mecânicas e eletrônicas (a tecnologia, ou o aparato) são transformados nas ferramentas do *software* que operam sobre as estruturas de dados. É como se os aparatos com sistemas informatizados “aprendessem” as técnicas de meios analógicos, para introduzi-las à sua própria maneira nos projetos desenvolvidos no ambiente virtual, fazendo desses referenciais e das ferramentas que os

²² Tradução livre de: “*Contemporary media software contains its own “materials”: data structures used to represent still and moving images, 3D forms, volumes and spaces, texts, sound compositions, print designs, web pages, and other “cultural data.” These data structures do not correspond to physical materials in a 1:1 fashion. Instead, a number of physical materials are mapped onto a single structure—for instance, different imaging materials such as paper, canvas, photographic film, and videotape become a single data structure (i.e., a bitmapped image). This many to one mapping from physical materials to data structures is one of the conditions which enables hybridization of media techniques.*”

conduzem partes igualmente importantes de um mesmo espaço criativo integrado. Assim, as mídias digitais têm uma natureza dual que implica na mesma medida simulação e criação.

O que o autor denomina “estrutura de dados” são os formatos de arquivos que utilizamos no computador – HTML, XML, MP3, MOV, JPEG, TIFF, RAW – enquanto as “ferramentas” ou “comandos”, são os algoritmos com os quais se trabalham esses formatos. Estes últimos são parte dessa materialidade porque eles determinam a estética digital, além do fato de que o formato de um arquivo possui um registro, uma “inscrição”, gozando também de certa estabilidade em comparação a outros tipos de dados que circulam num sistema computadorizado (MANOVICH, 2013, p.215-216). A estabilidade viabiliza alterações responsáveis por diferentes estéticas – aplicação de filtros, montagem, distorção, entre outras – o que é especialmente importante quando pensamos no universo das imagens digitais.

De volta às teorizações a respeito da imagem, há teóricos que tentam compreendê-la para além de uma singularidade, movimento que também integra preocupações mais recentes sobre o tema. A polonesa Joanna Zylincka (online, 2017) acredita que a imagem no ambiente digital não deve ser tomada como objeto único, mas como um fluxo de dados que não existe sozinha, necessitando de uma infraestrutura tecnológica que inclui telas, celulares, cabos, impressoras. É um entendimento mais abrangente da imagem, que ultrapassa a noção de artefato individual, considerando de forma mais ampla todo o aparato necessário para sua emergência (fazendo retornar a crítica a uma inerente imaterialidade do digital), e compreendendo que tal estrutura é parte também das estéticas das imagens digitais.

Também podemos questionar a ideia de que na fotografia analógica, a materialidade da cópia é sinônimo de um certo estágio de finalização ou “matéria inerte” (BATCHEN, 2002). Na medida em que são cada vez mais recorrentes os empregos de imagens físicas deslocadas de seus contextos originais, alteradas e reutilizadas em obras variadas, há todo um universo de produções em fotomontagem ou de trabalhos recentes de recuperação de arquivos, ou ainda imagens privadas para uso artístico, contrariando a ideia de que imagens fotoquímicas encerram seu ciclo semiótico após o clique (ou depois de reveladas e copiadas). Não é a materialidade das imagens que as faz menos manipuláveis, ou impõe a elas restrições de ordem simbólica. Essa questão parece mais ligada a uma ideia de automatismo, que compreende sobretudo a fotografia como resultado de um processo que acaba na imagem, que como artefato não deve ser manipulado.

Ao que parece, a própria natureza cada vez mais diversa das obras produzidas nos ajuda a repensar alguns conceitos associados às mídias analógicas e digitais, cuja tendência era de distanciá-las. Segundo Manovich (2013), o relevante não é se os produtos da cultura digital são imateriais (em oposição às mídias do século XX), mas que eles possuem uma identidade diferente, porque a centralidade do *software* faz com que a experiência do usuário seja determinada parte pelo conteúdo, parte pelo modo de interação com esse conteúdo, e a natureza dessa interação é colaborativa e aberta à intervenção: “(...) enquanto as mídias antigas (...) também permitiam um acesso aleatório, as interfaces da mídia dirigida por *softwares* proporcionam muitas formas adicionais de navegar a mídia e selecionar o quê, e como acessar” (MANOVICH, 2013, p.38). Então, para além de pensar no binômio materialidade/imaterialidade, podemos atentar para a característica de “código aberto” da imagem digital, pois ela é parte de um ambiente que pressupõe experiências com elementos que estão sempre se modificando, e nesse sentido, o exemplo do filme *The Wilderness Downtown* ilustra bem esse ponto.

A respeito de uma fugacidade versus permanência, atributos que pertenceriam respectivamente às imagens digitais e analógicas, também percebemos que é uma noção questionável, já que o desgaste e a deterioração são problemas dos quais nenhuma tecnologia está livre, e suas implicações vêm sendo consideradas e utilizadas a serviço de uma intenção estética. Os vestígios da ação do tempo sobre os materiais se inscrevem de formas variadas nos equipamentos e seus produtos, sejam essas marcas mais ou menos perceptíveis. Se tomada como realidade em si mesma (e não como duplo de uma realidade precedente), podemos dizer que as imagens de maneira geral pertencem ao domínio de um possível, marcado pela instabilidade. Portanto, atribuir uma suposta permanência ou menor fugacidade à existência de um suporte parece equivocado²³. Talvez os usos mais comuns que fazemos das imagens no nosso cotidiano sejam mais efêmeros do que antes – postar, compartilhar, comentar, como ações características da circulação da imagem na internet – e não exatamente essa seja a natureza da imagem digital.

A questão do tempo na imagem analógica, percebido como algo condensado no objeto é igualmente sujeita a revisões; compreender a fotografia como mídia capaz de congelar o tempo

²³ É interessante assinalar que se podemos fazer uma crítica à relação entre permanência da imagem e sua fisicalidade, isso não nos impede de identificar em várias das obras que compõem o nosso *corpus* de análise, a valorização de aspectos visuais alcançados pelas experimentações com a materialidade dos suportes utilizados – uma questão relevante, que vem sendo retomada na perspectiva da materialidade das comunicações.

resulta de uma percepção que decorre da noção de instantâneo, enquanto há diversas imagens onde é possível perceber o escoamento do tempo, o traço de temporalidades que transitam entre fixidez e mobilidade: os estudos de Marey e as experiências do fotodinamismo são exemplos já clássicos e largamente evocados²⁴.

Dessa maneira, assinalamos que algumas das questões levantadas quando do advento do paradigma digital refletem o momento teórico inicial do debate sobre as mudanças no campo da imagem. Nos anos mais recentes, percebemos a emergência de outras preocupações em torno da relação entre sistemas informáticos e imagem. Entre elas, destacam-se as questões de vigilância e controle de informações coletadas em âmbito institucional ou corporativo, as relações entre memória e esquecimento na produção e armazenamento de imagens por dispositivos inteligentes, a simulação e o hibridismo, a disponibilidade de estéticas pré-formatadas – pois na era da fotografia de *smartphone*, “o modelo da câmera ou o *Instagram* e seus filtros” impõem determinados padrões, conforme Zylinska (online, 2017). A pesquisadora também chama atenção para um conjunto de imagens geradas por sistemas autônomos (independente da ação humana), como microfotografia, câmeras de controle de tráfego, câmeras instaladas no telescópio Hubble, *Google Street View*, drones, aparelhos de raio-x (ZYLINSKA, 2017a), como parte do que denomina “fotografia não-humana”. Mas ao contrário do que o termo sugere à primeira vista, essa perspectiva não aposta numa visão negativa dos aparatos criadores de imagem, mas parte do princípio de que a fotografia é em si mesma criadora de universos, e não se restringe à necessidade de reproduzir o mundo concreto. Por outro lado, a fotografia não-humana reconhece a dimensão fortemente maquínica no uso que as pessoas fazem da fotografia, quando se limitam a reproduzir parâmetros prescritos no equipamento e seus códigos visuais, ou seja, há um componente inumano envolvido no uso da tecnologia que se mostra alienado dos processos e modelos inscritos e perpetuados no próprio aparato²⁵.

²⁴ Étienne-Jules Marey é um dos representantes da cronofotografia. Seus estudos sobre o movimento dos corpos baseavam-se em conseguir registrar as diversas fases do movimento num mesmo suporte, ampliando a noção de instante fotográfico. O fotodinamismo, cujos expoentes mais conhecidos são os irmãos Arturo e Anton Bragaglia, registra a trajetória do movimento, (em vez de aglutinar uma série de instantâneos que decompõem o movimento), de modo que suas experiências apresentam borrões e distorções das formas (enquanto que na cronofotografia, as formas dos corpos são preservadas).

²⁵ Em seu livro dedicado ao tema (2017a), a autora explica que a abordagem não-humana da fotografia não consiste na exclusão do elemento humano, mas no deslocamento do ser humano como ponto de vista privilegiado e tema da prática fotográfica, dando-se maior ênfase ao papel do dispositivo como instância criativa. Cf. Zylinska, Joanna. *Nonhuman Photography*. Cambridge: MIT Press, 2017.

O conceito de fotografia não-humana possui uma influência direta da compreensão flusseriana das tecnologias, que entende o papel desprogramador do sujeito em relação ao aparato como fundamental para o surgimento de novas propostas estéticas. Nesse sentido, sua abordagem aproxima-se ainda das análises de Almeida & Baio (2019), que discutem as apropriações críticas de conteúdo imagético do banco de dados de grandes empresas, em projetos atuais que unem as esferas da arte e do ativismo.

Esses três pesquisadores falam sobre as implicações políticas de termos nossas informações pessoais coletadas e utilizadas por empresas, governos, e serviços, sem que tenhamos controle desse uso. Para Zylinska, com base numa ideia pouco definida de compartilhamento, empresas acumulam grande quantidade de informação dos usuários, o que constitui um problema:

(...) essas empresas penetram em diferentes níveis de nossa existência diária. Fico incomodada com o acesso e a criação de bancos de dados massivos de nossas vidas, com o aspecto inquisitório do que é, e do que não é uma boa vida (*Facebook, Google* e tantas outras empresas fazem isso). Acho que essa questão da acumulação de “capital informacional” é muito importante, porque nela residem as ambições de dominação de certas empresas, que se escondem em um discurso “inocente” sobre comunidades de compartilhamento. (ZYLINSKA, online, 2017)

Por outro lado, Almeida, Baio e Zylinska indicam igualmente que o campo da arte vem problematizando essas questões fazendo uso exatamente do material produzido sob tais condições específicas da sociedade informática, subvertendo então os propósitos corporativos originais.

Figura 8 - *Park Road, London* (Joanna Zylinska, 2011)



Fonte: Reprodução site²⁶

A polonesa que além de pesquisadora é artista, utiliza suas próprias obras para discutir essas questões. Com imagens retiradas do *Google Street View*, ela produziu uma série fotográfica, intitulada ***Park Road, London*** (figuras 8 e 9) e um vídeo homônimo (2011), sobre lugares que se chamam *Park Road*, um dos nomes mais comuns para ruas no Reino Unido. Assim, ela vai criando uma paisagem composta de imagens roubadas de um sistema de localização geográfica, que se converte em dispositivo de vigilância contínuo, apropriando-se dos corpos de transeuntes desavisados. Versão maquínica de um olhar onipresente, o *Google Street View* oferece uma percepção diferida em segunda mão, passeando pelas ruas, captando tudo que ocorre nas margens: tráfego de veículos, caminhar de pessoas, e ações imprevisas, tiradas do cotidiano e congeladas para sempre, acessíveis a qualquer internauta (FONTCUBERTA, 2016, p.44).

À medida que se apropria de informações de uma estrutura corporativa onipresente no cotidiano das cidades contemporâneas, e submete-as aos propósitos críticos da arte, a artista faz pensar sobre como nossas identidades, gestos e ações diários são despidos de qualquer singularidade no momento em que a imagem nos captura nas *Park Roads* da vida. O flagrante típico das câmeras de vigilância que se aprende a ignorar, transforma-se aqui, em material básico para cenas que articulam o apagamento da identidade nas imagens contemporâneas (ao serem fotografadas pelas câmeras do *Google*, todas essas pessoas transformam-se em dados brutos num

²⁶ Disponível em: <http://www.joannazylinska.net/park-road-london/>. Acesso em 19/09/19.

sistema). “O ser humano é uma perturbação no fluxo de dados do *Google Street View*” (ZYLINSKA, 2017a, p.27). Além disso, é preocupante o fato de que mesmo a experiência totalmente banal de transitar na rua não escapa à mediação dos aparelhos. Essas pessoas são a forma representada desses dados, construída a partir da linguagem do computador. Lev Manovich (2013) reflete sobre uma continuidade entre “mídia/conteúdo” e “dados/informações/conhecimento”, geralmente vistas como categorias distintas. Para ele, quando se trata de dispositivos computadorizados, determinados artefatos transitam de uma categoria a outra:

Um longa-metragem é um bom exemplo da primeira categoria (mídia/conteúdo), e uma planilha de Excel da segunda – mas entre esses exemplos bem separados, há vários outros que pertencem a ambas as categorias. Por exemplo, se faço uma visualização de informações dos dados numa planilha, essa visualização agora se encaixa nas duas categorias. Ainda são “dados”, mas dados representados numa nova maneira que permite chegar a *insights* e ao “conhecimento”. Também se torna uma peça de mídia visual, que agrada aos nossos sentidos da mesma forma que fotografias e pinturas²⁷. (MANOVICH, 2013, p.30)

Tomando como base esse raciocínio, um trabalho como *Park Road, London* brinca exatamente com a possibilidade de a imagem ser uma modalidade de informação ou “dados” (num sentido mais cru, de sua morfologia de *pixels* e códigos do sistema que a produz), quanto “mídia/conteúdo”, pois que adquire uma forma determinada, uma plástica específica.

Numa tática de inversão, o próprio sistema de vigilância é usado para fazer a crítica dessa mediação constante dos dispositivos em nosso dia a dia. O efeito esfumado aplicado aos rostos das pessoas guarda certa ironia: parece proteger a identidade das pessoas observadas, mas as nivela diante do sistema, sujeitando-as à condição de meros corpos que passam. Do ponto de vista formal, o efeito é resultado da simulação: “com a softwarização, possibilidades implícitas e maneiras diferentes de usar ferramentas físicas são trazidas à tona. ‘Técnicas artísticas’ e ‘meios

²⁷ Tradução livre de: “A feature film is a good example of the first category, and an Excel spreadsheet represents the second category—but between such clear-cut examples, there are numerous other cases which are both. For example, if I make an information visualization of the data in the spreadsheet, this visualization now fits equally into both categories. It is still “data,” but data represented in a new way which allows us to arrive at insights and “knowledge.” It also becomes a piece of visual media which appeals to our senses in the same way as photographs and paintings do”.

de expressão’ tornam-se explícitos” (MANOVICH, 2013, p.221). O mesmo pode ser dito sobre o aspecto “granulado” (película) de toda a série.

Park Road, London põe em questão a ideia central da artista, de que a fotografia cria mundos e circunstâncias próprias que extrapolam a vontade de reconhecimento de um real precedente, o que nos faz compreender que ao serem capturadas pelo sistema de câmeras, a noção de identidade já não é mais adequada para os personagens que habitam essas imagens. Eles são sinais de um sistema de dados transmitido em forma de imagens. Podemos considerar os transeuntes de *Park Road, London* fantasmagorias desse sistema²⁸. O trabalho busca ainda, provocar uma reflexão sobre como nossas vidas são escrutinadas por grandes empresas, e como a imagem hoje se integra quase que automaticamente nesse processo:

(...) Este aspecto mais amplo da mídia social, da qual a fotografia faz parte, me incomoda profundamente. Existe também a questão da vigilância, da invasão diária da nossa existência e a ingenuidade de parte dos usuários, que abrem mão de informações sobre sua vida, sem saber para quem e com qual propósito. Além disso, os próprios humanos viraram “nós” nessa rede de troca de dados, rapidamente se transformando em mercadoria. A fotografia não-humana, portanto, também pode ser entendida como dado, e por este motivo pode ser vista como uma forma de transação, que exclui os usuários que se oferecem voluntariamente ou involuntariamente como parte dessa economia, consolidada em poucas e gigantescas corporações. (ZYLINSKA, Idem)

Ao mesmo tempo, a abordagem da foto não-humana, que embasa os trabalhos de Zylinska, sugere como os enquadramentos e modos de captura dos dispositivos autônomos são naturalizados por nós, como observadores dessas imagens, configurando talvez um regime visual que ecoa em fotografias vernaculares ou vídeos amadores, como referência a um “estilo câmera de vigilância”. Tal estilo converte um certo voyeurismo em modelo de observação, sob a frieza do equipamento, e formalmente identifica-se na aceitação de imagens de baixa resolução.

²⁸ Resultado semelhante pode ser observado no vídeo da instalação *Pasajeros, Peregrinos Pilotos* (2008), de Thomas Köner, em que vários monitores distribuídos numa estação de metrô da cidade de Santiago (Chile) mostram o vai e vem dos passageiros. À medida que o vídeo avança, as pessoas vão se multiplicando num efeito que torna quase impossível distinguir entre corpos e sombras, fazendo da situação transitória de quem passa pela estação a visualidade que remete à fantasmagoria. A tomada da imagem é fixa, lembrando a posição de uma câmera de vigilância. Disponível em: <http://thomaskoner.com/2014/04/pasajeros-peregrinos-pilotos/>. Acesso em 19/11/19.

Figura 9 - *Park Road, London* (Joanna Zylińska, 2011)



Fonte: Reprodução internet

Na economia dos sistemas informáticos, o banco de dados figura como local simbólico que permite criar experiências sensíveis fora de sua lógica corporativa (ALMEIDA & BAIO, *Ibidem*), pois que ganha significado quando os dados são processados, sujeitos a relações com outros elementos, ou como é aqui o caso, adaptados aos propósitos de artistas como Zylińska e tantos outros²⁹. Esses trabalhos também representam um impulso crítico de apropriação de conteúdos, que remete a uma atitude *hacker*, fundamentando sua força poética numa estratégia de contrabando de informações, que submetidas a propósitos estéticos, adquirem também uma dimensão política, levando-nos a refletir sobre o nosso lugar nessa miríade de sistemas, máquinas, corpos (e logicamente imagens).

²⁹O trabalho e a perspectiva teórica de Zylińska são bastante interessantes porque para ela, a fotografia sempre foi parceira de outras imagens e seu interesse é discutir a dimensão técnica da imagem através de implicações sociais, políticas e estéticas. Para uma melhor compreensão das abordagens da artista, sugerimos ler o texto-manifesto *Philosophy as photography*, disponível em <http://www.joannazylińska.net/artists-statement/>. Acesso em 19/09/19.

Nesse sentido, percebemos que certos hábitos e relações estabelecidos com as imagens modificaram-se sensivelmente por força das mudanças tecnológicas, mas processos realizados com dispositivos digitais e analógicos estão sempre sujeitos a desvios, (re)invenções, recuos e procedimentos alternativos, dos quais o campo da arte não cansa de oferecer exemplos, conforme veremos ao longo deste trabalho.

2.4.2 Ordem da representação x ordem da simulação

Outras questões foram levantadas para distinguir as imagens analógicas e digitais, entre elas, a ideia de que as primeiras alinham-se à ideia de representação, enquanto as imagens numéricas apresentariam uma tendência maior à simulação. Ao falar sobre os códigos por trás das interfaces dos artefatos digitais, Manovich (2001, p.112) compara as tradições da representação e da simulação. A primeira supõe a organização de uma cena num espaço demarcado, físico específico, geralmente estático. A representação recorre a várias convenções e sua matéria se reporta ao mundo físico, mas sem se confundir com ele. Já a simulação, quer ficar mais próxima do mundo material, repetindo suas escalas e dimensões até confundir-se com ele.

Para o teórico russo, o modo da representação predominou nas culturas da pintura, fotografia, cinema, em detrimento do modo da simulação³⁰. Contudo, essa tendência de continuidade do espaço físico no virtual faria parte apenas do momento inicial da tradição da simulação, e a emergência das mídias digitais traz outras questões. A realidade virtual, por exemplo, relacionada a noções como a interatividade entre sujeito e máquina, os movimentos e reações do usuário, têm efeitos no que ocorre no ambiente do dispositivo onde se propõe uma imersão. Nesse ponto se instaura uma diferença importante: em vez da inclinação para uma falsa continuidade do ambiente físico, acentua-se agora a separação entre espaço real e virtual e a “realidade física é ignorada, dispensada, abandonada” (MANOVICH, 2001, p.113).

O ordenamento da simulação é também resultado de convenções culturais. Quando essas referências são “filtradas” e “traduzidas” nas ferramentas disponíveis e na maneira delas

³⁰ Manovich apresenta indícios dessa lógica em formas de entretenimento do século XIX, como o panorama que seria uma forma cultural intermediária entre representação e simulação. Museus de cera, escultura em escala humana, e dioramas nos museus de história natural seriam exemplos da lógica da simulação, também no mesmo período. Cf Manovich, 2001, p.113.

operarem nos sistemas informáticos, a tendência à abstração ganha espaço. São as regras internas do sistema que definem os parâmetros de sentido válidos no universo digital. Segundo Manovich (2001, p.117), a evolução dos *softwares* em direção a uma abstração crescente é compatível com a automatização de tarefas, que governa o próprio desenvolvimento da cultura digital. O mesmo autor explica que, basicamente as operações dos computadores são inicialmente conceitos, quer dizer, estão primeiro no nível abstrato, para só depois se materializarem na tela onde aparecem como resultados de comandos dados pelo usuário.

Quando entendemos que a abstração é uma lógica influenciada pela característica da automação, é possível apontar uma tendência do paradigma digital que influencia sobremaneira as discussões no âmbito da arte, e por consequência da imagem: a criação a partir de conteúdos pré-formatados. A criação que parte de elementos dados e não “do zero”, também se vincula a uma visão do artista que há muito não coincide com a ideia individualista de gênio isolado, mas está de acordo com um universo artístico que se consolida através da relação estreita com as máquinas.

Esse novo tipo de autoria (...) se encaixa perfeitamente com a lógica do avanço industrial e das sociedades pós-industriais, onde quase toda prática envolve a escolha em algum menu, catálogo ou base de dados. Na verdade, como percebi, as novas mídias são a melhor expressão disponível da lógica da identidade nessas sociedades – valores selecionados de menus pré-definidos. (MANOVICH, 2001, p.128)

Se a norma da linguagem informática é lidar com coisas e operações já determinadas pela máquina, o exercício da criatividade vai em direção à modificação do que está posto como modelo, estabelecendo um tipo de autoria baseada nas ações de escolher e selecionar entre um conjunto de possibilidades, efetivando como tendências dessa autoria, estratégias como a mixagem, a customização, a releitura, a composição³¹. É um modelo criativo que preconiza as conexões e reinterpretações produzidas ao longo de zonas de contato móveis, por agenciamentos e bricolagens realizados por uma multiplicidade de atores (LÉVY, 1993, p.107), ou como diz

³¹ Deve-se salientar que, do mesmo jeito que outras características das mídias digitais, essas tendências não surgem com a emergência do computador, mas são basilares da lógica que rege seu funcionamento. No universo das artes, releituras e apropriações de elementos prontos não são novidades, e já se verificavam por exemplo nas práticas da *Pop Art*, da fotomontagem. Fatorelli (2017) faz observações relevantes sobre estratégias de apropriações e releituras, como algo que marca os procedimentos da fotografia contemporânea.

Parente (2009), o digital baseia-se na vontade de “desterritorializar” as formas de relacionamento das pessoas nos processos de criação.

De acordo com Ritchin (2008), a não linearidade e a quebra de hierarquias no ambiente multimídia, o constante recriar a partir de elementos pré-concebidos (imagens, sons, textos), além de promover o desenvolvimento coletivo de conteúdos, permite que os lugares antes marcadamente separados para amadores e profissionais sejam relativizados. As fronteiras entre essas duas instâncias tornam-se sutis, menos definidas. Fontcuberta (2016, p.32) acrescenta a esse debate a democratização promovida pelo digital, na medida em que, no espaço da imagem, “pela primeira vez somos todos produtores e consumidores”, dada a profusão de aparelhos. Um ponto de vista interessante é desenvolvido por Zylinska (2017a, p.179) nesse sentido, quando a autora afirma que se a cultura da imagem digital sugere um incremento na produção e circulação de fotografias, esse movimento tem raízes ainda no seio da imagem fotoquímica, no momento em que a Kodak populariza a prática fotográfica através de câmeras baratas. A fotografia digital estabelece uma continuidade com práticas iniciadas nas mídias analógicas, só que é mais rápida, menos permanente, e mais excessiva. Tais questões são importantes do ponto de vista dos usos da fotografia, bem como sintomáticas de um modelo criativo que ganha força com as mídias digitais, baseado no intercâmbio de referência e informações e em uma certa horizontalidade de participação de quem manipula os conteúdos para produzir significado.

Nas comparações entre representação e simulação, foram enfatizadas questões como a imaterialidade, a fugacidade, a abstração em relação ao real, que caracterizam as imagens digitais. Hoje, alguns autores já adotam posições menos ortodoxas a respeito do digital. A abordagem das materialidades da comunicação, que inclui pensadores de épocas diversas como Benjamin, Simondon, Derrida e Gumbrecht (FELINTO, 2001), pode contribuir para repensar afirmações sobre o digital e sua imaterialidade. Na medida em que propõe uma valorização das tecnologias, dos objetos e das articulações entre sujeitos e mídias, as materialidades da comunicação emergem como lugar de análise dos meios em sua função significativa. Ou seja, o sentido das coisas, dos artefatos culturais não é dado *a priori* nem apreendido exclusivamente por um intelecto elevado, mas por nossa relação com a forma das coisas. E esta abordagem não exclui os artefatos da cultura digital do rol de seus objetos de análise. Conforme afirma Felinto (2001, p.14), “a teoria das materialidades tem buscado utilizar os mais recentes desenvolvimentos da cibernética e da teoria dos sistemas para conjugar diferentes estruturas em uma perspectiva

autenticamente conceptual”³². O mesmo autor, reivindicando a presença do corpo como oposição aos discursos sobre a cibercultura, sempre a negar o valor dessa fisicalidade, diz que mesmo aquilo que inicialmente afirma-se imaterial pode ganhar corpo (...) e que essa ideia alcança o universo da tecnocultura (FELINTO, 2004). Para ele, a própria palavra “corpo” já possui uma semântica de materialidade. Manovich (2013), além de apontar a evidente necessidade de *hardwares* na cibercultura, também reconhece enquanto materialidade do computador e seus produtos os formatos de arquivos, pois que estes gozam de uma identidade (como já indicamos). Mesmo a simulação, apontada como marca do paradigma digital, que a princípio sugere um afastamento em relação ao real, retira do mundo concreto as referências para elaborar objetos, criar ambientes, reproduzir movimentos, recursos amplamente utilizados no cinema e na publicidade, por exemplo. Se com o auxílio de um *software* é possível recriar no computador uma cadeira exatamente igual à cadeira na qual estou sentada escrevendo esse texto, é porque as referências para que ela seja modelizada no computador são tomadas de uma cadeira concreta, que possui volume, massa, textura, enfim, dimensões específicas e definidas utilizadas como parâmetro.

Reconhecemos que tais questões contribuem para pensar que o ambiente informático não é mesmo totalmente desprovido de materialidade. Tão pouco se pode dizer que há um grau menor de abstração quando se trata de sistemas analógicos (comparativamente aos digitais). O que nos parece é que, frente às especificidades dos aparelhos digitais e as novas condições de interação que nós (enquanto espectadores e criadores de conteúdo) experimentamos no contexto da cibercultura, muitos pensadores tendem a atribuir a essas especificidades a responsabilidade majoritária pelas noções de simulação e graus variados de abstração de algumas obras, quando na verdade, tais questões já se colocavam para artistas que entendem (ou entendiam) as mídias da imagem como essencialmente permeáveis e destinadas a produzirem simbologias, fantasmagorias (em detrimento de reproduções do cotidiano). Ou seja, a ênfase nas propriedades de simulação, na imaterialidade, na fluidez é teórica, enquanto que na prática há diversos exemplos indicando a anterioridade dessas questões no campo da imagem, reduzindo assim uma distância *a priori* entre mídias analógicas e digitais.

³² Nas discussões a respeito de nosso *corpus*, e nas explanações a respeito do ruído como pontos importantes desta tese, retomaremos a perspectiva das materialidades da comunicação como instrumento de análise.

No campo da filosofia, temos em Flusser (2008) boas rotas de fuga às divisões excessivamente demarcadas entre as tecnologias, pois ele considera que a partir do momento em que as informações – e para ele informar significa dar forma³³ – são produzidas por aparelhos, estamos sempre operando com abstrações. Mesmo que uma imagem seja semelhante ao que esteve em frente ao dispositivo, ela resulta de transcodificações de sinais recebidos e interpretados de acordo com os parâmetros do dispositivo, o que termina por colocar num mesmo nível imagens digitais e analógicas. Os “aparelhos” – os dispositivos produtores de imagem para Flusser – têm a peculiaridade de serem desenvolvidos com base em conhecimentos científicos, e tais conhecimentos estão simbolicamente informando as imagens criadas. Quando diz que “a fotografia é consequência da recodagem de textos da ótica e da química” (FLUSSER, Nascimento da imagem nova³⁴), o filósofo está dizendo que se observarmos com atenção, encontraremos nas fotografias o pensamento científico sobre a ótica e a química de uma época, o que também se reflete em determinada reflexão crítica e estética sobre a fotografia.

Essas observações mostram que algumas reflexões que remontam à emergência do paradigma digital, ressaltaram questões apresentadas naquele momento como novidades, e porque não, superações em relação às tecnologias analógicas. Com o passar dos anos, os pesquisadores do campo da imagem, voltaram-se para outros temas e alguns posicionamentos e afirmações podem ser revisados, no sentido de que, do ponto de vista estético (que é o nosso interesse central), há tanto negociações quanto formas diferentes de produzir, disseminar e pensar a imagem, e experiências variadas que talvez nos impeçam de separar tão duramente analógico e digital. Podemos indicar diferenças, sem com isso estabelecer uma relação evolutiva entre os meios, ou reforçar ideias de que há tecnologias melhores quanto mais recentes forem. Como se o progresso técnico inexorável fosse algo natural (ZIELINSKI, 2006).

A seguir, analisaremos alguns exemplos que demonstram esse campo de negociações entre os sistemas analógico e digital, relativizando uma dicotomia entre eles, pois que considerar os empréstimos de elementos de cada um deles em alguns trabalhos artísticos, e mesmo a resistência de certos paradigmas às mudanças tecnológicas, são questões centrais em nossa

³³ FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

³⁴ Disponível em: http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1577. Acesso em 08/04/2020.

discussão, e apontam que o campo de produção das imagens contemporâneas é cada vez mais norteado pelo diálogo entre tecnologias, formatos e estéticas.

3 ANALÓGICO X DIGITAL: INTERROGAÇÕES EM DIREÇÃO À FOTOGRAFIA

“Antes de existir computador existia tevê
 Antes de existir tevê existia luz elétrica
 Antes de existir luz elétrica existia bicicleta
 Antes de existir bicicleta existia enciclopédia
 Antes de existir enciclopédia existia alfabeto
 Antes de existir alfabeto existia a voz
 Antes de existir a voz existia o silêncio” - O silêncio, Arnaldo Antunes

3.1 RECONSIDERANDO ALGUMAS DISPARIDADES

Já indicamos que as tecnologias do computador dão ênfase a uma série de procedimentos governados pelas informações do próprio sistema, e apontamos a dicotomia que alguns teóricos estabeleceram, por exemplo, em relação às ordens da “representação” e da “simulação”. Essa comparação dá a entender que há uma distância técnica significativa (além de epistemológica), na origem de cada uma dessas ordens, com implicações conceituais e estéticas. E ainda: que existe uma correspondência entre as imagens pré-informáticas com esse regime da representação, enquanto que a partir das imagens eletrônicas, e na direção das imagens digitais, a simulação ganha corpo e consolida-se.

Embora seja inegável a natureza técnica diversa do paradigma digital conforme tais indicações, apostar numa ruptura profunda entre as ordens da representação e da simulação é algo que podemos questionar. Quando falamos da fotografia a questão se complica, já que até o estágio da captura as operações necessárias são as mesmas, seja a câmera analógica ou digital. A partir do registro é que as mudanças seriam mais significativas porque a imagem ótica da cena capturada é projetada sobre o fundo da câmera escura, o dispositivo interpreta as informações recebidas, que são então, decompostas em *pixels* (COUCHOT, 2003, p.162).

Ainda nas comparações entre analógico e digital há menção por exemplo, à digitalização como estratégia que sepulta a dicotomia entre original e cópia:

(...) cópia e original passam a não fazer mais sentido na fotografia digital. Nesta tudo é cópia (...). Na fotografia analógica, a reprodução de uma imagem acarretava um salto entre “gerações” da imagem, com distinções, mesmo que imperceptíveis, entre original e cópia, a cópia e a cópia da cópia. No digital, as cópias são sempre idênticas. (QUEIROGA, 2015, 110-111)

De nosso ponto de vista, essa questão não faz sentido se consideramos as noções de original e cópia tomando a fotografia como imagem técnica (FLUSSER, 2011); como fruto do cruzamento entre subjetividade e uma máquina, qualquer fotografia já não poderia ser tratada como “original” apenas porque foi a primeira de uma série de outras idênticas. Antes de Flusser, Walter Benjamin (1936: 1994) já indicava que uma pretensa originalidade se perde no momento em que a arte se faz por instrumentos que ensejam a reprodutibilidade, tornando sua existência independente da operação exclusiva da mão humana. De fato, podemos dizer que a fotografia digital (assim como a digitalização de imagens de outra natureza) estimula uma atitude de recriação, reelaboração, de alteração, que visa produzir imagens novas, dada a maior facilidade com que isso é feito nos aparatos computadorizados. Se para copiar uma foto analógica dependíamos de laboratório, revelação e ampliações, num processo mais demorado que demandava um conhecimento razoável de suas etapas, no digital, mesmo um leigo consegue sem maiores problemas copiar uma imagem.

De fato, não há formas de reprodução melhores ou piores em termos de fidelidade ou autenticidade; a partir de que há mediação de um aparato, acreditar na capacidade de replicar algo através da imagem de maneira fiel é um ideal, para não dizer um paradoxo. Pensemos menos em termos de originalidade e reprodutibilidade, e notemos que a imagem fotográfica carrega certas tradições. Por exemplo, expectativas de correspondência entre tempo e espaço retratados para uma situação dada. De modo que não apenas a força de uma novidade tecnológica conduz necessariamente a alterações estéticas, formais. A imagem digital pode ser diversa menos na sua mensagem e mais na maneira como é feita (PLAZA, 1993, p.73). Se o digital reconstrói o real, as leis que governam a maneira de construir e exibir esse real, praticadas nas formas visuais anteriores, continuam operando de certa forma “adaptadas”, “traduzidas” nas leis do paradigma

digital. A capacidade de reconstruir esse real vem de uma referência a ele já consagrada em outras formas visuais da fotografia, do cinema, da pintura.

É compreensível que os primeiros exercícios de pensar essas mudanças se mostrassem entusiastas, apostando na conformação de um discurso da ruptura e da novidade, mas passado esse momento, a produção de imagens tem mostrado que para além da recusa de qualquer referência ao real, há diferentes maneiras de exercitar uma relação crítica, onírica, ou irônica com ele, sem contudo descartá-lo totalmente. O que parece problemático em alguns dos argumentos e definições pioneiros sobre as tecnologias digitais, é tentar compreender as mudanças a partir de um horizonte fortemente técnico da produção, circulação e consumo de imagens, sem atentar para o peso que representam as tradições visuais e ideologias, das quais a fotografia tem dificuldade de se apartar seja na teoria, nas práticas artísticas, jornalísticas, vernaculares, etc.

Isso significa que: quando abordamos o digital de maneira geral, apontamos suas características e como elas são incorporadas no desenvolvimento de toda uma imagética específica, mas ao direcionarmos esse conjunto de informações para o campo das práticas fotográficas, talvez seja preciso refinar um pouco a discussão. Por exemplo, Lister (1995, p.15) sugere que a simulação de imagens fotoquímicas pelo digital, a digitalização de fotografias analógicas, e imagens de síntese, sejam vistas como coisas distintas, e que estas últimas devem ainda se diferenciar da realidade virtual. Ele acrescenta que a simulação e a digitalização é que possuem maiores implicações para a fotorreportagem, o jornalismo, o documental. As possibilidades oferecidas pelos *softwares* alteram nosso entendimento sobre as mídias por causa das operações de criação, edição, interação, compartilhamento (MANOVICH, 2013, p.122), o que justifica certa desconfiança ou descrédito em relação às imagens digitais. Essas questões permitem-nos compreender porque alguns debates em torno da fotografia digital preocupam-se com os limites éticos da manipulação, com as fronteiras que podem ser ultrapassadas no trabalhar da imagem artística e da informativa, e como esses espaços estão mais ou menos abertos às potências de heterogeneidade, descontinuidade do digital. Quer dizer, no que tange à fotografia, há certa ênfase em tirar proveito do paradigma digital a partir da manipulação, da justaposição, da elaboração de universos ficcionais – sem que se desfaçam totalmente os liames com as formas institucionalizadas na tradição fotográfica anterior. A questão central é de que maneira isso ocorre nesses diferentes campos de produção e veiculação da imagem fotográfica.

Esse argumento nos dá a pista de que para além dos imperativos técnicos, a herança cultural e simbólica de uma visualidade fotográfica parece estar sempre tangenciando as experiências com a imagem, mesmo sob um horizonte de ferramentas que aparentemente permitiriam solapá-la de maneiras diversas. O hibridismo visual é mais evidente no campo do vídeo experimental e independente, em obras produzidas para circuitos de festivais, *web* e dispositivos móveis que utilizam várias camadas de imagens abstratas geradas em tempo real, em 2D, animação, e menos frequente em obras comerciais (MANOVICH, 2013, p.258). Ou seja, a potência de questionar essa herança realista apresentou-se com mais evidência no campo da arte e, conforme observamos, passado o momento em que a noção de uma ruptura total com modelos “realistas”, há uma tendência de jogar com esse modelo, com suas expectativas de representação da realidade, ao mesmo tempo em que não se nega a natureza artificial da imagem. Aqui, já indicamos que o conceito de remediação (BOLTER & GRUSIN, 2000) é instrumental para entendermos que em alguns casos, a imagem digital não se aparta totalmente em seus aspectos formais da analógica, investindo nas características estéticas desta última como efeito de um hibridismo, e já apontamos casos em que a partir da compreensão do lado discursivo da imagem digital, alguns artistas encontram a condição especial que os permite explorar narratividades, discutir situações de vigilância, a fluidez dos dados. Temos vertentes distintas, com propósitos diferentes nos usos dados à imagem digital porque parte do DNA da fotografia digital deve-se a seu lugar de nascimento dentro de uma câmera digital, e outra parte é resultado do paradigma atual da computação em rede (MANOVICH, 2013, p.62-63). Ou seja, o mesmo sistema onde se integra a imagem, tanto pode dar vazão a processos de simulação, quanto criar novos paradigmas visuais, já que ambas as possibilidades advêm de um mesmo *software*, fazendo parte de um contínuo.

Soulages (2007, p.80), tentando mapear os reais ganhos do digital, interroga se este determina **algumas** mudanças **na** fotografia ou **uma** mudança **da** fotografia³⁵. O jogo de palavras feito pelo autor demonstra a preocupação em identificar não apenas novidades de procedimento e usos que aparecem na imagem em sentido restrito, mas como uma epistemologia lógico-matemática é capaz de operar modificações no âmbito geral da fotografia, traduzindo-se em obras que conceitual e plasticamente se apresentem diversas, que nos façam repensar as relações que a

³⁵ Grifo do autor.

imagem fotográfica vem problematizando ao longo de sua história, a partir de novos moldes ou chaves discursivas relacionados a um contexto social recente, que se delineia de meados de 1970 em diante, e hoje já apresenta feições mais claras (nas tecnologias criadas, nas formas de circulação de informações, nos hábitos). Na medida em que separa “a imagem” da “fotografia”, Soulages indica que a ênfase na investigação dos atributos técnicos pode fazer sombra à potência estética.

No horizonte do debate em torno da cultura digital, alguns pesquisadores como Felinto (2013), Nunes (2011), e Hainge (2013), Krapp (2011;2018), entre outros, têm atentado para o interesse pelos temas do erro e do ruído como abordagens que relacionam as especificidades das tecnologias inteligentes, e como elas se traduzem esteticamente. Na mesma linha de raciocínio, Menkman (2010) e Krapp (2011) evocam o termo “falha” (ou no original em inglês *glitch*). Para nós, é fundamental associar esse movimento à emergência de certa tendência em obras contemporâneas que buscam alternativas (ou questionamentos) ao “modelo realista”, na medida em que as consideramos exemplares das modificações poéticas às quais Soulages (Idem) referiu-se; quer dizer, o interesse pelo erro e pelo ruído no âmbito da cibercultura tem indicado o aproveitamento de suas manifestações como uma poética. Fontcuberta (2010) e Nunes (2011) utilizam respectivamente as expressões “poética dos erros” e “poética do ruído” para falar do interesse que recentemente alguns artistas têm demonstrado por marcas visuais antes consideradas indesejáveis na imagem, fazendo uso seja do computador, seja de técnicas clássicas da fotografia (como *pinhole* ou câmara escura), seja de equipamentos artesanais criados de forma independente, ou ainda de estruturas que juntam dispositivos eletrônicos, computadorizados e analógicos. A questão central aqui para nós, é como essas diferentes estratégias criativas têm impactado o campo da imagem através da valorização de uma estética onde o ruído e o erro tornam-se não apenas evidentes, mas ocupam uma centralidade nas experiências dos e das artistas, podendo ser entendidos como parte de uma tendência de crítica a um modelo da imagem “limpa” e sem interferências. Essa questão será melhor explorada mais à frente, pois se percebemos que o tema do ruído é capaz de chamar nossa atenção para estéticas alternativas ao modelo “realista” da imagem, percebemos também que as características desse modelo ainda se fazem presentes em algumas práticas fotográficas.

Em suma, podemos afirmar que enquanto o paradigma digital suscita no campo da imagem uma série de discussões em torno das possibilidades criativas diferentes – dentre as quais

se pode incluir o ruído (em formas diversas) como elemento estético –, há ainda usos bastante convencionais que não apenas desmentem as teses fundamentadas numa total renovação estética, como confirmam noções anteriormente relacionadas às mídias analógicas (como, por exemplo, a relação estreita com o referente). Observar esses movimentos paralelos e simultâneos, bem como o não desaparecimento por completo das técnicas da imagem fotoquímica (e em alguns casos seus entrelaçamentos com as mídias digitais) demonstra duas coisas: a primeira é que, para identificar movimentos estéticos e tendências que venham a renovar o campo da imagem, não podemos olhar exclusivamente para a emergência de novos dispositivos; e em segundo lugar, entender que se o surgimento de novas tecnologias pode ser tomado como ponto de partida para experiências com uma nova linguagem, essas mídias vão também relacionar-se com toda uma tradição artística, ontológica e filosófica. O resultado disso vem sendo detectado por uma série de pesquisadores³⁶ que nos últimos anos estão reafirmando a natureza plural e híbrida da imagem, cada vez mais orientada para uma abertura, em trabalhos de caráter multimídia que enfatizam uma certa verve processual (em detrimento da “obra” como objeto artístico finalizado), e menos preocupados com limites das especificidades dos meios (contenda bastante presente nos debates que costumavam separar pintura, fotografia, cinema, etc).

3.2 ANALÓGICO + DIGITAL E A ZONA CINZA DE NEGOCIAÇÕES: CONTINUIDADES, ATRAVESSAMENTOS

3.2.1 Digital: (re)visitando tradições visuais

Discutindo alguns trabalhos de artistas da transição analógico-digital, Antonio Fatorelli (2006) buscou identificar alguns usos das potencialidades do computador. Ele analisa exemplos desse caráter inovador em imagens de registradas em negativo, porém modificadas no computador, que de acordo com o pesquisador, “querem fazer ver além do visível, acrescentar realidade às realidades já construídas” (FATORELLI, 2006, p.21). Entre as fotografias analisadas está *Revenge of the gold fish*, da norte-americana Sandy Skoglund (figura 10)³⁷. Uma cena produzida em estúdio que, embora alinhada com uma função testemunhal, denuncia sua condição

³⁶ A exemplo de Fatorelli (2013;2017), Baio (2015), Katia Maciel (2009), entre outros.

³⁷ Disponível em: <https://akronartmuseum.org/collection/Obj1713?sid=1&x=970472>:. Acesso em 20/07/18.

artificial, seu caráter construído, apelando a uma atmosfera onírica (FATORELLI, 2006, p.30). Os exemplos reunidos no texto de Fatorelli acionam estratégias de ficcionalização, ironia, apropriação sem apartar-se totalmente do referente.

Figura 10 - *Revenge of the gold fish* (Sandy Skoglund, 1981)



Fonte: Reprodução internet

A exemplo do movimento que o autor executa em seu texto, é interessante para nosso debate pensar como os processos de computador partem do real para transformá-lo numa espécie de “mundo perfeito”, uma certa visualidade aprimorada em termos técnicos. Por sua característica de maleabilidade, a imagem digital é em diversas ocasiões alterada em busca dessa perfeição, seja na direção da melhoria das cores, da iluminação, do retoque para realce ou retirada/inclusão de elementos. É curioso como essa vontade de aperfeiçoamento repete um paradoxo que já se via na fotografia analógica: um ideal de perfeição atribuído ao real **na imagem**. Um esforço de composição na direção de uma imagem sem falhas, quando de fato, o real é irregular, múltiplo, confuso, imperfeito. É algo dinâmico, um aberto impossível de ser copiado (PARENTE, 1993, p.30). Os recursos de que vai dispor o digital por força da informática

serão utilizados na composição de algo que está para **além do real**, mas que se finca justamente em ultrapassá-lo no “nível de perfeição” conseguido pelo analógico.

Conforme já indicado, depois que um material é digitalizado ele se transforma em informação numérica e pode ser trabalhado no computador. Assim, o digital modifica as outras mídias, que quando numerizadas perdem suas características originais. A partir da hibridização com técnicas anteriores (até o ponto de não ser possível distinguir entre o que é novo ou antigo), o digital consegue simular em aparência os modos visuais tradicionais.

Essas duas questões – hibridização de elementos distintos e simulação de mídias anteriores – são enfatizadas também por Manovich (2001), quando explica que as mídias digitais possuem algumas estratégias como a seleção, a composição e a teleação. Ao falar da segunda, ele propõe que quando o computador mescla elementos analógicos e puramente numéricos, muitas vezes as identidades de cada elemento tendem a ser minimizadas ou apagadas, para que esteticamente se tenha a sensação de uma fusão completa e coerente desses elementos. Referindo-se particularmente ao cinema, e ao emprego do que chama de “composição digital”, propõe que boa parte dos filmes utilize o recurso para criar sequências que simulam uma filmagem tradicional, unindo material captado e cenário, personagens ou objetos sintetizados em computador, para que pareçam terem estado todos simultaneamente no mesmo espaço físico gravado pela câmera, criando assim um “efeito de realidade” (MANOVICH, 2001, p.137).

Um ponto interessante das análises acima, válido para a fotografia, é que nos casos em que ocorre essa suavização das manipulações, o paradigma digital apresenta uma tendência de “efeito de realidade”. Um efeito que na verdade, corresponde aos parâmetros naturalizados nas mídias visuais anteriores, cujas formas de mostrar a realidade seguem certos padrões cromáticos e de iluminação, enquadramento, proporção, textura. Por extensão: o digital referencia o analógico.

Se hoje considerarmos toda mídia digital criada por consumidores e profissionais – foto digital, vídeo feito com câmeras baratas e celulares, conteúdo de blogs e jornais *online*, ilustrações criadas com Photoshop, filmes editados em Avid, etc – em termos de aparência a mídia digital frequentemente parece exatamente igual à mídia pré-computador. (MANOVICH, 2013, p.59)

Indo além nesse debate para o ponto que nos interessa diretamente: nesse processo de revisitar a imagem analógica, a fotografia digital o faz adotando como modelo um tipo de fotografia que supõe uma correspondência entre espaço-tempo da captura, uma clareza em detrimento da penumbra (favorece o detalhamento), e principalmente a ideia do registro direto (sem alterações). Ou seja, incorpora normas estéticas e premissas associadas à fotografia de base fotoquímica de determinado tipo. Mistura questões formais e conceituais fundamentais, de um momento histórico que lhe é estranho.

Se pensamos no campo do fotojornalismo, a transição analógico-digital trouxe ganhos inegáveis de velocidade de produção e circulação da imagem, mas reposicionou o debate sobre manipulação que sempre assombrou a fotografia, já que a prática não é nova. Mas do ponto de vista estético, o fotojornalismo manteve-se bem tradicional em suas práticas. De maneira geral, continua repudiando intervenções na imagem por motivos éticos.

Em 2013, o fotógrafo sueco Paul Hansen teve sua foto **Gaza Burial** (figura 11) – vencedora do *World Press Photo 2012* – analisada sob suspeita de falsificação. A imagem mostra um funeral de duas crianças vítimas da guerra entre o exército israelense e o Hamas, na cidade de Gaza. À época, uma especialista indicou que se tratava de uma composição com partes de outras três fotos, além de ter sido clareada. Hansen negou as modificações, e a equipe da premiação afirmou que o fotógrafo já havia explicado o processo de edição da imagem, visto que o WPP autoriza retoques, mas não alteração de conteúdo³⁸. No final, concluiu-se que não houve fraude, mas “pós-produção com tons”.

³⁸ Fotógrafo vencedor de prêmio de fotojornalismo enfrenta acusações de manipulação de imagem. Disponível em: <https://noticias.r7.com/internacional/fotografo-vencedor-de-premio-de-fotojornalismo-enfrenta-acusacoes-de-manipulacao-de-imagem-15052013>. Acesso em 29/07/18.

Figura 11 - *Gaza Burial* (Paul Hansen, 2012)



Fonte: Reprodução internet

Em 2015, o mesmo prêmio foi retirado de um fotógrafo italiano que havia produzido uma série sobre a cidade de Charleroi (Bélgica), enfatizando a decadência econômica do lugar. Das fotos que compõem a série “Cidade negra”, uma foi tomada em Molenbeek (subúrbio de Bruxelas), e não em Charleroi. A situação de alguém que perdeu o prêmio era inédita na competição, e um de seus representantes ponderou a necessidade de avaliar o significado da imprensa gráfica, do fotojornalismo e do fotodocumental em suas dimensões éticas e profissionais³⁹. O cerne do debate gerado pelo primeiro caso está na negação da intervenção numa imagem que tem como premissa reportar fatos – sustentando uma concepção da fotografia essencialmente como “espelho do real” (DUBOIS, 2012) –, e tomada no momento do acontecimento, e ainda, na possibilidade da intervenção acontecer, que as mudanças não alterem

³⁹ FERRER, Isabel. World Press Photo revoga um primeiro prêmio devido a fraude. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/03/05/cultura/1425546065_452789.html. Acesso em 29/07/18.

o sentido da imagem (o que ela nos diz objetivamente). Já no segundo exemplo, a imagem fora produzida num lugar diferente do informado⁴⁰.

É interessante refletir sobre como o cenário de produção da fotografia é afetado pelos dispositivos informáticos, para questionarmos se realmente as mudanças alcançam o plano conceitual de maneira a se evidenciarem também visualmente. Ou, em que esferas da produção visual isso ocorre. Ao que parece, o fotojornalismo não mudou a maneira de relatar os acontecimentos e segue privilegiando imagens que atestam uma correspondência com o que se passou frente ao dispositivo. Cabe aqui destacar que quando ocorrem manipulações

(...) tanto as que atuam no fato em si, quanto as acontecidas no momento da revelação digital, estão ligadas a uma busca pela “imagem perfeita”, possivelmente influenciada por outros campos como a televisão, o cinema ou a publicidade. Convive-se cada vez mais, com imagens bem produzidas, esteticamente bem trabalhadas, com boas resoluções de luz. Elas estão nos anúncios das revistas, nos outdoors, nos livros, na internet. É possível, por exemplo, perceber que até mesmo utilizações mais “caseiras”, como os perfis nas redes sociais ou apresentações escolares, já acompanham a preocupação por um resultado visual mais acurado. (QUEIROGA, 2015, p.114)

Percebe-se que as características do paradigma digital são acionadas para alcançar uma estética de equilíbrio de tonalidade, de luz, de plena identificação das formas, que se persegue através das ferramentas de manipulação oferecidas pelo computador. Martins (2013) chama de “imagens polidas” aquelas modificadas pelo retoque, pelo aumento da nitidez, cuja plástica está bem próxima ao que aponta Queiroga (Ibidem). Piper-Wright (2018, p.8) ressalta que o advento da fotografia digital nos reconduz a uma era em que a ideia de uma “verdade” na imagem atinge um patamar elevado, associado a certa transparência do meio que conseguiria apagar a interferência da subjetividade no registro, a fim de produzir “imagens melhores”. Para ela, a lógica da fotografia digital é que a qualidade da imagem está diretamente relacionada com o incremento do automatismo e da velocidade, e com a redução do grau de intervenção do usuário. Ela faz uma reflexão bastante interessante do ponto de vista do papel da indústria na estética preconizada pelos dispositivos digitais:

⁴⁰ Por ocasião de visita à exposição com os vencedores do *World Press Photo 2019*, a autora desta tese constatou que entre os valores declarados da competição estão “justiça” e “verdade”, o que indica que as manipulações de imagens permanecem como um problema ético para esse tipo de premiação.

O desenvolvimento tecnológico na fotografia digital desde o início dos anos 2000, quando o consumo de câmeras digitais se torna largamente acessível, tem levado nossas habilidades na produção imagética a tal ponto, que o direcionamento destas a resoluções cada vez mais altas (*megapixels*), constitui um exemplo notável. Embora o imediatismo e a natureza baseada na tela da fotografia digital sejam as principais mudanças observáveis nas práticas fotográficas na era digital, também é verdade que esses avanços tecnológicos removeram muitos dos aspectos incômodos e defeituosos da fotografia, inerentes tanto à câmera quanto ao ser humano⁴¹. (PIPER-WRIGHT, 2018, p.8)

O conjunto dessas questões indica uma tendência de associar esse tipo de imagem perfeita à qualidade da própria mídia utilizada, tópico relevante para a indústria das tecnologias da imagem. Para além do que se verifica no campo do fotojornalismo, encontramos evidências da relação qualidade/imagem perfeita, por exemplo, na campanha em favor da transição do sinal de TV analógico para digital no Brasil⁴² (e a contenda sobre se a escolha mais adequada era pelo modelo japonês ou norte-americano de TV digital⁴³), e conseqüentemente, uma certa euforia no emprego de câmeras digitais no início desse processo como esforço para elevar o padrão de qualidade dos programas. A “perfeição” da imagem está na reprodução de texturas, volume, na intensidade de cores e luminosidade, sua nitidez elevada. Ainda se sustenta como argumento mercadológico a ideia de que a imagem digital, à medida que aumenta sua resolução, torna-se mais e mais realista. Curiosamente, essa máxima contraria afirmações anteriores de que o digital não tem relação com o real. Tanto possui que atinge o lugar o hiper-real. Quando exploramos uma suposta dicotomia entre o digital e o real (como propunham alguns teóricos), parece que caímos num paradoxo que nos leva a questões que retornam ao âmbito da imagem, independente

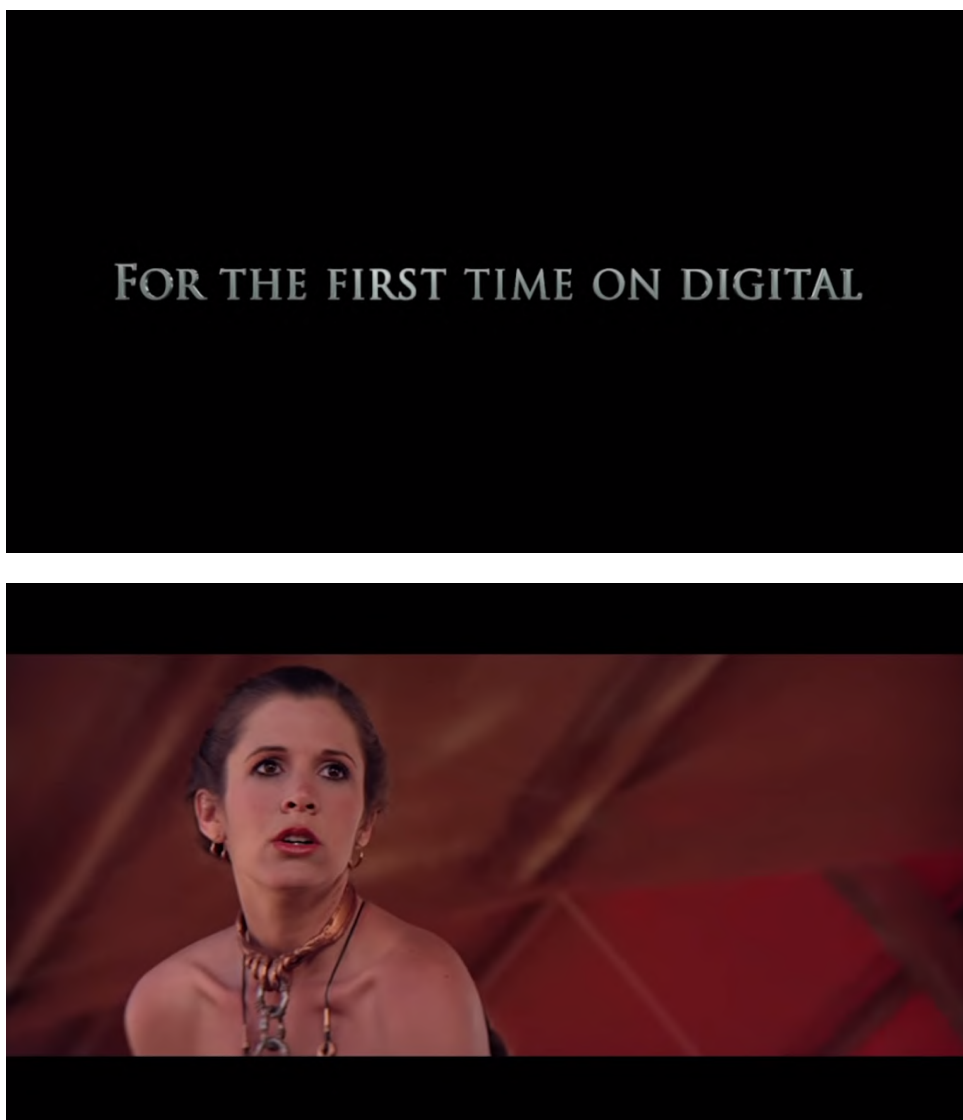
⁴¹ Tradução livre de: “*The technological developments in digital photography since the early 2000s, when consumer digital cameras became widely available, has progressed our image-making skills and outputs in unprecedented ways with the drive toward increased resolutions (megapixels) being a case in point. While the immediacy and screen-based nature of digital photography is the main observable change to photographic practices in the digital era, it is also the case that these technological advances have removed many of the awkward and faulty aspects of photography inherent in both camera and human*”.

⁴² Um exemplo disso são as estratégias utilizadas pela TV Globo para promover a digitalização. Além das inserções durante a programação e informações repassadas nos seus mais diversos programas, produziram-se vídeos com instruções básicas sobre os equipamentos necessários para recepção do sinal, enfatizando a qualidade do sinal (embora não se explique com base em quê a qualidade aumentaria). Ver por exemplo, o vídeo promocional disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=v_ilq4jQQ_8. Acesso em 28/05/2019.

⁴³ O sinal analógico de TV começou a ser desligado em 2018, de acordo com as capacidades técnicas das emissoras nos diferentes estados e cidades brasileiros, ficando disponível apenas o sinal digital. A utilização de tecnologias digitais na produção televisiva já se observava no começo dos anos 2000 (filmadoras, ilhas de edição não linear, computação gráfica, etc). Note-se que esse movimento é acompanhado exatamente de um forte incremento na indústria de equipamentos de TV, que utiliza como principal argumento de venda a relação entre “qualidade da imagem” ou “efeito de realidade” aprimorado, e os parâmetros HD, FULL HD (correspondentes ao número de *pixels* por polegada).

da tecnologia. Uma questão relativa a modelos estéticos perpetuados em algumas instâncias midiáticas – a televisão, o cinema, o fotojornalismo – que servem também aos propósitos da indústria da imagem.

Figura 12 - Trechos do vídeo promocional de lançamento de *Star Wars* em HD





Fonte: Reprodução internet⁴⁴

Ao refletir de maneira crítica sobre o afã de um constante aperfeiçoamento dos resultados, Krapp (2011, p.57) comenta que não podemos pensar linearmente a história dos meios, e que ideias sobre tecnologias baseadas num progresso são complicadas a partir de uma dimensão estética; mas por outro lado, de fato uma noção de “cruza”, ou pureza dos dados nas mídias digitais, corresponde a expectativas crescentes em relação ao aumento da resolução da imagem no campo audiovisual. O cinema também experimentou certo entusiasmo em torno da digitalização como marco de uma imagem aperfeiçoada que traria ao público uma experiência diferenciada. Em 2015, os filmes da série **Star Wars** (que até aquele momento contabilizavam seis produções) foram relançados em formato digital (HD), conforme sinaliza o vídeo promocional (figura 12). Apesar do conteúdo extra (como cenas excluídas do original), enquanto produto cinematográfico, tratava-se exatamente dos mesmos filmes. A conversão para a tecnologia digital é um dado técnico, com seus recursos timidamente empregados para oferecer um produto velho com nova roupagem.

Em filmes como **Star Wars - Episódio I - A ameaça fantasma (1999)** criaram-se efeitos no computador (cenários, personagens) que foram adicionados às cenas gravadas, constituindo um produto que corresponde à conceituação de híbrido de Manovich (2013). Aprofundando essa

⁴⁴ Disponível em: <https://youtu.be/XuNhZ8K4iow>. Acesso em 28/05/2019.

questão, o pesquisador explica que nem sempre o hibridismo se expressa como uma estética através de um estilo colagem, onde a justaposição de elementos diferentes é evidente (MANOVICH, 2013, p.257), ou seja, que nem todos os híbridos nos permitem identificar a presença de elementos de mídias distintas. O que ocorre em *Star Wars* é a união de camadas de material filmado, elementos animados em 2D e 3D, e efeitos gráficos que se misturam dando a impressão de um todo estilisticamente coerente (MANOVICH, 2013, p.259). Tal tendência é particularmente interessante tanto nos exemplos cinematográficos, quanto no campo do fotojornalismo (conforme indicamos), nos quais predomina uma estética de suavidade nas diversas estratégias de manipulação da imagem.

Esses breves exemplos mostram que no âmbito da imagem, há questões que supostamente pertencem aos paradigmas analógico e digital entrando em choque. Se, por um lado, tais imagens diferem muito pouco esteticamente da fotografia e do cinema convencionais, pelos motivos apontados que vêm de uma referência visual anterior – imagens fotoquímicas – até quando há retoques, o esforço dos profissionais é para que não sejam evidenciados. A partir de imperativos éticos, recusam-se os artifícios, a não ser quando usados para um aperfeiçoamento que tende a um velho e conhecido padrão. Assim, imagens atuais se assemelham às imagens antigas. Ou literalmente imitam-nas, reproduzem-nas. Em contrapartida, são artefatos digitais que têm como característica a potência de alteração facilitada, mas os artifícios são aceitos com ressalvas, porque as ideias em torno do que significa, por exemplo, uma imagem fotográfica informativa, parecem mais fortes do que a capacidade de compreender, aceitar e tirar partido de uma ordem visual que oferece novos arranjos, significações e opções formais⁴⁵. Afinal, intervenções e mesmo a ficcionalização não são novidades no campo da imagem.

Nos campos do fotojornalismo e do documentarismo, o contrato entre imagem e realidade, decorrente da função de evidência que a fotografia assumiu desde seus primeiros usos, acaba por impor limites às intervenções. Porém, o que nos chama mais a atenção, é a ideia

⁴⁵ O site de notícias *The Intercept Brasil* utiliza a fotografia como parte de seu conteúdo informativo de maneira bastante criativa, aplicando movimento em imagens originalmente estáticas, alterando cores, utilizando o recurso da fotomontagem, entre outras estratégias que tornam a imagem dinâmica, através exatamente das ferramentas oferecidas pelo paradigma numérico. Ver por exemplo as reportagens “Emprestou seu wifi a um amigo crítico do Doria? Cuidado, ele processou até o dentista de quem falou mal dele” (Disponível em: <https://theintercept.com/2018/10/04/doria-processo-facebook/>), e “Como a eleição de Ronaldo Caiado, do DEM, coloca em risco a Chapada dos Veadeiros” (Disponível em: <https://theintercept.com/2018/09/23/ronaldo-caiado-chapada/>), ambas acessadas em 01/11/18.

implícita de que em caso de manipulações, estas sejam tão refinadas a ponto de que seja difícil identificá-las, reafirmando por um lado a imagem enquanto duplo do referente, ao mesmo tempo em que se nega a condição de artifício que caracteriza em última instância o fotográfico.

A fotografia digital caracteriza-se então por uma “lógica paradoxal”: de um lado tem procedimentos bastante diferentes dos que são a base da imagem fotoquímica, e por outro reforça antigos modos de representação visual (MANOVICH, 1995, p.2). Enquanto se expandiam e se consolidavam – devemos aqui ter em conta que o texto de Manovich sobre o assunto data do começo dos anos 1990 – as tecnologias digitais eram postas em comparação com as imagens anteriores, e também contribuíram para reconfigurar suas funções. Como exemplo, Manovich cita o cinema que atravessava um processo de tendência ao desaparecimentos da película, provocando também uma fetichização do “*film look*”, da sua aparência granulada, desfocada (que remete ao estilo próprio da imagem de base fotoquímica), em contraste com a imagem sintetizada em computador, “muito limpa, muito perfeita” (Idem, p.5).

Dessa forma, a imagem de síntese parece “real demais” e sua referência criativa permanece sendo a imagem fotográfica tradicional (MANOVICH, 1995, p.13). Conforme vimos, o cinema comercial também investe na mesma lógica, empregando formas criadas digitalmente, que quando combinadas a cenas gravadas e à atuação do elenco, mal podemos distinguir o que foi filmado em *set* do material elaborado em computador. Para que a narrativa se torne crível, é necessário que todo o conjunto artificial esteja respaldado numa ideia de realidade correspondente às tecnologias de imagem anteriores.

O uso de filtros nas imagens fotográficas digitais constitui uma outra vertente que põe lado a lado referências visuais analógicas e a estrutura das mídias digitais, imitando a granulação, efeitos de solarização e até o negativo preto e branco⁴⁶. Hoje essas práticas já estão naturalizadas entre os usuários de *smartphones* e aplicativos fotográficos, mesmo que estes sequer tenham conhecido e praticado a fotografia analógica, num estranho revisitar de estilos e modos de tecnologias antigas.

⁴⁶ Uma imagem digital fotográfica em preto e branco já é resultado de uma alteração. Conforme explica Valle (2012, p.45) os sensores de câmeras digitais possuem filtros que captam a informação luminosa em azul, verde e vermelho, e uma imagem em preto e branco é obtida quando se descartam as informações de cor. Ou seja, um equipamento digital não registra diretamente uma foto em preto e branco.

Um caso bastante interessante é o projeto desenvolvido pelo coletivo *Basetrack* (figuras 13, 14 e 15). O grupo formou-se em 2010, por iniciativa do fotógrafo Balazs Gardi, e conta ainda com mais quatro integrantes: Teru Kuwayama, Rita Leistner, Omar Mullick e Tivadar Domaniczky. Gardi é fotojornalista e acompanha desde 2001 o desdobramento da guerra no Afeganistão. Após 2003, Gardi começou a ter dificuldades para comercializar seu material junto às agências e veículos de mídia tradicional porque o tema do Afeganistão começava a sumir da pauta da imprensa – que se focava na guerra do Iraque. O *Basetrack* acompanhou durante seis meses um batalhão com mil fuzileiros norte-americanos, divulgando as imagens na internet (em site próprio e em redes sociais como *Facebook* e *Twitter*). Por meio dessa estrutura, parentes e amigos dos fuzileiros tinham uma fonte de informação, um canal de comunicação para acompanhar a rotina do batalhão.

As imagens produzidas pelo *Basetrack* foram feitas com *Ipphones*⁴⁷, visando o barateamento da produção. Além de fotos, o equipamento podia gravar também vídeos e áudios, além de ser resistente às intempéries do lugar. Fora isso, o *iPhone* oferecia a possibilidade de aplicar às imagens filtros que remetem à estética de antigas *Polaroids* (o aplicativo utilizado foi o *Hipstamatic*), com tonalidades esverdeadas e um efeito que lembra granulação.

Uso câmeras com filme preto e branco, câmeras de plástico chinesas e o *iPhone* é apenas uma versão digital destas câmeras de brinquedo. Tira fotos muito boas e com qualidade. Os *softwares* de pós-produção são aplicativos baratos, como o que usamos, *Hipstamatic*, que custou 2 dólares. O *iPhone* é a minha câmera profissional mais barata, só custou 800 dólares e é uma ferramenta que tem basicamente tudo que um jornalista precisa hoje. (GARDI, online, 2012)

Pelo exposto, a escolha do equipamento se deu por motivos de ordem prática. Mas sobre o uso dos filtros, ou seja, qual a intencionalidade desse artifício, os fotógrafos não falam. Porém, ao discutir sobre o tipo de imagem publicado, Kuwayama afirma:

Evito expectativas ou noções preconcebidas, mas na época em que lançamos o projeto, a contra-insurgência (ou “COIN”, na sua abreviação militar) fora introduzida como nova estratégia no Afeganistão. Um dos objetivos do *Basetrack* era mostrar ao público o que essa contrainsurgência realmente significava, e com o que se parecia na prática. Em última análise, o projeto não era sobre fotografia; era sobre a abertura de linhas de

⁴⁷ *Smartphone* fabricado pela *Apple* desde 2007.

comunicação. Fotografias não eram o produto; eles eram a tática⁴⁸. (KUWAYAMA, online, 2014)

Ao dizer que a fotografia é mais um meio e menos uma mensagem, o fotógrafo reduz a importância das escolhas temáticas e estéticas, em detrimento da função desempenhada pela imagem no projeto: conectar os fuzileiros, suas famílias e amigos. Ou seja, enfatiza o propósito interativo da iniciativa. Na mesma entrevista, ele diz que as fotografias eram eficazes porque as pessoas estavam em busca de qualquer evidência de que seus conhecidos estavam vivos, e interessavam-se por qualquer percepção de suas rotinas no Afeganistão. Por esse motivo, principalmente os retratos eram alvo de muita atenção.

O resultado é uma estranha combinação da visualidade de uma imagem fotoquímica produzida pelo cálculo informático, num esforço de hibridização que não esconde a mestiçagem de referências. No tocante ao conteúdo, o *Basetrack* tanto se aproxima de uma fotografia de guerra convencional, quanto obtém um registro despojado da rotina na zona de conflito, mais próximo da fotografia vernacular – a exemplo do conjunto de imagens que mostram as tatuagens dos soldados norte-americanos (figura 13), um estilo típico da fotografia com intenções de compartilhamento. A concepção e o planejamento do projeto ancoram-se na prática de uma fotografia de guerra, que se articula com a oferta visual agregada ao *Iphone* e a uma cultura visual mais geral, na qual as tendências de assimilações estéticas já se tornaram corriqueiras.

São incontáveis, neste sentido, os aplicativos, atual coqueluche do mundo digital, que se voltam para a fotografia e, o mais interessante, transcodificando para os efeitos programados as respostas visuais que correspondem exatamente ao tipo de imagem entregue pela Polaroid e congêneres. O que é, sob o ponto de vista dos filtros e ajustes, o Instagram, senão vários estilos de texturas, cores e acabamentos que eram comuns à Polaroid? – memória plástica. Mais que isso, agregação de valor simbólico. (SILVA JUNIOR, online, 2017)

⁴⁸ Tradução livre de: “*I avoid expectations or preconceived notions, but at the time we launched the project, counterinsurgency (or “COIN,” its military abbreviation) had been introduced as the new strategy in Afghanistan. One of the goals of Basetrack was to show the public what that counterinsurgency actually meant and looked like in practice. Ultimately it wasn’t about photography; it was about opening lines of communication. Photographs weren’t the product; they were the tactic*”.

Figura 13 - Tattooed U.S. Marines, First Battalion, Eighth Marine Regiment, Helmand Province, Afghanistan (Projeto Basetrack, 2010)



Fonte: Reprodução internet

Figura 14 - Notes on a whiteboard at the command center on Halloween night at Combat Outpost 7171 In Helmand Province, Afghanistan on October 31, 2010 (Projeto Basetrack, 2010)



Fonte: Reprodução internet

É interessante que os efeitos aplicados pelo *Basetrack* podem atualmente figurar como um artifício estético, mas pensadas à luz de sua época, essas marcas visuais da *Polaroid* eram tidas como defeitos. Porém hoje, deslocadas de seu contexto e já dissociadas da ideia de uma fotografia de amadores e de pouco rigor técnico, o “efeito *Polaroid*” reveste-se de uma aura de despojamento, como bem observou Silva Junior (Idem). Uma certa informalidade estética, evocada para combinar com a simplicidade de imagens que funcionam como breves comunicações entre usuários de internet, quebrando um pouco da seriedade da narrativa visual jornalística.

Como aqui o que assistimos é a aplicação desse “estilo *cool*” a imagens que ficam entre o fotojornalismo e a foto vernacular, elas podem ser caracterizadas de híbridos, originados na interlocução entre as propriedades do *software*, e referências de meios anteriores, “traduzidas” em suas ferramentas:

Uma vez que computadores são um ambiente para mídias simuladas e novas, é lógico que eles comecem a criar híbridos. (...) Traduzidas para o *software*, técnicas de mídias físicas, mecânicas e eletrônicas atuam como espécies que possuem uma ecologia comum – nesse caso, um ambiente compartilhado, e uma vez lançadas nesse ambiente, começam a interagir, mudar, e construir híbridos⁴⁹. (MANOVICH, 2013, p.163-164)

Nas fotografias do *Basetrack*, a estética *Polaroid* é revisitada através dos filtros, mas o resultado possui certa estranheza, vinda exatamente desse aspecto “polido” da imagem, criada por aparelhos digitais (aparentemente livres de ruído), que a *Polaroid*, resultante de um processo fotoquímico, normalmente não tem. Quer dizer, embora se busque uma conexão com o visual da *Polaroid*, a natureza emulada da imagem final não é dissimulada, pelo contrário, nós percebemos esse caráter de imitação.

Como na emulação uma parte de um sistema imita e substitui parte de outro sistema, e como o emulo não pode se manter totalmente isolado das características da base do sistema emulador, acontece algo como um contágio de um pelo outro. (...) É justamente esse corpo a corpo das materialidades dos aparatos que retira o sistema emulador de sua condição de transparência e o revela como parte do sistema emulado. Dessa maneira, então, da emulação resulta (...) um corpo impuro, uma imagem engendrada entre o emulador e o emulado. (BAIO, 2016, p. 54)

Baio (2016) explica ainda que, a emulação conserva sempre algo da ordem da incompletude, da imprecisão e da falha, e é nesse sentido que, comparativamente, notamos diferenças entre a produção do *Basetrack* e *Polaroids* antigas⁵⁰. A partir desse *blend* de referências visuais, as fotografias de guerra do Afeganistão caracterizam-se justamente como esse “corpo impuro”, que fica num lugar intermediário entre o digital e o analógico, formatando algo que tenta unir esses dois universos sem contudo, definir-se por um ou outro em maior grau. Na condição de artefatos criados por meio da estrutura de um *software* que reproduz efeitos, texturas e tonalidades de uma mídia analógica, a presença dessas referências de mídias pré-digitais não se faz em seu estado puro ou original (MANOVICH, 2013, p.326). Assim, não se trata de uma simples incorporação de características da *Polaroid*, mas de uma recriação de determinado modo visual, sob os parâmetros de um sistema totalmente diferente. Essas imagens apresentam a

⁴⁹ Tradução livre de: “Once computers became a comfortable home for a large number of simulated and new media, it is only logical to expect that they would start creating hybrids. (...) Translated into software, media techniques start acting like species within a common ecology—in this case, a shared software environment. Once “released” into this environment, they start interacting, mutating, and making hybrids.”

⁵⁰ Peter Krapp (2011) discute o processo de emulação em games recentes produzidos para consoles como Nintendo Wii que recuperam o *design* de jogos dos anos 1980, em 2D, como recurso que termina por estetizar a falha nos ambientes da cultura digital através de uma estética retrô (nos recursos gráficos e sonoros).

estranha condição de lembrarem fotografias da *Polaroid*, mas diferem delas, conformando um híbrido, uma espécie de *Polaroid* digital.

Figura 15 - *Afghan detainee at Patrol Base Talibjan, Helmand Province, Afghanistan* (Projeto Basetrack, 2010)



Fonte: Reprodução internet

De volta às ideias de Manovich a respeito da imagem digital, o autor lembra que independente do que signifique, esta ainda representa a fotografia, remetendo a certas ideias do que deve ser uma fotografia, o que devemos esperar dela.

(...) enquanto a imagem digital promete substituir completamente as técnicas de filmagem, ao mesmo tempo encontra novas funções e valores para o aparato cinematográfico, para os filmes clássicos e a estética fotográfica. Esse é o primeiro paradoxo da imagem digital. (...) o que a imagem digital preserva e propaga são os códigos culturais do filme e da fotografia. (MANOVICH, 1995, p.5)

Quer dizer, se na base mesmo do sistema há uma diferença inegável entre fotografia digital e analógica, a novidade que representa a primeira em termos técnicos se articula com uma

expectativa de produtores, consumidores e espectadores da imagem fotográfica, que (embora não exclusivamente) corresponda às noções de um momento temporal singularizado, de um alinhamento entre objeto e imagem, de que retoques e alterações (se ocorrerem) sejam praticamente imperceptíveis, que haja alguma organização compositiva na tomada da cena cujos parâmetros dominantes sejam o da perspectiva geométrica, e ainda, que seja possível o reconhecimento do referente na imagem. Para Aumont (apud BAIIO, 2015, p.47), quando relacionamos a imagem aos seus modos de produção e consumo, assumimos que a técnica influencia a forma como compreendemos essas imagens, de modo que esse entendimento é atravessado por certas ideias dominantes ligadas à tecnologia utilizada. Essas características são sintomáticas de certa tradição na fotografia (MANOVICH, 1995, p.12) que é uma entre várias, e sempre conviveu com movimentos e práticas que lhe contrariavam. E a imagem digital ainda convive com tais questões.

Considerando que as premissas da imagem informativa, suas relações com a necessidade de reportar fatos, acabam por constranger alterações explícitas e de verossimilhança reduzida⁵¹, acreditamos ser necessário levar o debate sobre as vizinhanças entre analógico e digital para o espaço artístico. Nesse sentido, Antonio Fatorelli (2017) aponta que há uma negociação entre analógico e digital, minando pretensões renovadoras atribuídas ao advento do numérico.

(...) ao simular o dispositivo analógico de registro, a câmera digital passa a incorporar as singularidades da codificação perspectivista e os princípios, materiais e imateriais, tradicionalmente vinculados à cultura visual analógica. Uma decorrência decisiva desse processo de emulação refere-se à particularidade de que, ao perpetuar a dependência dos sinais de luz no momento do registro da imagem, realizada na presença do mundo físico, a fotografia digital incorpora as fabulações relacionadas ao modo de inscrição indicial. (...) Do mesmo modo que as imagens de fatura analógica, também as fotografias digitais encontram-se contaminadas, para usar uma figura cara ao modo de impressão indicial e, nesse sentido, balizadas pela lógica do traço (...). (FATORELLI, 2017, p.66)

Aqui, o autor indica como problema central o registro da imagem que ainda se vincula ao que está em frente à câmera. Isso funda uma noção de correspondência entre imagem/referente, e mesmo quando os fotógrafos promovem intervenções na imagem, fazem-no tentando respeitar convenções de verossimilhança, mimetismo, figuração. Enquanto se mantiver atado ao imperativo do traço indicial, jogando com a transformação de uma imagem anterior, o

⁵¹ Fred Ritchin (2008) discute alguns exemplos de recriações de imagens a partir do computador, e observa que no âmbito do jornalismo e da documentação é necessário estabelecer alguns padrões e limites que não comprometam a informação e a confiança na imagem digital.

digital não instaura uma nova imagem, podendo ser colocado ao lado do modo analógico (FATORELLI, 2017, p.67). Ou pelo menos, não parece o fazer de maneira radical, como esteve no desejo associado a seu surgimento. Essa questão pode ser observada em muitas das fotos compartilhadas em redes sociais, e também na esfera da imagem artística.

O fotógrafo Andreas Gursky realiza montagens que parecem imagens tomadas num único clique. Ele é lembrado por seu entusiasmo em relação à tecnologia, pela manipulação que realiza no material, produzindo imagens que propõem alargar o viés realista da fotografia graças ao aparato digital. O alemão trabalha com fotografias em grande escala de paisagens ou cenas que discutem o consumo, a economia e seus efeitos na atualidade – a exemplo de **Amazon** (figura 17). É importante lembrar que ele está ligado à tradição artística da Escola de Dusseldorf, onde sob orientação de Bernd e Hilla Becher vários profissionais consolidaram a “estética inexpressiva”⁵² (COTTON, 2013). Nesse sentido, seu trabalho apresenta características documentais valendo-se da tecnologia digital para potencializar um olhar ampliado e objetivo sobre os temas abordados.

Hoje em dia, uma foto sua tem em geral dois metros de altura e cinco metros de largura. Seus trabalhos constituem objetos que se impõem, imagens que nos fazem parar o que estamos fazendo (...). As fotografias se valem de tecnologias tanto novas como tradicionais (por exemplo, ele usou câmeras de formato grande para obter o máximo de clareza e depois recorreu à manipulação digital para refinar a imagem) com uma fluidez que, até então, tinha sido exclusiva da fotografia comercial em publicidade. (COTTON, 2013, p.83)

A dimensão das imagens – levando o observador a tomar distância para perceber a cena em sua totalidade – é um elemento importante de significado, o que não impede quem queira de se ater ao grande conjunto de detalhes das fotos (por conta da alta resolução)⁵³. E foi para atingir uma grande escala que recorreu ao computador. Em imagens como **Love parade** (figura 16), juntou digitalmente fotos capturadas em separado. São composições de situações que nunca

⁵² Para detalhes sobre a fotografia inexpressiva alemã, bem como sobre a influência de movimentos como a Nova Objetividade e os trabalhos documentais de August Sander para seu desenvolvimento, ver Cotton, 2013, p.81-113.

⁵³ Cf. Manatakis, Lexi. *The photographer who offers a God's-eye view on our world*. **Revista Dazed**. Disponível em: <http://www.dazeddigital.com/art-photography/article/38965/1/photographer-andreas-gursky-gods-eye-view-on-earth-hayward-gallery>. Acesso em: 14/07/18.

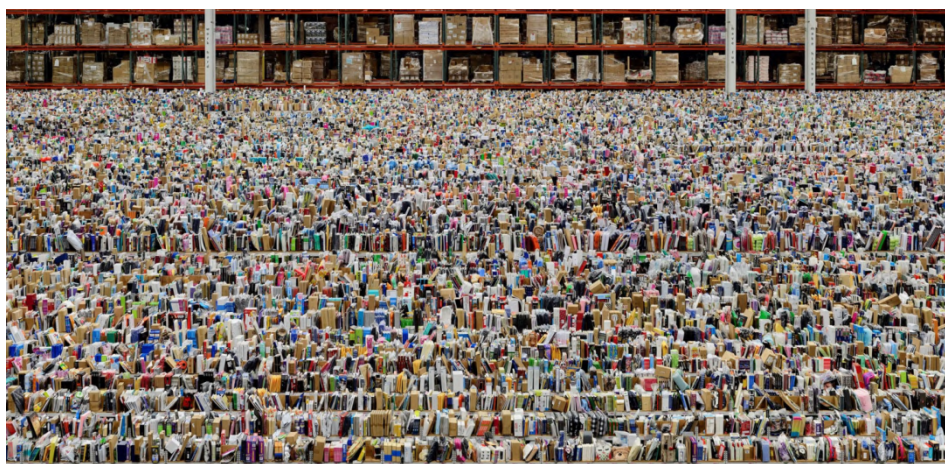
ocorreram da maneira como são exibidas. Realidades que existem especificamente enquanto imagem. Como toda fotografia.

Figura 16 - *Love parade* (Andreas Gursky, 2001)



Fonte: Reprodução internet

Figura 17 - *Amazon* (Andreas Gursky, 2016)



Fonte: Reprodução internet

O trabalho de Gursky apresentado aqui, embora possível pela operação de “colagem” de mais de uma imagem via computador, utiliza como elementos constituintes fotografias

registradas de maneira convencional, e promove a junção das partes de forma cuidadosamente sofisticada, sutil, que não deixa ver as emendas. *Love parade* mais parece uma fotografia aérea feita com uma super câmera, capaz de manter os mais ínfimos detalhes da cena.

Tais operações de montagem feitas pelo computador se reportam a uma estética marcada pela suavidade e pela continuidade, nas quais as fronteiras entre elementos distintos são apagadas, em vez de enfatizadas (MANOVICH, 2001, p.142), como pode ser visto também na fotografia *A sudden gust of wind (after Hokusai) (1993)*, de Jeff Wall (figura 18). Nela, está retratada uma situação pouco provável, porém plausível. A montagem é inspirada numa pintura japonesa e mostra algumas pessoas surpreendidas por uma ventania. Os personagens são atores fotografados previamente; os papéis que voam foram replicados várias vezes para aumentar a sensação de desordem. A sutileza dessas “emendas” é marcante. Uma perfeita ilusão. Para Fontcuberta (2010, p.100), Jeff Wall e outros artistas da era digital valorizam o computador como instrumento produtor de sentido, porém as manipulações que promovem são dissimuladas, correspondendo à lógica testemunhal da qual em várias situações a fotografia se vê dependente.

Como diz Ritchin (2008, p.17), “(...) uma fotografia pode ser considerada um menu a ser tocado ou clicado, ou simulado (embora a cena representada talvez nunca tenha ocorrido, e possivelmente não ocorreu mesmo), ou seus zeros e uns podem ser transformados em qualquer outra coisa”. O mesmo autor compreende o que acontece na fotografia como sintomático de uma sociedade que busca cada vez mais a excelência e o aperfeiçoamento de habilidades, alterando os próprios códigos. Quer dizer, através de mudanças na base informativa das coisas, mas que na aparência são imperceptíveis. O conjunto da imagem corresponde a parâmetros de uma cena tomada espontaneamente, como um instantâneo de um fotógrafo atento o suficiente para capturar o momento exato em que o vento carrega os papéis diante de quatro personagens surpresos.

O que parece é que a lógica do numérico e sua natureza criativa e calculada vão nos dar essa realidade fotográfica numa plástica própria, que possui algo de hiper-real, – já que o hiper-real é mais próximo da fotografia convencional (MANOVICH, 2013, p.260) – pois é resultado de uma visão aperfeiçoada – maquínica, automatizada. Porém, o diferencial trazido pelo sistema digital por vezes é utilizado jogando apenas com essa plástica “muito limpa”, “muito real”, sem questionamento a respeito de dimensões que envolvem a fotografia, como o tempo e as formas,

experimentando com seus limites, para que de fato novas visualidades se apresentem. O digital nem sempre sugere maneiras de repensar a fotografia para além de um esquema visual que revisita o “recorte do mundo”. As imagens são mesmo bastante ambíguas. Enquanto se valem da articulação cuidadosa de elementos, constituindo-se como verdadeiras montagens (sem à primeira vista, denunciarem-se como tal), elas conceitualmente põem em debate a natureza intrínseca da imagem em geral que é tratar-se de uma elaboração, de uma construção, uma “segunda realidade” (PARENTE,1993). E desse modo devem habitar a esfera do possível. Por outro lado, plasticamente elas não diferem tanto de imagens anteriores realizadas sob o pensamento de que a fotografia está sob a regra do instantâneo, carrega um viés testemunhal, evocando em último caso o registro que pode sempre ser revisitado de algo que esteve diante de alguém com uma câmera. Ou, com vimos a respeito do uso de filtros que recuperam estéticas analógicas, a fotografia digital atua na chave da remediação, criando situações em que as imagens trazem formas visuais anteriores retrabalhadas pelo dispositivo, e deixam explícita a sua natureza emulada.

Figura 18 - *A Sudden Gust of Wind (after Hokusai)* (Jeff Wall, 1993)



Fonte: Reprodução internet

Num estudo sobre as imagens digitais, Cesar Baio (2015) faz uma retomada do pensamento teórico sobre o termo “dispositivo”, mostrando que as tradições e modelos de pensamento contaminam as técnicas, para além do atributo de ineditismo que o surgimento de

uma nova tecnologia parece carregar⁵⁴. A partir de apontamentos de vários autores, percebe-se que os dispositivos podem transmitir através de seus aspectos técnicos formas de entender o mundo e modelos estéticos reforçados, e/ou enfraquecidos na prática artística, o que se relaciona com a ambiguidade encontrada nos trabalhos de Wall e Gursky. Ou que a imagem digital tida não como unidade, mas como a estrutura de *software* que lhe dá corpo, pode servir à criação de formas específicas que decorrem do cruzamento de referenciais estéticos alheios ao ambiente digital (como no caso dos filtros e aplicativos).

Há dois aspectos levantados nesse debate (que o autor faz a respeito do cinema, mas que utilizamos aqui em favor da fotografia): a noção de que o dispositivo presta-se ao registro do mundo e o mascaramento da presença e articulações que ocorrem no seu interior (transparência da máquina), ambos aspectos naturalizados pelo espectador. Esses elementos aparecem relacionados nas obras citadas há pouco, que empregam a tecnologia digital a serviço de marcos ideológicos da imagem indiciária, “traço do real” (DUBOIS, 2012). Montam cenas que se alinham ao modelo realista que decorre do registro direto do mundo e valem-se da transparência (os processos no dispositivo não são detectáveis). Reafirmam, assim, as “heranças ontológicas e epistemológicas” (BAIO, 2015, p.48) dominantes nos séculos XIX e XX.

Na seara dos que empregam o digital ainda ligados à epistemologia da imagem fotoquímica, Valle (2012) realizou um levantamento bastante interessante sobre o comportamento dos “fotógrafos migrantes”, aqueles que entram no mundo da fotografia digital utilizando-a numa correspondência com padrões técnicos comuns no paradigma analógico. Através de entrevistas, ela demonstra, por exemplo, as frequentes comparações entre *pixels* e grãos, entre o negativo e o CCD, entre o padrão ISO e a resolução das câmeras digitais, que atestam a incompreensão da natureza distinta dos sistemas, e assim impedem os usuários de renovarem a linguagem visual. Outro ponto interessante indicado na pesquisa é que toda uma gramática utilizada por *softwares* e comandos do universo da imagem digital – a exemplo do *Photoshop* e *Lightroom* – remete a processos analógicos como pintar, clarear, borrar, desfocar, associados a parâmetros óticos, materiais e químicos. Esse conjunto de ferramentas utilizado no tratamento das fotografias

⁵⁴ No mesmo livro o autor faz uma interessante distinção entre dois usos do termo “novo”: o primeiro marca uma oposição a algo velho, que se torna ultrapassado, e o segundo é a compreensão do novo como maneiras originais e diferentes de utilizar algo já conhecido, ou seja, reinventar, reposicionar o velho em novas articulações, estratégias. Essa última compreensão está bastante próxima de nossa maneira de discutir os aparecimentos e sobrevivências das mídias analógicas da imagem.

estabelece “(...) um padrão de ordem, impedindo o desenvolvimento de novas linguagens e induzindo o fotógrafo a uma produção condicionada, distante da exploração de novas possibilidades do numérico” (VALLE, 2012, p.60). A pesquisadora atesta que não raro os fotógrafos usavam os mesmos recursos, repetindo certas modalidades estéticas:

(...) a distância entre o programador e o fotógrafo usuário do programa é enorme. Enquanto a diferença entre os programas feitos para usuários descomprometidos (não-fotógrafos) e para fotógrafos (que se pretendem criadores) são mínimas. E mais: a diferença de habilidades exigidas para explorar programas entre os não-fotógrafos e os fotógrafos também é mínima. (...) Os artistas, desbravadores de novas linguagens fotográficas, se igualam a usuários quaisquer, quando estão diante do *Photoshop* e do *Lightroom*, por exemplo. Usam os mesmos filtros e presets. Apertam os mesmos botões. Produzem os velhos e repetidos efeitos e imagens padronizadas. (VALLE, 2012, p.97)

Baio (2016) nota que uma estratégia adotada pela indústria para mascarar as disparidades entre os sistemas analógico e digital é o fato de as câmeras digitais emularem fisicamente as analógicas; na medida em que a formação e entrega da imagem são desconhecidas, estando invisíveis aos nossos olhos, é compreensível os usuários acreditarem que praticamente não há diferenças significativas na passagem de um modo de registro para o outro. Quando o dispositivo ecoa em sua própria estrutura a tecnologia que promete superar, curiosamente o usuário repete o modo de usar típico do equipamento “obsoleto”, acionando comportamentos e estéticas padronizados.

Em decorrência dos pontos abordados, percebemos que há certa continuidade de aspectos estéticos na passagem do analógico para o digital. Que as distinções de natureza entre os sistemas não fundam necessariamente e sempre, uma renovação de modos visuais, fazendo com que interroguemos o que permanece e o que se modifica, para além do imperativo tecnológico na imagem.

Lister (1995, p.20-21) faz uma crítica ao pensamento sobre certo impacto revolucionário do digital, e afirma que não há uma ruptura clara entre este e a antiga fotografia analógica porque mesmo que se tenham novas estruturas produtoras, usos e ferramentas, isso tem que ser negociado junto a ideologias e convenções de uma cultura fotográfica. Para nós, esse arcabouço cultural a que o autor se refere é um conjunto de ideias que vai paulatinamente sendo posto e confirmado, desde o surgimento da mídia fotográfica através de uma estética que procura

sublinhar certas especificidades. Marcas formais das quais vários artistas não se apartam, contribuindo na elaboração da própria história do campo e para o destaque mais pronunciado de alguns movimentos e estilos, bem como de artistas que correspondem através de suas obras a esses parâmetros de visualidade.

Ao mesmo tempo em que reconhecemos mudanças nos parâmetros de circulação e transmissão, uma disposição facilitada às reconfigurações e hibridismos mediante conexões com fontes escritas, sonoras e também visuais proporcionando novos meios de interação⁵⁵, à onipresença da imagem em espaços que diluem as fronteiras entre privado e público, uma tendência maior à intencionalidade comunicativa dessa imagem disponível em ambientes virtuais (em detrimento de seu papel como artefato constitutivo de uma memória), devemos notar que há interrogações no campo da fotografia que permanecem válidas, e talvez por isso algumas continuidades são observadas. Para Soulages (online, 2017), ao lado de capacidades típicas do digital e novos usos dessa modalidade de imagem, dentre as quais ele destaca a fluidez da circulação, há pessoas que fazem com a mídia digital o mesmo tipo de imagem que realizavam com dispositivos analógicos⁵⁶. Além disso, as preocupações que cercam o fotográfico são “suas relações com o real, o sujeito, o fotografável, o espaço, o tempo”, e elas permanecem válidas na cultura digital tanto quanto para a imagem fotoquímica.

O que interessa de fato é como essas problemáticas são articuladas, trabalhadas à luz de tecnologias específicas e suas ferramentas, como num sentido processual depois de obtido “um negativo” ou uma “matriz digital” (SOULAGES, online, 2017), a imagem pode ser algo diferente de um mero registro, colocar-se além de uma proposta unicamente testemunhal. Ser explorada para gerar significados, ideias, sensações diversas.

⁵⁵ Ritchin (2008) indica alguns exemplos de projetos desenvolvidos na internet com material fotojornalístico que promoviam uma interlocução entre internautas e profissionais, incluindo material multimídia. Ver em especial Ritchin, op. cit., p. 96-139.

⁵⁶ Fontcuberta (2010) acredita que entre os usuários comuns, a diferença de uso entre dispositivos fotográficos analógicos e digitais é praticamente igual, ficando a cargo dos artistas as experiências mais interessantes de renovação da imagem.

3.2.2 Tão longe, tão perto: comparações

Kevin Robins (1995, p.38) indica aproximações entre analógico e digital, explicando que a relação entre fotografia e pensamento cartesiano (racionalista) percebe a mudança tecnológica numa linha evolutiva, com anseios de aperfeiçoamento e sofisticação da imagem que se traduzem num ideal de liberar o *medium* de “impurezas”, e que uma noção de “revolução digital” leva esse projeto cartesiano a um estágio elevado. A fotografia química e a digital compartilham a preocupação com um tipo de imagem, um padrão que será melhor alcançado com a emergência de novas ferramentas tecnológicas. Esse pensamento cria uma hierarquia entre velho e novo, fazendo deste último uma cura para as incapacidades do primeiro. O digital teria a capacidade de ultrapassar o analógico, ser de alguma forma superior a ele na tarefa de produzir imagens.

O problema é que estabelecer essa dicotomia impede-nos de perceber que se troca uma tecnologia por outra sem que se modifiquem algumas concepções em torno da imagem. Quando não se observa cuidadosamente se (e como) o contato com dispositivos que engendram uma maneira diferente de lidar com o mundo traduzem essa relação para a forma de conceber imagens, interferindo no que pensamos, sentimos, compreendemos a respeito delas e o que fazemos com elas. À medida que o paradigma digital entra em cena apenas para aperfeiçoar ideias já assentadas na fotografia de base química, como podemos celebrar seu poder inovador, revolucionário? Mais adiante, o pesquisador britânico observa:

(...) significativas não são as novas tecnologias e imagens em si mesmas, mas o reordenamento do campo visual em geral e a reavaliação das culturas da imagem e tradições que elas evocam. É notável que boa parte da discussão mais interessante sobre a imagem agora se refere não aos futuros digitais, mas, na verdade, ao que pareciam até recentemente mídias antigas e esquecidas (o panorama, a *camera obscura*, o estereoscópio); de nossa posição vantajosa pós-fotográfica, tais mídias de repente adquiriram novos significados, e a reavaliação delas é agora importante para entender o significado da cultura digital. Nesse contexto, parece produtivo pensar, não em termos de descontinuidades e disjunções, mas, sim, com base em continuidades, através de gerações de imagens e através de formas visuais. (ROBINS, 1995, p.45)

Aqui, Robins convoca a repensar a convivência entre imagens fotoquímicas e digitais na tentativa de identificar o que realmente estas últimas apresentam. Podemos tomar sua proposta num sentido mais abrangente, pois ele já apostava que a imagem contemporânea num sentido mais geral se distingue pela diversidade de modos, práticas, ferramentas, e indagar: que caminhos

os tensionamentos de tradições no campo visual já ocorriam nas mídias analógicas? E como eles vêm sendo mantidos vivos, de que maneira e por quais motivações são mantidos sobretudo nas práticas artísticas? É possível identificarmos nas estratégias da arte contemporânea um marco comum que encerre o debate divisionista entre analógico e digital? Até que ponto a tipologia do *medium* é a questão relevante para artistas interessados na experimentação com as tecnologias? Onde podemos encontrar um marco conceitual que funcione como denominador estético na promoção de uma imagem experimental que se vale de tecnologias diversas da imagem? De que maneiras a produção contemporânea mantém ativa uma reflexão que contraria esses paradigmas clássicos da imagem, ultrapassando a divisão analógico/digital em favor de estéticas que não obedeçam apenas ao marco indexical?

Parente (1993) também faz uma ressalva ao fato de a imagem de síntese ser vista como uma oposição radical ao regime da representação. No que denomina “amnésia da história da arte” (Ibidem, p.21), ele lembra que movimentos de confrontação a modelos dominantes sempre foram observados no campo artístico. O cinema experimental, a videoarte, a pintura impressionista, o pontilhismo, as obras de Godard, Tarkovsky, Resnais são exemplos de alternativas ao modelo da representação⁵⁷. E há aí um problema quando a transição para o digital assume o papel de condensar uma trajetória de afirmação de tradições formais hegemônicas, em vez de promover verdadeiras rupturas nos modos de pensar e realizar imagens, utilizando para isso seus próprios modos estéticos, conceituais e técnicos: “ou o virtual é uma imagem-acontecimento, uma imagem-devir, ou é apenas uma determinação técnica sem interesse. Ou melhor, uma determinação técnica interessada na reprodução social das representações dominantes” (PARENTE, 1993, p.22). Em texto datado de 2009, Parente convoca-nos a pensar que o virtual não se opõe a um suposto real entregue pelas tecnologias fotoquímicas, mas que ele se torna interessante para o campo da imagem quando figura como ponto de interrogação das ideias de verdade, ligadas aos modelos representativos, que de fato são puras ficções⁵⁸. Num outro

⁵⁷ André Parente faz referência ao raciocínio de Deleuze (2005; 2018) sobre o cinema da “imagem-movimento” baseada na lógica de ação-reação (estabelecida pela força da montagem, da mobilidade da câmera, da contiguidade entre tempo-espço), e produções da “imagem-tempo” que indicam o enfraquecimento dessa lógica, abrindo-se a tempos heterogêneos e sobrepostos na narrativa (o sonho, o devaneio), características das obras de Resnais, Antonioni, entre outros. Na transição da imagem-movimento para a imagem-tempo há uma ruptura com a narrativa clássica do cinema, ou seja, do modelo da representação.

⁵⁸ Cf. Parente, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: Maciel, Katia. **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2009, p. 23-47.

momento de reflexão, questiona uma afirmação bastante comum nos debates a respeito da imagem digital:

Porque muita gente diz o seguinte: quando eu produzo uma imagem de síntese que é fruto de uma simulação computacional, essa imagem de síntese não diz mais respeito a uma realidade preexistente. No entanto, ela tem a ver ainda com o processo de representação, ao contrário do que se pensa. Por quê? Porque se eu testo um protótipo virtual, eu não faço mais um protótipo de carro que é físico, eu faço ele virtualmente e testo ele num computador. Mas se ele vai funcionar depois, é porque justamente esse protótipo virtual representava uma série de fenômenos físicos. (PARENTE, 2009, p.169)

As observações desses teóricos estão alinhadas com nosso objetivo de deslocar um pouco o debate sobre analógico/digital feito em bases notadamente técnicas, para reposicioná-lo em direção às proposições estéticas. Ou seja, tentar perceber em que medida a emergência de novas bases tecnológicas serve para chacoalhar modelos de visualidade, resvalando em procedimentos e experiências singulares no campo da imagem. Ao mesmo tempo, apontamos uma convivência entre essas obras (que são objeto de nosso interesse) e trabalhos que ainda se relacionam com padrões de visualidade que eram até o surgimento das novas mídias, atribuídos quase que unicamente às mídias analógicas.

Apontamentos de outros pesquisadores também estabelecem alguns pontos de interrogação nessa direção. Rogério Luz (1993) indica que não há uma diferença radical entre analógico e digital pois pensando no modelo da perspectiva centralizada, ele já propõe uma interpretação do mundo que cria imagens sob um parâmetro científico (geométrico). Qualquer imagem regida pela perspectiva renascentista já é uma virtualização bidimensionada à luz de uma convenção, e aí imagens digitais e analógicas são igualmente criações orientadas por modelos científicos; o que difere é o modelo imposto em cada época e como a imagem incorpora seu discurso.

Reafirmo que as novas imagens são um sintoma, entre muitos, de um determinado estado de cultura em que a prevalência da imagem, resultado de sua importância cognitiva, em especial na arte e na ciência, revela uma tradição problemática marcante em nossa civilização desde o Renascimento. Não é o mundo real, mas a maneira de inventar o mundo possível que aqui interessa, e não apenas uma perspectiva estética, mas também ética e política. (LUZ, 1993, p.54)

Para o autor as mudanças tecnológicas embora saudadas como ferramentas para liberar a imagem do real, continuam fazendo referência a ele sob o ditame de um modelo científico de organização, de direcionamento do olhar, e como isso pode impedir a oxigenação dos modos de criar. Essa compreensão entra em acordo com as análises de Weissberg (1993), para quem toda época possui simulacros e maneiras de interpretar, e a simulação quando faz o real parecer aquilo que não é, já trabalha com a ilusão de profundidade causada pela perspectiva geométrica, remontando ao que fazia a pintura *trompe-l'oeil*. Zylinska (2017a, p.15-17) acompanha-os na percepção de que a própria visão é um processo historicamente construído, já que é mediado por dispositivos que sugerem um incremento dessa capacidade (o que conforma uma artificialidade inerente também à produção de imagens), e são elaborados com base em relações científicas entre máquinas e corpos. Ritchin (2008), assim como outros teóricos já apresentados aqui, elenca características que a fotografia digital tem como pontos fortes, entre elas não-linearidade, não-sincronicidade, abstração, possibilidade de autoria múltipla, e a reconfiguração de tempos diferentes, mas olhando para experiências realizadas ao longo da História da fotografia, tais questões já se colocavam para os artistas, sendo trabalhadas como ponto de origem de um pensamento sobre os limites e expansões do meio fotográfico. O mesmo autor reconhece que se por um lado a publicidade e a moda estiveram mais abertas às possibilidades trazidas pela imagem digital, nas artes e na documentação a investigação da tecnologia fez-se mais tímida. Acrescente-se que segundo ele, a “hiperfotografia” (digital) além de mais facilmente criada, veiculada e refeita, provoca modos temporais mais elásticos, antagônicos ao “momento decisivo” pinçado de um contínuo, à imagem estática que conforma um objeto palpável e que carece de instantaneidade – que corresponde ao analógico (RITCHIN, 2008, p.142).

O julgamento do autor para estabelecer uma distinção que valoriza o novo em detrimento do antigo, leva em consideração principalmente os efeitos de distribuição decorrentes da maneira de se produzir a imagem, sem contudo entender que ideias de congelamento do tempo, da imagem única e restrita ao paradigma do clique sem modificações do material capturado, não são marcos exclusivos da tecnologia analógica, mas de um tipo de interpretação da fotografia. Não foi o surgimento do digital que oportunizou o intercâmbio entre fotografia e outras artes, ou a exploração de regimes temporais que oscilam entre estático e móvel, mas para Ritchin (2008, p.180-182), a fotografia convencional possui uma temporalidade contínua, pouca abertura para a ambiguidade – estaria de certa forma presa à ideia de retratar uma verdade – e

frente ao digital, restaria para ela o reconhecimento de ter servido à documentação histórica e possuir uma singularidade comparável à da pintura.

Ao lado do entusiasmo em relação ao potencial de interatividade e autoria compartilhada de produção, Ritchin acredita que num ambiente multimídia a fotografia beneficia-se do uso mais democrático traduzido na oferta de conteúdo mais igualitária, plural e qualitativa do ponto de vista informativo. Nos seus argumentos há uma crença na força política que a imagem fotográfica pode adquirir nessa conjuntura de digitalização, mas de uma perspectiva estética esse debate é pouco explorado.

As contribuições desses autores levam a crer que colocar em debate os sistemas analógico e digital é um exercício de compreender e pontuar características diferenciadoras, e paralelamente manter uma atenção a questões onde se verificam continuidades. Em outras palavras, as mudanças técnicas e epistemológicas que acompanham a passagem do analógico para o digital nem sempre significam o abandono de convenções assentadas em nossa cultura visual, embora apareçam trabalhadas pelos artistas a partir de chaves discursivas do paradigma digital.

3.2.3 Arqueologia da mídia e investigações do *medium*

São importantes para a análise proposta nesta tese a busca de caminhos teóricos que na área da comunicação contribuam para relativizar essa hierarquia entre meios analógicos e as “novas mídias”. Ao mesmo tempo em que diversos dos artistas que integram nosso *corpus* seguem trabalhando com mídias analógicas e digitais, num interessante cruzamento que beneficia o campo da estética, interessam-nos perspectivas capazes de apaziguar o debate que prioriza certos dispositivos em detrimento de outros. Assim, destacamos o papel da abordagem arqueológica da mídia. As ideias de autores como Jussi Parikka (2012) e Siegfried Zielinski (2006) a respeito de uma continuidade entre tecnologias demonstram não apenas uma crítica à supervalorização do progresso técnico, mas propõem observar como mídias antigas e novas se assemelham em seus propósitos, mesmo que separadas no tempo. Se Lévy (Ibidem), por exemplo, utilizou o hipertexto para falar de como formas de comunicação antigas podem se condensar num dos principais elementos da cibercultura, para Zielinski (2006, p.49) a internet

também é local de convivência das mídias anteriores, que permanecem em uso, não sendo completamente abandonas por força da informática.

A partir da recusa de apontar tendências dominantes, meios hegemônicos ou mais eficientes, a abordagem arqueológica da mídia sugere compreender a tecnologia num sentido não-evolucionista, adotando então uma compreensão relacional dos meios, de uma constante hibridização entre velho e novo (GANSING, 2016). Através do resgate histórico de várias experiências desenvolvidas em épocas distintas (séculos XVII, XVIII, XIX), Zielinski (Ibidem) demonstra que autômatos, instrumentos musicais de estrutura extremamente sofisticada, códigos desenvolvidos para ocultar informações, dispositivos de produção de imagens e fantasmagorias entre outras invenções, possuíam as mesmas funções das tecnologias audiovisuais e informáticas atuais: registrar o mundo concreto, dar forma ao invisível, compor e reproduzir sons, criptografar dados, fazer cálculos, enviar e receber informações, comunicar à distância, etc.

Além desses nomes diretamente ligados ao campo da arqueologia da mídia, consideramos a notável contribuição de pesquisadores como Lev Manovich e seus estudos de *software* (2013), através de sua reflexão a respeito do computador como dispositivo capaz de reposicionar características de mídias físicas, ao mesmo tempo em que agrega atributos típicos dos sistemas informáticos. Essa questão que perpassa toda a discussão proposta pelo estudioso russo, tem grande relevância no debate em que nos inserimos no tocante aos movimentos estéticos ligados à imagem. A noção desse caráter dual do computador/*software* incorpora o pensamento arqueológico da mídia ao afirmar uma ligação, por exemplo, entre mídias físicas – pintura, o cinema, a fotografia, a escrita – e os processos realizados pelo *software*, que nos ajuda a compreender não apenas a relação entre códigos visuais realistas e os usos dos dispositivos digitais, mas também a apropriação de diversos estilos e marcas desses meios analógicos por *softwares*, dedicados à manipulação da imagem na contemporaneidade.

Também a já citada proposta em torno da “fotografia não-humana” desvia-se de uma ênfase na tipologia da mídia, para focar-se nas formas de apropriação dos diversos dispositivos e materiais que se constituem em imagens, pensando a fotografia como uma prática vital. A partir de uma compreensão biológica e geológica da fotografia, ela estabelece que o universo de suas imagens é povoado de artefatos nos quais a luz se registra, inscrevendo-se em suportes os mais variados: “O reconhecimento do papel formativo da luz através de diferentes períodos (em

fósseis, impressões, fotogramas, *frames* de negativos, e imagens digitais) também nos ajuda a levar o debate para além do binarismo analógico-digital” (ZYLINSKA, 2017a, p.7). Assinale-se que esta abordagem é bastante interessante, pois na medida em que enxerga certa autonomia dos dispositivos de imagem, abre caminho para a consideração de estéticas não-convencionais, acionadas pela experimentação com a própria mídia.

A perspectiva da arqueologia da mídia também ecoa uma vontade de olhar para o passado das técnicas, ou melhor dizendo, para as técnicas do passado em busca de novos caminhos criativos. “Não procuremos o velho no novo, mas encontremos algo novo no velho” (ZIELINSKI, 2006, p.19). Essa atitude é sintomática dos/das artistas incluídos em nosso *corpus* que se voltam para redescobrir técnicas antigas da imagem (como *pinhole*, *camera obscura*, daguerreótipo, panorama, diapositivo) sem traços de saudosismo, mas em busca de experiências que possam reinventar códigos e metodologias, ou mesmo para o uso de dispositivos de imagem analógicos ou eletrônicos em conjunto com o computador. Acreditamos que encarar o universo da imagem contemporânea através de uma perspectiva arqueológica da mídia, permite-nos considerar igualmente fértil todo um conjunto de obras que aproveita tecnologias antigas e novas da imagem, para indicar como estas são apropriadas em favor do viés “experimental” (LENOT, 2017) do fotográfico. Nesse sentido, alguns estudiosos e estudiosas partindo de uma visão mais horizontal das mídias, convocam a reconsiderar dicotomias tão marcadas entre analógico e digital; Cruz e Oliveira (2009) indicam a importância demasiada atribuída aos aspectos técnicos na teorização sobre a fotografia digital, fazendo com que as diferenças encobrissem as continuidades, ao mesmo tempo em que as teses de indexabilidade permaneciam bastante associadas ao paradigma analógico. As autoras acrescentam que, por força do digital, abrem-se novas possibilidades de compreensão da imagem, e ao mesmo tempo se pode repensar a mídia analógica.

Fatorelli (2017) faz observações que nos orientam a pensar em uma pluralidade estética mais alinhada com aberturas da própria fotografia, independente da mídia empregada. Para ele, a imagem fotográfica tem uma dupla condição que a faz por vezes aproximar-se do referente, e outras vezes apartar-se dele, e partindo de experimentos variados no âmbito do próprio dispositivo acaba por gerar uma realidade própria, centrada em processos técnicos. Podemos aqui enumerar rapidamente alguns nomes que utilizando exclusivamente ou não materiais fotográficos, acabaram desenvolvendo trabalhos que nos ajudam a pensar essa condição maleável

da imagem que vai do figurativo ao abstrato: Paolo Gioli, Andy Warhol, Marey, Jacques-Henri Lartigue, Geraldo de Barros. Esses artistas buscaram investigar os limites e vizinhanças entre fotografia e outros modos visuais, brincando com as formas, o tempo, as luzes, os materiais. Construída em torno de uma função “apresentativa”, em detrimento de uma função “representativa”, a fotografia se vale de práticas como a apropriação de outras imagens, a criação de cenários específicos para serem registrados pela câmera, a tomada de empréstimo de modos de outras artes como cinema, pintura, performance, teatro e literatura (FATORELLI, 2017), tendências que ganharam corpo e hoje seguem como marcas significativas da produção contemporânea. Esse espaço é coabitado pelas mídias analógicas e digitais, com propostas de uso exclusivo, mas também de cruzamentos.

Também Zylinska (2017a), quando propõe uma definição de fotografia como processo de registro da luz por meio de diversos aparatos (câmeras, *scanners*, satélites, e corpos vivos), afirmando que esse processo é de “tradução” e não de “transcrição”, apaga a necessidade de uma diferenciação entre sistemas analógicos e digitais, e propõe ainda que a imagem fotográfica seja aceita como algo novo, uma realidade específica, e não uma réplica do mundo concreto. Todas essas observações ajudam-nos a lançar um olhar sobre trabalhos recentes com ênfase nas experiências com os meios e na articulação entre eles.

Andreas Müller-Pohle é um artista alemão cujo trabalho desenvolve uma pesquisa crítica em torno deste viés “representativo” da imagem, discutindo a arraigada ideia de que aquela guarda correspondência de semelhança com o mundo material. Ele reconhece que ainda muito da produção em digital não passa de “simulações e kitschificações de imagens analógicas” (MÜLLER-POHLE, 1996), e problematiza o *status* realista tanto em projetos de base analógica quanto digital, o que está de acordo com as afirmações a respeito de uma abertura ao múltiplo ser inerente ao fotográfico.

Em *Digital Scores (after Nicéphore Niépce)*, de 1995–1998 (figuras 19 e 20), ele digitaliza a clássica *View from the window* (Joseph Nicéphore Niépce, 1826). A informação contida na paisagem retratada através de um método físico-químico dá origem a um montante de sete milhões de *bytes*, que traduzida em dados binários é distribuída em oito partes. O que vemos é literalmente a informação que a imagem carrega, num diálogo irônico que põe lado a lado o símbolo pioneiro dos esforços do pensamento científico para fixar visualmente o mundo – o

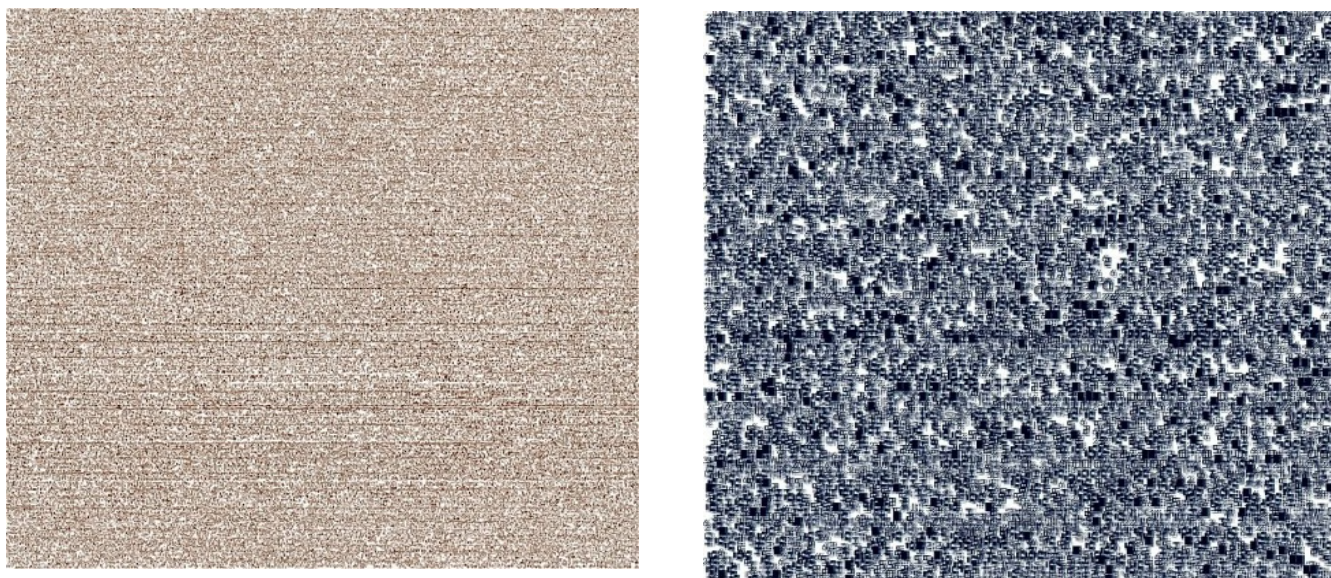
palpável, o acabado, o material – e sua total desmaterialização num conjunto disforme, abstrato, sem nenhuma relação estética como aquilo que o originou. O computador atua como ferramenta que expõe a estrutura mesma dos códigos com os quais opera⁵⁹. A obra ***Digital scores*** é informação pura, e demonstra uma disposição do artista em conceituar o próprio meio; a imagem de Niépce é o ponto de partida para uma reflexão sobre a fotografia em geral, e os resultados são decisões estéticas da máquina (BATCHEN, 2002, p.177).

No projeto ***Cyclograms (1991-1994)*** (figuras 21 e 21a), a ideia básica também parte de imagens previamente selecionadas para criar algo diferente. Várias fotos são picotadas e os pedaços jogados num recipiente que contém revelador fotográfico. O interior do recipiente é revestido com papel fotográfico. À medida que tudo se mistura, os pedaços de imagens vão manchando o papel, criando fotogramas. Novas imagens surgem por meio da destruição das anteriores. Método e materiais analógicos são empregados num processo de reciclagem, onde o resultado final é uma surpresa, e o substrato original desgarrou-se de seus contextos, intenções e usos. Esse rearranjo é alheio à centralidade de um dispositivo de registro, pois a presença da câmera ficou lá atrás (nas fotos retalhadas), sendo relativizada em relação aos demais materiais empregados (o revelador, o papel). Há ainda uma liberdade envolvida no processo de obtenção das imagens que se assenta num certo nível de descontrole: “Em muitas das obras de Müller-Pohle, o acaso assume uma função importante no vir-a-representar pictórico que termina em indeterminação, isto é, quando a imagem testemunha pictorialmente uma reação de maneira imprevisível⁶⁰” (VON AMELUNXEN, 1999, tradução nossa).

⁵⁹ Müller-Pohle tem outro trabalho que resulta da interface analógico/digital: a instalação *Analog-Digital Mirror* (2004), na qual a imagem capturada por uma câmera de vídeo perde a forma e transforma-se em números e letras de acordo com o movimento de quem interage com o sistema. Disponível em: <http://muellerpohle.net/projects/analog-digital-mirror/>. Acesso em 19/09/2018.

⁶⁰ Tradução livre de: “In many of Müller-Pohle’s works chance assumes an important function in the pictorial coming-to-be that ends in indeterminateness, that is, when the image pictorially testifies to a reaction in an unforeseeable manner.”

Figuras 19 e 20 - *Digital scores I e Digital scores IV* (Andreas Müller-Pohle, 1995-98)

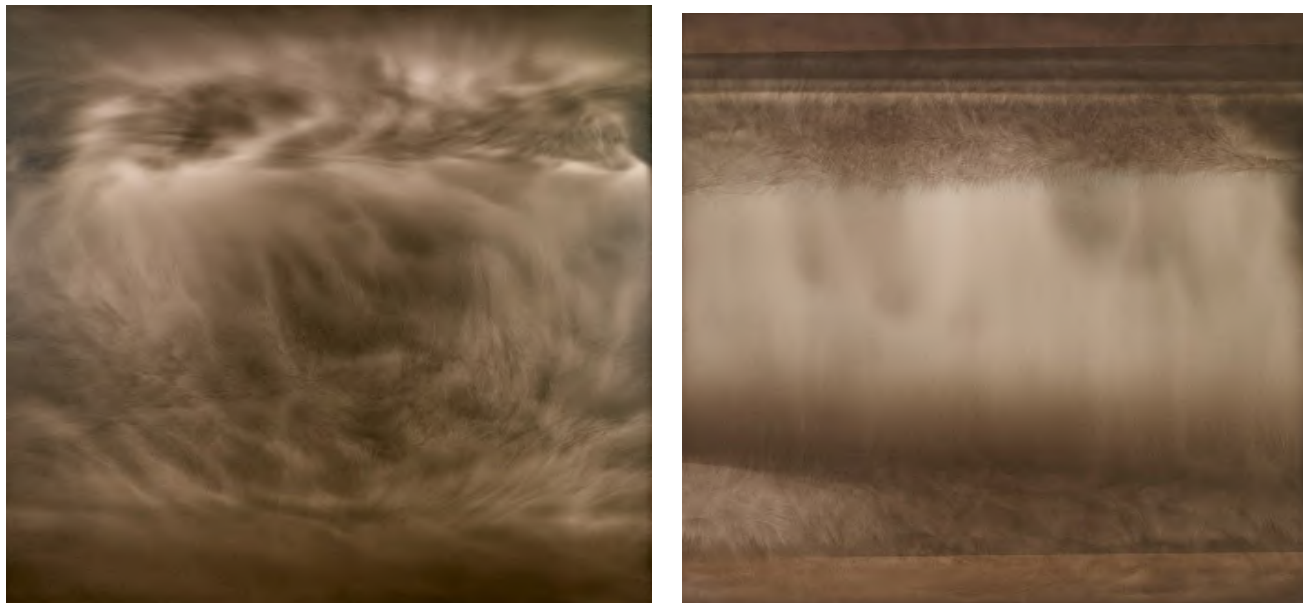


Fonte: Reprodução internet

A obra do alemão exemplifica uma forma de pensar a fotografia como artefato que pode se reinventar contrariando modelos ou regras de procedimentos ligados à própria tecnologia, que por sua vez contribuem para revisitar, sob diversas metodologias, paradigmas sempre caros à imagem, conforme nos lembrou Soulages (online, 2017).

Junto a ele podemos colocar todo um grupo de artistas que em vez de contentarem-se em reafirmar o debate em torno do mimetismo, da veia testemunhal da imagem, preferem experimentar com equipamentos e conceitos, produzindo uma estética implicada pelos rearranjos do próprio dispositivo. Há um despojamento na elaboração da imagem ligado a um fazer dotado de curiosidade, mais interessado em deixar que os materiais se misturem sem controle rígido, e seu valor reside também no elemento surpresa.

Figuras 21 e 21a - *Cyclograms* 5.2.1994 (Andreas Müller-Pohle, 1994)



Fonte: Reprodução internet

O que parece seguro apontar é que, no campo da imagem, mídias analógicas, eletrônicas e digitais compartilham um espaço de convivência e utilização em diferentes práticas, que vão do âmbito artístico ao vernacular, com empréstimos e (re)posicionamentos que acontecem sobretudo pela maleabilidade própria da fotografia. Ao mesmo tempo, esforços de repensar alguns paradigmas básicos da fotografia – sua condição de imagem única, fixa e mimética entre outras questões – não são exclusivos das mídias digitais, nem tão pouco são catalisados apenas quando elas surgem. Eles já se verificavam entre alguns pioneiros da fotografia⁶¹, portanto num momento em que o digital sequer sonhava aparecer, e são revisitados por artistas que na atualidade trabalham também com a mídia analógica. De maneira mais generalizante, parece que o espaço da fotografia contemporânea é afetado pela convivência entre formatos com tendências tanto de hibridização, de contaminações, de empréstimos e reposicionamento de paradigmas e estéticas,

⁶¹ Fatorelli (2006) faz referência ao movimento pictorialista, ao *flou* das fotografias de Julia Margaret Cameron, e dos movimentos da vanguarda europeia da década de 1920 como exemplos de confrontação de uma fotografia “purista e direta”, um debate que se aprofunda em outros textos do autor.

quanto de fetichização de estéticas antigas e da ressignificação de tecnologias vistas como obsoletas, e de técnicas clássicas da imagem, num movimento que vai das alianças aos afastamentos com a mesma fluidez.

Contudo, parece que o reconhecimento de uma atitude mais crítica ao *medium*, como algo capaz de influenciar a busca por novas estéticas além da representação, é algo que se torna mais presente no debate acadêmico e artístico a partir exatamente do entendimento paralelo de que: 1) a fotografia é plural, mas sua história tem zonas de sombra por vezes negligentemente exploradas, principalmente no diálogo com outras artes da imagem; 2) a tônica de abertura do fotográfico é uma característica que já vinha sendo demonstrada, passando a ser aceita com mais evidência porque a discussão a respeito do que caracteriza a fotografia retorna, à medida que vai se instituindo o paradigma digital, e se procura desvendar o que muda e o que permanece das teses clássicas que conformam a teoria do meio.

4 RUÍDO, ERRO E IMAGEM

“E aquilo que nesse momento se revelará aos povos
Surpreenderá a todos não por ser exótico
Mas pelo fato de poder ter sempre estado oculto
Quando terá sido o óbvio” - Um índio, Caetano Veloso

4.1 FOTOGRAFIA É RUÍDO PARA ALÉM DE ESPECIFICIDADES TECNOLÓGICAS

O exercício de revisitar ideias e paradigmas que marcam a história da imagem, em busca de pontos cruciais para alguns teóricos no momento de emergência da cultura numérica, tem um sentido prático que sustenta nossa crítica a um discurso de ruptura, servindo para reconhecer juntamente a alguns pesquisadores aqui citados, que há em grande medida uma continuidade de processos e formas visuais, conectando as tecnologias fotoquímicas e digitais. Reconhecido esse caráter (em diversas práticas de hibridismo, apropriações, emulações, remixagens), que orienta o pensamento sobre a imagem na direção das continuidades, dos atravessamentos e das contaminações, pode-se também evocar uma revalorização de práticas clássicas da imagem, contribuindo para a um movimento de afirmação de toda uma estética marcada pela emergência do erro, do ruído, do acaso, do imprevisível como elementos criativos. Um emprego crítico e não convencional de técnicas da imagem fotoquímica e do computador na realização de obras que centram sua potência em desconstruir noções associadas à “forma fotografia” (FATORELLI, 2013), ao “*photographic standard*” (ZYLINSKA, 2017a), com seus parâmetros de enquadramento rígidos, iluminação correta com equilíbrio de luz e sombras, e nitidez marcada. Traços alinhados ao viés mimético da imagem, com raízes na construção perspectivista da realidade.

É interessante notar que, o foco recente nas noções de erro e ruído emerge junto às considerações sobre o paradigma digital, e a partir dos estudos de vários pesquisadores

(HAINGE, 2013; NUNES, 2011; FELINTO, 2013; KRAPP, 2018) começa a ser considerado questão essencial para criação artística neste ambiente. Mas aqui, embora reconhecendo essa valorização como questão fortemente ligada à cultura dos artefatos informáticos, queremos afirmar as noções de erro e ruído tomadas como potências estéticas também nos trabalhos realizados a partir de mídias fotoquímicas. Ou seja, se inicialmente houve uma preocupação em diferenciar obras realizadas com equipamentos analógicos e digitais, buscando traços de uma certa estética diferencial – tratada como hiper-realista, apontada como desvinculada do mundo concreto, ou ainda como pertencente ao âmbito da pura simulação de uma inteligência maquina – hoje vemos o reposicionamento do debate sobre as materialidades (enfoque trazido pelo campo das materialidades da comunicação), e a partir disso, podemos entender como a percepção do ruído é na verdade a inscrição, o traço da materialidade que compõe as mídias, sejam elas digitais ou analógicas. Para nós, é especialmente relevante o fato de que o tema do ruído, como resultado de experiências diversas com tecnologias da imagem, vem horizontalizar possíveis separações entre as mídias analógicas e digitais, pois parece convergir nas práticas artísticas que aparecem em nosso trabalho. Na medida em que manifestam o desejo de extrair das técnicas, materiais e equipamentos, resultados pouco convencionais, assistimos ao emprego de mídias “obsoletas” em meio à cultura digital, e também à exploração conjunta de tecnologias digitais e analógicas em obras de estéticas híbridas e de viés fortemente experimental, por vezes são difíceis de rotular.

Hainge (2013, p.211) – um dos autores principais na abordagem aqui proposta sobre as relações entre ruído e imagem – lembra que as teorias de indexicalidade consideraram a fotografia essencialmente um produto de suas tecnologias, desconsiderando singularidades e a multiplicidade das práticas inscritas na historiografia do meio, e propõe discutir uma ontologia da fotografia apostando em sua “natureza expressiva”, “polimorfa”, sem necessitar da separação entre analógico e digital. Para ele, já não fazem mais sentido as distinções desse tipo. Ao detalhar sua proposta, e como atentar para o ruído na fotografia, afirma:

Concebida dessa maneira, não há porque estabelecer uma relação necessariamente indexical entre realidade externa e imagem fotográfica dessa realidade, nem uma divisão ontológica entre fotografia analógica e digital (...). O ruído é expresso em toda fotografia, se este for tomado como expressão específica da operação geral pela qual a

imagem se torna uma distribuição de zonas diferenciais. Mas nem todas as fotografias trazem esse aspecto expressivo da imagem num mesmo grau⁶². (HAINGE, 2013, p.234)

É importante delimitar que, para o autor, o ruído expõe uma relação diferencial tanto do ponto de vista da feitura da imagem (seus arranjos, apropriações de elementos diversos, manipulações, recriações, hibridismos, etc), quanto da percepção desses procedimentos, já que a imagem na qual o ruído é notado tem a capacidade de bagunçar modelos perceptivos estabelecidos. É por isso que quando nos reportamos aos trabalhos de Wall e Grusky, buscamos contrastá-los com as experiências de Müller-Pohle, na medida em que estas últimas nos parecem atingir esse lugar das imagens com nível de ruído mais evidente. Ou melhor, onde o artista parece compreender o ruído como princípio originário de uma estética, e que isso decorre de uma aproximação extrema da matéria formadora da imagem. Enquanto as fotografias de Wall e Gursky, principalmente, resultam de várias manipulações, elas continuam filiadas a um modelo visual que prioriza o conteúdo e uma “estética da transparência supostamente livre de ruído” (HAINGE, 2013), ao passo que Müller-Pohle constrói a obra em torno da própria informação que forma é a substância da imagem. Hainge também entende que a analogia direta entre imagem e referente esconde o processo, e o ruído na sua análise é essencialmente um fenômeno processual, ou seja, que se revela em meio às experiências com a mídia que o produz.

Especificamente no capítulo que dedica à fotografia, Hainge sugere que seu estudo seja feito a partir do tema do ruído, atentando para este como marca dos processos envolvidos na elaboração da imagem, e sem preocupações com a correspondência entre referente e imagem que tanto interessou alguns pensadores clássicos da fotografia. Se o ruído é o ponto de partida da investigação a respeito da imagem fotográfica, a tecnologia utilizada, bem como a divisão entre analógico e digital tornam-se menos importantes, pois a imagem começa a ser observada como lugar de exploração, de artifícios que caminham na direção da abstração, em detrimento da verossimilhança. A imagem seria um espaço de reflexão sobre o mundo, seus sujeitos e a própria tecnologia, com cada uma dessas instâncias tomadas conjuntamente. A partir do momento em

⁶² Tradução livre de: “*Conceived of this way, there is no reason to posit a necessarily indexical relation between an external reality and the photographic image of that reality, nor an ontological divide between silver-gelatin and digital photography (...) Noise, of course, is expressed in every photography, if noise is taken to be the expression specific to the operation by which the image comes to be as a distribution of differential zones. But not every photography makes us attend to this expressive aspect of the image to the same degree*”.

que recusa as distinções analíticas baseadas no tipo de tecnologia empregado, Hainge aproxima-se de Flusser (2011;2008), para quem o universo das imagens goza de uma autonomia e singularidade não associadas à reprodução fidedigna do mundo, possibilitando olhar para a fotografia a partir de seus processos.

O que acho importante sobre esses *insights* é que permitem uma reflexão sobre a fotografia como modo particular de produção da imagem que é capaz de ultrapassar a divisão entre fotografia baseada em filme e digital, de uma maneira que não pode ocorrer se nos fixamos nos aspectos fotoquímicos da foto tradicional ou, na transcodificação que ganha espaço com a digitalização da imagem. Na verdade, o que Flusser nos indica, acredito, é que a fotografia longe de ser uma manifestação do real é meramente a arte da composição da imagem, do arranjo de cores ou tons em um espaço bidimensional. Como tal, a fotografia está sempre preocupada com seu próprio status enquanto uma mídia visual, mesmo quando tenta ser um **documento** e apaga a si mesma num esforço para falar sobre o mundo de uma maneira transparente⁶³. (HAINGE, 2013, p. 213)

O autor segue argumentando que a fotografia é uma mídia essencialmente ruidosa, que relaciona (em favor da expressividade) a subjetividade humana e a objetividade tecnológica, e que nem a subjetividade humana nem a objetividade da máquina são puras; a primeira é contaminada pelos princípios da tecnologia e a segunda, é semi-autônoma, dobrando-se frequentemente às interferências humanas no seu funcionamento (HAINGE, 2013, p.226). O cerne dessas afirmações nos conecta de novo a Flusser, que pensa os vínculos entre “aparelhos” e seres humanos na linha de um intercâmbio positivo, embora cheio de descontinuidades. Para o filósofo tcheco é nessa simbiose que está a chave da criação mais libertária frente aos “programas” já instituídos nos aparelhos, pois ele enxerga um espaço de negociação por meio da

⁶³ Tradução livre de: “What I think is important about these insights is that they enable a reflection on photography as a particular way of producing the image that is able to bridge the divide between film-based and digital photography in a way that cannot be done if one fixates on the photochemical aspects of traditional photography or, on the flipside, the transcoding that takes place in the digitization of the image. Indeed, what Flusser’s points indicate to us, I feel, is that photography, far from being a manifestation of the real, is merely the art of image composition, of arranging colours or tones in two-dimensional space. As such, photography is always concerned with its own status and being as a visual medium, even when tries to be a document and struggles to efface itself in order to tell us something transparent about the world”.

ideia de “jogo”. São as estratégias adotadas pelos fotógrafos experimentais⁶⁴ na condição de jogadores que vão nos revelar então o coeficiente de ruído das imagens.

Influenciada também pela visão flusseriana da ligação entre seres humanos e os dispositivos, Zylinska (2017a) propõe uma filosofia pós-humana da imagem fotográfica, na qual ressalta a importância de todo um universo imagético forjado pelo desempenho autônomo de máquinas criadoras de imagem. Drones, aparelhos de raio-x, câmeras do *Google Earth* e *Google Street View*, a microfotografia, o *scanner*, o *QR code*, ou mesmo acoplagens desenvolvidas para captura sem a perspectiva ocular humana⁶⁵ fazem parte desse universo de equipamentos responsáveis por caracterizar a fotografia-não humana. A partir do que propõe Flusser sobre o automatismo e programa dos aparelhos, Zylinska afirma ainda que na verdade toda fotografia possui uma dimensão não-humana, que em sua opinião tem de ser explorada para contrapor-se à noção de imagem como mera reprodução do real: “(...) essa abordagem é um desafio à orientação típica da teoria fotográfica para a indexabilidade, a representação e a preservação de traços da memória. Ela também chama atenção para os esforços não-representacionais da criação fotográfica⁶⁶” (ZYLINSKA, 2017a, p.4).

Ora, se nosso foco se volta para a emergência do ruído na imagem contemporânea, fica difícil manter um debate que ainda aposte em especificidades conectadas a um pensamento que entende as imagens a partir de diferenças nitidamente demarcadas entre as tecnologias. Claro que podemos apontar ruídos que são inscrições das características de determinados meios, mas pensar neles em termos de exclusividades, como se fosse possível identificá-los somente em obras realizadas por meios analógicos ou digitais não é o caso.

⁶⁴ Utilizamos aqui a expressão “fotógrafos experimentais” no sentido senso comum de artistas que promovem experiências diversas com as tecnologias da imagem, contudo, assinalamos que o próprio Flusser (2011) utiliza esses termos no mesmo sentido empregado aqui para falar dos indivíduos capazes de confrontar o “programa” do “aparelho”.

⁶⁵ A autora dá interessantes exemplos de projetos nesse sentido, destacando a criação de pombo-câmera (1908). Cf. Zylinska, 2017, p.16-17. Podemos acrescentar a este exemplo, o documentário *Leviathan* (Lucien Castaing-Taylor & Verena Paravel, 2012) que propõe a imersão no ambiente de uma embarcação de pesca; o filme tem diversas imagens capturadas por câmeras deixadas no chão do convés, mergulhadas na água, ou posicionadas para registrar o movimento sobre as ondas do mar, para referir respectivamente, o ponto de vista de peixes, aves, do navio. O trailer do filme está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ADiDMEnDmTQ>. Acesso em: 04/11/19.

⁶⁶ Tradução livre de: “*Through this framework, it challenges the typical orientation of photography theory toward indexicality, representation, and the preservation of memory traces. It also shifts attention to the non-representational acts of photographic creation*”.

Parece importante no escopo de nossa pesquisa, compreender que muitos dos artistas aqui citados estão interessados em técnicas analógicas da imagem, tanto pela afinidade que possuem em manipular insumos, materiais e equipamentos, como pela possibilidade de recolocar um interesse pela questão da materialidade em seus trabalhos. Além de imprimirem a esse uso de tecnologias “obsoletas”, um olhar bastante conectado aos modos de operar e sentir de uma sociedade que se comunica, trabalha e se expressa em rede. Não se verifica uma atitude saudosista ou romantizada frente aos dispositivos, mas o emprego criativo que os submete aos usos mais diversos e, em vários casos, as obras demandam ferramentas e estratégias trazidas pela cultura digital.

Desse modo, o tom geral é das alianças entre estéticas, máquinas, sistemas, visões de mundo que atuam na criação artística no campo da imagem, de uma maneira às vezes anárquica e desapegada de preocupações com a especificidade do *medium* utilizado. Ao mesmo tempo, esse olhar tardio para modos de fazer da imagem já datados pode constituir uma estratégia crítica aos automatismos embutidos nas práticas da imagem, como lembra Fontcuberta (2010):

A recuperação de meios e de uma estética já “superada” se legitima com um novo uso crítico que ironiza precisamente os objetivos programáticos que guiaram esses meios e essa estética. O que antes era um acidente, agora é um efeito voluntário. Os defeitos se transformarem em signos intencionais faz parte de uma evolução da consciência. Trata-se, sem dúvida, da saída para um processo de esgotamento e saturação paulatina. (FONTCUBERTA, 2010, p.71)

Esse é o intuito mais específico desta tese: demonstrar que há uma tendência no campo da imagem apontando para a reflexão sobre paradigmas clássicos a partir da exploração das tecnologias, de investigações artísticas dirigidas aos próprios meios, e que podemos compreendê-las esteticamente a partir dos conceitos de “ruído” e “erro”. Essas concepções, tomadas num sentido de pluralidade formal, atingem igualmente as obras realizadas no trânsito entre dispositivos analógicos, eletrônicos e digitais; desterritorializam os lugares do cinema, da fotografia, do vídeo, da pintura; e em alguns casos, contribuem para (re)afirmar o lugar da materialidade no campo da comunicação. Ao que parece, a tônica da imagem contemporânea está nas constantes operações de negociação, de articulação de materiais e dispositivos, da

investigação do *medium* guiada pelo acesso e criação compartilhados, e dessa maneira, a mídia analógica não resulta sepultada. Ela é revisitada, articula-se com o computador, ou mesmo sozinha enquanto artefato físico, está inserida em estratégias artísticas características de uma sociedade que se relaciona por meio do intercâmbio, das trocas culturais, do fluxo informativo em rede.

Para tanto, o mapeamento busca identificar as recusas às “teses essencialistas” (FATORELLI, 2003), exemplificada pelo trabalhos de diversos artistas onde se destacam: a compreensão da imagem como artifício a ser trabalhado numa via processual de etapas com especial reconfiguração da materialidade (em contraposição à uma noção automatizante); uma atitude que incorpora acidentes e resultados imprevistos como instâncias criativas; a recuperação de técnicas antigas como o *pinhole*, a câmara escura, o daguerreótipo, bem como experiências alternativas e não industriais com químicos laboratoriais; a exploração de temporalidades através de longa exposição, e de tempos elásticos; a desconstrução de formas (do referente) em direção à abstração por meio de negativos e *pixels*; o aproveitamento dos erros do sistemas informático para a construção de obras artísticas; a criação de sistemas híbridos que põem em jogo diferentes aparatos numa investigação dirigida à própria mídia, a elaboração de estéticas e formas desconectadas de uma necessidade representativa.

4.2 DISPUTAS ONTOLÓGICAS

Um dos temas centrais que atravessa os debates propostos nesta tese é o conceito de ruído, analisado aqui principalmente através das contribuições de Hainge (2013), que buscou identificar alguns traços definidores do ruído em obras pertencentes a diferentes campos artísticos. O tema do ruído vem recebendo atenção de outros pesquisadores aos quais nos reportamos ao longo de nossas análises, porém a ênfase maior no estudo de Hainge deve-se ao fato de que este propõe uma abordagem ampla do assunto, discutindo-o a partir de objetos variados como a música, o cinema, a literatura e a fotografia, e articulando esses objetos com questões da filosofia, da teoria da comunicação, da estética, da linguagem cinematográfica, da ontologia fotográfica. O pesquisador australiano compreende o ruído como conceito e também como um fenômeno observado em qualquer dinâmica onde se ateste um movimento diferencial, afastado de normatizações hegemônicas. Assim, seu pensamento funcionará aqui como conjunto

de ideias centrais, o que não impede que os textos nos quais o tema do ruído aparece associado a termos como “falha” e “erro” (NUNES, 2011; KRAPP, 2011;2018; FELINTO, 2015; BALLARD, 2011; MENKMAN, 2010; PIPER-WRIGHT, 2018, ABRAÃO FILHO, 2018), e cujas abordagens estão mais especificamente relacionadas ao universo da cultura digital, sejam evocados para auxiliar a reflexão, tendo em vista que essas terminologias partilham um sentido comum – de desvio, instabilidade, desorganização, ruptura de paradigmas – ligado a processos que executam um movimento de afastamento de padronizações.

Ressalte-se que, todos esses autores e autoras investigam como o ruído, o erro e a falha tornam-se elementos de partida para a criação artística, em detrimento de uma reação que primeiro nega, para depois (tentar) excluir sua presença. Esse entendimento do ruído, como lugar produtivo na perspectiva da arte, constitui questão relevante em nossa pesquisa. Como veremos ao longo do texto, a partir das obras apresentadas, o experimento com as tecnologias da imagem as mais diversas, faz emergir formas variadas de ruído.

Hainge (2013) localiza algumas das primeiras tentativas de abordagem do tema do ruído no século XX, associadas aos trabalhos de artistas e movimentos no âmbito da música⁶⁷, articuladas por sua vez, à ideia de incorporação na criação musical de “atonalidade, dissonância, explosões, tossidos, arranhados, retorno sonoro, distorção, falhas” (HAINGE, 2013, p.2). O assunto ainda é bastante associado ao universo musical. Nesse sentido, poderíamos acrescentar ao conjunto de elementos ligados ao ruído, além de sons gerados pela tecnologia utilizada, os barulhos gerados no próprio ambiente onde se executa a performance musical, (base por exemplo, da peça **4’33”** de John Cage).

Ballard (2011, p.61) é um pouco mais específica, quando indica que as preocupações a respeito dos problemas entre informação e ruído remontam ao final da 2ª Guerra Mundial, quando matemáticos, engenheiros e físicos tentavam desenvolver sistemas de controle e comunicação perfeitos. Embora não consideremos necessário procurar um marco inicial para as reflexões a respeito do tema (outros pesquisadores já o fizeram), parece seguro apontar que o aprimoramento das tecnologias de informação e de sistemas inteligentes no século XX trouxe o

⁶⁷ Especialmente Luigi Russolo, John Cage e a *musique concrète*. Sobre esses artistas ver os capítulos *The (not so) noisy elephants in the room* e *On Noise and Music*, em HAINGE, Greg. **Noise matters: Towards an ontology of noise**. London: Bloomsbury, 2013.

ruído como “problema” para muitas esferas científicas, fazendo deste período histórico um momento de especial interesse no assunto.

Essas breves observações já sugerem duas questões a serem consideradas para o debate. A primeira é que, inclusive para os artistas citados – e devemos ter em conta que essa ideia torna-se dominante e senso comum – o ruído é compreendido numa oposição à música; como entidades separadas, ruído não é música e, assim, eles não se misturam. A essa premissa, o estudo de Hainge opõe-se fortemente. Para ele, embora o caráter desagregador e transgressivo seja inerente ao ruído enquanto marca conceitual, este não pode ser tomado como uma intromissão externa, uma sonoridade totalmente estranha. O ruído integra a estrutura expressiva do meio onde se manifesta, e não se distingue pela capacidade de surgir e desaparecer, pois está sempre presente. O problema é que ele nem sempre é notado (constituindo assim um problema de percepção). Se pensarmos nas obras de artistas como Sonic Youth⁶⁸, Björk⁶⁹, Kraftwerk⁷⁰, Metá Metá⁷¹ ou Oval⁷² – somente para citar alguns, e essa lista pode aumentar e modificar-se toda vez que esta tese seja lida por alguém diferente – que se utilizam largamente de objetos “não-musicais” e de sons originados pelo uso não programado de instrumentos convencionais, ou materiais como microfones e amplificadores, é possível determinar onde termina a música e onde entra o ruído? Esses artistas apropriam-se de sonoridades variadas e geradas através de diversos recursos, em composições onde o ruído flui como parte de uma massa sonora completa, uma energia que atravessa um sistema ou um corpo, porém sem ser estranho a ele. Peter Krapp (2018)⁷³ comenta que o *glitch*, o *feedback* e o *click* são elementos importantes do aproveitamento de resultados gerados pelo imprevisível no ambiente sonoro, demarcando seu apelo estético, embora afirme (ao

⁶⁸Grupo de rock alternativo norte-americano que iniciou suas atividades na década de 1980, permanecendo ativo até meados de 2011. Com influências de John Cage, Velvet Underground, Patti Smith entre outros, sua música é referência para artistas da década seguinte, com destaque para os também norte-americanos do Nirvana.

⁶⁹Cantora, compositora, produtora, instrumentista e atriz islandesa que antes de seguir carreira solo integrou a banda Sugar Cubes, ativa entre os anos 1980-1990. Seu trabalho incorpora elementos de jazz, música eletrônica, trip-hop, entre outros gêneros.

⁷⁰Kraftwerk é uma banda alemã de música eletrônica que surgiu nos anos 1970, conhecida pela sonoridade criada a partir de sintetizadores, computadores e equipamentos desenvolvidos pelos próprios integrantes do grupo. Não raro, suas músicas falam da vida urbana e da tecnologia.

⁷¹Metá Metá é um grupo brasileiro formado em São Paulo, cujas músicas articulam instrumentos como guitarra, bateria, metais e percussão. Em atividade desde 2008, seu trabalho pode ser colocado junto ao de uma safra de artistas recentes como Passo Torto e os trabalhos solo de Rodrigo Campos e Kiko Dinucci (integrante do Metá Metá). Esses últimos, por sua vez, são influenciados por nomes como Tom Zé, Arrigo Barnabé e Itamar Assumpção na maneira de compreender a criação musical como algo a ser reinventado, por meio dos materiais, etc.

⁷²Grupo alemão de música eletrônica experimental, considerado um dos expoentes da *glitch music*.

⁷³Luersen, Eduardo Harry; Maschke, Guilherme Malo. Erro e ruído na tecnocultura contemporânea - Entrevista com Peter Krapp. *Galaxia*, n. 39, set-dez., 2018, p. 15-22.

contrário de Hainge) que o progresso técnico seja capaz de banir o ruído, que é nesses casos, reintroduzido pela intencionalidade dos artistas.

Ao tratar da oposição entre música e ruído, Hainge lembra o manifesto de Luigi Russolo (*Art of noise*, 1913)⁷⁴, compositor italiano ligado ao Futurismo, que investe numa tentativa de falar sobre o tema do ruído e acaba por afirmar essa mesma divisão. O problema do manifesto seria que como parte da proposta estética futurista, ele distinguia claramente som e ruído, o que significava também uma tentativa de contenção do ruído⁷⁵. A mesma crítica é feita pelo autor à proposta de John Cage (na peça *4'33"*, já citada), que embora estimulando uma atitude mais participativa da audiência como elemento de construção da própria obra, reproduz a ideia de que o ruído necessita ser “convertido” em algo mais palatável (ou melhor dizendo audível), para então ser integrado ao trabalho musical.

Tais exemplos revelam um ponto que se deve ter em mente na questão do ruído: perceber que sua conotação negativa nasce dessa leitura de sua presença como algo estranho ao sistema que ele tende a desagregar. Ainda no âmbito musical, tido como sonoridade errática, às vezes desagradável e criadora de desconforto, o ruído provoca uma necessidade de expurgo. Esse movimento de negação acaba permeando não só algumas leituras na área da música, mas também no cinema e na fotografia, como demonstra Hainge (Ibidem) ao longo de seu livro, afirmando sempre que a exclusão do ruído é na verdade impossível.

Em nossas análises seguiremos o entendimento de Hainge (2013), considerando o ruído não como externalidade intrusiva, mas como parte constitutiva dos processos envolvidos na relação artistas/aparatos, sobretudo nas aparições do ruído relativas às materialidades empregadas. Interessam-nos os experimentos, agenciamentos, perversões, realizados nos mais diversos insumos e equipamentos que venham a expor o ruído na imagem. Entendemos que ao submeter as tecnologias a experiências que muitas vezes contrariam suas funções originais, muitos artistas estão deixando entrever em seus trabalhos um interesse genuíno pelo caráter

⁷⁴ Sobre o manifesto ver *Art of noises*, em: <https://www.unknown.nu/futurism/noises.html>. Acesso em 16/04/19.

⁷⁵ Russolo criou instrumentos que imitavam sons diversos (sirenes e carros acelerando, por exemplo) que para ele, representavam os ruídos da vida urbana no século XX. Os “*intonarumori*”, ou “entoarruídos”. Cf. Abraão Filho, Claudio Luiz Cecim. **O avesso da comunicação: Estética e política do ruído na cultura digital**. (tese de doutorado). Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2018, p.45-50.

dissonante que a imagem pode assumir. Ao pressionarem os materiais de que dispõem, abrem margem para que o ruído possa revelar-se através de elementos como borrões, tremulações, vazamentos de luz, sobreposições de imagens, granulações, alterações cromáticas resultantes de manipulações, riscos e outros tipos de intervenções físicas na superfície da imagem, superexposição, anamorfoses e distorções variadas que atestam a inscrição do tempo, manchas, desfoque, pixelização, e demais efeitos causados pelo uso poético de erros nos sistemas de computador (*softwares*) como modalidades estéticas. Aqui, entendemos que os ruídos são as diferentes maneiras de inscrição das tecnologias, rastros dos processos realizados para obtenção de imagens, no âmbito da investigação artística.

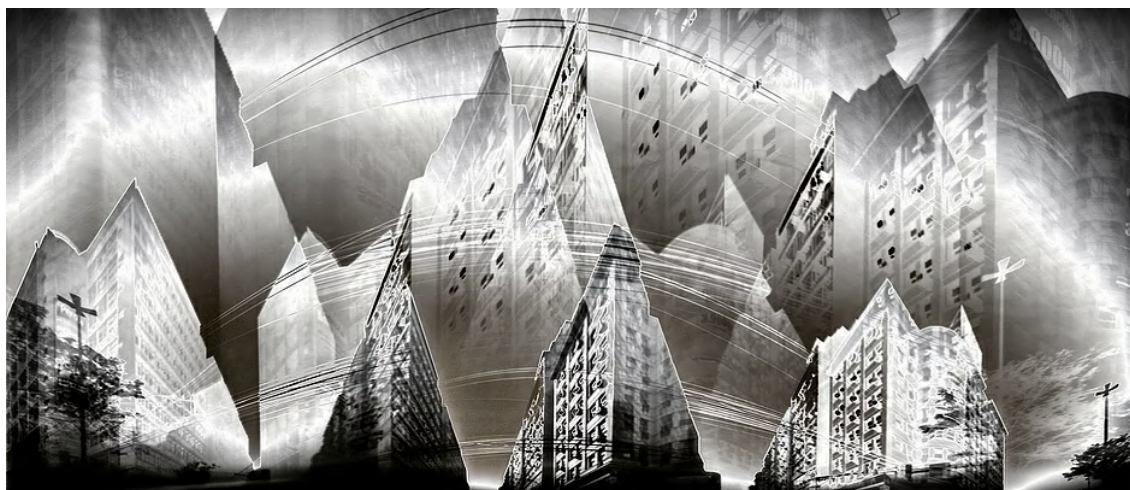
4.3 “COM OLHOS DE VIDRO DE CORES BERRANTES, BALANÇAM EDIFÍCIOS DE QUARENTA ANDARES”

O artista carioca Luiz Alberto Guimarães possui séries fotográficas que problematizam a perspectiva geométrica (herdada do Renascimento, e tantas vezes citada como marco formal apropriado no modelo da câmera fotográfica), produzindo imagens com alto grau de ruído. Influenciado pelos escritos de Vilém Flusser, ele trabalha a partir de uma revisão da câmara escura, desconstruindo seu modelo monocular a partir do uso de equipamentos com várias entradas de luz. Na série **Paisagens cacofônicas (2015)** (figuras 22 e 22a), traça um olhar caótico sobre a ocupação do espaço urbano, sugerindo um excesso, um certo sufoco desse espaço a partir das diversas imagens geradas pelos múltiplos furos da câmera. As imagens são demasiado confusas e mostram-se como recusa da noção de paisagem ligada à construção perspectiva do espaço:

Então quando eu comecei esse meu trabalho a minha pegada era meio flusseriana muito na questão da relação do aparelho, o quanto que o aparelho é pré-formatado pra você. (...) a grande formatação do aparelho fotográfico é a questão da representação. De que maneira ele pega a realidade e representa planarmente (...) que é extremamente antiga, é renascentista. (...) A representação ficou presa demais a esse modo, ficou muito formatada. A fotografia aceitou passivamente essa função, enquanto que a pintura você teve todos os movimentos, o Cubismo, e outras formas de representar (...) Muito do que eu tento fazer com a fotografia (...) é uma perspectiva (...) mas não tem as regras que tanto atraiu o pessoal no final do século 19. É justamente ver que tem outro jeito⁷⁶. (GUIMARÃES, 2017)

⁷⁶ Entrevista concedida à autora desta tese em 2017.

Figuras 22 e 22a - Paisagens cacofônicas (Luiz Alberto Guimarães, 2015)



Fonte: Reprodução site do artista

No trabalho do artista carioca, a “desprogramação do aparelho” na abordagem de Flusser (2011) não se dá apenas em nível conceitual, no sentido de que busca subverter a perspectiva convencional através da junção numa mesma imagem de vários pontos de vista, mas também no nível da própria estrutura da câmera, já que Guimarães constrói boa parte de seus equipamentos. Neste caso, o fotógrafo utilizou uma câmera com vários orifícios que projetam as

diferentes imagens no papel fotográfico gerando distorções, zonas de sombra profunda em contraste com áreas praticamente superexpostas, marcas visuais da inscrição da luz na superfície fotossensível. Fruto da interação entre luz e agentes fotoquímicos, a superexposição é um tipo de intensificação do *medium* fotográfico que contém grande nível de ruído (HAINGE, 2013, p.183); se o ruído é considerado a marca visível deixada pelas tecnologias em seus produtos, aqui vemos surgir uma cidade em suas múltiplas facetas, devido à maneira como se relacionam às diversas entradas de luz do equipamento e a superfície onde se registram esses traços. A estética resultante da perversão do formato básico da câmara escura produz edifícios que se projetam em direção ao espectador como num movimento crescente, assumindo formas estranhas, dado o caráter nitidamente artificial da composição.

O mundo que emerge das **Paisagens Cacofônicas** funciona como uma crítica tanto à ocupação capitalista predatória das cidades brasileiras, quanto à forma tradicional de captura dessa paisagem pela fotografia. Em vez de uma abordagem realista, aqui vemos uma verdadeira construção paisagística voltada para o caráter perverso da presença humana. No texto que acompanha o trabalho em seu site, Luiz Alberto Guimarães apropria-se de uma reflexão do cineasta alemão Win Wenders, que sublinha exatamente essas questões:

Assim como o mundo de imagens que nos circunda é cada vez mais cacofônico, desarmônico, ruidoso, proteiforme e pretencioso, as cidades se tornaram por sua vez mais e mais complexas, discordes, ruidosas, confusas e massacrantes. Imagens e cidades vão bem juntas. (WIM WENDERS apud GUIMARÃES, online, 2015)

Aqui também se recusa qualquer tom idílico ou bucólico que formatos como o cartão postal ajudaram a consagrar no âmbito da fotografia voltada para a paisagem, o que constitui um confronto a paradigmas da imagem, assinalando mais uma vez a presença do ruído no tocante a um procedimento distante das padronizações de um estilo bastante difundido de imagem. Recusando-se a se apropriar da câmara escura no seu modelo convencional, o artista recusou também determinada tipologia imagética:

Tenho desde então procurado atuar no limite do que Flusser denomina de **jogo contra o aparelho**: começo por destruí-lo, para então reconstruí-lo segundo novos programas, elaborados pelo próprio fotógrafo. Dessa forma, creio que para quem quer “inventar categorias e continuar fotografando”, a solução pode estar nas máquinas artesanais com as quais venho trabalhando (e com certeza me divertindo) onde o que está sobretudo em pauta é o tempo de exposição e a geometria da representação (GUIMARÃES, 2014, p.5).

Conforme assinala Baio (2015), alguns artistas desenvolvem seus trabalhos inventando seus próprios algoritmos, sistemas e modelos maquímicos e conceituais, o que configura

exatamente uma abordagem flusseriana das mídias que orienta a estratégia adotada pelo fotógrafo carioca. Ele se preocupa em elaborar dispositivos específicos para cada trabalho, de acordo com a estética e o conceito perseguidos. Ainda no que se refere ao gênero paisagem, Guimarães demonstra especial atenção à característica construída da representação dos espaços, algo que acabou por naturalizar-se de certa maneira nas práticas da imagem. Aqui não há uma visão monocular que possamos atribuir ao fotógrafo como entidade articuladora da tomada do espaço; na verdade, para o artista é inclusive necessário percebermos que essa forma de abordagem não passa de uma construção mental,

(...) o que a Anne Cauquelin⁷⁷ (...) tenta mostrar é que se num momento a perspectiva clássica foi revolucionária (...), que até aquele momento não existia a ideia de paisagem. Existia a natureza, mas a ideia dessa representação da paisagem que a gente tem hoje muito forte (...) (GUIMARÃES, 2017)

A priori, a câmara escura utilizada como modelo base para elaborar vários dos equipamentos empregados por Guimarães tem como características básicas a ausência de um sistema de lentes, focagem, controles de velocidade e abertura do obturador. É literalmente um dispositivo cego e de certa forma descontrolado e imprevisível por excelência, (embora sujeito a leis físicas que regem o comportamento da luz em seu interior, e à geometria de sua estrutura). Sua exploração crítica atesta uma verdadeira investigação de possibilidades outras ainda não reveladas, do ponto de vista plástico. Para além do paradigma monocular, essa técnica clássica ainda guarda “imagens abandonadas” que se formam nas várias direções da câmara escura, uma totalidade que inunda a câmera com porções formadas nas suas paredes laterais, piso e teto (GUIMARÃES, 2014, p.16). Imagens cuja descoberta é possibilitada pela inquietude do artista, que parece além de exercitar uma crítica ao fetichismo do desenvolvimento tecnológico, aprofundar resultados obtidos através de procedimentos tidos como superados, desgastados ou interditos aos novos usos.

Mas não é apenas em seu interesse pela união entre fotografia e artesanato, que Guimarães reflete sobre a programação dos aparelhos tão discutida por Flusser. Para ele, esse problema atinge quaisquer dispositivos de imagem, pois em sua visão, o dispositivo, seja analógico ou digital “tem um pré-programa que é o mais forte de todos. Eu sempre brinco dizendo que tem um

⁷⁷ Refere-se ao livro *A invenção da paisagem*, de Anne Cauquelin, publicado em 2007.

pecado original ali, que é te dar uma visão que por mais que você tente, tente, está amarrado nela.” (GUIMARÃES, 2017).

Na série **Os dois mundos de Alice (2015)** (figuras 23 e 24), utilizam-se de equipamentos digitais para construir cenários fantásticos, como forma de criticar a segregação entre pobres e ricos nas praias do Rio de Janeiro. A partir de um incômodo causado pela situação, além da observação paralela de que a praia sobrevive hoje como principal forma de lazer ainda gratuito da população de baixa renda, o fotógrafo realizou uma série de registros dos banhistas. Para mostrar este ambiente como uma espécie de refúgio, manipulou as cores de forma a produzir tonalidades extremamente artificiais, meio aberrantes até, criando um cenário onde mulheres, homens, crianças, podem desfrutar do mar, do sol, como num pequeno paraíso. O estranhamento visual é forte, não somente pela artificialidade das cores, mas também porque embora a atmosfera criada estabeleça uma crítica por meio de uma celebração da relação entre os sujeitos e o espaço, a composição escolhida foge à regra da centralidade.

Não são aquelas praias de Itaquatiara que vão aquelas mulheres lindas, aqueles caras “saradões” (...). Eu fui nas praias que eu vejo ainda como último espaço de liberdade, talvez onde as pessoas (...) não tomaram dos pobres. Então eu fui lá e fotografei eles, nas situações normais deles, alguns fazendo piqueniques, outros com a família. Evitando ao máximo frontalizar, a maior parte dessas fotos eu pego as pessoas de costas até pra não identificar (...). E aí fiz esse efeito de criar um mundo meio estranho também, como se fossem pessoas que estão ali mas o mundo não as aceita muito não. Estão ali também prestes a perder esse espaço. Aí eu dei esse efeito no restante, criei uma camada que eu solarizei em volta. (GUIMARÃES, 2017)

Figura 23 - Os dois mundos de Alice (Luiz Alberto Guimarães, 2015)



Figura 24 - Os dois mundos de Alice (Luiz Alberto Guimarães, 2015).



Fonte: Reprodução site artista

Um outro aspecto curioso desse trabalho, que dialoga diretamente com a questão do ruído criado a partir da manipulação da mídia é o “efeito colagem”, aplicado aos corpos dos banhistas. Se são corpos na iminência da expulsão do espaço que (ainda) lhes pertence,

formalmente isso é demonstrado através da localização predominante desses corpos nas bordas da imagem. Como uma espécie de ruído na estrutura social, essas pessoas habitam um mundo construído para elas através também de estratégias de negação de certa normatividade estética da fotografia: negação de ocuparem uma posição central, negação de padrões de beleza, negação de uma suavidade das cores num estilo naturalista, negação do equilíbrio entre as proporções e escalas de seus corpos em relação aos elementos da paisagem (nuvens, faixa de areia, ondas). A composição desse conjunto de imagens é bastante carregada. As silhuetas demarcadas pelo “efeito colagem” reforçam ainda mais a noção de pessoas que podem facilmente serem retiradas daquele contexto. Na relação visual estabelecida entre as pessoas e o fundo (cenário da praia), há um forte caráter disjuntivo perturbando a composição, que remete às práticas da fotomontagem.

Mas ao mesmo tempo mostrar que eles estão “colados” ali, eles não estão integrados. É como se você tivesse o mundo e botasse (...) eles estão ali por um favor de alguém, que deixou eles ficarem aderentes ali, mas daqui a pouco não vão estar mais. Aí as pessoas estão aí mas estão demarcadas (...). Depois uma leitura que se pode dar a esse trabalho ‘ah você quis ironizar essas pessoas, esses corpos feios’. Não, justamente o contrário (...). Aqui em Niterói a segregação nas praias é fantástica. Você tem as praias dos ricos e as praias dos pobres. Isso é nítido, não deixam misturar. E as pessoas acabam aceitando isso. (GUIMARÃES, 2017)

Em sua investigação de visualidades singulares não alinhadas ao modelo perspectivista geométrico, Luiz Alberto Guimarães realizou também imagens que prescindem da própria câmera fotográfica como aparato modelo, a exemplo da série de autorretratos que fez com um *scanner* de mesa como parte de um processo terapêutico, entre os anos de 2006 e 2008⁷⁸. Suas proposições estão alinhadas com as noções de que o universo das “imagens técnicas” (FLUSSER, 2011) é vasto, extrapolando o campo da fotografia e de seus dispositivos convencionais. Ressalte-se que, as ideias desenvolvidas por Flusser em seus escritos (2011; 2008) sugerem que a imagem fotográfica é um campo aberto à investigação, livre de amarras ou regramentos impostos seja pela tecnologia, ou por concepções de sua ontologia. Sobre as imagens técnicas, afirma:

Elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. (FLUSSER, 2011, p.24)

⁷⁸ Disponível em: <https://issuu.com/languimaraes/docs/varreduras>. Acesso em 17/12/2019. O *scanner* tem sido utilizado como máquina de imagem em projetos de outros fotógrafos, a exemplo do também brasileiro, Guilherme Maranhão, que realizou o projeto **Meu Corpo (2004)**. Disponível em: https://issuu.com/itaucultural/docs/possibilidades_da_fotografia/169. Acesso em 29/02/2020.

Quando diz que “aparentemente” o significado de uma imagem está dado, o filósofo lembra-nos que uma imagem não se restringe a uma tentativa de cópia do que se passou frente à câmera. Assim, caem por terra as teses centradas na indicialidade que fazem da fotografia um produto da captura objetiva de um referente. Aqui se nega toda uma fortuna crítica e expectativas de senso comum, assentadas no desejo de reconhecer o mundo concreto na imagem. Um conjunto de proposições que entende a fotografia pela linha ontológica da analogia. A imagem não é rastro de um real, mas o resultado do jogo entre ser humano e aparato, constituindo algo que existe enquanto fenômeno autônomo. O efeito de um gesto no qual algo em frente à câmera é um pretexto para criar, que visa menos explicar o mundo do que lhe dar sentido (BAIO, 2015, p.93-100). Fattorelli (2017, p.56) diz que a fotografia apresenta uma dupla articulação: oscila entre a aproximação e o afastamento do referente, e instituindo-se a partir de procedimentos técnicos, torna-se independente de condições precedentes e anteriores à sua criação, instaurando assim a sua própria realidade.

Vejamos o que Flusser diz sobre como desvendar as imagens técnicas:

Não é analisando a casa mostrada na fotografia, mas analisando a câmera fotográfica e a intenção do fotógrafo que a deciframos. (...) Não adianta perguntar se a casa fotografada está “realmente” lá fora ou se é falsa. Não adianta perguntar se a batalha mostrada na TV se passou “realmente” ou se foi encenada. (...) As cenas mostradas devem ser analisadas em função do programa a partir do qual foram projetadas. Ora, isto exige critérios novos, não mais do tipo “verdadeiro ou falso” ou do tipo “belo ou feio”, mas do tipo “informativo ou redundante”. (FLUSSER, 2008, p.68-69)

Quando evoca a necessidade de entender a “câmera”, o filósofo não se refere à compreensão dos parâmetros estritamente técnicos do equipamento. Na verdade, Flusser nos convoca a observar os paradigmas científicos, econômicos políticos, ideológicos e estéticos que permitem o surgimento de uma tecnologia como a fotografia e sua condição de dispositivo intermediário entre sujeito e mundo concreto. O conjunto dessas questões forma o “programa” do “aparelho” fotográfico, outros dois conceitos fundamentais no pensamento flusseriano. Entender o “programa” nada mais é que compreender os paradigmas envolvidos na estrutura da tecnologia. A questão é perceber o que está nesse nível abstrato para entender o que significam as imagens, e de que maneira esses paradigmas são rediscutidos na produção dos artistas. Tais conclusões a respeito da imagem por meio da obra de Flusser marcam o perfil das obras incluídas em nosso

corpus. Também devemos considerar as questões levantadas por Flusser a respeito do aparelho fotográfico, aplicáveis aos demais aparatos imagéticos com os quais os artistas trabalham, sobretudo se consideramos o atual cenário de contaminação entre as mídias.

Podemos dizer que os/as artistas cujas obras são aqui apresentadas posicionam-se contra o modelo da imagem que investe prioritariamente na condição indicial, representativa, realista. Consequentemente, estão todos engajados na produção de imagens elaboradas (negando os automatismos), desenvolvendo processos específicos que discutem paradigmas importantes do meio fotográfico. Nos trabalhos do artista carioca, há a proposição de um debate sobre a perspectiva monocular da câmera e a busca de alternativas a esse modelo de construção do espaço físico através da criação de máquinas artesanais, ou seja, através de um investimento na própria estrutura do dispositivo. Há também aqueles artistas que, de posse das mídias digitais articulam essa mesma crítica infiltrando-se nos sistemas criadores de imagem a partir de falhas, ou do uso não padronizado de *softwares*, formatos de arquivos e dispositivos, produzindo assim novas estéticas.

Ainda é importante lembrar que Flusser (2011) considera a fotografia a imagem técnica inaugural, pois ao contrário das imagens tradicionais, dependentes da mão humana para existirem, as fotografias são produtos de “aparelhos”, que por sua vez são máquinas de tipo especial, desenvolvidas mediante conhecimentos científicos. Os aparelhos têm depositados em sua maneira de funcionar, em sua estrutura, saberes complexos, de ordem econômica, ideológica, filosófica, política. Uma das grandes contribuições de Flusser é demonstrar como esses saberes determinam os caminhos da prática fotográfica. No texto “Nascimento da imagem nova” (op cit), o autor afirma que a fotografia resulta de conhecimentos óticos e químicos, e explica que para decifrar o “mundo codificado” ao nosso redor é preciso buscar os conceitos com base nos quais ocorre essa codificação.

4.4 “POR SERES TÃO INVENTIVO, E PARECERES CONTÍNUO, TEMPO, ÉS UM DOS DEUSES MAIS LINDOS”

Por meio da ligação que Flusser estabelece entre conhecimento científico e “aparelho” é possível compreender toda uma cadeia de entendimentos presentes na historiografia da

fotografia, e identificar determinado modelo epistemológico estabelecido no que Antonio Fatorelli (2013) denomina “forma fotografia”, para entendermos como os/as artistas presentes em nossa pesquisa tensionam esse modelo e suas modalidades estéticas. Dessa forma, são instrumentais ainda as noções de “jogador” e “funcionário”, no tocante à atitude de cada artista frente ao aparelho. Pois a postura lúdica que caracteriza o jogador em termos flusserianos expressa a recusa aos limites e regras das tecnologias, e, por conseguinte, das estéticas produzidas por tais regras quando utilizadas de maneira acrítica. É se infiltrando nas brechas do aparelho que o artista consegue driblar seu “programa”. Nesse esforço de subverter códigos e normas de utilização, é que identificamos a emergência do ruído. No caso dos trabalhos de Luiz Alberto Guimarães o ruído opera em nível conceitual e formal através das múltiplas exposições, do aspecto francamente construído da imagem com tendências à ficcionalização, e como veremos a seguir, da exploração de um tempo dilatado (em detrimento do instante).

Figura 25 - Sequência de fotografias da série Retratos do Indizível (Luiz Alberto Guimarães, 2008)









Fonte: Reprodução site do artista

Na série **Retratos do Indizível (2008)** – sequência de fotos da figura 25 – foi utilizada uma câmera construída pelo fotógrafo que permitia fazer longas exposições (figura 26). Durante um período de depressão, Luiz Alberto fotografava-se diariamente, em diferentes posições, gesticulando, interagindo com objetos ou elementos do ambiente. Enquanto tentava compreender o que se passava em seu universo interior, a câmera foi sua companheira no registro de seus estados psicológicos. Ao longo das centenas de autorretratos (depois reunidos num fotolivro⁷⁹) sua figura aparece e desaparece, funde-se à textura das paredes, ao mobiliário, passando de um estado de concretude ao fantasmagórico. Por vezes numa mesma fotografia habitam as diferentes fases de seus movimentos, inscritos no decurso do tempo de captura distendido. Há momentos em que Luiz perde a cabeça, usa máscaras, forja identidades outras, em imagens que sugerem

⁷⁹ Disponível em: https://issuu.com/lamguimaraes/docs/retratos_do_indiz_vel. Acesso em 13/01/2020.

instabilidade, mostrando “aquilo que se passava comigo, que eu não conseguia compreender e muito menos expressar com palavras” (GUIMARÃES, online).

Fiquei quatro anos praticamente trancado dentro de casa, sem conseguir sair. (...) Depois eu vou me dar conta dessa coisa que eu tenho de me expor às máquinas, que era um tratamento, uma psicanálise de mim mesmo né (...), e aí fiz essa máquina, que é uma máquina tradicional do ponto de vista da representação espacial: tem o furo e o papel. Mas como o tempo dela de exposição é grande, ela me permitiu fazer, uma coisa que até o Fatorelli também fala, não é bem movimento, mas é você colocar, não é o instantâneo mais (...) (‘Você tem o instante dilatado’). Dilatadíssimo... e eu fazia muita performance (...). E o fato de eu ficar ali me expondo, 6, 8 minutos... é muito tempo e acaba sendo um tratamento. (GUIMARÃES, 2017)

Conforme lembrou o fotógrafo, o pesquisador Antonio Fatorelli (2017a) indica que as imagens contemporâneas se notabilizam pela proposição de “tempos sobrepostos, bifurcados, multivetoriais”, não restritos ao instantâneo. Aqui essa condição se dá por meio do longo tempo da feitura da imagem, fazendo o instante estender-se. É como se através da dissolução, do apagamento dos detalhes das formas, do corpo do fotógrafo, pudéssemos ser tocados pela extensão desse tempo. Não raro, encontramos obras em que o trânsito entre a total fixidez e o indício do movimento aparecem conjugados, como nesses autorretratos. Se pensarmos que nos equipamentos fotográficos convencionais, os tempos da velocidade do obturador são marcados em frações de segundo, exposições como as feitas por Guimarães, cuja duração gira em torno dos 8 minutos, são da ordem de uma verdadeira eternidade, produzindo formas também inusuais. Segundo Parikka (et al. 2016), as tecnologias, as mais variadas, propõem sempre temporalidades alternativas, o que coloca um trabalho baseado na longa exposição como exemplo de uma temporalidade que é mais da ordem do possível. Essas questões aparecem conceitual e plasticamente em **Retratos do indizível**: para além da normatividade do tempo condensado, isolado (fragmento temporal), vemos uma distensão do tempo de captura. A duração em detrimento do instante. Se as imagens mentais do devaneio, do sonho, da memória são estranhos a um ordenamento linear, não obedecendo a uma estrutura lógica, nesses autorretratos parece que a imagem que registra o encontro, o embaralhamento de vários estados psíquicos, também se apresenta nesses termos, estando impregnada de certa confusão, através da distorção dos contornos, de um acúmulo das ações que se desenvolvem ao longo dessa duração. A representação desse tempo psíquico é também impregnada de incertezas formais, de corpos fugidios, de fisionomias que se desfazem, quase se desintegrando. Aqui os borrões e os fantasmas

são indícios dos movimentos executados pelo fotógrafo, mas esse movimento é instável, oscilando entre a presença e a desapareição (FATORELLI, 2013, p.40).

Se lembrarmos que essas imagens são produzidas em papel fotográfico (exigindo um tempo realmente mais lento de exposição se comparado à película), fica patente que os momentos vão mesmo se depositando na superfície fotosensível. Ana Angélica Costa (2015, p.7) indica que os trabalhos desenvolvidos com câmeras artesanais são determinados pelas características do ambiente retratado e pela superfície onde a luz se projeta, o que amplia as possibilidades de imagens (na medida em que cada dispositivo é único). Ainda segundo a autora, as técnicas em que o modelo da câmara escura é desnudado, e podemos compreender seu funcionamento básico ajudam a desmistificar o próprio fazer fotográfico, enfatizando o que acontece durante a exposição da superfície fotosensível à luz. Essas técnicas deixam transparecer o percurso de construção da imagem, chamando atenção para o processo que ocorre no interior do dispositivo. Bem, se o que vemos é o registro mesmo desse processo, considerando as fotografias obtidas pelas câmeras artesanais aqui citadas (com suas múltiplas imagens projetadas, diversos traços de luz, texturas aparentes dos papéis utilizados), percebemos que somos direcionados para as materialidades formadoras da imagem: a luz, o papel, o tempo, a natureza fugidia da imagem.

É interessante também notar que diferentes equipamentos são criados a partir do princípio da câmara escura gerando diferentes resultados. Isso porque o modelo da câmara escura é evocado não em sua forma original e clássica, (engendrando a produção da imagem autônoma, sem a interferência humana, supostamente gozando de maior precisão), mas sofre variados tipos de intervenções, adaptações e acoplagens. Estas, por sua vez, correspondem à concepção experimental da fotografia (LENOT, 2017), alinhada aos preceitos da filosofia flusseriana no que se refere ao jogar contra o aparelho. Se, conforme diz Ana Angélica Costa (Ibidem), as especificidades de cada equipamento contribuem para a variabilidade das imagens, essa premissa é adotada na metodologia de trabalho do fotógrafo carioca, que explica:

Você olha uma imagem *pinhole*, você reconhece: isso foi feito com uma *pinhole*. E aí, às vezes, quando eu começo a mostrar meu trabalho, ‘ah mas o seu é diferente’. Pois é, porque não é o fato de ser um buracozinho, a questão é a estética e como eu vou usar, e quais as possibilidades que eu vou descobrindo em cada máquina. E eu te mostro vários trabalhos feitos com cada máquina, e você vê que são completamente distintos. Cada um te dá uma possibilidade, uma expressão diferente, e diferente da máquina convencional. Então é isso que eu busco né, seja colocando o negativo/papel não na posição frontal, múltiplas exposições (...) (GUIMARÃES, 2017)

Figura 26 - Câmera utilizada na série Retratos do Indizível



Fonte: Cortesia do artista

O escultor e fotógrafo Jason Shulman levou a questão da manipulação do tempo registrada na imagem a um nível ainda mais radical. No trabalho *Photographs of films (2017)*, ele realizou imagens em longuíssima exposição. Na verdade, sua câmera capturou todos os *frames* de vários filmes numa só fotografia, exposta ao longo do tempo decorrido de cada produção. Mais uma vez, estamos diante da captura de uma duração. As fotografias de filmes resultam num conjunto de borrões. Cada imagem condensa a narrativa, ao mesmo tempo que a dissolve, corrompendo a regularidade de uma montagem linear num confuso emaranhado de formas praticamente irreconhecíveis. O que se vê neste trabalho é uma “presença virtual do movimento no domínio da imagem fixa” (FATORELLI, 2013, p.23): uma sobreposição de instâncias da imagem móvel (riscos, traços, sombras, fantasmagorias de objetos e corpos pertencentes à narrativa fílmica) no modo de registro fotográfico, notadamente estático. A experiência cria imagens que se localizam a meio caminho do cinema e da fotografia, e nessa configuração é que se encontra seu componente de ruído.

A quebra do paradigma da ilusão do tempo linear presente nessas imagens junta-se a outras experiências da historiografia da imagem que também extrapolaram a noção do

instantâneo como a cronofotografia de Marey e Muybridge, a fotomontagem, as sequências, o fotodinamismo dos irmãos Bragaglia, ou ainda os longuíssimos tempos de captura presentes nos trabalhos de Michael Wesely. Cada uma a seu modo, elas contribuem para repensarmos a inscrição do tempo na imagem, rompendo com as expectativas perceptivas sobre a fotografia e sobre o cinema.

Através de um retardar da narrativa que de modo não convencional condensa-a totalmente numa única imagem, Shulman faz-nos lembrar de pinturas onde todas as ações estão representadas no mesmo plano de significado (a exemplo de **O combate entre o Carnaval e Quaresma** ou **Caminho para o calvário**, produzidos respectivamente em 1559 e 1564, por Pieter Bruegel), o que também quebra uma hierarquia de tempos, uma organização espacial concernente ao enredo de cada filme.

(...) em cada uma dessas imagens cada filme vira uma matriz abstrata de cores variáveis e formas vagas. Ficamos com uma imagem mais atmosférica da sensação do filme, em detrimento de seu conteúdo, à medida que as cores se espalham e desfocam entre fotogramas, e lentamente recompõem o filme em algo totalmente pictórico⁸⁰. (JAECKLE, online, 2018)

Há mais um aspecto que avizinha essa obra das imagens pictóricas: o fato de o artista as ter apresentado como peças únicas (expostas como quadros), o que implica também uma forma de relação perceptiva mais demorada, realizada num tempo mais longo que o comumente dedicado aos filmes.

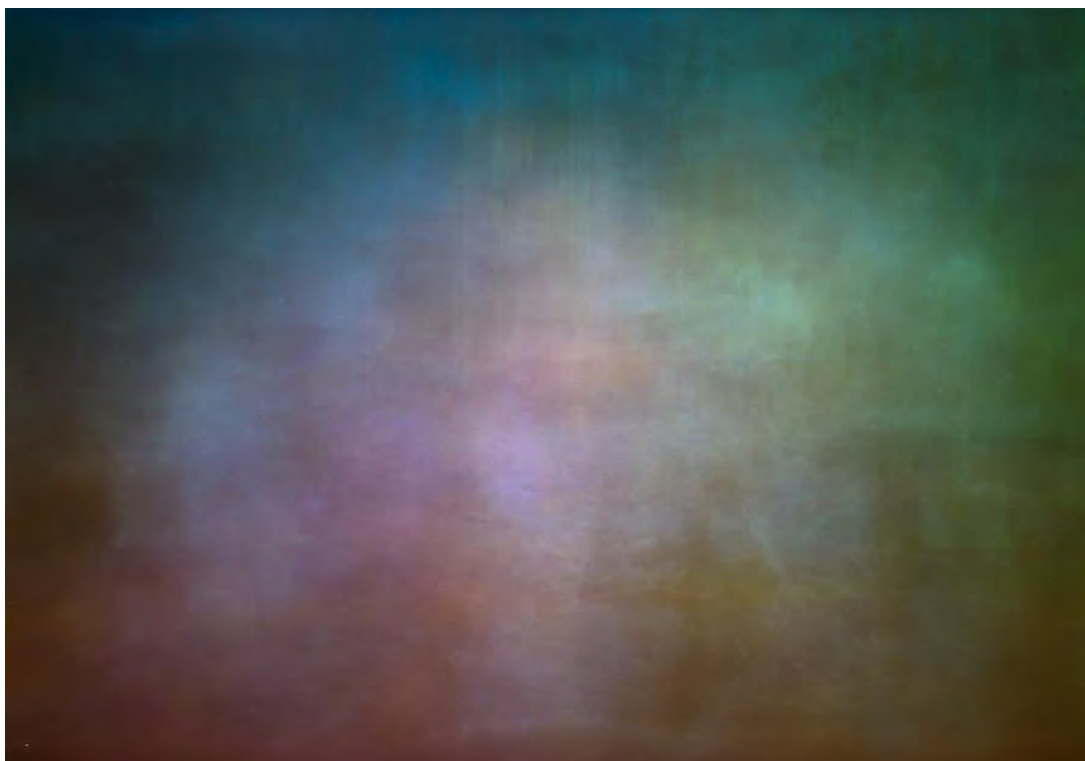
Conforme o autor, um detalhe interessante do processo adotado é responsável pela estética das imagens: elas são fotografias da reprodução dos filmes em monitores digitais (e não de projetados em salas de cinema⁸¹). Segundo o artista, “os filmes foram fotografados de monitores praticamente livres de *pixels*” (SHULMAN, online, 2018), monitores 5K, o que lhe permitiu capturar uma diversidade de tons que aparecem ao longo de cada filme. Caso tivesse fotografado a projeção, teria captado uma grande área iluminada de forma mais homogênea. Quer

⁸⁰ Tradução livre de: “*in each of these images each motion picture becomes an abstract hue of shifting colours and vague shapes. We’re left with a more atmospheric picture of the film’s feeling rather than its content as colours bleed and blur between frames and slowly recombine the film as something altogether more painterly in tone and character.*”

⁸¹ Como ocorre por exemplo, nos trabalhos de Hiroshi Sugimoto que fotografou com câmeras analógicas a projeção em salas de cinema. Para detalhes ver Fatorelli, 2013, p.103-127.

dizer, para o autor, há especificidades tecnológicas que são diretamente responsáveis pela maneira como cada imagem se constrói, sendo única em sua multiplicidade de *frames*.

Figura 27 - O mágico de Oz, 1939, Victor Flaming (Jason Shulman, 2018).



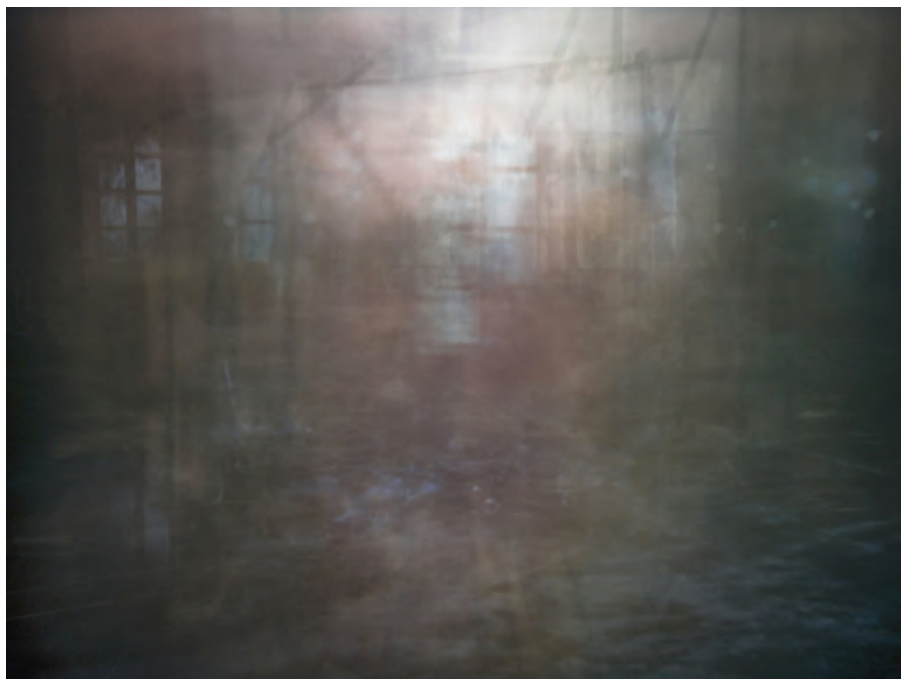
Fonte: Reprodução internet

Figura 28 - 2001: Uma odisséia no espaço, 1968, Stanley Kubrick (Jason Shulman, 2018)



Fonte: Reprodução internet

Figura 29 - Stalker, 1979, Andrei Tarkovski (Jason Shulman, 2018)



Fonte: Reprodução site do artista

É curioso notar ainda que em filmes onde a narrativa é mais lenta e os planos têm maior duração, algumas formas são ainda perceptíveis (como **2001: Uma odisséia no espaço** e **Stalker**, figuras 28 e 29 respectivamente), e naqueles em que o estilo da montagem é mais ágil, com mais planos e cortes, predomina o aspecto difuso na imagem (**O mágico de Oz**, figura 27). Ou seja, as produções em que o estilo da narrativa aproxima-se da fotografia (planos fixos e longos) as formas apresentadas são precariamente conservadas. Nesses casos surgem então verdadeiras fantasmagorias, pois o que a câmera registra é o escorrer do tempo narrativo nas mutações que provoca no conjunto do filme. Os *frames* de cada produção apresentados assim, de modo embaralhado, criam uma imagem heterogênea: uma desordem, uma confusão de temporalidades que debilita os anseios da representação figurativa.

Uma das fotografias chamou a atenção de Shulman exatamente porque esse efeito figurativo chegou a insinuar-se (sem contudo firmar-se): a imagem de **O evangelho segundo São Mateus**, filme de Pier Paolo Pasolini de 1972, (figura 30). A fisionomia de Cristo torna-se perceptível, mas continua uma imagem fugaz pois que ela não constitui completamente o todo narrativo do filme. Conforme o artista, isso ocorre pelo estilo cinematográfico de Pasolini que frequentemente situava atores e atrizes no centro do quadro, “um rosto grande ocupando a tela, o

olhar direcionado ao espectador” (SHULMAN, Ibidem). Pela regularidade dessa escolha de composição, a imagem do personagem vai como que se acumulando em diversos planos a ponto de delinear-se fragilmente na fotografia.

Figura 30 - O evangelho segundo São Mateus, 1972, Pier Paolo Pasolini (Jason Shulman, 2018)



Fonte: Reprodução site do artista

Para o artista, a estética conserva as formas exibidas em cada filme, embora desfazendo seus contornos, numa “tradução pictórica única de cada *frame* individual que foi visto” (SHULMAN, Ibidem). Além disso, Shulman entende que cada imagem final é também construída através do olhar do espectador. Ela pertence a um domínio que ultrapassa o mero registro. Ele preferiu trabalhar com filmes que já possuem um lugar no imaginário do público, pertencentes a cinematografias de vários países, exatamente para ver como seria a recepção a esse processo que torna o filme inteiro uma grande mancha cromática. Ele explica que é curioso como as pessoas insistem em reconhecer cenas, sem no entanto estarem de fato diante destas cenas – pois nesse grau de desintegração da imagem não cabe mais falarmos de uma divisão convencional da imagem cinematográfica (*frames*, planos, cenas, sequências).

Nas imagens mais difusas, notei que as pessoas tendem a ver as coisas que querem ver nelas, especialmente se for um filme familiar. (...) Encontram formas e cenas que combinam com a sua memória do filme. Veja a fotografia de O mágico de Oz. Às vezes alguém me dirá que pode ver a forma do Homem de Lata. Mas a pessoa não vê o

Homem de Lata. Eles conseguiram esforçar-se para ver o Homem de Lata, eles querem ver o Homem de Lata (...) ⁸² (SHULMAN, Idem)

A partir das observações postas, o trabalho de Shulman faz um interessante trânsito entre foto, cinema e pintura. À medida que a sucessão de planos do filme é organizada num só quadro, exibida individualmente, as imagens aproximam-se da pintura pois os tempos e espaços de cada narrativa são condensados numa peça única. O processo, contudo, é registrado através da mídia fotográfica que registra cada plano de maneira imprecisa, conservando os vestígios da singularidade de cada um desses fragmentos, sem no entanto perder a noção de conjunto, da totalidade do filme. O resultado deste trabalho é uma modalidade visual elaborada nos liames entre as possibilidades da tecnologia, e nossas próprias experiências seja com a cinematografia, seja com os dispositivos que lhes dão vida.

Também é notável que, um processo desse tipo enseja que o resultado final é desconhecido, e o artista incorpora esse imprevisto como parte da metodologia: “Estou em busca de algo que não sei explicar. É apenas subjetivo, e gosto deste sentimento de expectativa imprevisível” (SHULMAN, Ibidem).

O caráter de abertura, a descontinuidade e a surpresa, são elementos caracterizadores das manifestações expressivas do ruído, e há outros pormenores deste trabalho que se conectam com a questão do ruído, como os resultados gerados das próprias condições estéticas já contidas nos filmes, entrando em articulação com as propriedades da fotografia, as expressões visuais geradas pelo emprego de tecnologias de maneira cruzada e inovadora, e os tensionamentos dos paradigmas formais da fotografia, do cinema e da pintura que se vêem revisitados e reprogramados. Antonio Fatorelli reconhece que, no cenário da arte contemporânea, esses três campos da imagem são acionados de forma simultânea, e não mais evocados em razão de suas especificidades:

Encontramo-nos, cada vez mais, na condição de criadores multimídia, envolvidos na produção de imagens de diversos formatos. Se ainda podemos falar de fotografia, de cinema e de pintura (e essa é a nossa aposta), trata-se de uma fotografia, de um cinema e

⁸² Tradução livre de: “*In the fuzzier ones I’ve noticed that people tend to see the things in them that they want to see, especially if it’s a familiar film. It’s apophenia. They find shapes and scenes that tally with their recollection of the film. Take the photograph of The Wizard of Oz. Sometimes someone will tell me that they can make out the shape of the Tin Man. But they don’t see the Tin Man. They’ve managed to make themselves see the Tin Man, they want to see the Tin Man*”.

de uma pintura marcados pelas intensas experimentações observadas nas últimas três décadas – expandidos, reconfigurados, significativamente modificados, atravessados por vetores temporais singulares, investidos de potências anteriormente inimagináveis. Alterações de tal modo consideráveis, no âmbito das formas expressivas e das linguagens, a ponto de questionar a manutenção das formulações teóricas historicamente consagradas, marcadas pela especificidade das mídias e pela especialização das práticas artísticas. (FATORELLI, 2017a, p.124-125)

A pluralidade de resultados, e consequentemente de estéticas vistas até aqui, conecta-se com uma questão importante a respeito do ruído: o fato de ele não ter uma forma definida. Como surge através das mais variadas experiências promovidas, seja com equipamentos ou insumos, cada artista desenvolve técnicas próprias e utiliza recursos específicos, que resultam também em obras bastante singulares. Sua inscrição nas obras pode indicar a elasticidade do tempo, a intrusão de várias fontes de luz, expor a trama compositiva da imagem, enfatizar a textura dos materiais empregados, entre outros efeitos, de modo que não encontramos um tipo de ruído, mas diversas formas de sua manifestação.

O ruído também pode surgir em meio às falhas, ao desvio de funcionamento ou ao uso não pré-formatado de sistemas geradores de imagens, dos mais diversos tipos. Muitas vezes o ruído funciona como uma perturbação que chama atenção para o processo de elaboração da imagem, ou como diz Ballard (2011, p.66), “através das várias modalidades utilizadas, a aparência do ruído não se dá através de uma formação, mas por meio do erro, do acidente, e da surpresa”. Quer dizer, notamos mais a sua presença, e menos sua identificação como um conjunto de formas delimitadas. Tal questão é relevante no sentido de que se conecta com a diversidade do *corpus* selecionado nesta tese. Se o ruído não encontra uma estética única, os procedimentos adotados nas imagens onde podemos observá-lo também apresentam variabilidade.

4.5 “EU SOU APENAS UM INCÔMODO”

Assim como a abordagem utilizada por Luiz Alberto Guimarães, outro artista brasileiro especialmente dedicado ao trabalho com dispositivos artesanais, que ele mesmo chama de “precários” (MAUÉS, 2012), é o paraense Dirceu Maués. Após uma trajetória como fotojornalista iniciada nos anos 1990, desde 2004, dedica-se aos trabalhos artísticos que atravessam os territórios da fotografia, do cinema, do vídeo, da instalação, também abordando, entre outros temas, a problemática da paisagem. Segundo Maués, seu interesse pelos

equipamentos alternativos, desenvolvidos com materiais simples como caixas de papelão, vem de uma inquietação em discutir tanto a estética quanto a ideia senso comum de que a tecnologia e a qualidade da imagem dependem de equipamentos sofisticados:

A questão do ruído dentro da fotografia vem junto com esse uso do analógico, (...) de uma tecnologia mais simples. E como sempre me incomodou o discurso comercial (...) da imagem perfeita, de colocar o dispositivo, o equipamento, na frente do fotógrafo (...) como se isso fosse garantir uma certa narrativa do trabalho. Você garantir uma qualidade estética. (...) O meu interesse em usar *pinhole*, a construção de câmera (e aí vem o ruído junto), acaba fazendo parte de um conjunto que se contrapõe a esse discurso hegemônico (...) que se construiu sobre a fotografia, um discurso mais teleológico. (...) Comecei a me interessar por certo confronto com esse discurso. E no final, o ruído acaba vindo junto com o processo, construindo a câmera. Eu tinha lido Flusser e tinha adorado. E pra mim era meio que tu entrar na “caixa preta” e poder fazer o que tu quisesse, apesar de que ela te dá umas limitações. (MAUÉS, 2017)⁸³

Para Maués, a desconstrução do dispositivo convencional através do emprego de processos antigos da imagem como a fotografia estenopeica e a câmara obscura, trazem uma possibilidade de crítica às normatizações contidas no próprio dispositivo (conforme atestou Flusser sobre o “programa”), e reafirmadas por críticos, instituições, pela indústria, por alguns teóricos e outros artistas. Também é uma forma de questionar as percepções que ligam as inovações no campo da imagem ao aprimoramento das tecnologias. Para ele, fabricar seus próprios equipamentos é uma das premissas libertadoras do ruído em suas obras.

Construir sua própria câmera significa estar livre das amarras de um modelo que lhe é imposto pela indústria. Significa poder experimentar uma enorme gama de novas possibilidades que o processo permite, a partir de um projeto muito pessoal de construção da câmera e das características que são escolhidas para essa câmera. (MAUÉS, 2012, p.10)

À medida que foi experimentando com suas câmeras e outros dispositivos, Maués acabou por discutir não somente paradigmas centrais para a fotografia (como os limites do instantâneo, da verossimilhança e do automatismo das máquinas), mas aproximou-se de questões mais fortemente relacionadas aos domínios do cinema e do vídeo, como a presença do movimento, a montagem, e o lugar do espectador. Em um trabalho desenvolvido com uma câmera de fenda (onde a abertura por onde entra a luz é vertical), uma estrutura bastante simples foi criada para capturar o trajeto percorrido pelo fotógrafo durante um passeio de bicicleta. Uma

⁸³ Entrevista concedida a autora em novembro de 2017.

toy camera (médio formato, carregada com filme 120mm) foi presa ao guidão de uma bicicleta (figura 31).

Figura 31 - Adaptação da *toy camera* e seu ajuste na bicicleta



Fonte: Reprodução de Maués (2015)

Figura 32 - Panorâmica da série Extremo Horizonte realizada com câmera de fenda acoplada à bicicleta
(Dirceu Maués, 2014)



Fonte: Reprodução internet

Figura 33 - Panorâmica da série Extremo Horizonte realizada com câmera de fenda acoplada à bicicleta
(Dirceu Maués, 2012)



Fonte: Reprodução internet

A imagem tomada continuamente foi realizada com a bicicleta em movimento. Em vez de fotogramas individuais, com várias imagens, obteve-se uma única imagem que apesar de adquirir certa continuidade espacial, apresenta em toda a sua extensão porções verticais, resultantes do pequeno trecho do negativo esquadrinhado pela luz. Isso permite “um registro que ganha em acuidade, mas está mais suscetível a efeitos de movimento na composição da imagem” (MAUÉS, 2012, p.27). Na verdade, nos primeiros testes com o formato panorama em fotografia *pinhole*, a intenção era manter a conexão espacial entre os fotogramas, mas essa ideia foi abandonada em seguida.

O artista desenvolveu também um mecanismo para fazer avançar o negativo durante o registro. Há, nessa situação, uma combinação de movimento bastante estranha aos processos fotográficos comuns: película e câmera movem-se simultaneamente durante todo o processo de inscrição da imagem⁸⁴. Desse modo, temos a vista de uma paisagem cheia de arrastos, borrões, corpos e objetos distorcidos (figuras 32 e 33). De acordo com Maués (2012), as câmeras de fenda eram utilizadas para fotografar corridas de cavalos. Posicionando o equipamento ao lado da linha de chegada, movia-se o filme enquanto a máquina ficava parada. No seu projeto, esse princípio de funcionamento da câmera de fenda é invertido, e não vemos um movimento congelado, mas com paradas e continuidades numa mesma tomada. Aliás, a partir de experiências anteriores, o artista percebeu que as interrupções no arrasto do negativo produziam efeitos interessantes:

(...) em panorâmicas muito longas, meu braço não conseguia fazer um giro contínuo. Era necessário soltar a chave, no ponto que não era possível continuar torcendo o braço, e retomar o movimento novamente. Cada parada no movimento de giro do filme provocava uma superexposição de uma pequena área dentro da imagem panorâmica, ressaltando assim ao acaso algumas partes da imagem: uma pessoa que passava, objetos na rua. Há uma certa intermitência de campos que atraem o olhar para essas pequenas áreas. Temos como que um jogo de *frames* superpostos, mas não são exatamente *frames* pois a imagem tem uma certa continuidade. A cidade é desvelada num contínuo e fragmentado movimento longitudinal. (MAUÉS, 2012, p.27-28)

Os movimentos efetuados por esse construto de homem-câmera-bicicleta se transferem para a imagem final, criando um resultado que ocupa um lugar intermediário entre o imóvel e a

⁸⁴ Processo semelhante é adotado pelo italiano Paolo Gioli, que também trabalha bastante com equipamentos artesanais. Um exemplo são as fotografias realizadas através da técnica de *photo finish*, onde arrastos na imagem indicam o movimento da câmera durante a captura, como ocorre em *Figure Dissoluti* (1974-78), (disponível em: <http://www.paologioli.it/foto6a.php?page=foto&sez=1&id=6>. Acesso em 13/01/2020), e na série *Crosswise Natures* (2016). Cf. Wanderlei, L. Na margem da história: fotografia analógica, artistas e as imagens erradas. **Revista Significação**, v. 46, n. 52, p.293-308, jul-dez. 2019.

mobilidade, algo que habita o território das “entre-imagens” (BELLOUR, 1997), numa reflexão que nos ajuda a reconsiderar as fronteiras entre as artes (foto e cinema) e compreender o papel do ruído como elemento pelo qual vários artistas vêm expandindo o campo das visualidades. Aliás, Maués (2015, p.14) afirma que, quanto mais explora os equipamentos a fim de alcançar essas imperfeições de grande valor plástico, mais extrapola o âmbito do fotográfico indo na direção de outras artes. E de fato, é o que se verifica nas diversas obras que realizou com auxílio das *pinhole*, associando o movimento ao registro da paisagem. No lugar do emprego desses dispositivos voltado para a precisão do olhar, a irregularidade das condições de captura é que se faz presente, com ênfase na valorização das inscrições do movimento. Cada fotografia promove uma junção de fragmentos do espaço percorrido. O processo lembra a reconstrução de um visível realizada através da montagem cinematográfica. Não à toa, o artista faz referência ao *frame* como unidade narrativa mínima do cinema.

As investigações sobre a paisagem levaram o artista a pensar a ligação entre imagens fixas e móveis a partir do formato panorama, que, para ele, é fotografia e cinema ao mesmo tempo (MAUÉS, 2012, p.30). Se o panorama consiste no esquadrinhamento de uma paisagem que se apresenta de maneira plana ao olhar do espectador (ver tamanho médio das imagens nas figuras 32 e 33), da mesma forma ocorre o procedimento nas imagens que compõem a série **Extremo Horizonte**. Mas em lugar de uma ilusão de harmonia entre cada elemento do espaço (lembremos que os panoramas, uma espécie de pré-cinema, valorizavam um estilo realista de representação), há um estudo do ambiente que tende a apagar os pormenores. Ou melhor, distorcê-los, embaralhá-los. Assim, não há coincidência entre o visível e o resultado dessas fotografias panorâmicas, conformando uma visão nada convencional. Além disso, a inscrição da paisagem numa continuidade temporal apresenta uma acumulação de instantes, todos contidos numa mesma imagem, mais uma vez lembrando o processo da montagem de um filme.

Figura 34 - Montagem de peças da série Extremo Horizonte



Fonte: Reprodução internet⁸⁵

A questão é que, se o panorama é cinema e foto, e as fotografias panorâmicas de **Extremo Horizonte** (figuras 34, 35 e 36) possuem também a dupla natureza do cinema e da fotografia, tampouco elas pertencem completamente a apenas um destes campos. Nesse sentido, o artista faz aproximações entre os processos da *pinhole* e do panorama:

(...) o tempo usado na *pinhole* também é uma duração, ele inscreve a imagem lentamente sobre o negativo. E as características da fotografia *pinhole* potencializam o conceito do panorama. A soma de vistas, sobre o próprio negativo, emendadas sem precisão ou a tomada da foto, em sistema de varredura, girando a câmera sobre seu próprio eixo ao mesmo tempo em que o filme também é girado dentro da câmera (...). (MAUÉS, 2012, p.24)

As interferências do corpo e do espaço durante a realização da imagem demonstram a afirmação de um corpo estranho (homem+máquina+bicicleta), como gênese de uma estética

⁸⁵ Reprodução do site da Galeria Karla Osorio. Disponível em: <http://karlaosorio.com/olhares-dispositivos-paisagem/>. Acesso em 14/01/2020.

específica, negando também a ideia de um aparato divorciado do sujeito (funcionando automática e independentemente). Maués (2015) considera que a experiência desse corpo desvenda a cidade de maneira “errática”, em busca de um certo “estranhamento”, localizável entre a velocidade e a lentidão, materializado através das irregularidades da própria estética. Algo entre o familiar e o desconhecido. Assim, do ponto de vista formal, esse trabalho apresenta um afastamento significativo de uma relação de analogia purista entre o mundo concreto e sua imagem (tantas vezes vinculada à função da fotografia). Não há intenção de correspondência entre imagem e o perceptível, mas a sugestão de uma alteridade própria ao olhar do dispositivo, formada em grande medida por essa presença corporal-maquínica, como explica o autor:

Muitos ruídos são incorporados no processo. Ruídos que são produzidos pela combinação de erros e acidentes que agora, já mais que intencionais, provocados por uma despreocupação cada vez maior com qualquer estabilidade que a imagem possa ter. Imagem que se transforma quase que em pintura. Onde sua textura é dada por um certo gestual, por uma ação. Começo a usar a câmera como um instrumento mais livre, onde meu movimento determina que resultado vou ter. (MAUÉS, 2012, p.29)

Se o que vemos nos parece incomum é porque essa obra faz um investimento no registro da experiência de uma estrutura alternativa de captura da imagem, explorando aspectos lúdicos de um processo que se abre para reconsiderar o valor de um certo imprevisível. O fotógrafo brinca com o nível de imprecisão dos resultados oferecidos pelo equipamento, numa investigação conceitual que põe em xeque ideologias estéticas e tecnológicas da fotografia:

As reflexões sobre a fotografia enquanto linguagem no campo da arte a partir das experimentações com fotografia *pinhole*, construções de câmeras artesanais e produção de imagens utilizando aparelhos precários, despertaram em mim o interesse pelas imperfeições dessas imagens: seus “erros”, ruídos, imprevistos e acasos. Tal poética baseada na incerteza de imagens produzidas com a utilização de aparelhos precários (câmeras artesanais, *toy cameras*, câmeras de celular), em tempos de deslumbre por aparelhos tecnológicos sofisticados, é uma poética de subversão dos meios. (MAUÉS, 2012, p.13)

A contenda de subversão dos meios, para Maués (assim como para Luiz Alberto Guimarães e outros/as artistas presentes aqui), está afinada com o pensamento flusseriano sobre as possibilidades de um “fotógrafo experimental” (2011) atuar numa margem de negociação relativa ao “programa” do “aparelho”. A relação sujeito-aparelho é de uma acoplagem, de um funcionamento conjunto, mas o aparelho opera na medida da intenção humana, enquanto que ao sujeito resta extrair do aparelho aquilo que este tem capacidade de lhe oferecer (FLUSSER, 2017,

p.38). Ou seja, encontrar um espaço de liberdade (relativa) onde seja possível surpreender-se, testar novas abordagens, criar modos de uso específicos. Conscientes de que essa atuação enfrenta limites, os/as artistas manipulam as estruturas dos dispositivos a fim de manipular também paradigmas do campo da imagem, e acabam jogando em diversos níveis com a ideia do ruído.

O trabalho com câmeras *pinhole* é, para o artista paraense, a chave que abre a porta desse lugar de “incertezas” na imagem, onde se verifica exatamente a ocorrência do ruído, pois há uma imprecisão como característica inerente a essas câmeras que permite ao usuário atuar na fronteira entre os parâmetros técnicos e a intuição. Nunca se sabe por completo como a imagem irá comportar-se:

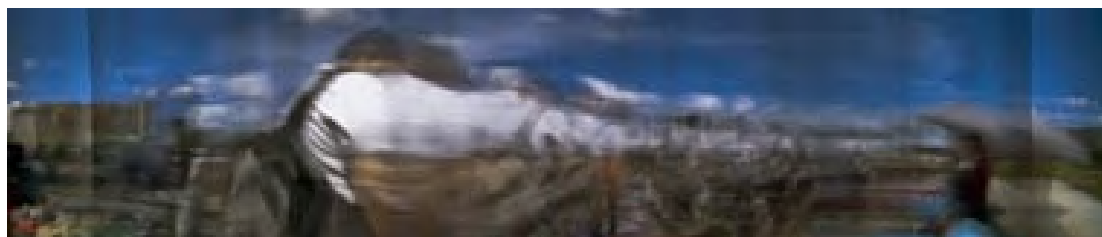
Na fotografia *pinhole*, apesar de todo controle racional que se faz necessário ter sobre o processo, é a intuição que opera sobre esse racional. O modo de fazer é muito intuitivo. As câmeras *pinhole* não têm visor (...). É necessário ativar um terceiro olho na palma das mãos que posicionam a câmera. A passagem do filme é feita sem exatidão. O fotógrafo é responsável por controlar tudo usando sua intuição e o resultado sempre oferece surpresas. (MAUES, 2015, p.19)

Há uma especificidade técnica importante das câmeras *pinhole* responsável pela estética de todos esses trabalhos: o fato de não possuir lentes faz com que todos os planos da imagem possuam o mesmo grau de definição, mas não uma definição acentuada, como é possível obter por exemplo, quando temos uma câmera industrial que dispõe de um anel para focagem. Assim, há um ruído decorrente da própria técnica que é um efeito levemente desfocado, encontrado nos contornos dos elementos presentes na imagem, uma “textura mais acentuada” (MAUÉS, 2015, p.23). E aqui se quebra uma regra de ouro de um fazer fotográfico normatizado: que é a busca pela definição, ou na totalidade da imagem, ou em algum ponto tomado como principal através do foco. Porém, é possível melhorar essa definição através do tamanho do orifício de entrada da luz: quanto menor ele for e mais perfeito, mais definição teremos considerando ainda uma relação entre as proporções do diâmetro do furo e as dimensões da câmera. Isso faria a *pinhole* funcionar de maneira muito parecida com uma máquina convencional.

A exemplo do que vemos em **Paisagens cacofônicas**, há um relativo nível de definição, pois o que está em jogo é a negação da perspectiva monocular através das múltiplas exposições. Já em **Retratos do indizível**, como a problemática abordada inclui uma temporalidade estendida (o que significa lidar com a presença do movimento), a questão da definição já está mais

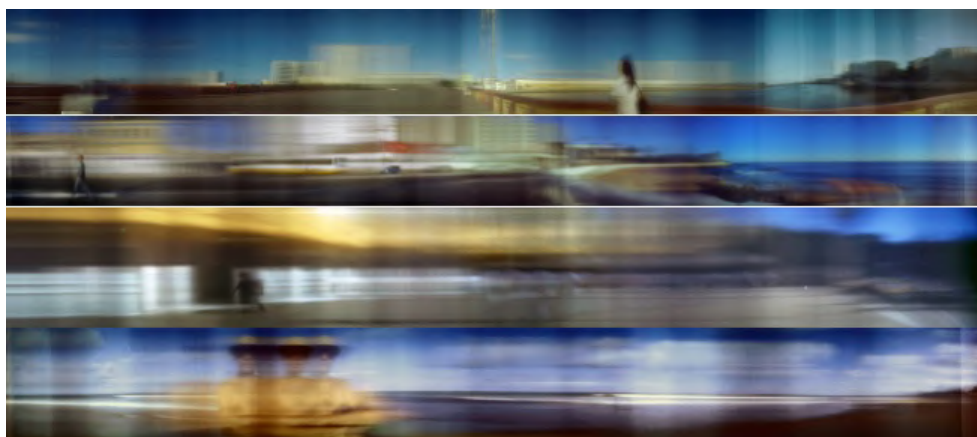
relativizada, principalmente nos efeitos de repetição e transparência do corpo do artista que algumas das fotos apresentam (figura 25). Nas panorâmicas de Dirceu Maués, a captura feita numa situação de movimento do equipamento e do próprio negativo eleva sobremaneira a potência de indefinição geral da imagem; em alguns casos transitamos de um desfocado para verdadeiros borrões, num intenso desmanchar das formas, o que representa uma perturbação da figuração. Esse resultado põe a fotografia em diálogo com a pintura. Se concordarmos com Bellour (1997), para quem o desfoque e o tremido são dimensões do próprio instantâneo fotográfico, ou seja, desdobramentos contidos neste, porém nem sempre visíveis, é possível analisá-los ainda como manifestações que além de mexerem com a forma, apontam outras vertentes do tempo, perfazendo modalidades do ruído que emergem do tensionamento do instantâneo.

Figura 35 - Panorâmica da série Extremo horizonte (Dirceu Maués, 2012).



Fonte: Reprodução da internet

Figura 36 - Panorâmicas da série Extremo horizonte (Dirceu Maués, 2013)



Fonte: Reprodução de Maués (2015)

Ao discutir a retomada de processos clássicos da imagem fotoquímica na atualidade, Fatorelli e Carvalho (2015) atestam que ao contrário de um ingênuo tributo a seus usos tradicionais, a fotografia contemporânea baseia-se em muitos casos em seus próprios recursos técnicos, afirmando ao mesmo tempo uma independência com relação a quaisquer condições precedentes à imagem, sem contudo abandonar totalmente o laço com o referente. Essa tônica encontramos nas obras de Guimarães e Maués, em seus diferentes modos operativos da *pinhole*, ambos procedendo a experiências que colocam a imagem num verdadeiro “território intermediário, de inúmeras nuances e gradações, situado entre a abstração metafórica e a reprodução literal” (FATORELLI & CARVALHO, 2015, p.51).

Conforme adiantamos, o diálogo entre formas de expressão centradas na imagem engloba experiências com técnicas fotográficas e recursos oriundos do cinema e também do vídeo. Se em **Extremo horizonte**, há um flerte com o movimento cinematográfico a partir de estéticas que expressam o movimento do próprio equipamento, o resultado permanece ainda circunscrito ao domínio da fotografia como imagem-objeto; em trabalhos como **Feito poeira ao vento (2006)**⁸⁶, as *pinhole* são utilizadas para a montagem de um vídeo que mostra uma conhecida feira paraense. A imagem transita da imobilidade da *pinhole* em direção ao vídeo, em velocidades variáveis entre a lentidão e a rapidez. Elas adquirem um “efeito cinema” (PARENTE, 2015) que nos deixa perceber se tratarem de fotografias animadas. O próprio Maués (2012) refere-se a essa proposição como um “cinema manco” porque notamos lacunas temporais, interrupções com cortes bem marcados, chamando a atenção para a quebra da ilusão de um movimento contínuo, uma sensível mudança de luz atestando os diferentes momentos do dia capturados por várias câmeras (30 *pinholes*, efetuando um giro de 360 graus, produzindo mais de 900 imagens), os corpos de feirantes e transeuntes, os veículos, aparecendo e desaparecendo. É um vídeo no qual o processo de elaboração é sentido na própria maneira de apresentação ao espectador. Segundo Parente (2015, p.77-78), embora a realização desse trabalho demande um planejamento bastante sofisticado (construção das câmeras, posicionamento, coordenação da captura, etc), após a organização dessa estrutura toda, é o acaso que domina a cena como parte de um processo notadamente artesanal, não interessando a imagem perfeita, mas sim os seus ruídos e imprevistos, suas interrupções, o *fade* explícito.

⁸⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7iqFdY5vD8c>. Acesso em 20/01/2020.

Figura 37 - Vista da videoinstalação *Em um lugar qualquer* - Outeiro, em 2011



Fonte: Reprodução de Maués (2012)

Aqui já observamos um movimento de mudança do estatuto da imagem, na direção de sua desmaterialização através do formato vídeo, procedimento que se intensifica nas instalações como **Em um lugar qualquer Outeiro (2009)** (figura 37), na qual as fotografias são empregadas como projeções, montadas de forma a criar uma nova organização espacial do lugar retratado: uma praia vista através dos registros de câmeras montadas sobre uma base hexagonal. Mais uma vez, a construção da obra ativa a estrutura da imagem móvel, sendo ao mesmo tempo fotografia. O mecanismo da instalação impressiona:

170 câmeras *pinhole* construídas a partir de pequenas caixas de fósforos foram divididas entre seis fotógrafos, posicionados no interior de uma base hexagonal. Cada fotógrafo tomava uma sequência de fotografias na direção do horizonte, apoiando as câmeras em cada um dos lados do hexágono. Cada sequência era animada e, assim, tínhamos seis vídeos que juntos, lado a lado, formando uma vista panorâmica em 360 graus da praia. (MAUÉS, 2015, p.43)

Tais trabalhos mostram constantemente uma vontade de repensar os lugares atribuídos às diversas modalidades da imagem, uma tônica bastante forte na arte contemporânea. Nessas zonas de aproximação entre foto, vídeo e cinema, encontram-se uma série de ruídos surgidos de experiências que, além de proporem novas sensibilidades, também servem para repensar criticamente os usos convencionais das tecnologias.

Figura 38 - Quimigramas da série (In)certa paisagem: imaginário de luz e prata (Dirceu Maués, 2017)



Fonte: Reprodução internet

Figura 39 - Quimigramas da série (In)certa paisagem: imaginário de luz e prata (Dirceu Maués, 2017)



Fonte: Reprodução internet

Na interface entre processos fotográficos, desenho e pintura, o artista paraense desenvolveu um trabalho chamado **(In)certa paisagem: imaginário de luz e prata (2017)**

(figuras 38, 39 e 40), através da técnica do quimigrama⁸⁷. Este procedimento consiste em deixar o papel fotográfico sofrer livremente a ação dos químicos fotográficos: revelador, “*stop*” (banho de parada) e fixador. A imagem forma-se a depender da quantidade, intensidade e ordem das substâncias aplicadas, e também de acordo com a regularidade dos movimentos que o fotógrafo executa para que os químicos deslizem sobre a superfície do papel. Assim como em outras obras, há um interessante jogo entre o domínio da técnica e a impossibilidade de controlar totalmente o resultado. Numa mesma imagem, o estilo das manchas que ficam no papel varia entre tonalidades mais profundas e outras mais translúcidas. As manchas então podem assemelhar-se a pinceladas, ou à tinta que escorre quando se faz uma aquarela.

(...) Eu fiz em Berlim os quimigramas. O material é fotográfico. Não chega a ser fotografia (...), é papel, mas ele tá mais para desenho e pintura. Na verdade, eu uso um papel fotográfico velado, e uso revelador e fixador como agentes de escrita, de pintura, de desenho. Então não parte de uma imagem. Não é uma imagem fotográfica, nesse sentido de um recorte de uma realidade. Tem uma representação, mas mais ligada à pintura, ao desenho, do que à fotografia, uma coisa mais indicial. Parte do zero. Não tem imagem nenhuma. É como se tivesse trabalhando com nanquim sei lá, mas com um material que tem um tempo de reação (...). Ele escorre, o tempo de ação do químico no papel (...) é um tempo, um pouco parecido com a gravura em metal. Essa coisa da ação do químico no suporte que vai revelando as coisas. (MAUÉS, 2017)

⁸⁷ Poivert (2009) assinala a produção de imagens com essa técnica em 1956, no trabalho do artista belga Pierre Corrier.

Figura 40 - Quimigramas da série (In)certa paisagem: imaginário de luz e prata (Dirceu Maués, 2017)



Fonte: Cortesia do artista

Aqui, a ideia de paisagem imaginada, sonhada e portanto construída (e por isso mesmo incerta), guarda relação tanto com a maneira como a imagem se forma, aos poucos, sem muito controle nem precisão, e também com o fato de que, literalmente, quem olha é que monta um ambiente a partir de sua própria imaginação, também com base em referências de pinturas anteriores (que já são elas próprias fabulações sobre um espaço). Quer dizer, estamos diante de paisagens que nascem de outras paisagens. Dividido pela linha do horizonte, é possível sugerir que estamos diante de um lago margeado por plantas cujos galhos apontam em direção ao céu (figura 38). Podemos ver na água o reflexo desse céu de nuvens carregadas, etc. Ou seja, é preciso buscar as formas de um espaço representado onde, de fato, só há as marcas dos químicos. Essa questão nos leva a refletir sobre uma tônica que é geral nas obras sobre a paisagem apresentadas aqui: o caráter elaborado, construído e convencionado da paisagem como uma externalidade que se oferece ao olhar sob determinadas regras, sendo que muitas vezes nos esquecemos desses ordenamentos, e naturalizamos essa construção (como uma espécie de

transferência do mundo real à imagem). Uma condição já ressaltada tanto por Maués, quanto por Guimarães em suas preocupações na abordagem do espaço através da imagem.

Outro ponto relevante é que o lugar do fotográfico é reduzido a seus materiais básicos (papel e substâncias químicas), sem a participação da câmera. O aparato desenvolvido pelo artista é simples e potente, no sentido de mais uma vez chamar nossa atenção para os automatismos no uso das tecnologias. Fotografia, pintura, desenho, sem câmeras industrializadas, lentes, fotômetro, sem pincéis, sem telas, tintas, sem cavalete, sem lápis, etc. Desse modo, também o referente como condição precedente à imagem se vê expulso do processo. Esse trabalho questiona a própria noção de paisagem como duplo de um real, contenda que tanto assombra a fotografia. Uma série de questões apontando para os ruídos criados com base na exploração das materialidades disponíveis.

A técnica dos quimigramas é utilizada também nas investigações do fotógrafo José Luís Neto, na série *Classic 111* (figuras 41 e 41a). No entanto, o resultado alcançado é diferente. Se o artista paraense quer sugerir paisagens, desenhar mundos, o artista português deixa a interação entre os materiais construir as formas sem se preocupar tanto com o gênero a que elas vão pertencer. Seus quimigramas são intencionalmente abstrações.

O quimigrama é algo que tu não controlas à partida. Implica sempre que tu sigas o que vai acontecendo ao papel fotográfico, à medida que a imagem vai aparecendo dentro dos químicos. Daí o importante desse lado físico das tuas mãos, com a folha. Tu podes marcar na folha os teus gestos. Os quimigramas acabam por ser esse lado mais experimental: só com a luz, papel fotográfico e químicos. (NETO, 2014)⁸⁸

Conforme se apreende do exposto, a técnica é empregada para explorar os resultados estéticos da interferência do fotógrafo no processo que decorre da ação das substâncias, além das marcas que a própria adição dessas substâncias já provoca. A valorização do gestual em cima da cópia final, como quem preenche uma tela, cria uma ponte entre o fotográfico e o pictórico, no que este último tem de singularidade, de originalidade, de artesanaria. Assinale-se também que o artista desordena as etapas de revelação-parada-fixação, pois ele tanto pode mergulhar o papel primeiro no “stop”, depois no fixador, no revelador, ou em outra ordem qualquer, inclusive passando mais de uma vez por cada um dos químicos. O quimigrama é uma forma de criar

⁸⁸ Depoimento ao programa Entre Imagens, da rede de televisão RTP. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=r8SQHL_Krfc. Acesso em 18/01/2020.

imagens prescindindo de um dos elementos mais caros à fotografia (a luz). Esse jogo com a luz, demonstra uma vontade de levar a imagem ao limite do visível, contrariando as regras habituais da boa fotografia, questionando assim o dispositivo fotográfico (LENOT, 2017a, p.45).

A técnica por fim, constitui uma verdadeira perversão do processamento químico utilizado na fotografia industrial, e por isso mesmo, traz à tona sempre imagens novas e imprevisíveis, embora de certa forma já contidas no “programa” do aparelho fotográfico.

Figuras 41 e 41a - Quimigramas da série *Classic 111* (José Luís Neto, 2006)





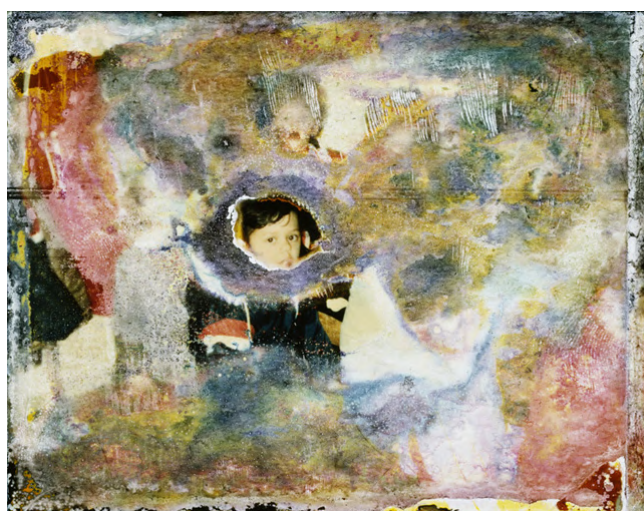
Fonte: Reprodução da internet

A partir do momento em que se abandona a preocupação de referir o inteligível na imagem, abre-se o espaço para uma investigação voltada para o *medium*, que busca a pura expressão da matéria. E, na verdade, essa premissa caracteriza em larga medida toda a obra desse artista. Ao observarmos seus demais trabalhos, entendemos que seu interesse está nas possibilidades escondidas (ainda não desvendadas ou valorizadas) nos princípios que envolvem a fotografia, como a luz, o tempo, as características dos equipamentos, o jogo entre figuração e abstração. Uma pesquisa devotada às zonas pouco ou mal exploradas do aparelho (FLUSSER, 2011).

Outros trabalhos, baseados na apropriação de imagens, constroem-se através de uma metodologia bastante livre: o artista usa fotografias adquiridas de maneiras variadas (encontradas nas ruas, doadas por outras pessoas, já que ele mesmo raramente compra fotografias antigas). O único ponto em comum é que todas estão relacionadas à cidade de Lisboa (onde vive atualmente José Luís Neto). Ou seja, os trabalhos constroem-se à medida que os materiais vão se apresentando, sem que necessariamente se proceda a uma busca deliberada, orientada e planejada. O material da série **July 1984** (figuras 42, 42a, e 42b) foi encontrado abandonado numa casa. As fotos estavam coladas umas às outras. Cada uma delas exhibe vestígios provavelmente de reações ocorridas no material sob a ação do tempo, da umidade, dos próprios químicos e do papel (já que esse material não estava armazenado em condições ideais). Essa

combinação de fatores criou interessantes efeitos cromáticos em manchas distribuídas na superfície de cada foto. A escolha de preservar essas características indica certo despojamento que atribui um valor plástico aos vestígios da própria deterioração dos materiais. Assim, uma estética de precariedade se faz presente nesse trabalho. Na fase de impressão para o livro **Caderno de imagens**, (onde encontramos a série), o fotógrafo percebeu detalhes que não estavam (aparentes) nas fotos, elementos revelados por causa da impressão: “Na imagem transferida há pormenores que (...) não aparecem no original. Quando tu olhas pra esta imagem, há uma criança que aponta para o chão, e tu vais perceber que o mosaico é o negativo (...)” (NETO, 2014).

Figura 42, 42a, 42b - Imagens de *July 1984* (José Luís Neto, 2012)





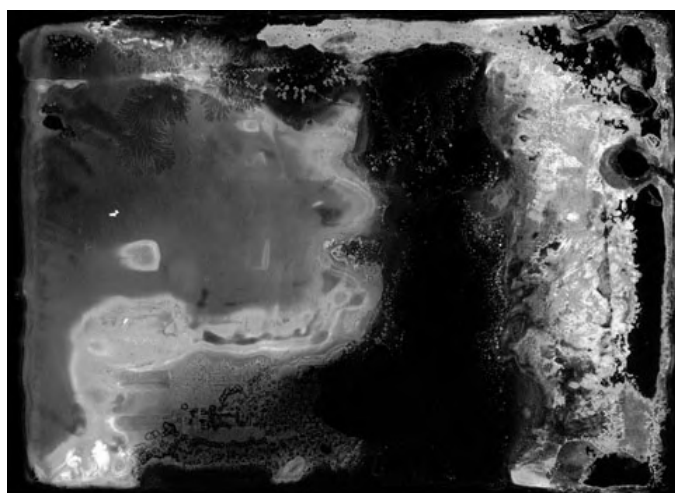
Fonte: Reprodução da internet

No procedimento de várias etapas de desgaste da imagem, vemos personagens e espaços praticamente sumirem, encobertos pelas manchas, como que invocando um processo de deterioração (que ocorre em qualquer material), e também nos dizendo que a imagem é também uma impermanência, localizandp-se ainda na fronteira, no limiar entre a figuração e o abstrato. As pessoas deixam de ser a temática, para simplesmente dar lugar às manchas que vão se espalhando pela superfície da imagem, fazendo-se presente em toda a sua extensão até se tornarem elas mesmas o assunto da série.

Esse princípio que coloca em evidência a articulação entre materiais, gerando uma estética calcada nos vestígios dos materiais empregados, é intensificado na outra série que compõe o livro de artista **Caderno de Imagens**, que se chama ***High Speed Press Plate (2006)*** (figura 43). O fotógrafo utiliza negativos de vidro, digitaliza-os e depois faz impressões em papel (CAMACHO, online, 2007). Partindo de matrizes já processadas, com formas já desfeitas, o que sobram são novamente manchas. Na passagem de negativo para digital até a finalização com impressão em papel, cada um desses suportes deixa na imagem vestígios que funcionam como camadas acumuladas, criando uma estética híbrida. O título da série é irônico, considerando que

o processo de realização de negativos em vidro tem várias etapas de produção. Por exemplo, nas *wet plates* ou colódio úmido⁸⁹ (um tipo de processo que utiliza em negativos de vidro), a sensibilização das placas necessita entre 1 minuto e meio e 3 minutos de imersão na substância fotossensível. O tempo de exposição pode variar de alguns segundos a 2 minutos⁹⁰. Mas com essa etapa já vencida (pois Neto utiliza imagens já prontas), esse tempo mais lento do colódio é submetido ao extremo automatismo da digitalização, para em seguida encontrar de novo relativa permanência no formato de saída em papel.

Figura 43 - *High Speed Press Plate #1* (José Luís Neto, 2006)



Fonte: Reprodução site do artista

Os trabalhos de José Luís Neto são de fato, comentários, interrogações sobre o meio fotográfico, seus gêneros, estatutos sociais e conceitos, seus limites e expansões técnicos, e as metodologias que ele cria evocam uma simplicidade no fazer que nos leva a pensar a respeito dos princípios mais básicos da imagem, tais como o referente, as temporalidades, a inscrição por meio da luz.

⁸⁹ *Wet plates*, ou placas úmidas, são as fotografias que utilizam o colódio úmido como ligante para o suporte da imagem (de vidro). São também chamadas de ambrótipos.

⁹⁰ Gold, Jens. *The Ambrotype / Wet Collodion Positives on Glass: Treatment Challenges on Complex Nineteenth-Century Photographic Objects*. Dissertação de mestrado. Universidade de Oslo - Departamento de Arqueologia, Conservação e História - Faculdade de Humanidades, 2018, p.26-28.

Eu acho que a fotografia é um meio fantástico, no sentido de que não há propriamente limites. Os meus trabalhos só podem ser feitos em fotografia. É o meio de que eu mais gosto, mas também aquele que eu mais domino. E eu não sei fazer outra coisa. É o meio que vai de encontro às minhas preocupações, às minhas ideias, à minha imaginação. É a linguagem ideal para eu poder construir os meus trabalhos autorais. (...) No meu trabalho, nunca dei prioridade a formatos, exceto que tenho uma grande admiração pelo lado da barra, da tira. (NETO, 2014)

As barras ou tiras são o elemento básico de estruturação de um trabalho bastante peculiar. Na verdade, um retrato. À semelhança do que faz Maués com as panorâmicas, o artista português criou um mecanismo para movimentar o filme dentro da câmera, enquanto capturava a imagem de um músico. Um motor foi acoplado à máquina que garante o avanço do negativo a uma velocidade constante (RODRIGUES, 2017)⁹¹, enquanto o retratado olhava a lente por um tempo aproximado de 3 minutos. A imagem é um compósito de linhas verticais coloridas resultante de um registro feito por varredura, o que torna qualquer tentativa de identificar uma fisionomia inviável. Um retrato que nasce da dissolução da forma (*Chromatic Fantasy*, 2002).

Figura 44 - Detalhe de *Chromatic Fantasy* (José Luís Neto, 2002)

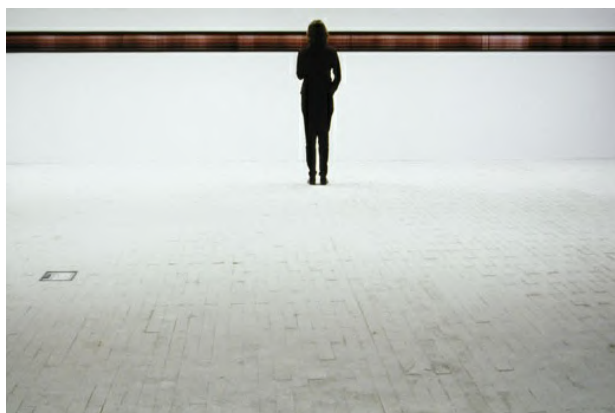


Fonte: Reprodução site Projecto MAP⁹²

⁹¹ Já citamos aqui o trabalho de Paolo Gioli como partidário da mesma metodologia de avanço do negativo para captura por varredura. Nesse sentido nota-se uma grande semelhança entre as obras *Não #1* de José Luís Neto (<http://www.joseluisneto.pt/en/01-01-00.html>) e a série *Crosswise natures*, de Gioli (<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/148839/154304>). Acesso em 10/02/2020.

⁹² Disponível em: <http://www.projectomap.com/>. Acesso em 10/02/2020.

Figura 45 - Vista da instalação *Chromatic phantasy* (José Luís Neto, 2002)



Fonte: Reprodução site do artista

Em *Chromatic phantasy* (2002) (figuras 44 e 45), e outras obras semelhantes como *Continuum* (2005)⁹³, *Brgycm* (1993)⁹⁴ há ainda uma proposta de reflexão sobre a gênese da exposição fotográfica: ou seja, que configurações (supostamente) podem surgir quando repensamos a maneira de expor a superfície fotossensível segundo certas condições de iluminação, tempo de captura, etc? Que possibilidades podemos encontrar se criamos nossos parâmetros específicos, jogando com as expectativas sobre o funcionamento “adequado” do equipamento?

De maneira geral, os trabalhos de José Luís Neto demonstram uma inclinação à abstração que nasce de uma intenção exploratória dos recursos das máquinas e dos insumos, e resultam numa estética bastante minimalista. Eles também nos permitem ver de perto a estrutura compositiva do negativo, as texturas das cópias, os vestígios dos químicos, ou seja, põem a nu a matéria da imagem. Todas essas questões e a maneira como são exploradas levam-nos de volta ao tema do ruído no território da imagem, pela conexão com a expressão da matéria dando-se de forma errática e por vezes imprevisível, e isso nos mais diferentes recursos empregados pelos artistas de nosso *corpus*.

⁹³ Disponível em: <http://www.joseluisneto.pt/en/01-07-00.html>. Acesso em 08/04/2020.

⁹⁴ Disponível em: http://213.239.197.226:8800/listObras.jsp?id_obra=927. Acesso em 08/04/2020.

4.6 CONTROLE, EFICIÊNCIA E DISPOSITIVOS

Conforme adiantamos brevemente, o estudo de Hainge (2013) aposta numa compreensão ampla do ruído, não restringindo a compreensão do tema ao campo das artes, muito menos ao âmbito sonoro. O ruído estaria em tudo:

Sugeri que o ruído é o artefato de uma ontologia expressiva, assinalando o movimento necessário que subsiste em todo ser, seja num nível subatômico, existencial, filosófico, quântico ou individual. O ruído, então é aquilo que desmorona o mundo de uma fixidez ilusória à qual nos agarramos, numa tentativa de manter as coisas no lugar, separar elementos uns dos outros e elevarmo-nos acima do “mundo natural”⁹⁵. (HAINGE, 2013, p.68)

A concepção do ruído como algo positivo, “expressivo”, demonstra o interesse nos processos de fluxo, produção de diferença, ruptura de paradigmas, e especialmente nas articulações entre seres humanos e tecnologias, questões cruciais para a discussão proposta nesta tese. Mas o autor não está sozinho nessa interpretação.

Mark Nunes (2011) – organizador de uma série de textos relacionados ao papel do erro e do ruído nas práticas culturais – lembra que esses temas se conectam com a resposta inerente a uma ideologia do controle, da precisão e da máxima eficiência caracterizadoras da sociedade atual. Sua abordagem parte de uma concepção de ruído ligada à cibernética, preocupada com a emergência do erro no âmbito dos sistemas informáticos, da cultura digital, dos procedimentos e estratégias utilizados no universo de uma sociedade conectada em rede. Por isso mesmo, enfatiza que vivemos sob uma “ideologia do controle informático”, uma lógica que demanda uma *performance* livre de falhas, e na qual o erro demonstra exatamente a fuga desse padrão, pois funciona como

(...) Uma estratégia potencial de desorientação e evoca uma lógica de controle para criar uma abertura à variação, ao jogo e a resultados não intencionais. O erro como domínio errante, sugere maneiras pelas quais o defeito, a falha, e a má comunicação proporcionam aberturas criativas e linhas de voo que permitem uma reconceituação do

⁹⁵ Tradução livre de: “*I have suggested in the introduction that noise is the artefact of an expressive ontology, signaling the necessary movement that subsists in all being, whether this be at a subatomic, existential, philosophical, quantum or individual level. Noise, then, is that which unmoors the world from the illusory fixity to which we tie down in an attempt to keep it in place, to separate its elements out of each other and elevate ourselves above the ‘natural world’.*”.

que pode (ou não) ser realizado nas práticas sociais e culturais existentes⁹⁶. (NUNES, 2011, p.3-4)

O pesquisador exalta a capacidade de o ruído abrir novos caminhos expressivos, contribuindo para alterar modelos estéticos ligados, por exemplo, a ideais como beleza, equilíbrio, pureza, ou mesmo organização, que simbolicamente estão incorporados como valores para o campo da arte e sintomáticos de certos movimentos artísticos.⁹⁷ Apropriar-se do caráter desagregador do ruído para sugerir a emergência de estéticas “sujas”, “caóticas”, “indefinidas”, “experimentais” (e sua legitimação) representa uma proposição que encontra paridade também nas correntes filosóficas que refletem sobre o papel central da tecnologia nas relações humanas. A aposta no ruído como catalisador de estéticas complexas, fluidas e abertas, está intimamente relacionada ao pensamento de nomes como Gilles Deleuze, Félix Guattari, Vilém Flusser (já citado), cujos apontamentos diagnosticaram o ambiente da comunicação em rede, dos circuitos informáticos, de uma certa acessibilidade ampliada à informação, como caracterizadores das sociedades contemporâneas, sem perder de vista a potência de reescritura, subversão e sabotagem escondidas nessas mesmas tecnologias, e como isso poderia efetivar-se através de uma relação não-hierárquica entre seres humanos e dispositivos. Um aproveitamento das técnicas feito na base da desconstrução de ordenamentos em favor da criatividade, de pensar através da arte um espaço de questionamento de parâmetros formais, de modelos societários, e também dos pressupostos filosóficos que servem de referência a todas essas normatizações.

⁹⁶ Tradução livre de: “(...) *a potential for a strategy of misdirection, one that invokes a logic of control to create an opening for variance, play, and unintended outcomes. Error, as errant heading, suggests ways in which failure, glitch and miscommunication provide creative openings and lines of flight that allow for a reconceptualization of what can (or cannot) be realized within existing social and cultural practices*”.

⁹⁷ Desde o advento do fotográfico houve não apenas uma disputa pelo protagonismo da invenção da fotografia, (embora não se possa atribuir a um único personagem esse papel), mas também relações desiguais de prestígio ou valorização (e mesmo viabilidade comercial) entre tecnologias, de acordo com as estéticas dessas técnicas estarem em maior ou menor grau sintonizadas com a agenda epistemológica da Modernidade, bem como associadas às funcionalidades adquiridas pela fotografia no século XIX. Por exemplo, a daguerreotípia como uma imagem melhor definida, única, e sua importância na consolidação do gênero retrato, explicam em parte porque o nome de Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851) é quase sempre mais citado do que os de seus contemporâneos Hippolyte Bayard (1801-1887) ou William Henry Fox-Talbot (1800-1877), que desenvolveram respectivamente as impressões em papel (positivo direto) e as *photogenic drawings*. Essas técnicas possuem nitidez e permanência bem menores se comparadas ao daguerreótipo, e por isso mesmo, mais distantes da precisão associada à racionalidade científica daquela época. Essa agenda modernista será determinante para caracterizar aquilo que Fatorelli (2006) considera uma fotografia “pura e direta”, cuja influência podemos identificar por exemplo, nas premissas do grupo f64, do movimento da Nova Objetividade e no fotodocumentarismo da primeira metade do século XX, ou ainda, na *straight photography*.

4.7 ERRO OU RUÍDO?

Nunes (Ibidem) faz uma pequena genealogia do termo “erro”, mapeando suas conotações nos séculos XVI, XVII e XVIII, todas elas negativas e relacionadas a movimentos de desvio. Bem, se tais períodos históricos são influenciados pela batalha filosófica entre mente e corpo, na qual o intelecto humano assume uma posição dominante, o erro e o ruído não poderiam ser vistos com bons olhos. “No Iluminismo, argumenta Deleuze, o “erro” funciona como um conceito delimitador para categorizar qualquer imagem de pensamento que não se coordene com a imagem ortodoxa do pensamento como um “reconhecimento” da verdade” (NUNES, 2011, p.9).⁹⁸

O autor sugere uma discussão em torno de uma “poética do ruído”, abrangendo o conjunto de procedimentos e obras que se valem do ruído como efeito revelador de visualidades estranhas, diferenciais, e capazes de mexer com expectativas e paradigmas da esfera artística. Como se a “poética do ruído”⁹⁹ assinalasse um esforço de tensionamento dos parâmetros estéticos, introduzindo como valor aquilo que antes fora negligenciado. Para tanto, seria necessário dirigir nossa atenção às estratégias de combinação dos meios e de que forma as tecnologias podem voltar-se contra si mesmas.

Figura 46 - *New York City* (Lee Friedlander, 1966)



⁹⁸ Tradução livre de: “*Within the Enlightenment, Deleuze argues, “error” functions as a delimiting concept to categorize any image of thought that does not coordinate with the orthodox image of thought as a “recognition” of truth*”.

⁹⁹ Para um melhor entendimento sobre como se desenvolve a ideia de poética do ruído, ver Nunes, 2011, p.3-23.

Fonte: Reprodução internet

Especificamente no campo do fotográfico, Chéroux (2009) defende o erro como ponto de partida para diversos artistas desenvolverem suas obras, levando a própria mídia fotográfica a seus limites. Sua concepção do erro está relacionada exatamente a parâmetros de qualidade instituídos pela indústria fotográfica, e que foram largamente disseminados em manuais e consolidados no imaginário dos usuários. Para o autor, à medida que os erros começam a ser incorporados por artistas eles passam a habitar o universo das inovações fotográficas, abandonando uma conotação explicitamente negativa. Por exemplo, ele cita a presença da sombra de quem opera a câmera na imagem como um dos erros mais comuns entre amadores, que no entanto, tornou-se um recurso para inscrição de autoria (uma afirmação da presença de um sujeito ativo no processo fotográfico), sobretudo no contexto das vanguardas artísticas europeias, empregado por Moholy-Nagy, por exemplo, e que encontramos também na fotografia de Lee Friedlander (figura 46).

O que antes era apenas um defeito, tornou-se uma estratégia para contrariar a suposta objetividade fotográfica (associada a certa frieza do dispositivo), mas também uma manifestação da própria técnica. Além disso, se a luz contém a sombra (BAXANDALL, 1977) que surge por um esforço de intencionalidade, ela pode ser considerada um ruído, (algo contido, porém nem sempre manifesto), o que nos leva a enxergar uma aproximação entre os termos “ruído” e “erro” de uma perspectiva teórica da fotografia (além da proposta de Nunes no âmbito da cibernética).

Embora o erro esteja associado à ideia de falha, de mal funcionamento de um sistema, e o ruído seja essencialmente parte de qualquer corpo, estrutura, enfim, universo expressivo (o que aparentemente faria do primeiro um “defeito” e do segundo um “efeito”), esses dois conceitos não estão assim tão distantes porque a ocorrência do erro é uma presença “virtual” que se “atualiza” (DELEUZE, 1999)¹⁰⁰, sob determinadas condições, e logicamente sua configuração

¹⁰⁰ Ao contrário de uma relação negativa, o pensamento deleuziano considera o par virtual/autal a partir de uma relação de potência contida, de algo em vias de se expressar (não como externalidade), mas como parte constituinte da própria coisa. Entendemos que o erro, como parte integrante de quaisquer sistemas, pode ou não se materializar, provocar impactos nesses sistemas, e mesmo que não o faça, conserva-se como presença. É a partir desta ideia que se faz a associação entre o erro e o ruído e as noções de virtual/autal em Deleuze. Craia (2009) faz uma análise do virtual, em interlocução com temas importantes do pensamento deleuziano (como as questões da diferença e da ontologia), recuperando a influência do pensamento de Henri Bergson nesse sentido. Deleuze (1999), em seu livro dedicado à filosofia bergsoniana, discorre sobre as relações entre virtual e atual.

depende das características intrínsecas a um dado sistema mediante intervenção de algo (ou alguém).

De volta à fotografia, na abordagem de Chéroux (Ibidem) a utilização de todo um “repertório de erros” – que inclui desfoque, tremulações, descentralização de motivos, deformações, sobreposições, reflexos, mal uso do *flash*, efeito ‘olhos vermelhos’, saturação das cores – de modo criativo, delimita certa divisão entre o universo das práticas vernacular e artística.

Toda fotografia é julgada de maneira diferente segundo o lugar no qual se exhibe a imagem, segundo as mãos nas quais se encontra, e sobretudo de acordo com os olhos de quem a contempla. A apreciação (sobre os erros) varia, por exemplo, segundo a filiação do autor – e por extensão daquele que observa – a uma das seguintes categorias: artistas, amadores ou profissionais.¹⁰¹ (CHÉROUX, 2009, p.47)

Concordamos que esta divisão entre amadores e artistas é relevante, na medida em que a identificação do erro na fotografia transfere-se de uma conotação meramente negativa para referir um valor estético, porém atualmente há um entendimento partilhado entre essas duas categorias sobre a noção de erro como um elemento surpresa, acolhido com simpatia quando passa a figurar na imagem. De algum modo, a natureza plural que caracteriza a imagem contemporânea já permite que mesmos erros “clássicos”, como os apontados pelo autor, sejam considerados parte de uma certa zona de indeterminação do dispositivo, que mesmo os amadores já não se recusam a aceitar exatamente porque no escopo da arte já se encontram reconhecidos e incorporados.

Fontcuberta (online, 2010)¹⁰² identifica que nos últimos anos, os resultados mais interessantes em criação fotográfica emergem dos usos vernaculares da imagem não associados à ideia de qualidade, o que para ele enseja uma renovação visual. Aprofundando-se nesse debate, Piper-Wright (2018) estuda as diversas motivações de ordem subjetiva e suas relações com o pensamento teórico-filosófico sobre a mídia fotográfica que explicam a presença e valorização do erro fora do circuito artístico, ou seja, entre usuários comuns. Para tanto, vem desenvolvendo um projeto chamado *In Pursuit of Error*¹⁰³, no qual recebe imagens enviadas por amadores. Imagens

¹⁰¹ Tradução livre de: “*Toda fotografía es juzgada de manera diferente según el lugar en el cual se muestra la imagen, según las manos en las que se encuentra y sobre todo de los ojos que la miran. La apreciación varía, por ejemplo, según la pertenencia del autor - y por extensión, del que la observa - a una de las siguientes categorías: artistas, aficionados o profesionales.*”

¹⁰² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LCByio0adQ>. Acesso em 10/02/2020.

¹⁰³ Imagens e também com a produção teórica da autora sobre o tema do erro na fotografia contemporânea estão no site do projeto: <https://inpursuitoferror.co.uk/>. Acesso em 30/01/2020.

que “deram errado”. Para ela, a fotografia significa um agenciamento complexo entre as intenções humanas e o funcionamento do equipamento, e nessa interrelação há um espaço de abertura, invadido de certa maneira pelas circunstâncias espaço-temporais do ato fotográfico. Nesse espaço é que o erro, digamos assim, toma corpo:

O erro abre um espaço paradoxal entre a máquina e o humano e apresenta esse espaço como lacuna, uma aporia nas convenções da prática fotográfica tecnológica e culturalmente. Essa aporia é uma zona rica em imaginação, surpresa e desconhecimento que tem sido explorada em si mesma por artistas ao longo dos anos¹⁰⁴. (PIPER-WRIGHT, Ibidem, p.1)

Comparando imagens e relatos de usuários, a autora percebe que, seja o erro causado por mal funcionamento do equipamento ou ações não planejadas pelos usuários externas ao *medium*, para eles a causa é menos importante do que o resultado, e a tendência dominante é as imagens não serem descartadas. Ela distingue dois tipos de erro: os acidentais e os resultantes da manipulação do equipamento. Os primeiros seriam causados por uma subjetividade maquínica, atuando sem o controle nem conhecimento preciso do usuário do que se passa internamente no dispositivo. Já os outros vêm à tona com a intenção de subversão do “programa” da câmera (FLUSSER, 2011). Se tanto artistas quanto amadores são capazes de enxergar o caráter diferencial do erro como elemento criativo, o que distingue essas duas categorias de praticantes da fotografia seria, no caso dos primeiros, o fato de o erro emergir (curiosamente) em meio a processos de domínio bastante razoável da tecnologia, e de constante tensionamento do dispositivo como parte integrante de procedimentos deliberados. O que não se verificaria em relação aos fotógrafos amadores.

O erro deliberado usa a câmera contra ela mesma, perturbando os parâmetros para que se produza o erro na imagem. Enquanto há determinadas ações que podem ser previstas, também há situações em que o conhecimento de determinado resultado é parcial. Eu sei que reduzindo a velocidade do obturador obtenho um borrão, mas não posso prever o resultado da imagem apenas com base nessa intervenção. A situação que está sendo fotografada, bem como a luz e o tempo contribuem com elementos adicionais e imprevisíveis para o resultado¹⁰⁵. (PIPER-WRIGHT, Ibidem, p.5)

¹⁰⁴ Tradução livre de: “*The photographic error opens up a paradoxical space between machine and human and presents this space as a gap, an aporia in the conventions of photographic practice both technologically and culturally. This aporia is a rich space of wonder, surprise and not-knowing which in itself has been explored by artists for many years.*”

¹⁰⁵ Tradução livre de: “*The deliberate error uses the camera against itself, disrupting the settings in order to produce an error image. While there are certain actions which can be predicted it is also the case that knowledge of a proposed outcome can only be partial. I might know that reducing the shutter speed will produce blur, but I cannot predict what the resulting image will look like based on that intervention alone. The situation been photographed, as well as light and time, will all contribute additional, unforeseen elements to the resulting photograph.*”

Estas reflexões sobre uma zona de fricção entre o controle e a imprevisibilidade envolvendo a noção de erro, ressoam as concepções dos artistas incluídos nesta tese sobre a interação destes com as tecnologias da imagem, mesmo que o estudo de Piper-Wright em questão seja dirigido a fotógrafos amadores. Para nós, seja nas fotografias de amadores ou no campo da arte, o erro expõe o caráter processual da fotografia (PIPER-WRIGHT, *Ibidem*), algo percebido igualmente por amadores e artistas, pois que todos reconhecem esse espaço de liberdade presente na nossa relação com as mídias, sendo capazes de entender a manifestação desse caráter processual como um valor estético.

Para além dos debates sobre apropriações de amadores ou artistas, interessa-nos aqui a variabilidade de abordagens que exprimem a concepção estética do erro, do ruído e da falha nas obras contemporâneas que pertencem ao universo das tecnoimagens (FLUSSER, 2008), em especial na relevância que estas vêm adquirindo nos anos recentes como verdadeiras problematizações de paradigmas centrais para o campo da fotografia. Nesse sentido, o estudo de Chéroux oferece outras contribuições que se alinham aos trabalhos presentes em nosso *corpus*.

Em muitos dos exemplos trazidos em seu livro, ele ressalta o potencial dos artistas para criar imagens que brincam com as noções de verossimilhança e o mimetismo. Segundo o autor, o erro também se relaciona com a alteração da função mimética da fotografia (CHÉROUX, 2009, p.188) – tema largamente explorado pelos movimentos da vanguarda artística europeia de meados de 1920, nas aproximações com o *medium* fotográfico¹⁰⁶ – originando trabalhos em que muitas vezes nem é mais possível reconhecer os traços característicos dos objetos, ou mesmo de um rosto. Estes podem desfazer-se em linhas, pontos, *pixels*, deixando à mostra os elementos mínimos formadores da imagem, que passam a ocupar o centro de nossa atenção (em detrimento da função de reconhecimento das formas).

4.8 “A TECNOIMAGEM É FEITA DE PONTOS, GRÃOS E PIXELS”

As imagens que compõem o trabalho **22474 (2000)** de José Luís Neto, figuras 48 e 49, são um bom exemplo dessa perturbação da *mimeses*. Cada uma das imagens são recortes, rostos isolados de originais produzidos em negativo de vidro, de autoria do fotojornalista Joshua Benoliel (1873-1932). As imagens das quais José Luís Neto se apropria fazem parte do acervo do

¹⁰⁶ A influência desses movimentos é sempre lembrada por autores (FATORELLI, 2013; BAIO, 2015; JUNIOR, 2002) que discutem a abertura, os hidridismos e uma atitude questionadora frente aos meios e modelos estéticos, e acabam funcionando como um legado para as gerações de artistas posteriores.

Arquivo Municipal de Lisboa. Elas são registros de uma norma (abolida logo após a tomada destas imagens), adotada na penitenciária da capital portuguesa que determinava o uso de capuz pelos detentos. As fotos de Benoliel (figura 47) são tomadas como ponto de partida de uma investigação dirigida ao próprio suporte.

Figura 47 - 22474, de Joshua Benoliel



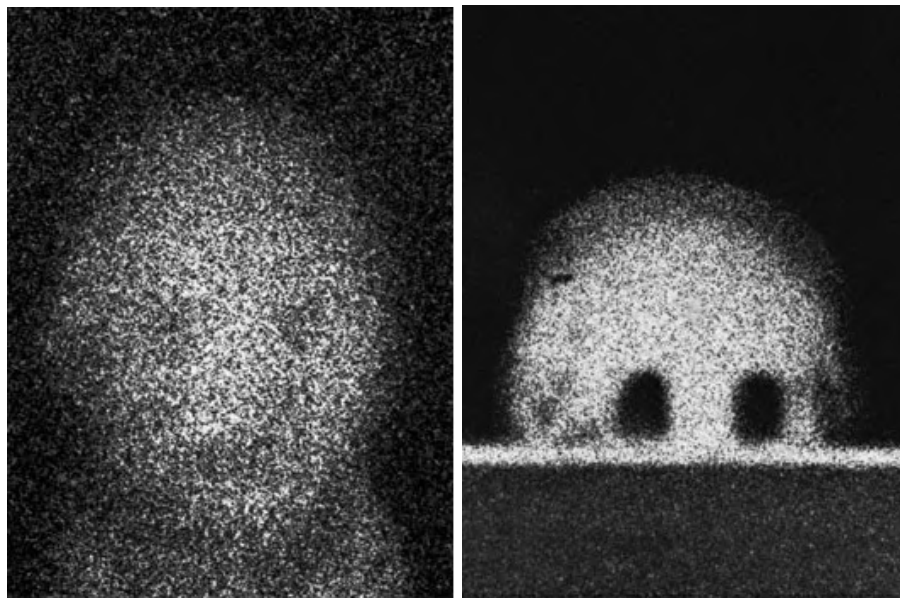
Fonte: Reprodução da internet

Se na imagem de Benoliel os sujeitos já estavam reduzidos sob a violência de um capuz, (ali a morte de qualquer singularidade, de identidade já se anunciava), o movimento que nos conduz ao grão da foto aprofunda essa ideia, atingindo um verdadeiro esvaziamento, pois os rostos vão se desfazendo em pontos. O número “22474” faz referência à numeração da imagem que consta nos registros de arquivamento. Toma-se a impessoalidade dos números para transmitir a frieza do ato de despersonalizar os indivíduos, que desaparecem primeiro sob os capuzes que a todos igualam, para depois sumirem novamente na miríade de grãos de um segundo negativo. Sim, já que os negativos de Benoliel foram refotografados em negativo de celulóide, após a seleção cuidadosa das áreas onde se encontram os rostos. As cópias finais são ampliações em tamanho 41 x 31 cm. Em comparação com os originais que medem 9 x 12 cm, a escala altera-se significativamente.

José Luís Neto retirou os detentos da cadeia e construiu uma galeria de perturbadoras cabeças de aspecto fantasmagórico. Essa obra faz-nos lembrar as relações entre o fotográfico e a vigilância institucional na dimensão do arquivo, uma das funções mais importantes que a fotografia assume desde seu advento. O retrato foi o gênero obrigatório na consolidação de um amplo regime de controle social que envolveu instituições como manicômios, hospitais, cadeias, delegacias, reformatórios para jovens delinquentes e o sistema jurídico. Ao revisitar essas questões resgatando os negativos de Benoliel, José Luís Neto atualiza o debate sobre identidades apagadas, suprimidas da “história oficial”, confinadas ao subterrâneo das políticas de encarceramento, para dar-lhes sobrevida através de um olhar renovado sobre o negativo. O substrato político das fotografias originais é de certa maneira minimizado em favor de uma investigação de cunho mais formalista. Através do movimento radical de aproximação da materialidade chegamos ao ponto em que nosso olhar encontra o grão da imagem. Aqui podemos considerar a exploração estética do grão como uma modalidade de ruído que perturba a ideia de mimetismo, já que mexe diretamente com as expectativas de reconhecimento de um referente qualquer, expondo os intervalos entre os grãos, as diferenças de intensidade nos tons de preto e branco da imagem. Por meio da granulação, assistimos à intensificação da mídia fotográfica em sua matéria constituinte, uma intensificação da própria tecnologia (HAINGE, 2013). Fernando Feio, que analisou o trabalho por ocasião da exibição ao público comenta:

Ele desloca seu olhar da foto para o próprio negativo, a fim de recuperar da maneira mais fiel possível o material puramente fotográfico. (...) A sua expressão continua centrada na fotografia, que aqui não tem nenhuma realidade externa da qual se originar; o que é fotografado no presente trabalho é o grão fotográfico, na verdade uma impressão direta da realidade. Se existe realidade aqui, ela pertence ao domínio fotográfico, e a ela retornaremos (devemos). (...) Esta é, portanto, uma série nascida do espanto que vem do olhar através da superfície de um negativo, apreciando a disposição do grão, e do aparecimento de uma forma numa dobra da (ir)regularidade do plano (e quem tentou olhar as imagens dessa forma conhece bem o espanto e a maravilha de olhar para um mundo familiar com valores luminosos invertidos, onde a luz é sempre sombra e a sombra torna-se luz). (FEIO, online)

Figura 48 - 22474 (José Luís Neto, 2000)



Fonte: Reprodução site do artista.

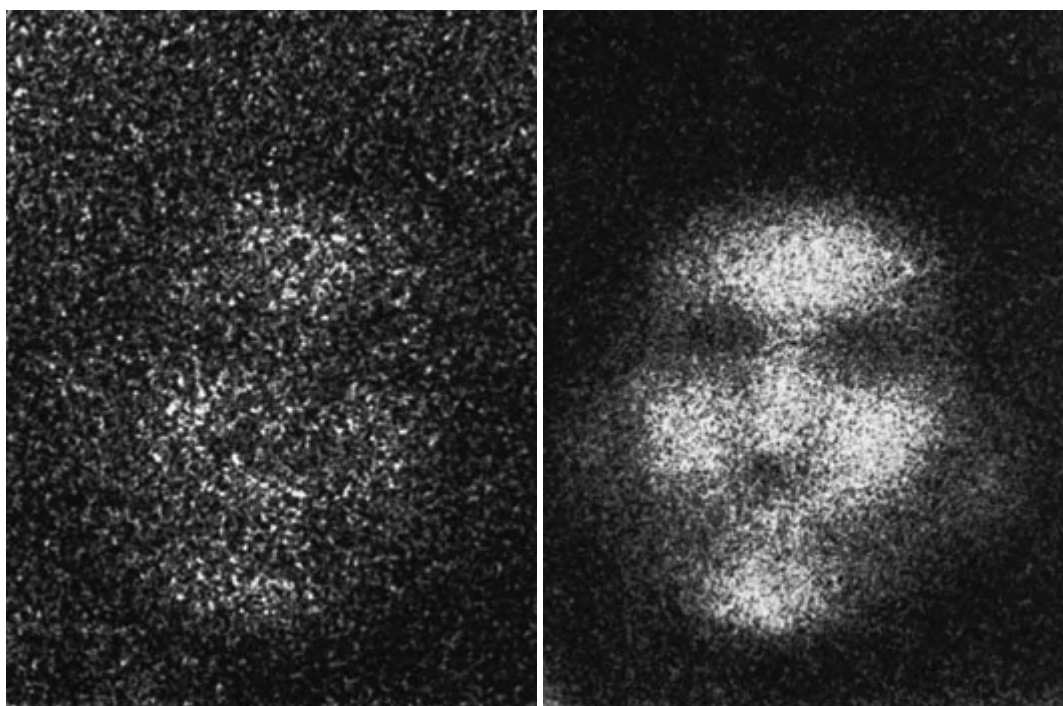
A estratégia de apropriação, prática já disseminada entre diversos artistas contemporâneos, aqui se articula com a pesquisa mais ampla sobre as possibilidades escondidas no substrato da imagem fotográfica, que constitui um traço comum das obras de José Luís Neto. Nesse sentido, esta série pode também ser interpretada como uma homenagem à mídia fotográfica, a busca de um elemento pessoal que pode ser desvendado no olhar de um outro:

O trabalho de apropriação permite-me trabalhar com imagens de outros autores (...) que me desafiam a encontrar o meu olhar, a minha maneira de ver, de encontrar pequenos fragmentos de imagem que me permite depois isolar esses fragmentos, na procura exatamente da minha maneira de ver. (NETO, 2014)

A investigação da série **22474** tem continuidade na fotografia imediatamente posterior de Benoliel, que mostra os presos com os rostos descobertos. Submetida ao mesmo método, a

imagem identificada pelo número seguinte, 22475, fragmentada, refotografada e ampliada, torna-se ainda mais sintomática da operação de apagamento das identidades, pois agora vemos de fato os rostos perderem-se na granulação¹⁰⁷ do negativo. O processo ecoa o comportamento obcecado do personagem principal de *Blow up* (Michelangelo Antonioni, 1966), que, no intuito de desvendar um assassinato, amplia exaustivamente uma fotografia na qual apenas ele enxerga haver um corpo. Em ambos os casos, está implícita a ideia de que a imagem não passa de uma ficção, construída através de liames muito frágeis com o real.

Figura 49 - Imagens da série 22745 (José Luis Neto, 2003)



Fonte: Reprodução site do artista

Utilizando como base o mesmo procedimento de aproximar-se da mídia, o brasileiro Cássio Vasconcellos elaborou uma série chamada **Rostos** (1990). Submetendo ao congelamento a imagem fugidia do vídeo, Vasconcellos fotografa em *Polaroid* rostos de atores e atrizes de

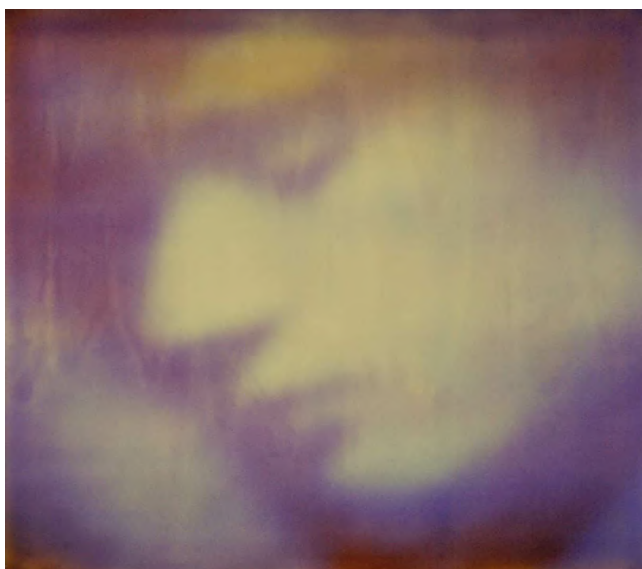
¹⁰⁷ Outro trabalho bastante interessante que promove uma espécie de “elogio do grão”, é *The Enlargement*, de Ugo Mulas, no qual foram feitas imagens do céu, ampliadas até o ponto de o grão do negativo ficar aparente. Em seguida, são escolhidos detalhes das mesmas imagens para nova ampliação. O céu então desaparece, e ficamos somente com os grãos. Para mais detalhes sobre os trabalhos de Ugo Mulas ver Lenot, 2017a, p.27-33. As imagens estão disponíveis em: <http://www.ugomulas.org/index.cgi?action=view&idramo=1090233762&lang=eng>. Acesso em: 04/05/2020.

produções cinematográficas. Atravessando diferentes meios, partindo do movimento e chegando ao estático através de uma verdadeira desaceleração das imagens, o que resta é uma espécie de aparição do fotográfico aprisionado na imagem móvel. Nesses enquadramentos que se aproximam do *close up*, as fotografias ganham um aspecto desfocado. As fisionomias adquirem cores artificiais (ressaltadas pela estética da *Polaroid*), flutuando sobre um fundo negro. Rostos sem qualquer ligação com um corpo, que de tão próximos ao nosso olhar, perdem os contornos. A estratégia de isolar planos dos filmes escolhidos não consegue nos apartar totalmente do cinema: pois nos faz lembrar do *close*, que assim como a câmera lenta assinala uma “configuração pouco previsível” (FATORELLI, 2013, p.44) da imagem, operada pelo retardamento de seu movimento.

Dubois (2004), Fatorelli (2013) e Bellour (1997), entre outros, já atentaram para a natureza irregular, intermediária e por isso mesmo bastante criativa do vídeo. Como zona de passagem entre o cinema, a fotografia e as mídias digitais, o vídeo é compreendido na série do fotógrafo paulistano, exatamente como esse ambiente grávido das dimensões múltiplas da imagem, que ele explora através da articulação com a câmera instantânea da *Polaroid*. De certo modo, podemos dizer que o presente da imagem eletrônica encontra-se restituído quando ganha vida na fotografia instantânea, materializando-se no espaço da *Polaroid*. Rostos perdidos em meio à continuidade narrativa, adquirem relevância quando retirados do fluxo da montagem pelo gesto da captura promovida pelo dispositivo fotográfico. Ocorre aqui algo parecido com o Bellour (Ibidem) chama de “tomada fotográfica do filme”, que é uma parada da imagem móvel que a torna próxima do fotográfico.

Na série **Rostos (1990)**, conforme as figuras de número 50, 50a e 50b, transitam diferentes mídias e estatutos da imagem, e as fisionomias são submetidas a um processo que ressalta a dissolução da forma através do desfocado e da ênfase na cor. Um investimento na abordagem da imagem como artifício.

Figuras 50, 50a e 50b - Rostos (Cássio Vasconcellos, 1990)





Fonte: Reprodução site do artista.

4.9 “A TUA PRESENÇA É BRANCA, VERDE, VERMELHA AZUL E AMARELA”

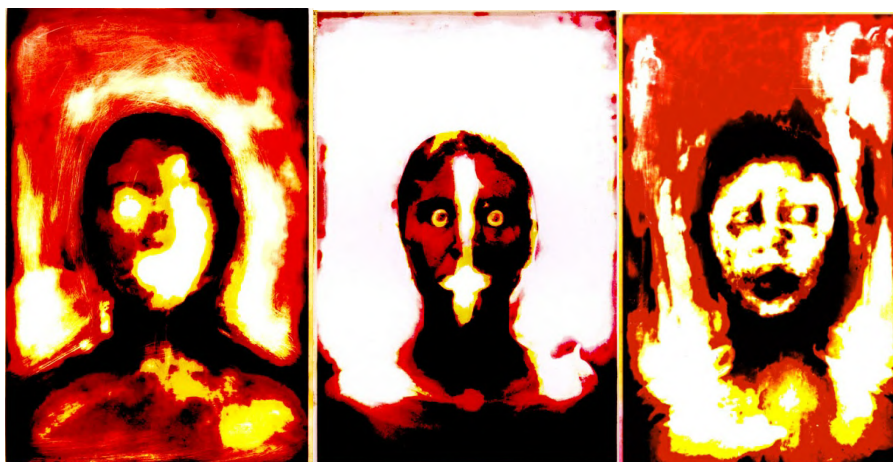
As experiências com os efeitos das cores na imagem também estão presentes em outros trabalhos de nosso *corpus*, podendo sua exploração ser entendida como mais uma forma de potencializar o ruído contido nos materiais empregados na produção das obras. As imagens de **Febre (2002)** (figura 51), de Cris Bierrenbach, surgiram quase que de uma brincadeira na qual se aplicou uma substância a uma cópia fotográfica, que aos poucos foi modificando completamente a imagem. A fotógrafa não sabia de antemão qual seria o resultado, e começou o processo apenas pela vontade de experimentar. Ela simplesmente se deparou com um retrato antigo, começou a manipulá-lo, e percebeu que o rosto começava a se desfazer, adquirindo uma tonalidade vermelha. A dissolução da fisionomia intensificava-se cada vez mais. A digitalização num *scanner* desregulado ampliou o efeito das cores, e a artista achou então que o trabalho representava perfeitamente sensações típicas das mulheres em períodos menstruais.

(...) Quando eu vi aquilo saturado eu falei: Uau! Foi completamente sem querer (...). Eu ia mexer, tentar fazer alguma coisa, mas eu nem precisei porque quando veio aquela coisa saturada, no vermelho, (...) aquilo falava comigo. Quando eu vi aquele negócio

desmontando, desfazendo. Foi tudo meio casual, mas quando eu vi aquilo, era pra mim tanto a representação de estados de espírito de raiva, de tensão, de sangue, de dor, de uma coisa menstrual (...). Eu tinha muita cólica de menstruação, eu precisava tomar anti-inflamatório pra passar dor então era assim: “eu falei, nossa eu acho que eu fico assim alguns dias”. É essa transformação, parece que é uma coisa que toma por dentro, sei lá (...). Tinha uma outra parecida e eu peguei a outra e comecei a fazer de outro jeito (...). (BIERRENBACH, 2018)

Com base na destruição de um rosto, aqui se constrói uma personagem estranha, que surge completamente da interação de substâncias aplicadas a uma imagem já processada, e posteriormente submetida à leitura do digitalizador. Em cada uma dessas etapas, os traços das mídias vão se acrescentando para compor a imagem final. É particularmente interessante a questão de uma leitura “desviada” feita pelo *scanner* resultar na saturação incomum do vermelho, e como essa fuga de um padrão cromático foi justamente o que interessou à fotógrafa. Através das várias fases de manipulação da imagem, essas cores foram sendo liberadas, pouco a pouco. Confrontando diretamente a representação mais clássica da identidade (o retrato), e promovendo a destruição de seus traços fisionômicos, a artista alcançou uma representação que cria uma identificação com qualquer mulher, porém não no nível descritivo, mas simbólico.

Figura 51 - Febre (Cris Bierrenbach, 2002)



Fonte: Reprodução site da artista

Artifícios que trazem à tona cores estranhas ao processo fotográfico tradicional também são parte essencial da série **Noturnos (1998-2004)**, de Cássio Vasconcellos (figuras 52 e 53),

desenvolvida em cidades do Brasil, França e Estados Unidos. O intuito era fotografar com uma câmera *Polaroid* apenas ambientes noturnos, (alguns até pontos turísticos). Porém, além dos enquadramentos fechados que tornam irreconhecíveis alguns desses locais, foi utilizada uma luz adicional (lanterna ou holofote com filtro colorido), que alterou as tonalidades originais dos objetos frente à câmera.

Figura 52 - Aeroporto de Congonhas #4 (Cássio Vasconcellos, 2002)



Fonte: Reprodução site do artista

O despojamento de um equipamento como a *Polaroid*, cuja instantaneidade é marca registrada do elemento surpresa do fotográfico, combina-se nesse projeto com o fato de Vasconcellos ter realizado as imagens à medida que ia (re)descobrimo o espaço urbano, (primeiramente da cidade São Paulo) sem muita rigidez de planejamento. A ideia inicial era apenas lançar um olhar sobre as facetas escondidas de sua cidade natal. As andanças por lugares que normalmente estão submersos no vai-e-vem dos transeuntes, e o esquadrinhamento de um olhar atento às particularidades das formas, das linhas de edifícios, muros, das silhuetas desenhadas pela penumbra na superfície dos objetos, constrói uma paisagem cheia de vida que nasce dos cantos esquecidos exatamente pela força das cores. Vasconcellos arma uma estratégia técnica que permite fazer surgir das sombras noturnas uma profusão de cores. Na verdade, podemos dizer que a luz adicional depositada sobre formas de diferentes tonalidades, exprime o excesso de cada cor, ou seja, faz emergir uma potência escondida de cada azul, amarelo, verde, vermelho. O resultado é de um aspecto fantástico:

Como uma marca registrada, procuro a singularidade, o limite entre o real e o imaginário. Nessas fotos, particularmente, busquei formas de retratar uma visão pessoal e distinta. Tentei resgatar o que está invisível, ou o que não é tão explícito. Encontrar na fotografia a beleza escondida no comum, no caos, no feio (...). (VASCONCELLOS, 2002, p.6)

O caótico, a feiura, e o estranhamento que surgem do cotidiano, ou melhor que se esconde sob a pele da normalidade, são simbolismos bastante associados ao tema do ruído (HAINGE, 2013). Na série **Norturnos**, esse ruído é o desconhecido que nasce das formas construídas através de enquadramentos inclinados, de paisagens sem linha do horizonte, entrecortadas por placas, muros que se sobrepõem de maneira confusa às vezes, enganando o nosso olhar, que por sua vez encontra dificuldade em reconhecer aquilo que fita. E surge também da exploração dos efeitos da luz e da interpretação “errada” do sistema da *Polaroid*, que nos dá tonalidades novas. A apropriação poética da *Polaroid* inscreve-se numa tradição que de certo modo ironiza e critica a sofisticação dos dispositivos de imagem, representada por artistas como Andy Warhol (1928-1987), Paolo Gioli (1942-), William Eggleston (1939-), sendo este último fortemente interessado na questão da cor, assim como Vasconcellos.

Desde o início usei o mesmo tipo de câmera, uma antiga máquina Polaroid SX-70, da década de 70, um clássico da fotografia no seu estilo. Meu trabalho pessoal é basicamente em preto e branco. Cor somente em *Polaroid* que confere às fotos um resultado peculiar em resolução e textura, justamente o que me fascina. (VASCONCELLOS, 2002, p.6)

Nos dias de hoje, o formato vem sendo revisitado em projetos comerciais como o *Impossible Project*¹⁰⁸, que reveste seu negócio com uma aura de saudosismo perfeitamente adaptável ao estilo *cool* ao qual a estética *Polaroid* foi sendo associada ao longo do tempo (justamente pela investida dos artistas). Mas na proposta do fotógrafo paulistano, o dispositivo não é empregado nessa atitude saudosista nem tão pouco purista. Ela é desprogramada pela intromissão da luz adicional no processo (um elemento necessário já que todo o trabalho é noturno), o que contribui para um forte aspecto de artificialidade dessas imagens. As originais em *Polaroid* ainda foram escaneadas e impressas em jato de tinta, ou seja, acrescenta-se ainda mais uma “camada” de processamento da imagem. O autor quis inventar uma cidade surreal onde o

¹⁰⁸ No site do *Impossible Project* toda a estratégia de venda dos produtos (câmeras e filmes) converge para uma ideia de autenticidade, ligada ao formato *Polaroid* como padrão da fotografia instantânea. Mas sem perder de vista o cenário de convergência dos meios, entre os produtos oferecidos já há um equipamento que recebe imagens digitais e imprime-as em formato *Polaroid* (o *Polaroid Lab*). Conferir: <https://eu.polaroidoriginals.com/>. Acesso em 07/02/2020.

burburinho e a agitação estão nas entrelinhas, implícitos numa espécie de tensão inaudita. Tais condições de um mistério escondido sob a aparência da calma já são lugar-comum no imaginário sobre a noite na literatura, no cinema, e ecoa a presença de um ruído contido, subentendido no conhecido, no comum.

Figura 53- Avenida Paulista #7 (Cássio Vasconcellos, 2001)



Fonte: Reprodução internet

4.10 “QUANDO DAGUERRE ENCONTRA O PHOTOSHOP”

Entre as estratégias que tornam sensível a presença do ruído na imagem contemporânea, estão as reapropriações de técnicas históricas da fotografia. Tomadas de forma mais maleável, através de metodologias adaptadas, reinventadas pelos e pelas artistas (distantes de uma noção purista e nostálgica com a historiografia do meio). Nesse sentido, as obras de Cris Bierrenbach são exemplares.

Natural da cidade de São Paulo, apaixonou-se pela fotografia na época em que estudava cinema, e acabou depois trabalhando para o jornal Folha de São Paulo. Um de seus primeiros

trabalhos “que foge da fotografia direta¹⁰⁹” (BIERRENBACH, online, 2017), é resultado já do interesse pelas experimentações com as técnicas da imagem. Em **Dois homens no centro** (1992), (figura 54), primeiro o negativo utilizado foi impresso pelo lado contrário, e em seguida foi feita uma sobreimpressão com uma técnica diferente.

Figura 54 - Dois homens no centro (Cris Bierrenbach, 1992)



Fonte: Reprodução site da artista

As imagens acima foram realizadas em negativo 35mm, mas a paulista é conhecida pelo uso em diversas obras de técnicas como goma bicromatada, cianotipia, papel salgado e daguerreotipia. Para ela, o interesse em revisitar esses processos antigos está também no fato de que o erro vem junto com o fazer:

É o que eu mais gosto da prática desses processos do século 19, porque eles dão tanto errado. E que no erro muitas ideias aparecem (...). Eu falo isso quando eu dou aulas, palestras (...): você tem que errar, tem que jogar com a imagem. (...) As pessoas querem muito ter controle de tudo. Bota uma ideia na cabeça, e vai fazer uma coisa que nunca fez e vai ter um trabalho pronto... e não é assim¹¹⁰. (BIERRENBACH, 2018)

Nas primeiras tentativas de realizar projetos usando o daguerreótipo, os erros transformam-se em oportunidades. Foi o que aconteceu com a obra **Vitral** (figura 55). Pensando

¹⁰⁹ 1º Ciclo de fotografia - Cidade Invertida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MUp098qZLDY>. Acesso em: 05/02/2020.

¹¹⁰ Entrevista concedida à autora desta tese.

que os vitrais contam histórias (como os das igrejas, com passagens da via Crucis por exemplo), Bierrenbach fotografou meninos e meninas de rua, e juntou suas imagens com as de outros colegas do fotojornalismo. As fotografias das crianças foram impressas em espelhos baratos, numa referência direta à superfície espelhada dos daguerreótipos que ainda não tinha conseguido produzir. Ou seja, na tentativa de “fazer” um daguerreótipo, ela descobriu uma estética única, fruto da impressão num outro material refletor (o espelho).

Figura 55 - Detalhe da instalação Vitrais (Cris Bierrenbach, 1996)



Fonte: Reprodução site da artista¹¹¹

O caráter do imprevisível, nesse caso, levou à descoberta de uma alternativa ao daguerreótipo. Aceitando essa imprevisibilidade como parte inerente ao trabalho, Cris Bierrenbach utiliza as técnicas clássicas introduzindo modificações nos processos. Também já desenvolveu obras a partir de *slide* e papel fotográfico, mas com base numa ideia de hibridismo

¹¹¹ Sugerimos visualizar o trabalho na versão integral. Disponível em: <https://crisbierrenbach.com/pessoal/vitral/>. Acesso em 05/02/2020.

entre as tecnologias que permite, por exemplo, criar peças únicas, mas que passaram em algum momento de sua produção pelo *scanner*, ou que foram originalmente tomadas com o celular. “Eu fotografo com tudo. Celular, câmera digital 35, *fullframe*. (...) Além das analógicas. Eu uso qualquer negócio. Porque também o que me interessa é fazer o cruzamento do analógico com o digital” (BIERRENBACH, 2018).

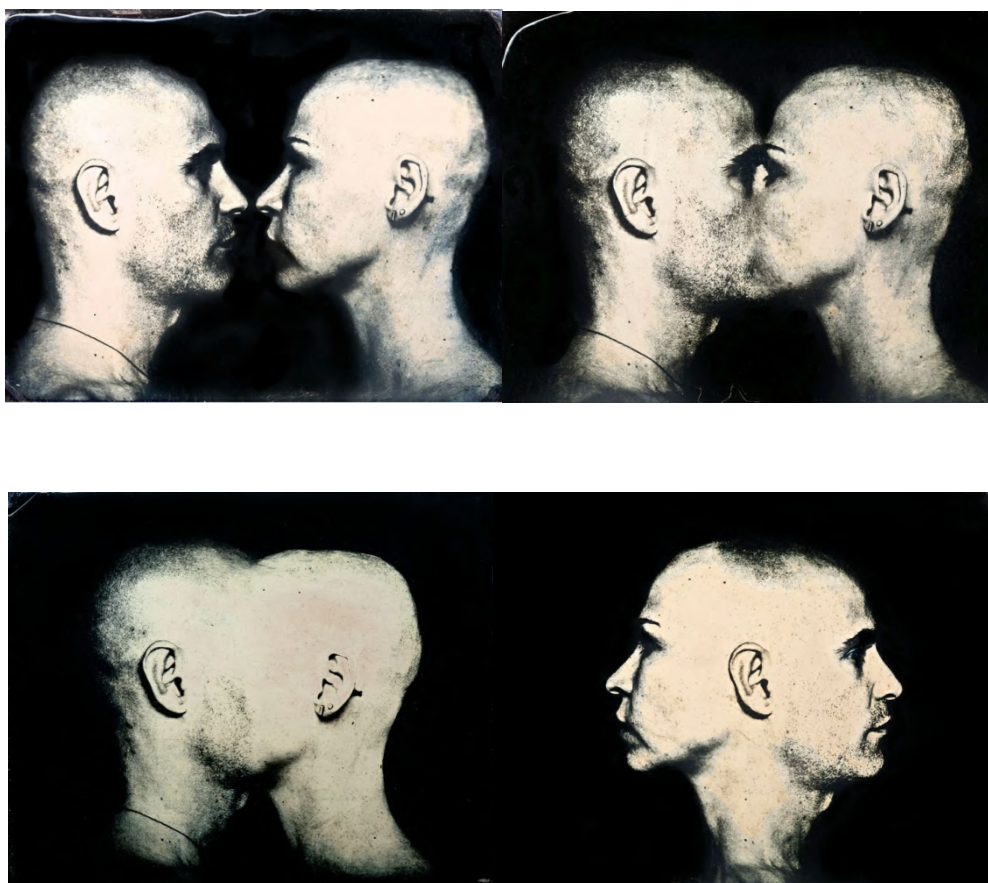
O desprendimento em relação ao equipamento escolhido e a proposta de articular diferentes mídias ficam evidentes em obras como **O encontro (2011)** (figura 56), uma sequência que tem como ponto de partida uma imagem realizada em negativo, digitalizada, e finalizada em formato daguerreótipo. O procedimento é o seguinte: as fotos digitalizadas são fundidas com auxílio do *Photoshop* e em seguida transmitidas para o daguerreótipo. O percurso inicia no século XX, passa pelo século XXI e retrocede ao século XIX. A limpeza do tratamento digital da imagem é contrabalançada pela saída em daguerreótipo, que apresenta algumas falhas na borda das imagens. A técnica do daguerreótipo também não é reproduzida à risca, exatamente como se fazia antigamente. Ela é adaptada aos propósitos da obra, gerando uma estética que se afasta do padrão clássico:

O daguerreótipo é a única fotografia que não tem emulsão (...). Eu parto de uma chapa prateada, super polida. Ela é um espelho. Um espelho perfeito, quanto mais espelho melhor. Aí eu coloco essa placa numa caixa com vapor de iodo, então o vapor na verdade (...) nada encosta na placa. O vapor vai deixar ela fotossensível. (...) O processo que eu faço não tem outro vapor (...), eu faço um vapor só, e depois eu revelo na luz. É difícil de explicar (...). Nem tem muito que explicar porque não se sabe direito o que acontece (...). Você fixa e coloca um filtro vermelho e volta pra luz. Aí a imagem é revelada. (BIERRENBACH, 2018)

Bierrenbach introduz uma artimanha no processo tradicional. Pela técnica clássica, um daguerreótipo utiliza uma chapa de cobre sensibilizada com vapor de iodo, que após exposta, conserva uma imagem latente, que é por sua vez revelada com vapor de mercúrio. Este último passo é que a fotógrafa dispensa, optando por revelar sua imagem direto com a ação da luz, num procedimento específico envolto até num certo mistério. Essa intervenção nas “regras do jogo” é um traço distintivo dos/das artistas que utilizam a fotografia numa abordagem experimental (LENOT, 2017). A maneira com que se apropriam das tecnologias é geralmente muito particular, pois submetem os materiais a diversas adaptações em vez de utilizá-los conforme os parâmetros industriais, também com forma de crítica ao uso alienado das mídias. Para Júnior (2006), a

fotografia expandida (que se distingue pelos hibridismos), associa-se também a esse olhar retrospectivo para técnicas antigas, periféricas e/ou esquecidas, que são, contudo, retomadas a partir de um viés crítico. Elas são resgatadas para nos fazer refletir tanto sobre o nível de automação com que produzimos imagens, quanto para demonstrar que há modalidades do visível ainda por revelar nessas tecnologias. As práticas de Cris Bierrenbach podem assim ser colocadas ao lado dos procedimentos de Dirceu Maués e Luiz Alberto Guimarães, (no sentido das apropriações das técnicas clássicas da imagem fotográfica), guardadas as devidas singularidades nas temáticas a formas de abordagem.

Figura 56 - O encontro (Cris Bierrenbach, 2011)



Fonte: Reprodução site da artista

De volta a **O encontro**, buscou-se a criação de um personagem híbrido, algo indefinido entre masculino e feminino (pela fusão das duas cabeças). O modelo de um retrato antropológico

(tomada de perfil) é utilizado para refletir sobre a natureza permeável e fluida das relações afetivas e do gênero:

(...) eu fotografei um amigo meu que é careca também. Então eu tratei dois personagens um pouco quase sem gênero (...). Claro que dá pra ver que é um homem e uma mulher, mas o assunto da careca é pra ter essas duas pessoas um pouco mais iguais possíveis. Pra fazer um comentário (que eu faço em outros trabalhos), sobre as relações afetivas. Sobre o que é encontro afetivo, que na minha opinião é um pouco um jogo, uma soma, mas também uma dissolução (...). Tem várias maneiras de a gente ver, mas também tem vários tipos de relações afetivas né? Tem as que acontecem e permanecem, tem as que acontecem e acabam (...)¹¹². (BIERRENBACH, 2019)

Esse entrelugar do gênero também simboliza o ruído, no sentido de que da interlocução entre as figuras masculina e feminina cria-se um terceiro ser que não tem gênero definido, mas que surge desse movimento de fusão, de mistura. Uma entidade singular que ocupa um espaço existente em alternativa às modalidades socialmente demarcadas de masculino e feminino. A escolha pelo formato “retrato antropológico” também evoca essa dimensão de perturbação de um padrão: como modelo associado às funções de identificação, de demarcação de uma persona social e de certa pretensão científica, aqui o estilo é ressignificado para implodir a noção de gênero atrelada ao sexo biológico. Um efeito expresso não apenas pela operação de fusão das cabeças (confundindo as identidades prévias), mas também pela semelhança estabelecida entre os personagens, ambos carecas. Além disso, o formato sequencial das imagens forja um movimento que aproxima o trabalho do cinema, ao estilo das obras de Duane Michaels (BIERRENBACH, 2019).

A sequência fotográfica, conforme analisa Fatorelli (2013) em relação a algumas obras de Andy Warhol, sugere mais uma possibilidade de desdobramento do instante fotográfico. No caso do artista norte-americano citado por Fatorelli, é a repetição de uma mesma imagem que de certa maneira faz o instantâneo animar-se a ponto de quase alcançar o movimento. De forma parecida, notamos essa inclinação para a mobilidade da imagem fixa na estrutura de **O encontro**: a sequência de imagens sugere claramente uma ideia de montagem, de sucessão de tempos/momentos que combina com a dinâmica das relações afetivas. Note-se que em conjunto, as imagens demandam o olhar por um tempo mais demorado, prolongado, em confronto com a apreensão da imagem única. A respeito de trabalhos de Andy Warhol fundados nesse princípio, Fatorelli (2013, p.67) comenta que mudam o “modo de percepção da obra e os modos de participação do espectador”, exatamente porque a estratégia da repetição acusa uma modalidade

¹¹² Entrevista concedida à autora desta tese em 2019.

que se constrói a partir da imagem única, mas está além dela, desdobra-se, expande-se, ultrapassa-a. Efeito semelhante ocorre na obra de Bierrenbach.

O jogo entre fixidez e mobilidade, também originado na exploração do instante fotográfico é a base de um outro trabalho, realizado em goma bicromatada: **As mulheres de Lot** (figura 57). A goma bicromatada é um processo de impressão por contato, inventado em 1849, sendo bastante apreciada pelos pictorialistas da virada do século XX, e caracterizada esteticamente pela semelhança com desenhos produzidos com carvão ou pastel (ANTONINI et al., 2015). A utilização da luz inclui a técnica no rol dos processos fotográficos, mas suas características visuais acabam por aproximá-la do escopo do desenho, como se fosse uma “embaixatriz fotográfica das artes plásticas” (JAMES, 2015, p.488). Como as etapas de construção da imagem exigem a aplicação de pigmentos com pincel, a metodologia da goma bicromatada assenta-se num gesto pictórico, e dessa maneira, carrega as marcas dessa presença física do/da artista. As imagens têm a textura aparente do suporte utilizado (o mais comum é o papel), e os contornos não se afiguram rigidamente definidos.

Figura 57 - As mulheres de Lot (Cris Bierrenbach, 1993)



Fonte: Reprodução site da artista

Como o processo é adaptável e apresenta resultados variados, Bierrenbach cogitou utilizar a goma bicromatada em superfícies tão diversas quanto tecido, madeira ou até na alvenaria de uma parede, questionando assim os limites das impressões fotográficas em papel. Para este trabalho, escolheu a lixa. Lot é um personagem bíblico ligado à narrativa da cidade de Sodoma. Ele recebe um aviso de Deus: a cidade será destruída, mas a Lot é permitido fugir antes que isso aconteça, contanto que saia com sua família sem olhar para trás. O problema é que sua mulher, no último instante, vira-se para fazer exatamente o que fora proibido. A mulher transforma-se então numa estátua de sal.

Isso era uma coisa muito forte, não só a cidade ser destruída, mas a mulher, ela dá aquela olhadinha e fica ali que nem uma estátua (...). É o seu último instante, e aí eu escolhi fazer a impressão com goma bicromatada pelo mesmo motivo que eu fiz as linhas no papel manteiga¹¹³: eu imprimo na lixa pra dar esse aspecto áspero, que remete um pouco a areia, sal, deserto, uma coisa áspera, dura. Hoje na verdade, apesar de serem muitas mulheres, é como se fosse uma só, ou como se fossem todas. Eu não queria uma representação fiel de emoção delas, (...) é diferente, mas é igual. Não queria a fidelidade fotográfica, e a lixa mais a goma bicromatada, me davam não só essa textura, mas também esse erro, o que eu queria. (BIERRENBACH, 2019)

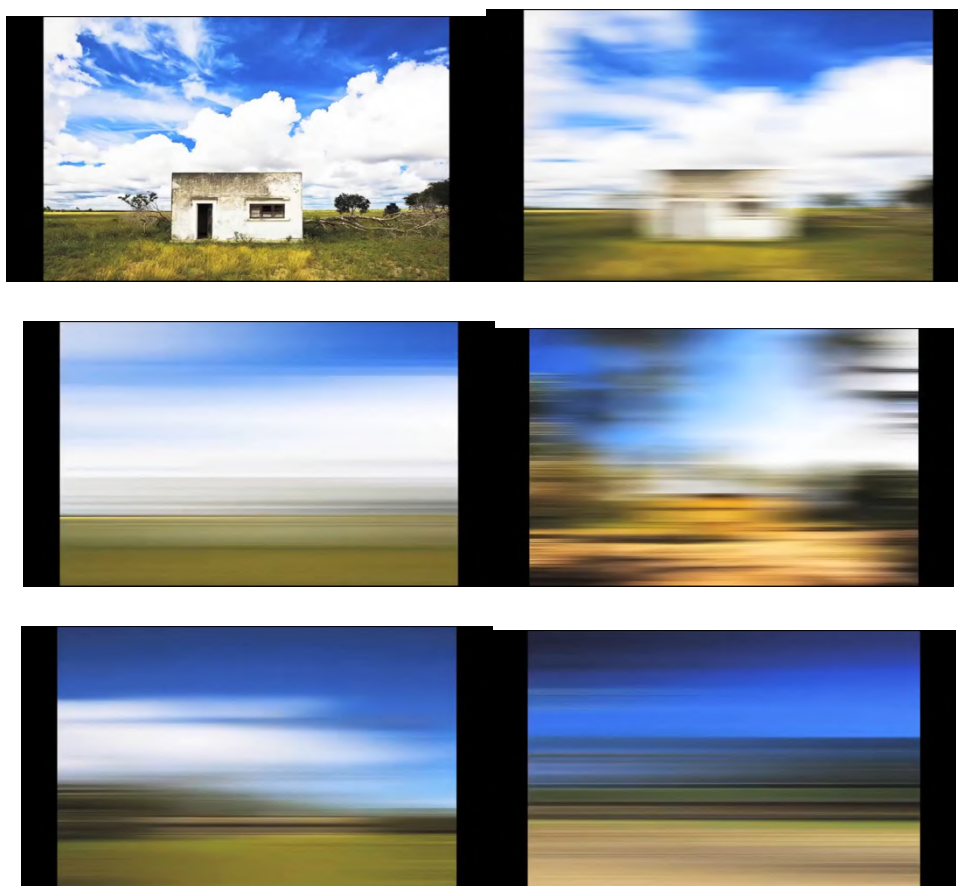
Para tematizar não somente a desgraça da mulher, que por seu ato transforma-se numa estátua, a fotógrafa convidou diversas mulheres para representar esse momento derradeiro. Todas unidas, diferentes entre si, associam-se num movimento semelhante de repetição do gesto, que ao mesmo tempo as eterniza na imagem, e permanece sinônimo de sua morte. Cada fotografia é o último instante de cada mulher, mas esse instante se estende em todas as outras mulheres. É um instante expandido, que extrapola o tempo congelado. “É uma coisa um pouco jornalística do retrato, um pouco cinematográfica da faculdade, do tempo e da representação (...), esse último segundo absoluto que tem a ver com a fotografia” (BIERRENBACH, online, 2017). Tons terrosos e a textura da lixa, a que se refere a artista, também ajudam a perturbar a nitidez da imagem, criando um efeito de aridez que remete ao deserto por onde se dá a fuga de Lot e seus parentes. Recriada às centenas, a mulher de Lot adquire cores diferentes, fisionomias múltiplas, costuradas uma ao lado da outra, numa verdadeira montagem de foto(gramas). Aliás, vários trabalhos de Bierrenbach concentram parte de sua força expressiva na delicada metodologia artesanal que envolve as tecnologias escolhidas, o que tem uma relação direta com o tempo longo de elaboração.

¹¹³ Refere-se à série *The lines of my life*, onde o suporte da imagem é papel manteiga. Disponível em: <https://crisbierrenbach.com/pessoal/foto/the-lines-of-my-life/>. Acesso em 07/02/2020.

O sentido de movimento é levado a outros limites no vídeo **Vácuo/Moçambique** (figura 58)¹¹⁴. Nele as fotografias tomadas em negativo 35mm são utilizadas para falar sobre a passagem do tempo sobre casas abandonadas. A ideia de que o tempo desgasta a arquitetura até o desaparecimento desta é sugerida por meio de várias manipulações, que fazem as casas sumirem a cada alternância de plano. O tempo destrói as formas que se transformam em linhas coloridas. As habitações foram encontradas durante uma viagem, em que os percursos eram feitos de carro:

Pra mim, no início era como se fossem monumentos do que tinha sido essa grande história de Moçambique, mas não é isso. Elas são uma coisa de passagem, de tempo. E aí eu fiz esse trabalho recriando essa minha suposta viagem, e eu peguei cada imagem e desconstruí ela digitalmente, desconstruí uma, e desconstruí outra, e juntava essa desconstrução, e criei essa ideia de movimento. (BIERRENBACH, online, 2017)

Figura 58 - Trechos do vídeo *Vácuo/Moçambique* (Cris Bierrenbach, 2009)



Fonte: Reprodução Youtube

¹¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zb2z7xOk3co&t=109s>. Acesso em 08/04/2020.

Segundo Bellour (1997) o trânsito entre estático e móvel implica geralmente a mutação plástica das configurações da imagem, que é exatamente o que acontece nesse vídeo. Formato intermediário entre cinema e fotografia, o vídeo desempenha esse papel de maleabilidade, de experiências de fluidez, viabilizado pelas técnicas do computador (questão essencial para a videoarte). Essas mutações levam a imagem para um lugar além da analogia, da reprodução do visível. Mas o vídeo arrasta a imagem a outros territórios sem deixar de fazer referência à modalidades anteriores, pois “não pode ser apreendido sem referência ao que altera – o cinema assim como outras artes (artes plásticas, música), em suma, tudo de onde ele provém e para onde volta sem cessar” (BELLOUR, 1997, p.14). Aí encontramos no vídeo uma natureza ruidosa (ao mesmo tempo relacional e diletante) não só neste trabalho, mas de outros que põem em discussão a interlocução entre foto e cinema. A situação intermédia, a que se refere o pesquisador francês, é confirmada pelo fato de que esta obra pode ser exibida tanto em formato vídeo, quanto em série de *slides* fotográficos (BIERRENBACH, 2014). Sua versatilidade em fazer interagir o movimento e o congelamento permite que as condições de acessibilidade à obra sejam também mutáveis.

5 FALHAS, BUGS E DESCONTINUIDADES SISTÊMICAS

No início havia apenas o ruído. E então o artista passou do grão de celulóide para a distorção magnética e o escaneamento de linhas de tubos de raios catódicos. Ele vagou por planos de monitores queimados, apagou pixels mortos e agora faz performances baseadas na destruição de telas de LCD - Manifesto de estudos em *glitch*, Rosa Menkman

5.1“COMPUTADORES FAZEM ARTE, ARTISTAS FAZEM DINHEIRO”

Ao longo da discussão aqui feita sobre o ruído, alguns autores já citados evocam também termos como “erro” e “falha”, que possuem uma vinculação mais direta ao universo dos sistemas informáticos, e relacionam-se igualmente como movimentos de diferenciação, deslocamentos. O brasileiro Erick Felinto (2013) é um pesquisador interessado em como a questão do ruído pode ser observada nos campos da comunicação e das artes, mas também assinala a influência da cultura digital no interesse recente pelo tema, e reflete:

Mas por que motivo, então, dever-se-ia valorizar o ruído? Ora, o ruído é aquilo que escapa ao controle, que perturba a ordem, que questiona o sistema. Paradoxalmente, ele é aquilo que obstaculariza o funcionamento do sistema, mas que ao mesmo tempo também o torna possível. De fato, a ordem se constitui através de sua oposição à desordem. O erro, o ruído são responsáveis por aquele aspecto de imprevisibilidade sem o qual não poderia existir **diferença** e, portanto, a dimensão produtiva do sistema. Um sistema é produtivo ao estabelecer **diferença em relação ao seu exterior**. Fosse ele inteiramente fechado, sem brechas, autocontido, suas possibilidades produtivas seriam extremamente limitadas. É por essa razão que a intrigante arqueologia dos vírus de computador empreendida por Jussi Parikka não os analisa unicamente como meras perturbações ou ruídos dos sistemas informáticos. No complexo mundo tecnocultural em que vivemos, os acidentes e vírus possuem uma dimensão **produtiva**. Acidentes não são, como numa concepção aristotélica, externos em relação aos dispositivos técnicos que afetam, mas sim **constitutivos** desses mesmos aparatos¹¹⁵. (FELINTO, 2013, p.58)

Não à toa, em algum momento de suas análises, praticamente todos esses autores e autoras, aos quais estamos nos reportando ao longo de nosso texto, fazem referência à teoria da comunicação e sua relação com o tema do ruído; segundo Shannon e Weaver, o ruído atrapalha a leitura de uma mensagem, comprometendo a sua transmissão e a percepção do destinatário.

¹¹⁵ Grifos do autor.

(...) É infelizmente característico que certas coisas são adicionadas ao sinal, coisas não intencionadas pela fonte de informação. Essas adições indesejadas podem ser distorções sonoras (num telefone, por exemplo) ou estáticas (rádio), distorções nas formas e sombras da imagem (televisão), erros na transmissão (telégrafo ou fac-símile), etc. Todas essas mudanças no sinal transmitido são **ruídos**¹¹⁶. (SHANNON & WEAVER apud HAINGE, 2013, p.3)

Ora, essa teoria dos anos 1940-50 chama atenção para a presença “indesejável” do ruído, mas admite que ele não impede a transmissão da mensagem. É como se, à medida que enfatizam um problema, os teóricos acabassem reconhecendo a impossibilidade de um sistema funcionar sem o ruído. No veneno estaria o antídoto¹¹⁷.

Além de reconhecer a impossibilidade de a informação se ver livre do ruído, a teoria de Shannon e Weaver entende o ruído como processos materiais que reorganizam o sistema através de distrações e rupturas (BALLARD, 2011, p.68), questão importante se estamos aqui interessados nas obras em que o ruído desafia padrões da imagem ligados à indexabilidade, à imagem única e sem interferências.

Tais considerações nos conduzem à outra característica do ruído: sua natureza relacional. Se não pode ser extirpado do sistema, espaço ou contexto que lhe dá origem, o ruído será reconhecido ou identificado em comparação ao que ele não é. Emerge misturado ao que se opõe, não podendo existir de forma independente, isolada.

A artista e professora Xtine Burrough (2011, p.81) indica que assumimos o ruído como algo contido num espaço de erro, mas essa presença é ignorada nas práticas cotidianas, o que torna a percepção do ruído um fator bastante subjetivo. Em seguida, ela aponta o poder de desconexão que o ruído traz, mas ressalta que se pensarmos por exemplo, na estrutura de uma narrativa, ele constitui uma parte vital desta, tanto quanto os diálogos, os cenários e as ações. Erick Felinto (2013, p.56) cita o termo *imbroglio*, utilizado por Bruno Latour (2005), para tratar dessa questão da inseparabilidade entre ruído e o sistema que o produz, num emprego bastante

¹¹⁶ Tradução livre de: “(...) it is unfortunately characteristic that certain things are added to the signal which were not intended by the information source. These unwanted additions may be distortions of sound (in telephony, for example) or static (in radio), or distortions in shape or shading of picture (television), or errors in transmission (telegraphy or facsimile), etc. All these changes in the transmitted signal are called noise”. Grifo dos autores.

¹¹⁷ Ward (2011) lembra que Shannon e Weaver não eram teóricos do campo da comunicação, mas pesquisadores que desenvolveram um modelo de comunicação a serviço de uma empresa de telefones, daí sua ênfase na eficiência técnica do sinal, a preocupação com os ruídos presentes no canal por onde passa a mensagem, etc. A abordagem deles sobre a informação como elemento mensurável foi apropriada pelos estudiosos da comunicação e das humanidades, mas atualmente o modelo já se mostra bastante defasado como referência para as comunicações humanas.

frutífero da ideia de confusão e indefinição que ronda o assunto. Esses argumentos apontam que a análise do ruído (e do erro) sugere um espaço de possibilidades, onde se podem identificar manifestações imprevistas do funcionamento de um sistema, equipamento ou técnica, mas sem que necessariamente essa manifestação surja como um movimento de isolamento, uma singularidade que se aparta do todo. Nesse sentido, aproxima-se de noções como virtualidade, devir, desterritorialização (DELEUZE & GUATTARI, 1997), e do debate em torno das relações em detrimento das essências (PARENTE apud FELINTO, 2013, p.57-58).

As observações desses autores sugerem uma interação positiva entre indivíduos (materialidade) e tecnologias e estruturas do mundo (também materiais), não reservando ao elemento humano um *status* diferenciado, ou seja, não criando uma hierarquia entre componentes. Por entender que a expressividade surge de uma atuação conjunta de entidades diversas, com tendência mais próxima da simbiose que das particularidades, das separações, Hainge (2013) aproxima-se também da filosofia flusseriana, interessada no modo como os indivíduos confrontam-se com os aparelhos¹¹⁸. A análise sobre o ruído pede uma visão sistêmica e relacional da expressividade (palavra que não se resume ao campo da arte e seus artefatos). Vejamos essa afirmação de seu estudo que demarca bem o território onde se situa o ruído:

(...) O que eu quero sugerir aqui, então, é que não é preciso haver uma divisão entre as operações do ruído como um conceito filosófico e suas manifestações na expressão, que não é necessário separar o ontológico do fenomenológico. Eu quero sugerir que o ruído é mais do que apenas um conceito, uma figura de pura potencialidade, que é produzido na atualização da expressão, embora nunca abandone o exterior a partir do qual a expressão é delineada e, assim, lembramo-nos dela. Grosseiramente, o ruído não é apenas da ordem de um futuro (*à-venir*), mas onipresente. O ruído atravessa tanto o real como o virtual, os domínios do conceito e da matéria, a multiplicidade e a singularidade; é o subproduto do evento que ocorre nos devires situados através desses polos, a própria pré-condição para a expressividade que nasce apenas como uma consequência não intencional, ainda que inexorável, da própria expressão¹¹⁹. (HAINGE, 2013, p.22-23)

¹¹⁸ Felinto (2013) também se refere a Flusser, e Nunes (2011) por sua vez, utiliza a palavra “jogo” na sua argumentação (embora não como referência direta ao filósofo tcheco), o que mostra como o entendimento desses autores a respeito do tema do ruído converge numa direção comum.

¹¹⁹ Tradução livre de: “(...) *what I want to suggest here, then, is that there need not be a split between the operations of noise as a philosophical concept and its manifestations in expression, that it is not necessary to separate out the ontological from the phenomenological. I want to suggest that noise is more than just a concept, a figure of pure potentiality, that it is produced in the actualisation of expression whilst never leaving behind the outside from which expression is drawn and thus reminding us of it. To put crudely, noise is not only of the future (*à venir*) but omnipresent. Noise straddles both the actual and the virtual, the realms of concept and matter, multiplicity and singularity; it is the by-product of the event taking place in the becomings situated across these poles, the very precondition for expressivity that is born only as an unintended yet inexorable consequence of expression itself.*”

Levando essa premissa às teorizações sobre a imagem contemporânea, uma ontologia relacional segue uma linha de raciocínio bastante conectada às teses sobre a função “apresentativa” da imagem (FATORELLI, 2017), e admite que as imagens se apartem de uma correspondência figurativa, que englobem regimes temporais múltiplos, que articulem diferentes técnicas, recursos expressivos e metodologias de criação, e inclusive prescindam de uma racionalidade, posto que o ruído não possui um sentido em si (HAINGE, 2013, p.95). Ele está mais inclinado à expressão que ao significado, digamos assim. É o fato de “ser multimídia, estar em diferentes formas e meios, incorporado em diferentes sentidos, sensações, respostas (...), sendo um permanente entre-lugar (...)” (HAINGE, 2013, p.13). Essa condição de maior abertura à expressividade, num exercício de desafia as rotulagens de significado das obras, é sentida como chave discursiva nos trabalhos citados aqui. As experiências realizadas podem dissolver as formas, as temporalidades e os espaços, colocando a imagem nos limites do visível, o que indica uma disposição de levar o debate sobre a sua potência a um nível mais conceitual, por vezes sensorial ou até psíquico, e sem dúvida fazer-nos repensar nossa maneira de apreender o mundo através das tecnologias. Aliás, melhor dizendo, a proposta comum entre esses trabalhos é sugerir-nos a possibilidade de ver outras realidades, outros universos imagéticos, não necessariamente verossímeis. Mundos invertidos, desfocados, interiores. Paisagens multiplicadas, distorcidas, efêmeras. Formas e identidades descentradas, diluídas, multiformes. As tecnologias estando constantemente sujeitas às reprogramações.

Podemos dizer que, a inclinação à descoberta de visualidades singulares conduz a investigações que atualizam virtualidades já presentes nos meios, pois

Há regiões na imaginação do aparelho que são relativamente bem exploradas. Em tais regiões, é sempre possível fazer novas fotografias: porém, embora novas, são redundantes. Outras regiões são quase inexploradas. O fotógrafo nelas navega, regiões nunca dantes navegadas, para produzir imagens jamais vistas. Imagens “informativas”. O fotógrafo caça, a fim de descobrir visões até então jamais percebidas. E quer descobri-las no interior do aparelho. (FLUSSER, 2011, p.47)

Um terceiro ponto relevante é que os esforços de conceituação do termo “ruído” apresentam uma instabilidade. Sobretudo quando se tenta singularizar o ruído, as interpretações divergem bastante a depender de aspectos temporais, geográficos, culturais, acarretando leituras por vezes impregnadas de subjetividade. Quer dizer, teoricamente a questão do ruído demonstra

uma natureza mutável, sendo redefinida de tempos em tempos, apresentando portanto certa flutuação conceitual diacrônica.

Assim, Hainge (2013) prefere elencar os pontos-chave que emergem de várias problematizações acerca do ruído, a fim de perceber de maneira mais geral as questões com as quais o tema costuma ser identificado. Perda de estabilidade e equilíbrio, descontrole, falha, feiura, entropia, ruptura de fronteiras, confusão dos sentidos, desordem, não hierarquização de elementos ou corpos, entre outros termos, mas tudo isso interpretado como movimentos que ocorrem por força de agenciamentos internos. Veja o que nos diz o autor a respeito de filmes de terror, (especificamente o longa *Poltergeist*¹²⁰, analisado em seu livro) nos quais geralmente alguma perturbação encontra-se na origem da narrativa:

(...) O que é particularmente interessante a respeito de *Poltergeist* é que a batalha entre bem e mal, ou entre conhecido e desconhecido (que para o terror e na vida muitas vezes equivale à mesma coisa), o desconhecido (o que figura como ruído) é algo que está contido, subtendido no conhecido, no comum. O outro no qual o horror reside não é uma absoluta alteridade, um monstro de um lugar distante, um alienígena ou fugitivo louco. Como mostra a sequência de abertura do filme, o outro, ou esse desconhecido que guarda o terror, está sempre presente mas se revela somente quando olhamos perto o bastante¹²¹. (HAINGE, 2013, p.90)

Isso significa que entender o ruído é também reconhecer que esse termo envolve um problema de percepção: a depender de para onde se foca nossa atenção, o ruído em quaisquer mídias corre o risco de passar despercebido. Se as tecnologias da era da informação têm a capacidade de corromper as mensagens que deviam ser transmitidas de maneira confiável, há um encobrimento do agente desagregador, sob a aparência de mídias transparentes e discretas (HAINGE, 2013, p.91). Nesta tese, essa premissa conduz à argumentação a respeito de imagens limpas (MANOVICH, 1995), que remetem na verdade a certas modalidades estéticas, e não às diferenças apontadas em alguns debates sobre a digitalização no campo da imagem, que segrega

¹²⁰ *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) é uma das referências citadas por Hainge em seu livro, mas a ideia do terror como algo que surge do cotidiano como um problema latente, embora não notado (o ruído como força desestabilizadora oculta), é ainda utilizada com frequência no gênero, a exemplo de produções recentes como *Suspiria – A dança do medo* (remake de Luca Guadagnino, de 2018, para o original de Dario Argento, de 1977), ou *Corra!* e *Nós* (ambos de Jordan Peele, lançados respectivamente em 2017 e 2019).

¹²¹ Tradução livre de: “(...) *what is particularly interesting about Poltergeist is that in this struggle between good and evil or the same thing – the unknown (figured as noise) is seen always to subtend the known. The Other in whom horror resides, this is to say, is not an absolute alterity, a monster from a faraway place, an alien or an escaped madman; rather, as the film’s opening sequence analysed above shows us, the Other or the unknown from which horror issues is always present but revealed only when we look closely enough*”.

as mídias analógicas e digitais. Se pensarmos que ruídos estão sempre presentes (o que falha é nossa capacidade de percebê-los), vamos compreender que todas as mídias os possuem.

Mas há outros fatores que acarretam uma “cegueira” em relação ao tema do ruído, quando consideramos os artefatos da cultura digital. Nunes (Ibidem) aponta certa ideologia que, na busca por uma máxima performance da tecnologia, encara o erro como elemento a ser contido. Mas devido à impossibilidade desse controle absoluto, “o erro assinala válvulas de escape dos confins previsíveis do controle informático: uma abertura, uma virtualidade, uma *poiesis*” (NUNES, 2011, p.3). Segundo Peter Krapp (2011), se existe caos, acidente e acaso em todos os sistemas, dispositivos e rotinas de operação, estes precisam ser rigidamente controlados, sob pena de denunciarem seus defeitos.

Com mecanismos específicos de correção e redução das falhas (como os antivírus), ou de aumento do desempenho, a cibercultura dá a falsa impressão de uma eficiência perfeita. Hainge reflete sobre essa percepção errônea, no que tange às mídias musicais:

Em meados de 1980 poderíamos ser tentados a pensar que com o advento da tecnologia digital e a introdução do *compact disc*, essa retórica de perfeição e limpeza rapidamente se tornaria supérflua porque esse formato prometia um nível de fidelidade aparentemente insuperável. Porém, esse não foi o caso.¹²² (HAINGE, 2007, p.28)

Essa reflexão traz à tona a contenda de negação do erro e do ruído, podendo ser estendida a quaisquer artefatos digitais. Quer dizer, a retórica (de fidelidade, perfeição, eficiência) resiste, sendo reivindicada sempre que viável, e podendo ser ampliada ao campo da imagem, como já apontamos em relação ao cinema e os debates sobre formatos de exibição, relançamentos de títulos em formatos mais “avançados”, etc, e com ela ressurgem também as estratégias de supressão do ruído. Krapp (2011, p.125), chega a considerar que “a era do apagamento do ruído instaura-se de fato com o advento das tecnologias digitais”, embora saibamos que noções como perfeição, transparência, fidelidade entre outros termos, também assombraram o contexto de emergência de tecnologias anteriores.

Hainge (2013, p.120-121) por sua vez, conclui que na cultura digital os produtos não apresentam um coeficiente de ruído menor: na verdade, para ele, na era digital pode haver até

¹²² Tradução livre de: “*In the mid-1980s, one may well have been tempted to think that with the advent of digital technology and the introduction of the compact disc, such rhetoric of perfectibility and cleanliness would quickly become superfluous because this new format promised an apparently unsurpassable level of fidelity. Such, however, has patently not been the case*”.

mais ruído. O que ocorre é uma mudança na natureza dos ruídos, daquilo que no ambiente informático manifesta-se como tal. O que nos interessa aqui é identificar no contexto da arte, as estratégias que procuram exatamente uma abordagem crítica dessa retórica de controle e precisão. Seja pelo viés da sabotagem, do hackeamento, ou do desvio de propósitos e funcionamento dos *softwares* e formatos das mídias, o nosso interesse é a produção de imagens surgidas exatamente do tensionamento dos mecanismos que existem para mitigar o erro, e assim, o ruído.

A produção da diferença, nascendo de um sistema repleto de mecanismos que trabalham para eliminar esse movimento desviante, assinala uma contradição que pode ser estendida ao pensamento sobre quaisquer tecnologias relacionadas à ideia de reprodução. Mesmo que pareçam fechadas, transparentes, todas as mídias de representação quando analisadas em detalhe, abrem-se a um paradoxo interno, que significa entender a falha como parte necessária de sua ontologia (HAINGE, 2007, p.26-27).

As questões levantadas por esses autores, que se ocuparam mais recentemente do tema do ruído e/ou erro, dão conta de alguns aspectos cruciais, tomados como premissas da arte contemporânea que retira dos sistemas informáticos o substrato de seus trabalhos. Alguns/mas desses/as artistas estão reunidos sob a rubrica da *glitch art*, e discutem o potencial da falha e do ruído entendendo que estes são inerentes ao próprio funcionamento dos dispositivos. Sua abordagem choca-se diretamente com ideias de que as tecnologias do computador são tão eficientes que supostamente estariam livres de apresentar defeitos, paradas, *bugs*.

A proposta da *glitch art* não surge apenas de uma atitude de recusa ao funcionamento convencional de equipamentos e artefatos que podem ser apropriados para o campo da arte. Não parece ter afinidade com uma atitude iconoclasta em relação às tecnologias. Ela tem o objetivo político de estimular uma reflexão sobre o próprio discurso evolucionista voltado às tecnologias, utilizando a falha desses dispositivos para criar novas formas artísticas. Tanto que pode revisitar materiais e equipamentos considerados obsoletos ou até descartados. Enquanto promove a exploração de situações limítrofes do funcionamento das mídias, a *glitch art* acaba por ser também, uma vertente na qual o ruído figura como modalidade das imagens. O *glitch* choca-se

com “a aparente ideia de uma tecnologia digital infalível através de um ato estético positivo que enxerga beleza onde parece só existir horror”¹²³ (HAINGE, 2007, p.32).

As obras que se enquadram na abordagem da *glitch art* podem explorar efeitos gerados pelo mau funcionamento dos computadores e periféricos, desenvolver-se mediante o uso corrompido (intencional) de *softwares*, arquivos e máquinas, ou seja, seu emprego não-padronizado, fora das normas industriais originalmente prescritas. Abraão Filho (2018), que desenvolveu amplo estudo sobre a *glitch art*, traça um paralelo entre as proposições desses artistas e a ideia de “profanação do dispositivo” de Giorgio Agamben (2007), ressaltando uma apropriação política dos meios expressivos. Do ponto de vista da recusa às normatizações inscritas na tecnologia, este conceito está próximo das ideias de Flusser (2011) que evocamos ao longo de nosso texto, sobretudo nas reflexões a respeito da postura do “jogador” frente ao “programa” do “aparelho”. Ou seja, em ambos os filósofos identificamos o estímulo às apropriações não convencionais dos dispositivos, o que no campo artístico é operado sob diferentes metodologias, questão que nos interessa sobremaneira.

A holandesa Rosa Menkman, artista, curadora e teórica, escreveu um manifesto que condensa algumas das premissas do *glitch*, entre elas: o questionamento de modelos e práticas, a impossibilidade de erradicação do ruído (sendo ele base da criação artística), a crítica da obsolescência programada, a instabilidade e a renovação como princípios da arte, a crítica da perfeição e do automatismo no uso das mídias. Seus textos e obras atestam uma constante investigação das possibilidades estéticas do erro, e logicamente, muitos trechos de seu manifesto apresentam grande afinidade com as reflexões sobre o ruído.

De qualquer forma que definamos o ruído, qualquer definição negativa terá uma consequência positiva, pois ajuda a redefinir o seu oposto (o mundo do sentido, a norma, regulação, o “bem”, a beleza, entre outros). Logo, o ruído existe como paradoxo; enquanto ele é frequentemente definido de maneira negativa, também apresenta uma qualidade gerativa e positiva (...). Os vazios gerados por uma ruptura não existem apenas como falta de sentido, eles apresentam forças que empurram o espectador para fora do discurso tradicional sobre a tecnologia, consequentemente expandindo-o. Através desses vazios, artistas e espectadores podem entender a ideologia por trás do código e da voz como uma crítica à mídia digital. Esse entendimento pode servir de fonte a novos

¹²³ Tradução livre de: “*the apparently infallible sheen of digital technology through a positivistic aesthetic act that finds beauty in apparent horror*”.

padrões, antipadrões ou novas possibilidades que estão situadas em uma fronteira, ou camada específica da linguagem. (MENKMAN, 2010, p.16-17)¹²⁴

Menkman atribui ao ruído um papel transgressor como elemento integrante das tecnologias; através de sua exploração, confrontamos certos limites envolvidos no uso que fazemos das mídias. Quer dizer, faz parte da abordagem artística do *glitch* a desconstrução da ideia de fechamento, de inacessibilidade das tecnologias (tanto que alguns artistas apresentam suas obras junto a breves explicações sobre a técnica utilizada, numa atitude quase pedagógica, também ligada ao espírito colaborativo da própria cultura digital). É como se esses artistas tivessem como premissa a vontade de reafirmar que, a “caixa preta” (FLUSSER, 2011) da cibertecnologia pode, (e deve) ter seus códigos quebrados. É patente ainda em seu discurso, a reivindicação de um espaço de valorização das formas visuais que emergem de uma ênfase no processo de feitura das obras (mais do que no conteúdo). Assim, os processos da *glitch art* criam novas estéticas, ampliando o repertório das formas e dos usos.

Em *Vernacular file of formats* (figuras 59 e 60), Menkman submete arquivos a diferentes formatos de compressão de dados (JPEG, TIFF, PNG), e depois insere em cada um deles o mesmo erro. Como a taxa de compressão de dados em cada imagem é diferente, os efeitos que o erro provoca também o são. Desse modo, ela permite que “a linguagem de compressão, de outra forma invisível, se apresente na superfície da imagem” (MENKMAN, online, 2010), colocando em pauta questionamentos sobre a qualidade da imagem, a suposta “pureza” do arquivo RAW, o gesto de manipulação do artista, a sabotagem dos padrões de compressão e suas finalidades, a maleabilidade da imagem como elemento de uma cultura produzida, distribuída e consumida via computador e na internet. O processo é repetido ainda com formatos de imagem móvel (AVI, MOV, WMV, DV), e modifica de tal forma as cores, os contornos, enfim, as características visuais do original, que o processo é que passa a funcionar como tema da obra.

¹²⁴ O texto original escrito por Menkman data de 2010. A versão citada aqui é uma tradução para o português, publicada em 2017. Disponível em: https://issuu.com/rosamenkman/docs/manifesto_de_estudos_em_glitch_ros. Acesso em 16/02/2020.

Figura 59 - *Vernacular of file formats - Photoshop RAW* (Rosa Menkman, 2009-2010)



Fonte: Reprodução site da artista

Figura 60 - *Vernacular of file formats - WMV* (Rosa Menkman, 2009-2010)



Fonte: Reprodução site da artista

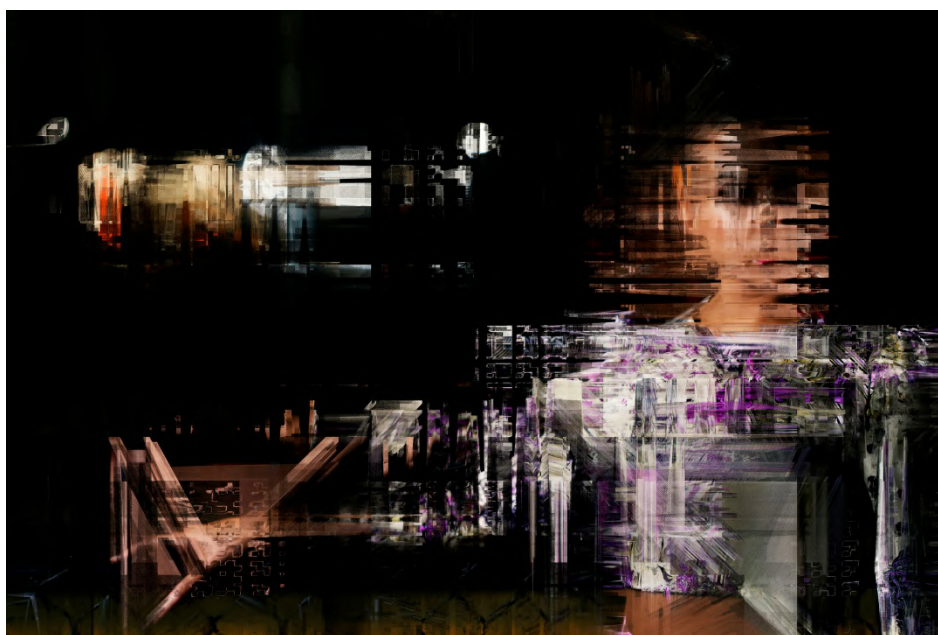
Quando esse processo entra em funcionamento ele nos deixa antever os ruídos de cada mídia e formato em particular. Essa abordagem está intimamente ligada a um modo de encarar a

imagem pelo viés do artifício e da manipulação, ou seja, vê-la como campo de exploração nas suas dimensões técnica e conceitual (em detrimento de uma preocupação em referir uma realidade dada *a priori*).

O brasileiro Sabato Visconti, que utiliza a alcunha de *glitch photographer*, também modifica arquivos e *softwares* segundo procedimentos que desestruturam intensamente as formas. Na cobertura que fez da *Hartford Fashion Week* (figuras 61 e 61a), alterou as fotografias usando a técnica de *databending* (quando um arquivo é manipulado num *software* diferente daquele recomendado para o seu formato). Ele explica:

(...) Essa série foi feita usando a nova versão do Paint, o Paint 3D, que deixa transformar imagens em objetos 3D; eu separei a imagem em camadas diferentes e exportei no formato .fbx. Aí eu fiz um databend no arquivo fbx, e voltei para o Paint 3d para exportar como imagem. (VISCONTI, 2019)¹²⁵

Figura 61 - *Hartford Fashion Week 2016* (Sabato Visconti, 2016)



Fonte: Reprodução site artista

Figura 61a - *Hartford Fashion Week 2016* (Sabato Visconti, 2016)

¹²⁵ Entrevista concedida à autora em 2019.



Fonte: Reprodução site do artista

O formato .fbx é um padrão para dados em 3D, e foi apropriado para gerar fotografias, imagens bidimensionais. Estas começam então a apresentar aberrações, exibindo linhas, cores e traços estranhos aos modos de apresentação correspondentes aos formatos de imagem padronizados (JPEG, TIFF, etc). O nível de *mimesis* também decai sensivelmente. Conforme a interpretação desviada do algoritmo, a imagem sofre uma mutação, dissolvendo-se em linhas e com intervalos, espaços negros. A releitura do arquivo num *software* trocado apresenta uma série de erros que se traduzem visualmente em formas imprevistas. Qualquer *glamour* ou finalidade comercial, relativos ao contexto de um desfile de moda perdem-se completamente sob o funcionamento de uma inteligência maquínica desprogramada, corrompida pelo artista.

Por sinal, Sabato Visconti faz um trânsito bastante interessante entre meio artístico e comercial com sua fotografia, já que seus projetos estruturam-se paralelamente à atividade como

freelancer, (tendo publicado em veículos como as revistas *Time* e *Vogue* e o jornal *The New York Times*). Através de suas obras, encontra uma maneira de repensar não só os ditames tecnológicos, mas a capacidade de sabotagem de padrões de um ponto de vista geopolítico periférico. Tendo saído de São Paulo para os Estados Unidos ainda criança e deparando-se com situações adversas pela condição de imigrante, compreende seu trabalho também como espaço que reverbera essa experiência pessoal em afinidade com a conotação política da *glitch art*: “(...) Eu passei mais de 16 anos nos EUA sem documento de imigração, acho que essa experiência também me afetou. Vivendo em sistemas desenhados para falhar. O *glitch* é um processo e ética bem “punk” comparada à produção comercial”. (VISCONTI, 2019).

Em seu site na internet, delimita algumas das preocupações que norteiam seu trabalho. Num breve conjunto de apontamentos intitulado *Glitch Photography as a Practice in the Age of Postphotography* (2017), indica por exemplo, que o aparato fotográfico ultrapassa a dimensão instrumental da câmera no contexto societário telemático, pois engloba: o desenvolvimento de sistemas de vigilância que capturam informações pessoais, visuais e espaciais, e seu funcionamento independente da participação humana; o barateamento de câmeras e celulares; toda uma ecologia da imagem formatada através das redes sociais, e a internet como plataforma de acesso e modelo de fruição interativo dos mais diversos conteúdos imagéticos, e ainda a cultura de hibridização característica de muitos desses conteúdos. Essas são questões já apontadas por teóricos da fotografia (FONTCUBERTA, 2016; ZYLINSKA, 2017), dedicados a pensar a imagem em suas articulações com o desenvolvimento mais recente da tecnologia e a cultura da internet. Porém, através do texto de Visconti, é interessante atentar para o sentido político que assume o artista partidário do *glitch*, quando intervém no funcionamento dessa estrutura que envolve indivíduos, o capitalismo informático, mecanismos de controle baseados na tecnologia e a economia das imagens. Ou seja, como a arte, nos seus exercícios poéticos, é capaz de chamar atenção para aspectos negativos do próprio sistema midiático que lhe dá sustentação. Aproveitando então as suas falhas, as suas brechas, para colocar esse sistema contra ele mesmo:

A glitch photography considera este aparelho expansivo, com todas as suas facetas não mencionadas e transversais, bem como a forma como encarnamos o aparelho e reificamos as suas exigências, como locais de manipulação, perturbação e perversão, ou seja, como locais de falhas. *A glitch photography* é por um lado, a prática que interpola o *glitch* na criação da fotografia, e por outro, a prática de capturar as manifestações

visuais de uma falha dentro do aparelho, muito parecida com a forma como se captura um momento espontâneo ou um gesto fugaz¹²⁶. (VISCONTI, online, 2017)

Figura 62 - *wen your surveillance drone glitches out during a protest*, da série *Wen yr surveillance drone* (Sabato Visconti)



Fonte: Reprodução site do artista

Essa estratégia encontramos na série ***Wen yr surveillance drone*** (figuras 62 e 63), construída com imagens de drones do FBI (*Federal Bureau of Investigation*). O trabalho é um comentário sobre como sistemas de vigilância interpretam a informação visual recebida, e as possibilidades de reverter tais leituras através da captura desse material pela arte. Sabato Visconti transformou as imagens originais em *gifs*, formato em que “o olhar panóptico do drone é capturado como de um espectador que testemunha o trecho de uma performance” (VISCONTI, online). Esse trabalho debate a própria tecnologia digital num sentido político, associado à origem de sistemas computadorizados, que foram desenvolvidos para fins militares. Como lembra Krapp (2011, p.xvii), “não há tecnologia digital que não levante questões sobre sigilo, em

¹²⁶ Tradução livre de: “*Glitch photography considers this expansive apparatus, with all its unmentioned facets and transversals, as well as the way we embody the apparatus and reify its demands, as sites for manipulation, disruption, and perversion, in other words, as sites for glitching. Glitch photography is a beast with two backs. On the one hand, it is a practice that interpolates glitch into the creation of photography. On the other hand, it can also be the practice of capturing the visual manifestations of a glitch within the apparatus, much like the way one captures a candid moment or a fleeting gesture.*”.

relação a exigências muitas vezes irreconciliáveis de privacidade, segurança, confiança, liberdade de expressão e direitos humanos”¹²⁷.

Quando o movimento contínuo da imagem original é alterado para o curto movimento de repetição do *gif*, como se sofresse um bloqueio, notamos a falha do sistema de vigilância, e ao mesmo tempo seu potencial de controle é esvaziado, tornando-se incapaz de revelar qualquer ato ou comportamento (supostamente) perigosos ou suspeitos.

Figura 63 - b_01 da série *Wen yr surveillance* (Sabato Visconti)



Fonte: Reprodução site do artista¹²⁸

O *gif* como elemento da linguagem da internet surge a partir da apropriação, e está associado a uma expressão irônica que, de fato, perverte as intenções de controle do drone. A série completa tem 9 *gifs* desenvolvidos a partir de poucas imagens, o que amplia o efeito de repetição e descontinuidade das ações registradas. Em uma das cenas, vemos pessoas reunidas em círculo, assistindo a um grupo que faz uma apresentação de patins. Em outra, uma multidão que

¹²⁷ Tradução livre de: "there is no digital technology that does not raise questions about secrecy, in relation to often irreconcilable demands of privacy, security, trust, freedom of speech, and human rights".

¹²⁸ Série completa disponível em: <http://www.sabatobox.com/wen-yr-surveillance-drone>. Acesso em 19/02/2020.

se concentra no cruzamento de duas ruas (originalmente essas imagens são registros de protestos ocorridos em Baltimore-Estados Unidos, após a prisão e morte do jovem negro Freddie Gray¹²⁹).

O uso de dispositivos autônomos para capturar imagens sugere, além de uma visão total (um olhar mais abrangente e eficiente que o humano), uma hierarquia desse olhar sob aquilo que observa (ZYLINSKA, 2017a, p.13). O fotógrafo interfere nessa hierarquia ao capturar as imagens e alterá-las, transformando-as em “cenar de uma performance”. Com isso, provoca o colapso da função de vigilância não apenas pela conversão para o formato *gif*, mas porque a legibilidade das cenas é comprometida pelas falhas. Corrompida, a imagem impede a identificação precisa dos indivíduos exibindo apenas erros. O drone vira uma máquina com defeito, produzindo a mesma cena: tecnologia imprestável para vigiar e punir.

Esses breves exemplos indicam que, os propósitos da *glitch art* e as considerações sobre o papel do ruído, apresentam afinidade quando temos como horizonte o cenário da imagem contemporânea. Baseada numa atitude realmente experimental, estilo *do it yourself* (DIY) direcionada aos dispositivos, a *glitch art* explora de maneira criativa as falhas e os erros para criar estéticas próprias. É também uma vertente artística que opera na iminência de reciclagens, recombinações, dos novos arranjos poéticos, tendo em vista que utiliza quaisquer conteúdos manipuláveis via *software*. Encarando mais livremente inclusive aquilo que se consideram as “matérias-primas” de suas obras, os artistas do *glitch* utilizam não apenas formatos e recursos do computador; incorporam elementos do design gráfico, da linguagem de programação, imagens de sistemas autônomos (circuitos fechados, drones, sistemas de vigilância), cenas de filmes, caracteres¹³⁰, que uma vez disponibilizados no computador ou online podem ser livremente utilizados. Ou seja, no que se refere ao campo da imagem, são obras que colocam em prática o conceito de hibridização (MANOVICH, 2013), e valem-se da fluidez e da descontinuidade da própria cultura digital para fazer interagir a fotografia, o cinema, o vídeo, através de formatos como o *gif* e os memes, por exemplo.

¹²⁹ Freddie Gray foi detido em 2015, acusado pela polícia de portar ilegalmente uma faca. Conduzido algemado e sem cinto de segurança na viatura, entrou em coma e faleceu na semana seguinte. Os seis policiais envolvidos no episódio de sua prisão foram absolvidos na justiça, que considerou impossível relacionar a morte do jovem à conduta dos policiais, alegando que as evidências para uma condenação eram insuficientes.

¹³⁰ Nesse sentido ver o interessante trabalho desenvolvido pela artista Biarritz (https://www.biarritz.com/). Acesso em 08/04/2020.

Partindo de uma atitude radical, esses trabalhos vinculam-se a uma série de modalidades visuais que poderiam até ser negligenciadas enquanto conteúdo artístico, por sua inclinação ao feio, ao disforme, a uma certa precariedade da imagem. Na verdade, o *glitch* carrega em sua própria gênese esse sentido de transgressão da forma, de modo que, como tendência estética ligada ao universo das imagens digitais, está muito próximo da noção de ruído, interessando-nos como lugar de observação de sua compreensão poética no uso das mídias do computador. As obras da *glitch art* são exercícios que levam a uma “ruína do sentido”, o que não significa uma atitude iconoclasta, que visa a destruição dos sistemas digitais, nem de suas formas características, mas a partir da ruína, investir na revelação de novas formas e sentidos (ABRAÃO FILHO, 2018, p.22)

Para os artistas da *glitch art* está subentendido que todas as tecnologias da era da informação carregam em si mesmas o potencial de autosabotagem, de corromper as mensagens que deveriam transmitir com segurança.

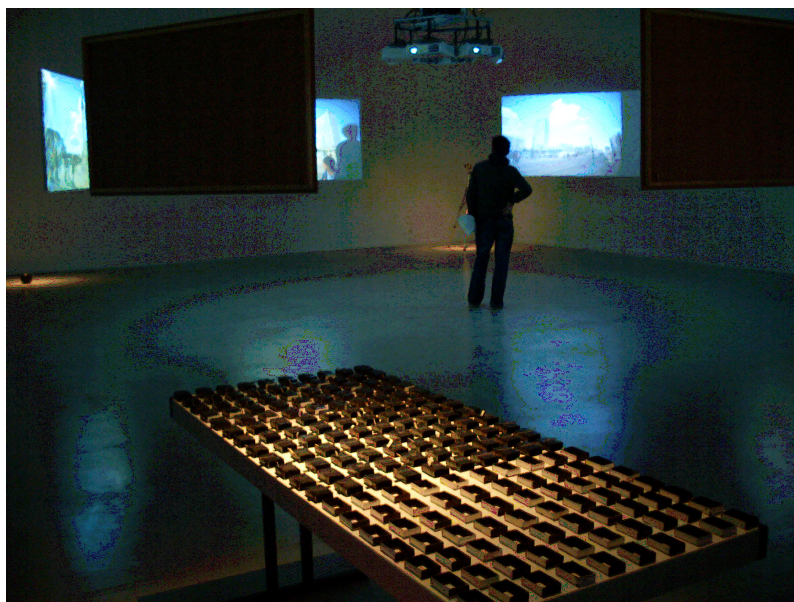
(...) Devemos ir além e sugerir que imagens ou sons gerados por computador exibem, de acordo com a definição aqui proposta, um coeficiente extremamente elevado de ruído, na medida em que não buscam num objeto externo as condições para formar uma trama expressiva, eles produzem sua expressão puramente de dentro, de suas próprias tecnologias e especificidades materiais. (HAINGE, 2013, p.122)

Dessa maneira, só podemos esperar que nas estratégias de tensionamento da linguagem informática, dos formatos de arquivos e dos programas de computador, essas obras apresentem configurações estéticas estranhas, pois que são geradas de elementos provindos de uma inteligência maquínica, com seus próprios códigos e formas. Tal compreensão aproxima nosso debate da questão da materialidade pensada no âmbito do computador. As contribuições de Manovich (2013) e Zylinska (2017a) são auxiliares para traçarmos um diálogo entre a exploração da materialidade na cultura da imagem digital (como expressão do ruído), não sendo essa questão uma qualidade exclusiva das mídias analógicas (imagens-objeto). Segundo a pesquisadora polonesa (2017a, p.172), identificar a materialidade com o analógico e a imaterialidade com o digital é uma compreensão que “ignora a presença física das telas, dos componentes da câmera ou do celular que são parte do sistema de produção da imagem, bem como os cabos de rede através dos quais ela é transferida”¹³¹.

¹³¹ Tradução livre de: “*This (mis)perception is only possible if one ignores the materiality of the screen on which one views digital images, the materials that make up the camera or cell phone which are part of its system of production, the network cables that participate in its transfer, etc.*”

Por outro lado, alguns dos artistas aqui elencados sublinham a materialidade como um dos pontos importantes da escolha em trabalhar com tecnologias fotoquímicas. Cris Bierrenbach (2018), por exemplo, ressalta que quando trabalha com tecnologias digitais ou analógicas, há sempre um nível de imprevisto envolvido no procedimento, mas enquanto no computador as ações podem ser revertidas, nos processos artesanais da imagem é necessário destruir coisas para atingir o resultado final, que é um resultado original: “Pra você repetir aquilo exatamente é muito difícil, pra não dizer praticamente impossível. Então tem essa particularidade, dessa unicidade que cada uma tem, que eu acho bem encantador. Cada uma (imagem) é uma mesmo” (BIERRENBACH, 2018). Luiz Alberto Guimarães defende o uso de câmeras artesanais porque estas lhe permitem criar imagens sofisticadas e complexas que conservam uma “aura” – reportando-se a Walter Benjamin (1935-36) – por meio de instrumentos únicos (GUIMARÃES, 2014, p.22), que os programas de computador conseguem apenas imitar. Como vimos, Dirceu Maués também tece uma crítica à ideia de que aparelhos sofisticados e caros são mais adequados à produção de imagens elaboradas, retórica que o trabalho com as *pinholes* (que também resulta em peças únicas) desmente. Embora os dois fotógrafos não explicitem uma preocupação com a materialidade de suas obras, todo o trabalho de elaboração em seus projetos, o tempo dedicado, bem como a busca de estéticas decorrentes da interação entre os suportes empregados (negativo, papel fotográfico, químicos, *slide*, etc.), apontam que essa dimensão palpável, devido à fisicalidade de cada um dos trabalhos, constitui parte importante para a apreensão sensível dos mesmos. Não raro, na exposição de suas obras é comum que esses artistas apresentem também dispositivos, estruturas utilizadas nos processos (figura 64) – não apenas as imagens.

Figura 64 - Câmeras *pinhole* como parte da exposição *Somewhere – Alexanderplatz* (Dirceu Maués, 2009)



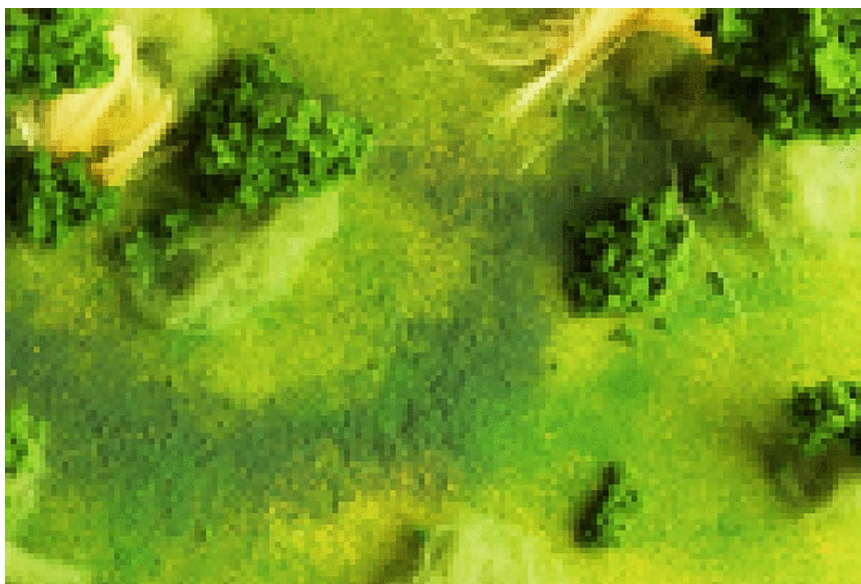
Fonte: Reprodução de Maués (2015)

De toda forma, como aqui nos interessam as visualidades que atestam a presença do ruído, e a partir do momento em que o reconhecemos como expressão mais crua e evidente da trama material das imagens, a divisão entre mídias analógicas e digitais torna-se sem sentido, até porque conforme ficou patente através dos exemplos da *glitch art*, a inscrição da materialidade nas imagens digitais é detectada nas distorções de corpos e objetos, na alteração das cores com a intenção de apontar a artificialidade da imagem, na valorização do *pixel*, do rastro do movimento nos *gifs*, na aparição de estruturas geométricas que fogem à figuração tradicional. Cada uma dessas modalidades de expressão vai de encontro ao “programa dos aparelhos”, e no que se refere especificamente a esse campo da imagem digital, identificamos que o programa se inscreve através da “programação do *software*, nos códigos relativos à reprodução das cores, dispositivo para redução do ruído, suavização das bordas da imagem, preenchimento de *pixels* defeituosos” (AGUERA & ARCAS apud ZYLINSKA, 2017a, p.214). Ou seja, quando os artistas começam a negar tais regras criando suas próprias sensibilidades estéticas, contribuem para fortalecer uma iconografia baseada no valor generativo do erro¹³² e plástico do ruído.

¹³² Zylinska (2017a) considera o *pixel* aparente e a animação do *gif* indicativos do erro no ambiente do computador.

Alguns trabalhos recentes utilizam o *pixel* para criar obras que sugerem através de diferentes abordagens e estratégias, aproximações entre as instâncias móvel e fixa da imagem, embaralhando os espaços e gêneros da pintura e da fotografia. Por exemplo, o projeto ***iEarth*** (2013), de Joanna Zylinka (figura 65), discute de forma irônica a ideia de que o gênero paisagem constitui um olhar direcionado a um ambiente, um recorte de um espaço físico dado e livre de mediações. Em vez de reafirmar essa noção, *iEarth* assume explicitamente que a paisagem não passa de uma construção, de um artifício tecnológico fortemente influenciado pelas imagens pertencentes a esse gênero, que conformam nosso repertório iconográfico, interferindo também na nossa maneira de olhar para o mundo. Nesse trabalho, o kit de um diorama para crianças foi usado para produção de quatro imagens, fotografadas e processadas digitalmente para a criação de *gifs*. Zylinka (2014) ressalta o aspecto fabricado dessas paisagens, que não remetem a qualquer espaço concreto, e ao mesmo tempo estão muito próximas de representações midiáticas de espaços reais (produzidas por exemplo, pelo *Google Earth*). “Esta perspectiva particular tem uma dupla função: tanto desnaturaliza o familiar, como cria uma ilusão de imediatez, proximidade e domínio visual” (Idem).

Figura 65 - *iEarth* (Joanna Zylinka, 2014)



Fonte: Reprodução site da artista.¹³³

¹³³ Sugerimos visualizar o trabalho diretamente na internet. Disponível em: <http://www.joannazylinka.net/iearth/>. Acesso em 25/02/2020.

Profundamente ambíguas e situadas entre o real e o artificial, essas imagens promovem através do *pixel* e do *gif* uma afirmação da tecnologia, que não é um intermediário entre o olhar e o espaço físico. A tecnologia é o próprio meio de existência da paisagem. É ela que a constitui:

A tecnologia é aqui mobilizada em vários níveis — na elaboração do diorama, na captação da imagem, na pixelização das próprias fotografias e, em última instância, na animação *gif*. Pixelização e animação não são apenas artifícios visuais ou conceituais. O seu uso é uma tentativa de desestabilizar a relação entre 'natureza' e 'artefato', entre 'o real' e 'o virtual'¹³⁴. (ZYLINSKA, online, 2014)

A paisagem é de fato elaborada segundo diversas camadas de imagens, originárias de diferentes aparatos. Cada um deles, relacionado a um momento histórico da representação de espaços concretos: o diorama, uma forma de entretenimento moderna que criava uma ilusão de realismo e expressava um desejo de visão total; a fotografia, imagem técnica evocada no sentido de um duplo do referente (mas sempre uma alteridade em relação a este); e por fim, o computador, metamídia processadora de todas essas referências anteriores que acrescenta também sua linguagem visual através do *pixel* e da finalização em formato *gif*. Nesse processo cumulativo, a paisagem fixa incorpora um movimento, porém um movimento também explicitamente artificial, provocado (repetitivo, em *loop*). Um movimento que não almeja a ilusão de continuidade espaço-temporal.

Além disso, estamos falando de um movimento atribuído a um espaço físico (uma área verde recriada por meio de um diorama infantil), o que intensifica o efeito de artificialidade. Se o diorama, onde tudo começa, já pressupõe a interação de um observador dotado de mobilidade (CRARY, 2012), na recriação de um espaço miniaturizado, um cenário mesmo, Zylinska reconecta essas noções de mobilidade do olhar humano através do *gif*, um formato que articula imagem estática e movimento. Ela também sugere um regime visual possibilitado pela flexibilidade das imagens numéricas, que embora já tenha ultrapassado os limites do modelo ótico linear (fixo), continua ainda se relacionando com este por meio de toda uma herança visual da pintura, do cinema, da fotografia, e dos aparelhos óticos como o estereoscópio, o panorama, e o próprio diorama aqui revisitado.

¹³⁴ Tradução livre de: “Technology is mobilised here on a number of levels – in the crafting of the diorama, in the taking of the image, in the pixellation of the photographs themselves, and then, in the last instance, in the gif animation. Pixellation and animation are not just visual or conceptual gimmicks. Their use is an attempt to destabilise the relationship between ‘nature’ and ‘artefact’, between ‘the real’ and ‘the virtual.’”

Outro trabalho que curiosamente também tematiza a paisagem, aproximando-se do formato cartão postal, já que remete mais diretamente à fotografia, é a série *Jpegs (2007)*, de Thomas Ruff (figuras 66 e 66a). Ela também intensifica a presença da mídia fotográfica, expondo a estrutura dos *pixels*. O JPEG é um dos formatos de compressão de imagem mais utilizados na fotografia digital. A compressão significa perda de informação. Pois bem, Ruff utiliza imagens retiradas da internet, e expressa através de um olhar muito próximo da estrutura dos *pixels*, a ideia de que a imagem digital é um conjunto de pequenos quadrados. Ruff percebeu que o *software* de compressão para o formato JPEG dava às fotografias um efeito impressionista, e passou a explorar essa questão:

Descobri que quando se amplia bastante essas imagens, 2,5m ou 1,8m, cria-se um efeito agradável: quando você olha a uma distância de 10 a 15 metros, acha que está vendo uma fotografia precisa, mas se chegar perto, uns 5 metros, reconhece a imagem pelo que ela é. Aí se chegar bem perto, já não reconhece absolutamente nada: você está apenas diante de milhares de *pixels*. (RUFF, 2009)¹³⁵

Ou seja, o que o artista alemão faz é simplesmente criar condições para desfazer a ilusão de uma estrutura dotada de extrema organização da imagem, mostrando-nos um pouco do que é constituída uma fotografia digital, expondo seus intervalos e lacunas. Segundo Hainge (2013, p.221-222), os trabalhos de Ruff são exemplares do aspecto ruidoso da mídia fotográfica, que se apresenta através da manipulação de cores, formas, da estrutura dos *pixels*, e distribui-se por toda a sua obra, que versa sobre a arquitetura composicional da imagem e do *frame*, sobre a distribuição da luz e da cor, e como todas essas características da imagem são manipuláveis.

David Company (2008) aponta que este trabalho defende uma “arte do *pixel*”, chamando a nossa atenção para a forma típica da imagem em circulação na internet (“forma de grelha, maquínica e repetitiva”):

Todas as imagens que aparecem hoje na internet e/ou impressas em livros e revistas são digitalizadas. Quase todas as imagens são digitais, mesmo que tenham origem em formas não digitais ou pré-digitais. Dado este fato, é surpreendente como poucos abordam o fato de estas imagens existirem como massas de informação eletrônica, que tomam forma visual como *pixels*. Ruff fez muito para introduzir na arte fotográfica o que poderíamos chamar de 'arte do *pixel*', permitindo-nos contemplar a nível estético e filosófico a condição básica da imagem eletrônica. Claro que ele faz isso não nos mostrando as imagens em telas, mas através de impressões fotográficas em larga escala,

¹³⁵ Benedictus, Leo. Thomas Ruff best shot. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/jun/11/my-best-shot-thomas-ruff>. Acesso em 24/02/2020.

levando-as muito além de sua resolução fotorrealista. Esta pode ser a primeira vez que algumas destas imagens assumem uma forma material¹³⁶. (CAMPANY, online, 2008)

O autor ainda estabelece uma comparação entre a ênfase dada ao *pixel* em *Jpegs*, e a “estética do grão”, cuja conotação de autenticidade marcou obras William Klein e Nan Goldin, entre outros, e embora diferencie o grão do *pixel*, referindo-se a este último como elemento de uma frieza tecnológica, as afirmações de Campany articulam a valorização do *pixel* como rastros da materialidade da mídia, quando comenta o efeito visual acarretado pela ampliação em larga escala de imagens que supostamente deveriam ser visualizadas em arquivos de tamanho reduzido (dada sua baixa resolução). Ruff, na verdade, subverte a lógica de apresentação de uma imagem em formato JPEG, deixando-nos ver os pequenos quadrados, as zonas onde a forma se desfaz em partes esfumadas. Ele quebra a aparência de regularidade e organização da estrutura em *pixels*, quando altera a escala de sua exibição original.

¹³⁶ Tradução livre de: “All images that appear on the internet and/or printed in books and magazines today are digitised. Nearly all images are digital even if they originated in non-digital or pre-digital forms. Given this fact it is surprising how few of them ever wish to address the fact that they exist as masses of electronic information that take visual form as pixels. Ruff has done a great deal to introduce into photographic art what we might call an ‘art of the pixel’, allowing us to contemplate at an aesthetic and philosophical level the basic condition of the electronic image. Of course he does this not by showing us the images on screens but by making large scale photographic prints, blowing them up far beyond their photorealist resolution. This might be the first time some of these images have ever taken a material form.”

Figuras 66 e 66a - Imagens da série *Jpegs* (Thomas Ruff, 2007)



Fonte: Reprodução da internet

Seja na valorização do grão do negativo (como nos trabalhos de José Luís Neto), ou em todos esses artistas interessados no *pixel* como elemento irradiador de uma estética

desconcertante no que diz respeito à definição das formas, concretizam-se as ideias de Flusser (2008, p.25), a respeito das imagens técnicas como virtualidades guardadas nos aparelhos, e ativadas ou reveladas mediante a exploração criativa daqueles. No mesmo estudo, o filósofo explica que a imagem técnica é um “acidente programado”, pois emerge como possibilidade já contida no “programa”, o que entra em conformidade com as teses sobre o ruído ser uma internalidade de cada tecnologia. Para nós, a identificação do ruído nessas obras é possível através de um equilíbrio entre esse nível de programação (característica inescapável dos aparelhos), e um certo espaço de negociação, acionado através de diferentes estratégias pelos artistas, o que para Flusser diz respeito à postura do “jogador” diante da mídia.

É interessante também salientar que no conjunto de suas ideias o pensador tcheco entende a eclosão do novo, ou de uma “imagem informativa”, numa relação diferencial de uma tradição visual homogeneizante, padronizada, que se mantém restrita àquilo que o programa epistemológico do meio prefigura. Ele diz que determinadas imagens propõem símbolos novos, quando se colocam contra um fundo “redundante” do código estabelecido, e estimula um papel ativo de quem utiliza as tecnologias para desligar-se dessa tradição de mesmice (através de propostas sempre renovadas, inusitadas) .

5.2 O BOM, O MAU E O FEIO

No intuito de chamar nossa atenção para a diversidade de imagens criadas, quando se concebe o aparelho fotográfico (e aqui não falamos apenas no sentido estritamente técnico), como dispositivo sujeito a reescrituras, a filosofia flusseriana alinha-se a reflexões bastante recentes do campo da imagem, que, pensando no ambiente das mídias computadorizadas reconhece um valor estético justamente nas visualidades consideradas irregulares, feias, erráticas, incomuns, difíceis de classificar e de identificar.

A artista, pensadora e professora Hito Steyerl, em seu texto onde defende as “imagens pobres” (2009) usa termos como baixa qualidade, errância, reprodução, *remix*, *download*, cópia, compartilhamento, reedição, ou seja, todo um vocabulário que diz respeito às diversas estratégias de manipulação que estão na ordem do dia para os/as artistas analisados aqui. Embora se refiram especificamente ao contexto da imagem digital, suas palavras podem servir muito bem para dar conta da variabilidade de resultados encontrados neste pequeno grupo de obras que têm no ruído um ponto em comum. Aliás, pensamos que no universo da imagem contemporânea, o constante

cruzamento das mídias, as operações de apropriação de referências as mais díspares, conferem às obras incluídas nesta tese grande afinidade com o pensamento sobre a imagem pobre, (mesmo àquelas não elaboradas exclusivamente mediante o uso de mídias computadorizadas).

Sem intenção de utilizar o texto de Steyerl, promovendo um esvaziamento de seu evidente conteúdo político e de gênero, acreditamos ser frutífero pensar os contornos estéticos que sua noção de “imagens pobres” carrega, pois que remonta ao cinema independente e como os circuitos alternativos de acesso e distribuição (anteriores e já com o apoio da internet), e às estratégias de apropriação (exemplificadas aqui nos trabalhos de Thomas Ruff, Sabato Visconti, Cássio Vasconcellos, Rosângela Rennó), para falar sobre uma imagética caracterizada pela fuga de padrões estéticos, na qual o lugar mais alto de uma suposta hierarquia de valores associa-se à resolução, à definição, à precisão, ao mesmo tempo em que questiona noções de autoria e originalidade. Se percebemos que todos esses elementos articulam-se no debate proposto aqui, por que não entender que o investimento no ruído dá sua contribuição para alargar o universo das “imagens pobres”, no sentido de politicamente reivindicar um espaço de celebração às estéticas contrárias à agenda não intervencionista, industrial, comercial, purista da imagem fotográfica?

Obviamente, uma imagem de alta resolução parece mais brilhante e impressionante, mais mimética e mágica, mais assustadora e sedutora do que uma pobre. É mais rica, digamos assim. (...) A resolução foi fetichizada como se sua ausência significasse a castração do autor (masculino). O culto da bitola fílmica dominou até a produção de cinema independente. A imagem rica estabeleceu seu próprio padrão de hierarquias, com as novas tecnologias oferecendo cada vez mais possibilidades para degradá-la criativamente¹³⁷. (STEYERL, 2009, p.3)

É bastante interessante como Steyerl toma elementos formais – foco, resolução, definição, nitidez – que aparecem ao longo de sua argumentação, num sentido político que distingue o valor das imagens a partir de sua aparência. Essa percepção vem a calhar, se pensarmos que muitas das imagens consagradas na História da Arte possuem as características elencadas no texto. O contrário, o conjunto das imagens pobres, reúne aquelas sujeitas à circulação na internet, baixadas, copiadas, coladas, editadas, desgastadas na própria matéria que as compõe. Essa desvalorização está subentendida em diversos rótulos utilizados para classificar trabalhos os mais heterogêneos. Basta lembrar por exemplo, a conotação da palavra

¹³⁷Tradução livre de: “Obviously, a high-resolution image looks more brilliant and impressive, more mimetic and magic, more scary and seductive than a poor one. It is more rich, so to speak, conservative in their very structure. Resolution was fetishized as if its lack amounted to castration of the author. The cult of film gauge dominated even independent film production. The rich image established its own set of hierarchies, with new technologies offering more and more possibilities to creatively degrade it.”

“experimental” como algo inacabado ou que carece de planejamento, o que pode resultar em interpretações equivocadas sobre o cinema e a fotografia experimentais.

Ao nos falar sobre a presença de imagens manipuladas, desconstruídas e reconstruídas que participam de uma economia visual orientada pela velocidade, e pelas ambiguidades e fluxos, o texto de Steyerl funciona também como um gesto em favor das experiências de reescrita poética, das formas limítrofes surgidas através do desgaste, das recombinações, dos usos desviados, como também preconiza Flusser: “O novo é um ruído, (...) ele me perturba, ele é repulsivo. Eu o odeio. A criatividade começa com o feio (...). O novo se torna informativo” (FLUSSER apud FELINTO, 2013, p.63). Aqui vemos a atualidade do pensamento de Flusser, que testemunhava os primeiros anos da internet e dos contornos de uma sociedade telemática (2011), como ele mesmo se referia, à nossa condição de seres sob permanente conectividade. Mas suas palavras podem ser entendidas no sentido mais geral de sua ideia filosófica do “jogo”, como caminho para produzir imagem informativa.

5.3 AS FLUTUAÇÕES DE UM CONCEITO

A emergência do “novo” no sentido de “informação” flusseriana leva-nos a retornar ao ruído em uma de suas características que mais dificultam (e às vezes opõem) teorizações: o que distingue o ruído muda de tempos em tempos. Às vezes em sua própria época, ruídos não são reconhecidos como tal, sendo necessária a emergência de um paradigma diferente para que isso ocorra. Ou seja, a relação entre materialidade, mídia e estética e seus ruídos é temporal, e pode depender de um *gap* para se estabelecer. Retrospectivamente, em face de uma nova norma representativa, o ruído pode tornar-se perceptível (ou atentarmos para ele), e quando uma nova tecnologia toma o lugar da anterior superando-a, isso ocorrerá porque seu (aparente) sucesso vem da força em apagar o ruído do meio, num grau maior do que era possível antes (HAINGE, 2013, p.118)¹³⁸. Essa condição leva a uma relação com o ruído que pode ser paradoxal, se confiamos no

¹³⁸ Tradução livre de “(...) when a new representational norm has come into being, that this noise becomes perceptible or, rather, that it is consciously attended to. Indeed, if a new technology is able to take hold (...) and supplant its predecessor, this (...) will be because of its (apparent) success in effacing such medial noise to a higher degree than was previously possible”.

discurso de progressiva melhoria, ligado ao surgimento de novas tecnologias e equipamentos¹³⁹. Se por um lado há uma lógica de recusa ao ruído guiando a indústria da imagem, verificada por exemplo, no tratamento prévio aplicado por meio de funções do tipo “redução de olhos vermelhos”, os controles de ISO (reduzindo efeitos que lembram a granulação do negativo) e iluminação pré-formatados, o uso de filtros que realçam tons e cores, evitando um efeito de esmaecimento bastante comum após uma revelação mal sucedida, foco automático, e todas essas “vantagens” no processamento automatizado da imagem, indicam a negação de ruídos associados a um paradigma visual anterior, como promessa para elevar a qualidade da imagem participando como argumento fundamental da cadeia da indústria, em contrapartida, há experiências de reintrodução daquilo antes rotulado como defeito. Um processo de reaproveitamento de elementos que normalmente seriam descartados.

Essa questão importante num horizonte de hibridizações, fica também evidente quando Hainge (2013) cita artistas contemporâneos que utilizam *softwares* capazes de “degradar” o som produzido digitalmente com ruídos, remetendo às “fissuras” do vinil, ou seja, artificialmente agregar um elemento de outra tecnologia, um ruído assim entendido como diverso da lógica do sistema digital. Um ruído simulado, adicionado via pós-produção. Esta associação entre componentes de uma tecnologia diversa e obras realizadas em ambiente digital cria uma disjunção radical de forma e conteúdo, e parece tentar dar aos produtos digitais certa autenticidade (HAINGE, 2013, p.119). É o que acontece com os procedimentos de aplicação de filtros que remetem a características de imagens analógicas, como no caso do trabalho do coletivo *Basetrack* que já analisamos, cuja referência visual “adicionada” via *software* é a *Polaroid*.

Embora práticas desse tipo contrariem a ontologia do ruído, que o entende como manifestação interna ao sistema ou tecnologia considerados, é interessante perceber como esses empréstimos ocorrem num ambiente mais amplo, de atravessamento das mídias no meio artístico contemporâneo. O artista visual Éder Oliveira, natural de Bélem/PA, apropria-se do *pixel* como elemento ruidoso que responde a propósitos midiáticos e sociais de estigmatização de um

¹³⁹ Conter (2017) faz interessante análise sobre essa questão, abordando, por exemplo, o uso de termos como *hi-fi* pelo mercado de equipamentos de reprodução sonora, e suas implicações no sentido de endossar um movimento da indústria, guiado pela substituição de produtos oferecidos como promessas de melhor qualidade, na medida em que seriam capazes de restituir ao som, características experimentadas na ocasião da *performance*, e ao mesmo tempo, eliminar falhas ou resíduos “não musicais” (mesmo que tal fidelidade seja um ideal e tão pouco o ruído seja passível de eliminação).

determinado segmento social. Interessado em delinear um perfil do “homem amazônico” através dos retratos de pessoas marginalizadas pela violência, cria pinturas a partir de fotografias veiculadas na imprensa policial.

Na série ***Pixels*** (figuras 67 e 67a), o *pixel* que constitui o elemento formador das imagens digitais é enfatizado, como que esgarçado quando alçado ao centro da pintura, sugerindo o apagamento da identidade através do não reconhecimento dos traços faciais, a naturalização da violência associada a indivíduos dos quais pouco importa saber quem são (porém notadamente pessoas majoritariamente pobres e negras), uma ideia de informação corrompida e inútil, vinculada à degradação desses mesmos indivíduos no conjunto da sociedade, por sua associação com atos criminosos.

Figuras 67 e 67a - Pinturas (óleo sobre tela) da série *Pixels* (Éder Oliveira, 2018)





Fonte: Reprodução da internet

A descaracterização da identidade através da pixelização coloca em debate o fato também de que essas pessoas, ao transformarem-se em imagens, perdem totalmente qualquer controle sobre os discursos criados sobre elas. Essa questão ganha mais potência, quando a estratégia é articulada pela escolha do gênero retrato, notadamente utilizado com funções de valorização do indivíduo, num esforço de celebração da singularidade. Éder Oliveira perverte essa ideia por meio da aproximação da imagem, até que ela exponha sua materialidade forjada e a identidade da pessoa desintegre-se. Ao mesmo tempo que podemos enxergar os traços da informação de uma imagem de computador, ela já encena uma passagem para a modalidade de informação pictórica, mas continuam ainda perceptíveis marcas de ambas as modalidades, e temos uma obra estranhamente indefinida entre fotografia e pintura.

Esse mesmo aspecto de mestiçagem entre pintura e foto é encontrado no projeto ***The Discrete Channel with Noise — an experiment into visual communication and misinformation***, de Clare Strand (figuras 68 a 71). Partindo de fotografias de seu acervo pessoal, a artista constrói pinturas que no entanto se distanciam de aspectos de apresentação de telas convencionais. O conceito do projeto está relacionado aos imprevistos e erros ligados à transmissão da informação, e à reinterpretação de códigos em sistemas diferentes, tocando diretamente a questão do ruído. Durante uma residência artística na França, Strand (que reside na Inglaterra), utilizou o livro *Electronic Television* (1936), de George H. Eckhardt para seu projeto da seguinte maneira: a publicação sugeria a possibilidade de transmitir imagens através de um telégrafo, marcando toda a imagem com linhas verticais e horizontais, formando assim uma grade em sua superfície. Cada

quadrado formado por essas linhas, receberia um número correspondente a um esquema de cores, numa escala de cinza. Ou seja, criaria um código para reprodução de uma imagem que migraria de um meio a outro.

Atuando como receptora da informação, a fotógrafa pediu ao seu marido, (o transmissor), para escolher dez imagens do seu arquivo pessoal. Usando a metodologia de Eckhardt, as imagens foram transmitidas da Inglaterra para a França, onde Strand pintou-as em uma versão em grande escala da mesma grade. O resultado são 10 imagens analógicas, que expressam os inevitáveis erros de comunicação ocorridos durante o processo, levantando questões sobre as consequências da má interpretação no mundo digital. (WARNER, online, 2020)

As imagens finais são em grande escala em relação às fotografias originais, e pouco se assemelham a estas últimas, predominando o aspecto quadriculado, retilíneo e padronizado dos grafismos de sistemas eletrônicos e computadorizados. São expostas em papel (e não em telas), grampeadas em suportes, e exibidas em conjunto com as fotos originais, e outros materiais utilizados no projeto como pincéis e tintas.

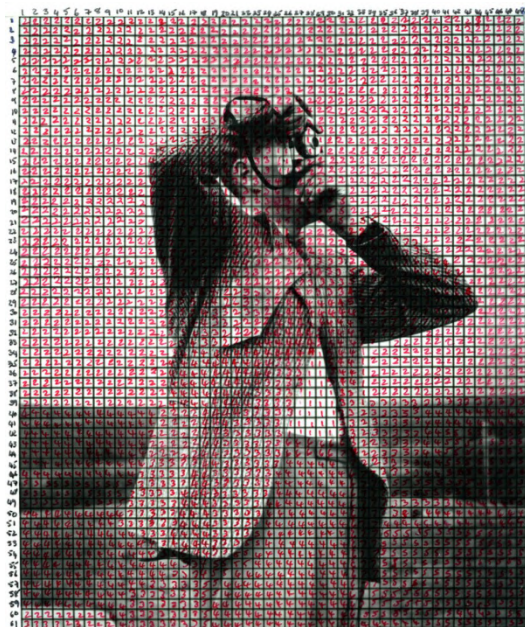
Figura 68 - *The Discrete Channel with Noise: Coded Paint Pots #4 - 7*



Fonte: Reprodução site do *Centre Photographique D'Ile-de-France*

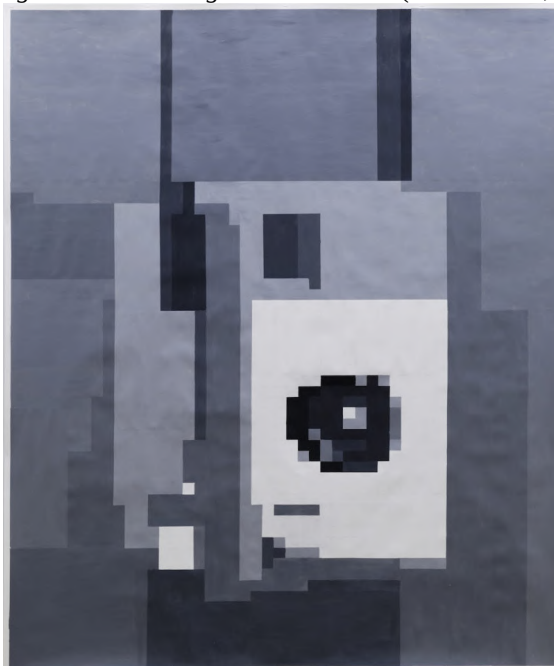
Na verdade, elas dão corpo ao próprio processo. “O processo é tão importante quanto os quadros e as fotografias, daí a exposição dos potes e pincéis” (STRAND apud WARNER, online, 2020).

Figura 69 - Fotografia original submetida ao método de Eckhardt



Fonte: Reprodução da internet

Figura 70 - *Algorithmic Painting: Destination #4* (Clare Strand, 2017 – 2018)



Fonte: Reprodução da internet

Figura 71 - Vista da montagem da exposição *The Discrete Channel with Noise : Algorithmic Painting; Destination*
#3 - 8, 2018



Fonte: Reprodução site do *Centre Photographique D'Ile-de-France*

Nesse projeto a dimensão processual é reforçada, enquanto se assume como estética os descaminhos da transmissão-recepção de informação entre tecnologias distintas, embora voltadas igualmente para a imagem. Os exemplos apresentados até aqui, indicam ainda como o ruído pode operar, apagando fronteiras entre passado, presente e futuro, confundindo temporalidades e modos estéticos através de estratégias derivadas de assimilações, mixagens, empréstimos, gerando produtos híbridos, como observado em relação às tecnologias da imagem que passam a operar na ordem da trocas. Na conclusão de seu estudo, Hainge (2013) reforça a natureza mutável do ruído, identificado de maneira diferente quando comparamos campos de expressão distintos, ou até dentro de uma mesma linguagem artística, como verificamos há pouco a respeito da fotografia. Segundo ele, é impossível definir precisamente o que é o ruído, pois suas coordenadas não são fixas, e suas características dependem dos arranjos expressivos feitos, o que exige uma interrogação contínua a seu respeito (HAINGE, 2013, p.273).

É crucial termos isso em mente, porque em nosso *corpus* as diferentes abordagens realizadas pelos artistas exploram diversas vertentes estéticas e recursos plásticos que trazem à tona uma multiplicidade de ruídos. Estes podem estar relacionados a expectativas, modelos e usos comuns e largamente aceitos para o campo da imagem, em termos de gênero fotográfico, relações espaço-temporais, entre outras questões bastante caras ao fazer e pensar a imagem.

Ao discutir o universo dos filmes de David Lynch, como exemplo de um cinema profundamente ruidoso¹⁴⁰ e seus recursos narrativos e estéticos, Hainge (2013) diz que uma intensificação do *medium* eleva o nível de ruído, o que ocorre nas diversas obras arroladas nesta tese através da exploração limítrofe de aspectos variados como granulação, manchas, borões, múltiplas exposições, traços do arrasto da película dentro do equipamento, interrupções causadas pelo acionamento e pausar da câmera, cortes bruscos e aparentes nos materiais que se tornam visíveis na superfície da imagem, etc. O excesso de inscrição da tecnologia impede o discernimento entre forma e conteúdo, fundo e figura (HAINGE, 2103, p.183), implicando um voltar-se para a própria mídia como lugar de investigação, o que indica que os trabalhos presentes em nosso *corpus* possuem uma dimensão processual marcante.

Acrescente-se ainda aos resultados estéticos que expõem os ruídos na imagem, os contrastes entre áreas muito próximas da lente (e seu aspecto borrado) e fundo, cortes bruscos e explícitos na junção de elementos díspares dentro um mesmo quadro que mistura ambientes, temporalidades (HAINGE, 2013, p.198), texturas, materiais provindos de diferentes signos associados à imagem para favorecer não uma intenção narrativa, mas uma provocação formal caótica.

Na série ***Nuptias* (2017)**, Rosângela Rennó (figuras 72 a 76) discute o paradoxo entre um rito social altamente valorizado e cercado de idealizações – o matrimônio – e seu desgaste, sua ruína, já que em muitos casos o casamento não resiste ao tempo. São imagens realizadas em técnica mista, utilizando-se fotografias antigas e *carte de visite*. Imagens recuperadas de contextos de felicidade utilizadas para falar sobre as amarguras do casamento. Isso é feito aplicando-se às imagens objetos, pedaços de tecidos, madeira desgastada, ilustrações recortadas de enciclopédias, trechos de mangás, reproduções de pinturas famosas, entre outros materiais. A artista escreve, pinta, cola sobre as fotos. Junta os noivos de uma cerimônia e personagens totalmente estranhos à situação (retirados de outras fotos), que pelos trajes e poses notamos não

¹⁴⁰ Para Hainge (2013), seja do ponto de vista filosófico ou estético, os filmes do cineasta são cheios de perturbações de identidades e categorias fixas, formas delimitadas, chegando a diluir o significado, tendo em vista que os enredos solicitam que nos desapeguemos de ideias pré-concebidas de narrativa, uso do som, gêneros, de noções que separam o que é real, devaneio ou loucura. As estranhezas que se verificam nas imagens de Lynch estão alinhadas com as estranhezas das narrativas. O capítulo de seu livro dedicado à produção do diretor norte-americano trata especificamente de ***Eraserhead*** (1977) e ***Império dos Sonhos*** (*Inland Empire*, 2006).

pertencerem à situação de festa alguma. Vai e volta no tempo casando uma recatada mocinha com o vilão Darth Vader, do filme **Guerra nas Estrelas**¹⁴¹.

Figura 72 - Sem título (*Lea loves Darth*), da série *Nuptias* (Rosângela Rennó, 2017)



Fonte: Reprodução site da artista

Visualmente, todo o conjunto formado por 150 fotopinturas¹⁴² sugere um excesso de lugares, expectativas, desejos, personagens, referências, encontrando-se numa verdadeira confusão. Um excesso de materialidade, para o qual Rosângela Rennó oferece soluções visuais que lidam com o abandono e o esquecimento. A obra problematiza a um só tempo modelos de relacionamento, sexualidade, estereótipos femininos, a verdadeira indústria que envolve a realização de um casamento, e fala logicamente da própria fotografia de casamento como um

¹⁴¹ Guerra nas Estrelas (*Star Wars*) é a franquia de filmes de ficção científica criada pelo norte-americano George Lucas. Os primeiros filmes (**Guerra nas Estrelas**, **O império Contra-Ataca**, **O retorno de Jedi**) foram lançados nas décadas de 1970-80. A partir dos anos 2000, outros nove episódios já foram lançados, entre eles **O Ataque dos Clones**, **A vingança dos Sith**, **O despertar da força**, e o mais recente **Solo: Uma História Star Wars** (Ron Howard, 2018).

¹⁴² “Fotopintura” é o termo utilizado pela artista na descrição da obra que consta em seu site. Porém, lembremos que a técnica de fotopintura pressupõe a recriação de uma imagem fotográfica a partir de técnicas pictóricas (com inclusão de elementos ausentes da imagem fotográfica original). De fato, a série de Rennó junta fotografias descartadas e materiais diversos (papel, madeira, borracha, tinta, tela), alguns deles pertencentes ao universo dos materiais pictóricos, mas não reconstrói as imagens fotográficas repetindo os limites de enquadramento, pose e verossimilhança, como geralmente ocorre numa fotopintura tradicional. Nesse sentido mais tradicional do termo, há apenas uma imagem entre as disponibilizadas no site que utiliza uma fotopintura como base, a imagem **Sem título/pavão** (2017). Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/view/70/3>. Acesso em 28/04/19.

artefato cheio de complexidades: enquanto guarda certa aura de preciosidade, pode ser tanto vítima da abundante produção de imagens digitais, quanto do descarte pós-separação, do esmorecer das cores e dos afetos em álbuns velhos, da poeira, e do passar dos anos que faz muitas dessas fotografias irem parar em lugares onde o desapego se mede pelo preço baixo, e onde Rennó foi buscá-las para compor sua série. Ela explica:

Me parece que a sociedade sofre cada vez mais com uma ansiedade generalizada, provocada pelos “excessos”. Excesso de tudo: de comunicação, de acessibilidade, de consumo, de contraste entre pobreza e riqueza, entre desejo e realização; esse excesso empurra a satisfação e, conseqüentemente, a felicidade, para muito longe, sempre muito além do nosso alcance. As cerimônias dos tradicionais matrimônios parecem ser tanto o termômetro desse sentimento, quanto a própria febre. Entretanto, e entre tantas frustrações, casamentos se tornam imperfeitos por muito pouco. Me interesse pelo documento daquilo que foi sacramentado e depois desfeito, quer seja pelo tempo ou pelo próprio ser humano. Casamentos hoje não parecem valer muita coisa, apesar do ainda alto valor simbólico da cerimônia e do altíssimo preço que se paga para realizá-las. É impressionante a quantidade de fotos de casamento que são encontradas nos mercados de pulgas, só não superada pela quantidade de fotos que são realizadas hoje, digitalmente, nas inumeráveis cerimônias, cujo ideal de pompa e circunstância varia em conformidade com o poder de compra das diferentes classes sociais.¹⁴³ (RENNÓ, online, 2017)

É muito interessante como, nessa obra, a questão do ruído opera em vários níveis: o simbólico, tratando o casamento sob a perspectiva das relações amorosas confusas, imperfeitas, deterioradas e até improváveis; do estilo das composições totalmente disjuntivo, apelando aos processos utilizados em fotomontagem, e abrindo à imagem para diversos efeitos de choques cromáticos, rasgos, buracos, riscos, recortes e contornos bruscos; o das temporalidades, já que a artista dá saltos no tempo, trabalhando com imagens de épocas variadas que adicionadas umas às outras criam um tempo sem marcos de passado, presente ou futuro, investindo na dissolução dessas fronteiras; e por fim, o nível das reflexões a respeito dos “sintomas” das sociedades contemporâneas em processos como incomunicabilidade, excesso de informação, fugacidade, alteridade, medo, quebra de paradigmas, questões frequentemente evocadas ao longo do estudo de Hainge (2013), e que reforçam a compreensão de que o ruído está em tudo (sentido fenomenológico e ontológico), não respeita aprisionamentos cronológicos, bagunçando os paradigmas, os limites, as pré-definições.

¹⁴³ RENNO, Rosângela. **Nuptias** (2017). Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/sobre/70>. Acesso em 26/04/19.

A ênfase na ideia de que o casamento é felicidade e frustração ao mesmo tempo, sentimentos misturados sem que nenhum deles sobreponha-se ao outro, faz com que retornemos ao tema do ruído. Se pensamos que essa relação entre contrários é inescapável e responsável pelo excesso de desejo e expectativas, a que se refere a artista, o ruído está na impossibilidade de equacionar esses extremos, posto que são vivenciados conjuntamente na relação (da qual o casamento é o rito social partilhado e registrado), embora as tentativas de controle sejam tão frequentes quanto inúteis. A série *Nuptias* proporciona uma leitura amarga e irônica do casamento como instituição social, e atinge esse efeito sujeitando as imagens a procedimentos que pervertem suas formas, sentidos e usos originários.

Figura 73 - Sem título (álbuns), da série *Nuptias* (Rosângela Rennó, 2017)



Fonte: Reprodução site da artista

Rennó está entre as artistas brasileiras contemporâneas mais interessantes no uso de materiais recuperados (fotografias, álbuns, películas), e equipamentos antigos ligados à história das tecnologias de imagem. Vários de seus trabalhos problematizam binômios como fugacidade e perenidade, fixidez e mobilidade, imaterialidade e fisicalidade, ciclos de vida e morte, real e fabulação, tempo e memória, sempre relacionados à imagem, nos quais ela emprega câmeras, projetores e negativos, remetendo às formas de entretenimento clássicas da imagem (tais como lanterna mágica, diorama, cinema de atrações, fantasmagorias, estereoscopia). Contudo, nessas obras, em vez de sustentar o princípio de ocultamento dos dispositivos trabalhando na chave

discursiva da ilusão, – como ocorre por exemplo no cinema convencional, onde aparentemente a imagem nos atinge sem recursos intermediários, sem toda uma estrutura tecnológica que de fato lhe dá “corpo” –, Rennó busca desnudar os mecanismos de funcionamento, deixando o público ver as superfícies, os aparelhos, as películas, as câmeras e os restos de materiais, tornando a presença dessas estruturas um componente importante, que enfatiza o artifício envolvido nos procedimentos relativos à imagem. Seu trabalho tira partido de uma verve colecionista, e vai tomando forma com base no rearranjo dos objetos coletados, que sofrem intervenções e são muitas vezes empregados em circuitos de fruição totalmente apartados dos originais, dobrando-se a intencionalidades estranhas para as quais foram criadas. Nesse sentido, é bastante produtivo o cruzamento entre imagens ligadas ao uso doméstico e afetivo (fotografia de família, vídeos caseiros), e um estatuto mais coletivo, adquirido quando são utilizadas para discutir funções de arquivamento, acumulação, valor histórico, simbólico ou político, memória, esquecimento. Todas essas questões sempre rondaram de maneira especial os debates sobre a fotografia, e são recolocadas pela crítica cada vez que a tecnologia apresenta alguma novidade. Na obra de Rosângela Rennó, esses temas são constantes que movem a busca pela reinterpretação de uma série de materiais abandonados, condenados ao esquecimento.

Figura 74 - Sem título (barata), série *Nuptias* (Rosângela Rennó, 2017)



Fonte: Reprodução site da artista

Fonte: Reprodução site da artista

Tais práticas estão em conformidade com estratégias da arte contemporânea alinhadas às teses flusserianas de desmonte do “programa” do “aparelho”, podendo incluir intervenções no modo de funcionamento convencional das mídias, experiências com as materialidades e o uso de mídias obsoletas ou resgate de projetos abandonados (BAIO, 2015, p.21). Reintroduzir certos artefatos ligados ao universo das tecnoimagens, criando novos usos e modos de apresentação, e estimulando assim modos novos de sensibilidade é também uma maneira de reprogramar os dispositivos.

No projeto **Imagem de sobrevivência** (figuras 77, 78 e 78a), também desenvolvido a partir de imagens coletadas em feiras e mercados de pulgas, a artista utiliza o *slide* (ou diapositivo). Hoje praticamente esquecido (seja pela indisponibilidade de projetores ou da descontinuidade da produção das próprias imagens), o *slide* desempenhava uma função de fotografia de família, porém na modalidade da imagem projetada. Em seu site, ao explicar um pouco sobre o trabalho, Rennó lembra que os diapositivos foram populares entre os anos 1950-80, e simbolizavam o ato de contemplar entre parentes e amigos cenas cotidianas e momentos de lazer. Ao contrário do álbum de fotografias, o contato com os diapositivos mostra-se mais dinâmico por causa de um deslumbramento que nós seres humanos temos pelas imagens projetadas (RENNÓ, online, 2015). Só que neste trabalho, em vez de dar ênfase à contemplação de momentos singularizados em cada diapositivo individualmente, a artista projeta as imagens ao mesmo tempo:

Cada ‘escultura/estante’ abriga e expõe 4 projetores do tipo *Kodak Carousel*, que projetam as imagens em transparência, de forma simultânea e sobreposta. O resultado é uma projeção múltipla, muito pálida, que ao longo do tempo se modifica constantemente, sem jamais se repetir, até que a luz dos projetores a consumam totalmente, para que sejam substituídas por outras, mais frescas. (RENNÓ, online, 2015).

Figura 77 - Vista da montagem da obra Imagem de sobrevivência (Rosângela Rennó, 2015)



Fonte: Reprodução site da artista

Desrespeitando o princípio da imagem única e fixa, os diapositivos são submetidos a uma montagem que sugere o excesso, onde o caráter de singularidade de cada um se desvanece, e nesse sentido, o trabalho chama atenção para o aspecto da materialidade do suporte: “*slides* são feitos e colecionados às dúzias, às centenas e aos milhares” (Idem). Essa materialidade abundante é lembrada pela maneira como as imagens são apresentadas (sobrepostas).

A estratégia de exibi-los todos ao mesmo tempo, também provoca um embaralhamento que entrecruza vários tempos e espaços. Note-se que os diapositivos selecionados foram adquiridos em locais distintos, provenientes de coleções variadas, ou seja, não necessariamente possuem um tema comum, ordenamento, ou afinidade cronológica, o que Rennó simboliza exatamente pelo arranjo escolhido para sua apresentação, um arranjo desordenado. As associações entre eles são aleatórias. Os personagens e cenários dessas imagens vêm assombrar o olhar do espectador, como verdadeiros espectros, evocados seja pela fugacidade da projeção, seja pelo fato de que pertencem a um tempo passado, fragilmente lembrado apenas enquanto permanece acesa a luz de cada equipamento.

Ao mesmo tempo, é como se a artista tentasse montar um pequeno e caótico documentário sobre pessoas que tinham nas coleções de *slides* o diário visual de suas rotinas,

num esforço para dar sobrevida a cenas que originalmente eram produzidas para uma audiência reduzida (familiar). Rosângela Rennó se destaca pela elaboração de obras em que confere “dinamismo à imagem fixa” (FATORELLI, 2013, p.24), e neste projeto em questão, ela articula de maneira muito particular os dispositivos do cinema e da fotografia (reprogramando suas ontologias clássicas), chamando nossa atenção para a estranheza do próprio formato diapositivo: uma imagem fixa concebida para projeção. Imagem fixa que adquiriria um falso movimento a partir da sucessão de unidades na velocidade regular do projetor. Se em seu modo de usar corriqueiro, a ideia de uma narrativa já se anunciava como uma impossibilidade, ao propor a sobreposição de várias destas unidades diante do espectador da obra, Rennó provoca uma falha no desejo de interligar as cenas visíveis.

Figuras 78 e 78a - Projeções de Imagem de sobrevivência (Rosângela Rennó, 2015)





Fonte: Reprodução site da artista

Quem observa tais cenas não tem qualquer relação de intimidade com o aquilo que é exibido, donde se perverte também a natureza afetiva e particular, original deste material. Deslocado de seu tempo num resgate em plena época dos meios digitais, o diapositivo aponta para o ruído, no sentido de que afasta-se de padrões utilitários e vigentes da indústria da imagem atual. Além disso – e este é também um aspecto relevante da obra – como imagem que enfrenta um processo de deterioramento no seu próprio uso, o *slide* caminha na direção de uma estética de desgaste, da precariedade, do apagamento, numa constante mutação de suas características físicas, e consequentemente estéticas.

6 O QUE SUGEREM AS LIGAÇÕES ENTRE RUÍDO E IMAGEM

Ao longo deste estudo, certos temas emergiram das análises das obras, alguns dos quais representam tendências observadas nas obras analisadas: a influência do acaso como elemento que contribuiu para a formação de estéticas singulares; o valor da materialidade como base da expressão do ruído; a reapropriação crítica de tecnologias “obsoletas” ou “abandonadas” da imagem, em sua articulação com uma abordagem arqueológica da mídia; e por fim, os movimentos da teoria da imagem, que podem nos ajudar a compreender esse universo de imagens.

Tais questões perpassam todo o trabalho, e são aqui evocadas com o objetivo de oferecer uma espécie de comentário final sobre os projetos artísticos que trouxemos. A reflexão pode se somar aos estudos recentes sobre a arte contemporânea, e suas tendências que discutem o trânsito entre mídias, a condição plural da imagem, o tensionamento do paradigma indicial, o resgate de técnicas clássicas da imagem, e a recente valorização formal das obras nascidas da exploração do erro, da falha ou do ruído.

6.1 O PAPEL CRIATIVO DO ACASO

“Mas deixo o destino, deixo ao acaso
Quem sabe eu te encontro” - Lua e Estrela, Caetano Veloso

Associado à sua ubiquidade nas matérias, sistemas e meios, o ruído possui uma dimensão que escapa ao controle humano (HAINGE, 2013, p.94), conservando na sua manifestação algo de imprevisível, que podemos associar à ordem do acaso. Esse componente é parte importante da elaboração de várias obras analisadas aqui, desempenhando papel fundamental na própria concepção da imagem e de suas configurações formais. Um entendimento do ruído que valoriza certa rebeldia, como marca saudável e desejada da tecnologia.

Esse imprevisível – um agenciamento surgido quando as próprias tecnologias são postas em funcionamento pelos artistas, na combinação de materiais e ferramentas inusitados, ou mesmo na associação entre técnicas diversas – origina trabalhos bastante díspares, ligados à vertente “experimental” (LENOT, 2017a), “expandida” (JUNIOR, 2002), não-representacional e “não-humana” (ZYLINSKA, 2017a) da fotografia. A despeito da especificidade dessas terminologias, todas sugerem a abordagem da fotografia, a partir de um caráter processual: em obras nas quais a estética surge como decorrência de um intenso processo de experiências, realizadas nas diferentes etapas de produção da imagem. Se entendemos que a imagem é essencialmente um processo (sujeito a acidentes de toda sorte), a relação com essa dimensão do imprevisito adquire conotação positiva. Isso fica evidente nas entrevistas que realizamos para esta tese, nas quais termos como “acaso”, “desconhecido”, “risco” (ou mesmo “erro” e “ruído”), foram citados para afirmar o papel positivo da imprevisibilidade. Ao mesmo tempo, os/as artistas não atribuem a si mesmos/as o controle rígido dos processos criativos, embora a maioria possua um considerável domínio sobre as técnicas e materiais utilizados. Na verdade, quanto maior o nível de intimidade com as tecnologias, mais as metodologias são encaradas como abertas, adaptáveis, maleáveis, e podem ser reinventadas, desdobradas. Na trajetória dessas reinvenções, os acidentes acrescentam camadas de significação aos trabalhos.

Maués, falando dos procedimentos relativos à técnica do quimigrama, indica:

Brincando com esse processo eu descobri uma textura que dava uma ilusão de céu. O horizonte te remete à paisagem. Algumas dessas imagens parecem fotografia por conta do material. Aí tem essa ilusão de que o material te faz pensar numa paisagem fotográfica, de um lugar que existe, mas não existe. É a ilusão do processo. Um céu, um horizonte..., e a mancha também né... Aquilo ali começa a derramar, (...) surge da ação dos dois juntos (revelador + fixador), que é totalmente imprevisível. Porque depende da luz, não precisa de laboratório (...), de estar numa luz mais forte, mais fraca. Essas reações vão sendo mais rápidas, mais lentas e as cores vão surgindo de forma imprevisível. (MAUÉS, 2017)

Luiz Alberto Guimarães avalia que a configuração padrão das máquinas fotográficas, o “programa”, reduz a intervenção do acaso:

Quando eu digo que a gente sabe o que vai sair, a gente tem uma vaga ideia. Ainda mais quando você tem múltiplas exposições, aquilo vai se superpor, você não tem a menor ideia. Quando eu digo saber, (...) é tudo que você faz: é mirar, saber que quando você tá botando a máquina ali você não vai pegar o chão, você vai pegar o alto do prédio. (...) Mesmo essas fotos, que eu procurava fazer uma fusão com o fundo..., você nunca sabe. Muitas eu repetia e às vezes ficava transparente demais, ou às vezes ficava pouco (...).

Porque também quando a gente mostra o trabalho pronto já tá editado, apurado (...), mas a mágica é muito isso: o resultado é sempre a imprevisibilidade (que o aparelho convencional trabalha sempre no sentido oposto né?). Para tirar toda a chance de não sair o que você queria. Tanto que às vezes, se vai fazer foto comum de gente, aí ‘puxa, alguém piscou, cortou’ porque não podia sair aquilo. (...) Na fotografia você tem esse campo do acaso que é bem grande, mas que o projeto da câmera tenta limar né... É fantástico. (GUIMARÃES, 2017)

Para Cris Bierrenbach, aceitar que durante a realização de um trabalho nem tudo está previsto, é parte da metodologia. Sobre a série **Febre** de 2002 (ver figura 51), comenta: “O trabalho acontece (...). Não era uma foto qualquer, era um rosto. Eu tava num movimento de destruir um rosto, destruir uma representação de identidade (...). Na cabeça tem um direcionamento, mas vai acontecendo” (BIERRENBACH, 2019).

Entler (2000) afirma que, ao contrário de vislumbrar na arte somente a expressão individual, centralizada na figura de um sujeito criador, podemos entender o acaso como elemento participativo das obras. Os artistas que fazem isso estão interessados no que o autor denomina “poéticas do acaso”. Segundo ele, a poética está ligada aos procedimentos, aos modos de fazer, às funções da arte. Ele se refere ainda ao direcionamento adotado a partir do uso intencional de uma determinada técnica, tecnologia, ou mesmo esse direcionamento tomado com referência a um estilo ou movimento artístico. “É a poética que determina as normas de uma produção artística, suas particularidades operativas” (ENTLER, 2000, p.48).

É interessante que, ao lado de um conhecimento sólido das tecnologias empregadas, os/as artistas não intencionam a produção de obras que espelhem esse domínio da técnica; eles acolhem prontamente os acidentes e resultados inesperados, surgidos no manuseio dessas técnicas. Essa atitude demonstra que há uma espécie de deslocamento da importância do/da artista, como responsável exclusivo pela concepção da obra, em direção a uma colaboração que acontece na interação dos elementos que compõem a própria obra. Ou melhor dizendo, da aceitação de uma função expressiva originada no *medium*. Estamos diante de uma metodologia caracterizada pela negociação entre controle e imprevisto.

O acaso não se submete à habilidade e, reciprocamente, a habilidade é exatamente a arma que se pode ter contra o acaso para garantir o alcance de um objetivo qualquer. Tem-se aqui um sentido negativo que hoje está contido na ideia de acidente e, diante do senso comum, arte está para criação como acaso está para a destruição. (ENTLER, 2000, p.9)

Se o autor fala em destruição e descontrole nos processos onde o acaso exerce função criativa, Bierrenbach, chega à mesma questão, e fala sobre a relação entre mídias analógicas e o encontro com o acaso:

No analógico sempre tem um caráter assim do imprevisível mais forte. ('Que você não consegue controlar totalmente o resultado, né?') Exatamente. Você não consegue prever, não consegue controlar, não tem como voltar atrás. É claro que eu consigo errar e testar muitas coisas (...), fazer uma "gororoba" aqui, uma maluquice qualquer no computador. Mas eu sempre consigo voltar, e eu sempre "tô" com um pé numa certeza da não destruição, que no analógico não. Você efetivamente tem que destruir coisas pra chegar àquela imagem (...). Quando você transformou ela, ela foi destruída. (BIERRENBACH, 2018)

Entler considera ainda que, o/a artista traz para o primeiro plano do ato criativo, o processo, sem, no entanto, ter uma consciência definida sobre o resultado buscado. O acaso contém a resposta de uma investigação de início demarcado, mas de final incerto. A ideia de aproveitar algo que não se sabia exatamente como seria, é o princípio norteador de várias obras elencadas aqui, que investigam por exemplo, as inscrições do tempo mediante longas exposições, ou o uso da técnica de *databending* na *glitch art*, a troca das ordens de químicos no procedimento do quimigrama, o emprego de câmeras *pinhole* (sem lente, anel de foco), entre tantas estratégias desenvolvidas.

6.1.1 O imprevisível instala-se por conta do uso desprogramado das tecnologias

A imprevisibilidade que essas obras carregam se torna parte integrante delas, exatamente pelo uso desviado, as recodificações, os ajustes e reinvenções dos meios. Utilizando as tecnologias de maneira alternativa aos padrões industriais, não se pode prever completamente a configuração final dos trabalhos. Essa margem de indeterminação constitui então uma característica relevante desses projetos artísticos. Entler comenta a relação entre acaso e modos de fazer originais:

Parece óbvio que, quando determinamos uma meta, a maneira mais segura de atingi-la é ter o máximo de controle sobre o processo. Se me proponho a fazer um bolo, devo saber exatamente a quantidade de cada ingrediente, a forma de misturá-los, o tempo e a temperatura de cozimento e, para evitar equívocos, recorremos a uma receita. Mas quando a meta não está previamente configurada de maneira tão rígida, quando nosso alvo se move, quando tentamos nos antecipar a um problema potencial, o acaso se torna um critério que merece nossa atenção. Para a arte, assim como para qualquer gênese, o acaso encontra sua utilidade como uma das mais ricas fontes de diversidade e de

renovação que conhecemos. Não há criação verdadeira sem desvio. (ENTLER, 2000, p.39)

Nos trabalhos de nosso *corpus*, os resultados expressam as escolhas adotadas em cada processo, por cada artista em particular. Assim, as obras constituem também um exercício formal e crítico dos usos corriqueiros das tecnologias, e um tensionamento político-estético para criar visualidades erráticas, plurais, e descontínuas, considerando sobretudo a dimensão poética dos erros, falhas e ruídos. Bierrenbach estimula a refletir não sobre a tipologia das mídias, mas sobre maneiras alternativas de utilizá-las:

Num certo sentido chega a ser político, Ludimilla. (‘Sim é uma postura política de como colocar a máquina...você criar sua própria linguagem’). Num certo sentido até desacreditar a máquina né? Tirar esse poder da câmera. As pessoas falam: que câmera você tem? Não importa que câmera eu tenho. Importa o que você pensa, importa o que você vai fazer com aquilo. Pode ter até um xereta... Você nem sabe o que é um xereta, né? Uma câmera muito de criança, da década de 70, que as crianças apertavam (...) (‘Ah uma câmera fininha?’) É de plástico... Então, é político nesse sentido: você desacredita aquilo, você diz não àquela imagem correta, que as pessoas dizem que é a correta, que aquilo é a foto certa. Porque a câmera saiu da fábrica com essa programação (...) (BIERRENBACH, 2018)

6.1.2 Caráter processual

Em meio às estratégias de desprogramação, podemos dizer que essas obras são marcadas por um caráter processual, em que suas configurações plásticas carregam os traços das metodologias adotadas. Aqui, o termo “processual” é empregado de um ponto de vista técnico e metodológico, pois os trabalhos apresentam vestígios de seus materiais. *Pixels*, luzes, grãos, pinceladas, *frames*. Os gestos dos/das artistas na construção dessas obras tais como borrões, arrastos, sombras, deformações, sobreposições, riscos, manchas, e quaisquer intervenções praticadas nos objetos artísticos. Note-se que, novamente alcançamos a questão do ruído como fenômeno (manifesto) e conceito (princípio criativo).

Como quem vê *input* e *output* não necessariamente vê o processo (FLUSSER, 2011), outra maneira de indicar suas etapas, é por exemplo, revelar os elementos compositivos das obras, incluindo em sua estrutura de apresentação os equipamentos (desnudando modos operativos e mecanismos de funcionamento), como Rosângela Rennó e Maués, quando apresentam suas câmeras e dispositivos de imagem; ou exibir os materiais (como Claire Strand que expõe junto às pinturas derivadas de fotografias, tubos de tinta, pincéis e fotos originais); ou

no projeto para *The Wilderness Downtown* (ver figuras 1 a 6), em que a máquina que fabrica os postais gerados digitalmente, a *Wilderness Machine* (figura 7), é exibida em funcionamento. Essas estratégias nos lembram que cada mídia possui singularidades e codificações (perceptivas, políticas e estéticas), que orientam nossas interpretações, e são postas em jogo na estrutura dessas obras, muitas vezes com propósito crítico.

Ou seja, estamos aqui defendendo que seja relevante para o *corpus* escolhido, o fato de o acaso desempenhar um papel preponderante na elaboração de estéticas imprevisas, não-convencionais, acrescentando complexidade e ambiguidade a muitas delas. E que a relação entre acaso e criação ajude a repensar as concepções sobre a imagem, somando-se às reflexões de outros autores e autoras sobre os limites e expansões desse campo – como encontramos, por exemplo, nas conceituações da “imagem pobre” (Steyerl), do erro (Chéroux), da *glitch art* (Menkman), da “poética dos erros” (Fontcuberta) e da “fotografia não-humana” (Zylinska). Nossa contribuição é que passemos a incluir o acaso como elemento integrante dos aspectos que constituem a pluralidade das estéticas híbridas, experimentais, etc, valorizadas pela combinação entre a imprevisibilidade e o domínio das técnicas.

O acaso opera de maneiras variadas nas obras e procedimentos de cada artista. Por exemplo, de maneira geral, a obra de Rosângela Rennó é marcada por um desejo de redescobrir materiais e equipamentos antigos, arquivos, ou objetos cotidianos, com especial atenção ao repertório de mídias visuais dos séculos XIX e XX. Uma disposição arqueológica voltada a essas tecnologias é manifestada em seus trabalhos, sem que, haja uma verve saudosista neste método. Em **Imagem de sobrevivência (2015)** (ver figuras 77, 78 e 78a), a projeção simultânea de *slides*, sem relação temática ou cronológica prévia, tira proveito do acaso, na medida em que a imagem final é interação entre várias unidades, sem, no entanto, resultar de uma simples operação de adição. Além disso, e conforme afirma a própria artista¹⁴⁴, essa projeção está sempre sendo alterada, nunca se repetindo. Numa espécie de prática de bricolagem (que se repete em vários outros trabalhos, citados ou não em nossa tese), ela articula conjuntamente suportes, estruturas e tecnologias, sem que se possa ser antevisto rigidamente o resultado final.

A disposição de incorporar arranjos trazidos pelos materiais ou pelo comportamento de estruturas originais, operando como princípio metodológico baseado no acaso, também se faz presente nas obras de José Luís Neto (os quimigramas, o trabalho com fotografias

¹⁴⁴ Ver: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/sobre/62>. Acesso em 06/06/2020.

“encontradas”); Dirceu Maués (nos tempos imprecisos das *pinholes*, ou mesmo nas instalações com imagens fugidias, não fixadas em suportes que dependem do olhar do público para adquirir vida, na interface entre vídeo, foto e cinema¹⁴⁵); Cris Bierrenbach (no aproveitamento de espelhos como daguerreótipos “mal-sucedidos”, na imagem revelada pelo desgaste de cópias); na *glitch art* de Sabato Visconti e Rosa Menkman, que desarranjam arquivos e *softwares*; quando Cássio Vasconcellos fotografa *frames* de produções do cinema, singularizando-os através de uma fixidez que lhes era estranha. Ou ainda, num procedimento similar, nas fotografias de Jason Shulman também de filmes.

6.2 MATERIALIDADE

Em nossas reflexões, mencionamos também a questão da materialidade como preocupação de alguns artistas. Sua importância pode estar tanto na formatação de uma obra cuja fisicalidade é evidente em suas dimensões, formas, cores, texturas etc, ou ser também interpretada como marcas visuais, deixadas pelas mídias nos seus produtos. Em meio a diversos debates (questionáveis, como já visto), sobre a impermanência ou a imaterialidade das imagens digitais, evocamos a materialidade das obras como aspecto relevante para a arte contemporânea.

Uma das correntes de pensamento que se volta para o assunto, é o campo da materialidades da comunicação, que tem como referência principal o trabalho de Hans Ulrich Gumbrecht (2010), e que propõe recolocar no centro da análise das ciências humanas e nas artes, a importância da dimensão material dos artefatos culturais. Segundo Gumbrecht, as Humanidades conferiam demasiada importância à interpretação, ao sentido, ao *logos*, numa supervalorização do conhecimento fruto do intelecto, em detrimento da experiência e do saber adquiridos pelos sentidos, ou seja, uma percepção háptica. Então, seria tarefa de uma nova proposta epistemológica posicionar lado a lado a relação entre sentido e dimensão material das “coisas do mundo”, investigando como o sentido é evocado também pela “presença” física dos objetos¹⁴⁶. No entanto, Gumbrecht não propõe um afastamento ou descarte da noção de sentido, ou uma

¹⁴⁵ A exemplo da obra Tambores de Luz - Estação. Cf MAUES, Dirceu. Tambores de Luz - Estação (Campinas). **Resgate - Revista Interdisciplinar de Cultura**, Campinas, v.26, n.2 [36], p.161-167, jul./dez. 2018.

¹⁴⁶ Logo no começo de seu livro, Gumbrecht define rapidamente que “coisas do mundo” são todos os objetos disponíveis em “presença”, um conceito que se refere a algo tangível, acessível ao ser humano pelas mãos, e que nos afeta na superfície do corpo. A “presença” indica uma noção espacial, donde a “produção de presença” é qualquer processo, acontecimento ou evento, onde se verifica o impacto de objetos sobre seres humanos. Cf. Gumbrecht, 2010, p.13.

redução de sua importância; ele sugere uma forma alternativa de pensar a cultura (sobretudo a arte), voltada à presença das coisas, na nossa relação com o mundo atravessada por essa fisicalidade dos materiais. Não se trata de “(...) uma simples substituição do sentido pela presença. Em última análise, (...) uma relação com as coisas do mundo que possa oscilar entre efeitos de presença e efeitos de sentido.” (GUMBRECHT, 2010, p.15). Em seguida, o autor completa:

(...) Não existe nada de intrinsecamente errado com a produção de sentido, a identificação de sentido e o paradigma metafísico. O que nossas modestas rebeliões acadêmicas tentavam problematizar era, mais do que tudo, uma configuração institucional no âmbito da qual o domínio absoluto das questões relacionadas com o sentido havia levado, há muito tempo, ao abandono de todos os outros tipos de fenômenos e questões. Como uma consequência dessa situação, nos víamos confrontados com a ausência de conceitos que nos teriam permitido lidar com o que chamávamos de "materialidades de comunicação". (GUMBRECHT, 2010, p.37)

Desse modo, as materialidades da comunicação pensam a cultura através de uma abordagem não hermenêutica, não metafísica e não cartesiana. A partir dos conceitos aristotélicos de “forma” e “substância”, Gumbrecht (2010, p.37) propõe uma questão básica: como as mídias e as materialidades podem ter impacto no sentido que carregam? A contenda relaciona-se diretamente com as discussões sobre tecnologias da imagem resgatadas, modificadas, sabotadas, enfim, tensionadas em seus aspectos físicos, como estratégia para incrementar o significado das obras. Por que determinado artista sai da materialidade fotográfica, e finaliza a obra no formato pictórico, como faz Clare Strand em *The Discrete Channel with Noise* (ver figuras 68 a 71), por exemplo? Nesse trajeto, estão envolvidas noções de memória, afetividade, singularidade temporal associadas à fotografia convencional, e ainda questões formais ligadas à captura (luz, composição, inscrição temporal, traço indicial, etc.), que são relativizadas quando a imagem é toda marcada como se fosse ser transmitida via telégrafo. Assistimos a uma transformação não só física, mas formal, que remete ao *pixel* da imagem digital, que por sua vez é traduzido na linguagem pictórica. Cada uma dessas materialidades responde a epistemologias distintas, que carregam também expectativas de percepção diferentes, que aparecem todas cruzadas de modo a bagunçar, misturar esses territórios separados. Como maneira de reafirmar essas condições ressignificadas dos materiais empregados, Clare Strand expõe essas “pinturas fotográficas” como quadros (não em telas, mas em papel), sem que elas deixem de remeter à estética pixelizada do computador, nem tão pouco às fotos originais. Ela também cria um ambiente que encoraja a relação do público com essa nova configuração pictórica das imagens, expondo os potes da tinta

utilizada, os pincéis, mas também as fotos originais (marcadas conforme a metodologia utilizada para a suposta transmissão), e outros objetos que sugerem que sob a interferência do ruído, as matérias adquirem novas formas¹⁴⁷.

A série ***Nuptias (2017)***, de Rosângela Rennó (figuras 72, 73, 74, 75, 76, e 79), também possui um forte sentido material, já que as fotografias utilizadas estão já desgastadas pelo tempo (e também por terem sido coletadas em mercados de pulgas), sendo ainda submetidas a processos de colagem, recebendo riscos e anotações, tinta ou objetos de materiais como papel, madeira, borracha. Cada um desses elementos sofre a ação do tempo de maneira diversa: possui uma fragilidade, sendo suscetível à luz, umidade, poeira, e temperatura específicas, e todos esses aspectos contribuem para sugerir uma ideia de ruína, de fracasso e certo absurdo, que rondam o universo das relações afetivas e especialmente o casamento. Em ***Experiência de cinema (2004)***¹⁴⁸, a mesma artista brinca com a materialidade da imagem dando-lhe uma frágil sobrevida, através da projeção numa cortina de fumaça. O procedimento lembra-nos também que a imagem guarda sempre um componente de ilusão, ao qual não podemos aceder totalmente, e que, neste caso, podemos tocar apenas através do aparato que a faz surgir. A experiência do cinema é truncada, pois as imagens utilizadas são fotografias de grandes temas (tratados frequentemente no cinema) como “família”, “guerra” e “amor”, e entre a exibição das fotos há paradas do dispositivo, criando-se lacunas que impedem uma estruturação narrativa.

¹⁴⁷ Para ver a montagem da exposição *The Discrete Channel with Noise*, ver: <https://vimeo.com/294026015>. Acesso em 11/06/2020.

¹⁴⁸ Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/exibir/24/1>. Acesso em 11/06/2020.

Figura 79 - Vista da montagem da série *Nuptias* (2017), de Rosângela Rennó



Fonte: Reprodução site da artista

A mesma disposição, de concentrar a materialidade através dos aparelhos e objetos escolhidos na montagem das obras (e na sua elaboração), identificamos nos trabalhos de Dirceu Maués, José Luís Neto, Cássio Vasconcellos, Luiz Alberto Guimarães, Cris Bierrenbach. Cada um à sua maneira escolheu técnicas, equipamentos e materiais que contribuem para simbolizar os temas e conceitos presentes nas obras, e que possuem também um significado dentro da própria história das tecnologias da imagem. Não é à toa que vários desses artistas gostam de trabalhar com mídias analógicas, reformatadas manualmente, ou como diz Guimarães (2014), que são da ordem de uma “artesanaria”. As câmeras que ele utiliza são todas diferentes em formato, e isso confere às imagens criadas com elas diferentes resultados no questionamento da perspectiva geométrica que caracteriza seu trabalho. A materialidade específica de cada dispositivo carrega significados distintos sobre o tensionamento do paradigma monocular da fotografia:

(...) as máquinas fotográficas que construo e utilizo surgem quase sempre a partir de uma ideia prévia, de um projeto que pretendo realizar (ocorre também o oposto: às vezes reutilizo uma das máquinas já construídas em um novo projeto, que surge a partir da sintaxe que aquela máquina propicia). (GUIMARÃES, 2014, p.29)

As fotografias panorâmicas de Dirceu Maués, transmitem a sensação de mobilidade, exatamente pelos borrões produzidos na captura realizada durante o movimento. O aspecto da

imagem, toda cortada por linhas verticais, resulta da abertura em fenda da câmera usada, e da mesma maneira, essas imagens transmitem o processo de integração dos materiais utilizados. O que vemos nelas são modos muito particulares de o movimento se pronunciar na superfície da imagem.

Essas obras permitem interpretar a imagem não apenas através de sua condição ótica, mas apelam ao nosso corpo, em diferentes modos de tatilidade. Segundo Gumbrecht (2010, p.39), toda forma de comunicação “toca”, através de seus elementos materiais, nossos corpos, mas o faz de maneiras variadas e específicas, de modo que se em alguns projetos a dimensão material é mais pronunciada na forma de imagem-objeto, em outras as estruturas formadoras da imagem representam seu lado físico. Mesmo nos trabalhos em *glitch art*, o componente material não está ausente – até porque já falamos sobre como a materialidade é entendida no âmbito das novas mídias a partir dos estudos de *software*.

As diferenças no tratamento ou na expressão da materialidade, devem-se a variações entre “efeitos de sentido” e “efeitos de presença”. De acordo com Gumbrecht, a relação entre intensidade material e força do sentido se dá de maneira desigual nos objetos artísticos, numa “tensão”, numa “oscilação” (sem nunca se separarem). Os efeitos de presença também são efêmeros e condicionados pela interpretação prévia que normalmente tentamos dar às obras. Mas não pensemos que a importância do sentido e da presença atingem um equilíbrio:

A relação entre efeitos de presença e efeitos de sentido também não é uma relação de complementaridade, na qual uma função atribuída a cada uma das partes em relação à outra daria à co-presença das duas, a estabilidade de um padrão estrutural. Ao contrário, podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego. (GUMBRECHT, 2010, p.137)

Quando afirma essa tensão entre sentido e materialidade nos objetos artísticos, o autor resolve a diferença que notamos nos trabalhos citados, a respeito de um espaço mais pronunciado que se confere aos materiais, na forma das mídias escolhidas. Em alguns, a dimensão material está mais explicitamente articulada que em outros, mas todos têm na materialidade, um aspecto que contribui significativamente para as sensibilidades propostas por seus autores e autoras. Mesmo quando os aspectos materiais relacionados à escolha da mídia (ou das mídias), a forma de apresentação, e as configurações físicas (dimensão, cor, volume, textura, etc), não são mencionados como vetores de significado, tais características são responsáveis pela maneira

como percebemos os trabalhos. É nessa presença física que podemos nos relacionar com tais obras.

Um bom exemplo dessa tensão está colocado na experiência do filme interativo *The Wilderness Downtown*, de Chris Milk. A participação do usuário depende de informações pessoais retiradas de experiências concretas, de suas memórias, que são então utilizadas na construção do filme. Mesmo numa narrativa virtual, há não só uma plataforma física (*hardware*, redes), mas a obra ganha continuidade na máquina que imprime os postais gerados no filme, a *Wilderness Machine*. Nessas duas etapas os “efeitos de sentido” e “efeitos de presença” estão separados no tempo e espaço, mas estão ambos presentes.

Para alguns projetos artísticos que incluímos neste trabalho, a condição material das obras associadas às tecnologias escolhidas é mais proeminente, como para Cris Bierrenbach, que considera bastante importante a materialidade em seus trabalhos, já que essa questão para ela está ligada à própria singularidade de cada obra. Seus processos de elaboração são lentos, e o resultado final adquire essa importância porque a configuração definitiva expressa também esse tempo de “maturação”:

Agora eu tou pensando em pessoas que eu conheço, que trabalham assim, você percebe que as pessoas têm uma relação (...), são relações individuais com cada trabalho (...), e não é com cada trabalho, é com cada cópia, com cada objeto criado. Cada um é único, tem uma feição muito próxima, pessoal mesmo. Num é uma coisa... tipo..., ‘vai eu mando aqui pelo *Wetransfer* e o sujeito lá imprime tudo pra mim’. (...) As imagens digitais não são materiais (...), se perde um certo preciosismo. Pra mim é bem importante. Eu sei que isso não tem valor comercial (...), mas pra mim tem. (...) É uma coisa que eu não consigo explicar. É quase afetivo (...). Quase não, é afetivo. Eu tenho fotos que foram feitas digitalmente, que eu vendi muito melhor, que são mais valorizadas. Mas eu às vezes olho, fotos que estão do meu lado e que não são tão significantes (num sentido de valor de mercado), e eu tenho um afeto por elas que é difícil de explicar. (BIERRENBACH, 2018)

As palavras da artista ecoam um sentimento que Gumbrecht (2010, p.135) sublinha como traço da experiência estética que escapa à ordenação racional, quando provoca: “Em vez de termos de pensar sempre e sem parar no que mais pode haver, às vezes parecemos ligados num nível da nossa existência que, pura e simplesmente, quer as coisas do mundo perto da nossa pele”.

Há uma beleza nas afirmações de Gumbrecht a respeito do jogo entre componente material e o sentido das obras artísticas, e para nós, as preocupações do autor aproximam-se de muitas das questões presentes nos estudos sobre o ruído. Enquanto Gumbrecht fala de materialidade sentida em termos de “intensidade”, evoca a “presença” como algo espacial, e as

propriedades físicas das coisas que despertam nossos sentidos, não podemos deixar de lembrar do potencial anárquico, desestabilizador, de ruptura, e de presença (nem sempre manifesta, porém inerente) que caracteriza o ruído.

Ao longo de seu texto, Gumbrecht comenta sobre aspectos da materialidade literária, musical (e de outras artes), num percurso bastante próximo ao empreendido por Hainge (2013) para falar sobre o ruído, o que indica que as análises destes dois autores estão afinadas sobre a preocupação com a expressividade, e o fato de que em muitos casos, a arte trabalha essa expressividade através de condições materiais que não podem ser constrangidas por uma racionalidade que as explique. Disso, podemos concluir que a materialidade trabalhada sob a chave conceitual do ruído, dá origem a uma expressividade, ou a formas de expressão melhor dizendo, que se instituem por si mesmas como significantes.

6.3 OLHAR RETROSPECTIVO A PROCESSOS CLÁSSICOS DA FOTOGRAFIA

Vários dos trabalhos que trouxemos em nosso *corpus* empregam tecnologias antigas da imagem. Os trabalhos aqui analisados que se valem da câmara escura, da imagem estenopeica, da goma bicromatada, do daguerreótipo, e por extensão, de tecnologias já mais recentes, mas pouco utilizadas (até pela descontinuidade de sua fabricação, como o *slide*), são empregados de forma crítica. Os procedimentos são reinventados: a câmara escura tem sua geometria problematizada referindo múltiplas perspectivas, ou passa a referir tempos alargados, e varrer ambientes no decorrer de uma duração (ampliando o instante de tal modo que percebemos as diversas ações ocorridas no espaço), ou ainda empregada para produzir imagens fugidias, existentes apenas sob a convergência da arquitetura do dispositivo quando se encontra com o olhar do observador. A daguerreotipia, a goma bicromatada, o cianótipo, o papel salgado, são utilizados por Cris Bierrenbach na exploração de suas propriedades materiais e plásticas, e em desencontro com os propósitos originais. O *slide* é apropriado para sugerir a acumulação de visões através do processo de colagem (em Cris Bierrenbach¹⁴⁹), ou a saturação do olhar contemporâneo, cansado da enxurrada de imagens em circulação (em Rosângela Rennó), levando o formato para além da remissão afetiva, íntima e familiar ao qual ficou associado.

Tais usos alternativos das tecnologias nos remetem às práticas artísticas que levam o campo da imagem a constantes reinvenções. Fontcuberta (2010) fala sobre a ideia de

¹⁴⁹ <https://crisbierrenbach.com/pessoal/foto/colagens/colagem/#>. Acesso em 05/05/2020.

contrariedade aos usos corriqueiros de técnicas, ressaltando que essa questão desafia paradigmas como a função representativa da imagem:

Em geral essa teoria do erro e do defeito, de trabalhar “contra” os materiais e suas regras, que regeu muitos âmbitos da vanguarda, mais que aperfeiçoar um código de representação, o que normalmente fazia era questioná-lo. Os dadaístas começaram a brincar com o acaso e o acidental; seguiram-se os tachistas e os expressionistas abstratos com a técnica do *dripping*; em seguida, a cibernética introduziu a noção de “ruído”, que foi rapidamente aproveitada por muitos artistas. No âmbito da fotografia temos a escola generativa desenvolvida em Bielefeld a partir de 1967: os quimigramas de Pierre Cordier mostram o conflito entre controle e imprevisibilidade, da mesma forma que os luminogramas de Karl Martin Holzhauser ou as *Pinhole Structures* (estruturas estenopeicas) de Gottfried Jäger. O método não se apoiava em uma pré-visualização que antecipasse os resultados, mas no *trial and error*, em um processo de experimentações sucessivas, alterando as circunstâncias no momento, para selecionar finalmente os resultados valiosos. (FONTCUBERTA, 2010, p.73)

As reflexões do autor sobre metodologias experimentais da imagem, podem ser colocados ao lado das de Fatorelli e Carvalho (2015), e ainda Junior (2002), que reconhecem entre as práticas plurais de uso do meio fotográfico, esse olhar tardio voltado aos dispositivos. Arlindo Machado (1997), refletindo sobre a programação dos aparelhos na obra de Flusser, lembra que, o campo da arte sempre nos dá provas de que as maneiras de apropriação das tecnologias são constantemente atualizadas, o que esse retorno às práticas analógicas vem atestar. Numa revisão crítica do pensamento de Flusser, Machado comenta:

Ora, que há limites de manipulabilidade em toda máquina ou processo técnico é algo de que só podemos fazer uma constatação teórica, pois na prática esses limites estão em contínua expansão. Que aparelhos, suportes ou processos técnicos poderíamos dizer que já tiveram esgotadas as suas possibilidades? (...) Sempre existirão potencialidades dormientes e ignoradas, que o artista inquieto acabará por descobrir, ou até mesmo por inventar, ampliando portanto o universo das possibilidades conhecidas de determinado meio. (MACHADO, 1997)

No rastro da filosofia flusseriana, podemos dizer que há diferentes graus e modalidades de “jogo” contra o “aparelho”, que fazem aparecer o ruído, e nesse espaço se incluem as remodelagens e reprogramações dos aparelhos analógicos. As interlocuções com materiais e práticas da pintura. A proximidade com a linguagem do cinema exercitada por meio de recursos fotoquímicos. Ou um certo devir cinema manifesto na utilização contrária aos parâmetros de fabricação de suportes e equipamentos fotográficos.

Também verificamos como modos de desprogramar os aparelhos de imagem, o uso combinado de meios antigos e recentes. Por exemplo, as fotografias realizadas com *pinholes* por Dirceu Maués, buscam uma ressignificação do formato panorama, como modalidade visual de investigação da paisagem. Ao considerar o panorama um formato marginal, um espécie de pré-

cinema, Maués valoriza justamente o movimento na imagem (atributo do cinematográfico), através do registro com as *pinholes* em movimento, traçando assim uma linha de continuidade entre fotografia estenopeica, panorama e cinema.

Bierrenbach, quando utiliza a fotografia para montar um vídeo, passa da imagem fixa à imagem móvel, explorando o contato entre essas duas instâncias através da montagem de fotografias, que registram o aparecer e o desaparecer de casas através dos vestígios do movimento do equipamento. Cássio Vasconcellos faz o trajeto inverso: congelando a imagem que era móvel, na passagem entre vídeo e *Polaroid*. Interrompendo um fluxo que nos faz lembrar que em sua forma mais básica, o cinema é um fluxo de unidades de imagens fixas, cuja velocidade de exibição cria a ilusão do movimento.

As obras da *glitch art* criadas através de computadores levam essa continuidade a um patamar ainda maior, já que transferidas para dentro do computador, referências diversas são trabalhadas através de misturas e rearranjos os mais variados, a ponto de às vezes não ser possível determinar singularidades entre os conteúdos. Fotografia, vídeo, gráficos, tudo se mistura. Ou Shulman, que quando registra um filme inteiro ao longo de sua duração, também aproxima foto e cinema.

6.3.1 Arqueologia da mídia

Essas estratégias criativas reforçam a ideia de continuidade entre as tecnologias da imagem (e não de ruptura). Tal compreensão está presente na abordagem arqueológica da mídia, que olha para as mídias atuais procurando nelas traços de mídias anteriores, numa visada que relativiza as noções de velho e novo, até porque compreende as tecnologias a partir de uma perspectiva relacional (não sucessiva, progressiva, como se um meio superasse o anterior em eficiência, qualidade etc). A arqueologia da mídia busca observar a cultura digital, localizando nela seus vínculos com a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo, a propaganda, a escrita. Enquanto as “novas mídias” alteram nossas rotinas, as velhas mídias nunca nos abandonam realmente, pois reaparecem, são remediadas, encontrando novos usos, contextos e adaptações (PARIKKA, 2012, p.3).

Se olharmos as obras às quais nos reportamos, perceberemos como são instrumentais as proposições deste campo de pensamento sobre os meios de comunicação e suas tecnologias, porque identificamos nas estratégias artísticas uma troca constante de referências e elementos de

meios distintos, muitas vezes separados cronologicamente. Acoplagens entre computadores, *softwares* e *hardwares*, sistemas de projeção, imagens digitais, *scanners*, filtros adicionados por meio de *apps* em diálogo com formatos como a *Polaroid*, o negativo 35mm, a pintura, o daguerreótipo, o dispositivo cinematográfico, o panorama, o vídeo.

Sabato Visconti, que lança mão de “equipamentos obsoletos para fazer arte” (VISCONTI, 2019), utiliza como referência para algumas obras videogames dos anos 1990¹⁵⁰, dissolvendo formas, alterando os movimentos dos personagens (aplicando efeito de *loop*), inserindo defeitos nos gráficos, falhas nos elementos que compõem o cenário dos jogos, intervindo nessa estética de um grafismo primitivo (cujas formas retilíneas, quadradas e os movimentos bruscos dos games em 2D contrastam radicalmente com o volume das formas, a reprodução de sons, o uso do recurso “câmera subjetiva” que conferem realismo e efeito imersivo aos games atuais em 3D). O processo consiste em corromper a memória ROM do jogo (memória com dados armazenados para leitura). Dirigindo um gesto artístico a um dos produtos mais característicos da indústria do entretenimento, Visconti ultrapassa a fronteira do jogador convencional, limitado pelos comandos que o sistema original lhe deixa executar, e passa a ocupar o lugar de reprogramador, transformando os games em espaços de pura contemplação do olhar, forjando narrativas nas quais não existe um objetivo final a ser alcançado, mas onde a frágil organização dos quadros sugere uma aproximação com a montagem cinematográfica. As formas de games antigos vêm habitar a linguagem informática, convertendo-se em objetos estéticos. Uma “mídia-zumbi” (PARIKKA, 2012) que ressucita via computador.

¹⁵⁰ Ver por exemplo *No country for Donkey Kong* (<https://www.sabatobox.com/rom-corruption-no-country-for-dk>) e *Glitching Sonic the Hedgehog 3* (<https://www.sabatobox.com/sonic-the-hedgehog-3-rom-corruption>). Acesso em 05/05/2020.

Figura 80 - Trechos de *No country for Donkey Kong* (Sabato Visconti)



Fonte: Reprodução site do artista.

A arqueologia da mídia adota uma visão histórica dos meios e permite-nos verificar conexões entre formas visuais antigas e recentes. Ainda tomando como exemplo os trabalhos de Sabato Visconti com videogames, tratam-se de obras não produzidas para os circuitos convencionais de exibição audiovisual como festivais, salas de cinema, ou afins, mas que estabelecem uma ligação formal com o cinema. A maneira como *No country for Donkey Kong* (figura 80) estrutura-se – trechos que lembram *frames* com mudanças de cenário sugerindo uma narrativa fragmentada (ou a ausência de uma linearidade), movimentos forjados e repetitivos dos personagens – permiti-nos estabelecer uma identidade entre a linguagem da mídia digital e movimentos cinematográficos alternativos à narrativa clássica. Como nos lembra Parikka (2012), Lev Manovich (2001) situa o advento das “novas mídias” exatamente como herdeiras de características de meios anteriores, conferindo especial atenção ao cinema soviético dos anos 1920 em suas análises. Essa cinematografia é marcada por aspectos formais como a não-linearidade, a relação não-diegética entre som e imagem (filmes mudos, com trilha sonora de acompanhamento), uma montagem assentada no choque visual entre planos não sequenciais que criam metáforas visuais a partir de conteúdos não diretamente relacionáveis¹⁵¹. Se olharmos para as peças de Visconti, encontramos uma tendência a certa dispersão perceptiva que pode ser vista como desdobramentos da não-linearidade, o excesso de informações visuais (também presente no estilo da montagem soviética), e o movimento repetitivo do *gif* como características tributárias não apenas do cinema russo, mas até do cinema de atrações (que também se distinguia pelo

¹⁵¹ Como por exemplo a imagem de um pavão associada a de um político em *Outubro* (Serguei Eisenstein, 1927).

caráter manipulado, espetacular), e ainda com o cinema de animação. As trucagens, a manipulação de conteúdos, a prática do *remix* (acumulando referências de domínios variados), a tendência dispersiva, a fragmentação da informação, são marcas da cultura informática que podem ser interpretadas na arte de Visconti como reminiscências tardias dessas cinematografias, ao mesmo tempo que conservam ligações com o vídeo quando ao dissover o conteúdo das imagens, força-nos a olhar para seus elementos formadores (num exercício de metalinguagem). Num recuo ainda mais amplo em busca de formas visuais pré-cinematográficas, brinquedos óticos como o fenascitoscópio, taumatrópio e praxinoscópio “careciam de narratividade linear, e suas estruturas em *loop* de gestos simples, performavam um eterno retorno do mesmo” (DULAC & GAUDREAU apud PARIKKA, 2012, p.28), exatamente a sensação causada pelo trabalho de Visconti com os videogames.

No country for Donkey Kong é uma simbiose de cinema e jogo (cujo título lembra *No country for Old Men*, de Ethan e Joel Cohen) que estabelece pontos de contato formais e discursivos entre as várias mídias às quais a obra remete. Mas promove essa mistura de forma irônica, esvaziando a proporção interativa do jogo em troca de uma disposição contemplativa (pois os personagens não obedecem aos comandos de um jogador, existindo numa pseudo-narrativa sem *plot*, sem enredo), gerando perturbações em sua configuração estética para apontar a presença virtual do defeito nas máquinas.

As demais obras presentes em nosso *corpus* também estão inseridas nessa dinâmica do diálogo entre tecnologias, seja pela retomada crítica de processos clássicos da imagem, seja emulando aspectos formais de meios físicos ou eletrônicos e artefatos digitais, seja promovendo a articulação entre ambientes virtuais, espectador e materiais sensíveis (transitando entre cinema, performance, pintura, fotografia, vídeo), seja ironizando padrões, gêneros e formas consagradas da imagem através do deslocamento de suas funções primeiras. Assim, podemos concluir que em boa parte dos trabalhos analisados, as tecnológicas empregadas relacionam-se pelas trocas, pelos empréstimos em processos de contágio, de hibridização.

Concordamos com a ideia de que há um impulso arqueológico na arte contemporânea (PARIKKA, 2017), já que em diversos trabalhos observamos a recontextualização de tecnologias da imagem, a reinserção de problemáticas ligadas a seus usos, e uma saudável articulação entre mídias computadorizadas e analógicas. As obras relacionam-se com essa ideia de olhar para o passado, e são marcadas pela convivência de diversas temporalidades. Embora a arqueologia da

mída, como vertente da história da mídia, se proponha a estudar os meios de comunicação, seus enfoques são tão abrangentes e suas temáticas tão variadas, que consideramos válido utilizar a abordagem arqueológica da mídia para pensar todas essas experiências que se voltam para formas da imagem antigas, inclusive porque muitos desses trabalhos levantam questões atuais, ou seja, são expressões de questionamentos (de ordem estética, política, industrial, científica, de gênero), e sensibilidades atuais (em diversas vezes tangenciados pela relação do ser humano com as mídias digitais, a redes sociais, a vigilância do capitalismo informático, a atitude *hacker* e os processos de *remix*, a produção de imagens descartáveis, etc). Os trabalhos de Joanna Zylinka, Rosa Menkman, Rosângela Rennó, Sabato Visconti, Dirceu Maués, e Thomas Ruff ecoam mais diretamente essas questões.

Consideramos que as proposições da arqueologia da mída, podem ser exploradas com mais atenção no campo da imagem, esforço que conseguimos apenas esboçar nesta tese. Sobretudo na abordagem da *media art*, na investigação das potências artísticas surgidas da exploração das falhas dos sistemas de computador. A partir de um breve olhar sobre os trabalhos de Menkman, Zylinka e Visconti principalmente, entendemos que esse pode ser um viés para o desenvolvimento de pesquisas futuras. Se o impulso inicial deste trabalho foi dado pela observação sobre a permanência das mídias analógicas, ao depararmos-nos com a sua remediação em obras desenvolvidas por meio das inteligências informáticas, acreditamos serem relevantes investigações posteriores que se dediquem a essas poéticas de “reciclagem” de referências, tão frequentes na arte contemporânea.

Outro tema de interesse deste campo, e que também dá margem a novos debates, é o arquivo. Seja no resgate de uma produção vernacular esquecida, ou na apropriação de imagens de banco de dados de instituições e grandes corporações da comunicação em rede como o *Google*, o arquivo é tomado como lugar de investimento crítico para discutir o fato de que na cultura visual atual, à medida que nos tornamos imagem acabamos por transforma-nos em dados, e posteriormente em arquivo. Ao contrário de uma ideia de algo datado, uma espécie de artefato intocável protegido pela marca do tempo e pela função historiográfica, os arquivos são interpretados pelos artistas como coisas vivas, pertencentes a um fluxo de imagens que se produz constantemente, inseridos numa história do olhar, cujas bases se inauguram junto com o advento das imagens técnicas, no século XIX. Para a arqueologia da mídia, o arquivo é rearticulado na cultura digital menos como lugar de história, memória e poder, e mais como uma rede dinâmica e

temporal, um ambiente governado pelo *software*, e uma plataforma social de memória (PARIKKA, 2012, p.15), à espera de intervenções, ideias contempladas por exemplo, nas obras de Zylinska, Visconti, e mesmo nas apropriações feitas por Éder Oliveira, de material fotojornalístico, tratado ao estilo da imagem numérica em suas pinturas.

Também as produções de Rennó, utilizam largamente os arquivos, muitas vezes de forma irônica, deslocando-os de suas funções originais, e discutindo a presença das tecnologias da imagem em nosso cotidiano. É importante lembrar: mesmo que o enfoque arqueológico da mídia dê maior atenção ao potencial flexível do arquivo, devemos considerar que, as relações de poder e de memória não se encontram totalmente ausentes nesses trabalhos. O processo que ocorre, e que a arqueologia da mídia nos ajuda a compreender como tônica da *media art*, é que os arquivos de imagens (ou as imagens esquecidas em arquivos de instituições, ou abandonadas em espaços privados) acedem ao *status* de matéria artística, sujeitando-se às transformações do processo criativo, participando de um fluxo informativo que é típico da cultura digital.

Há ainda dois outros temas de interesse da arqueologia da mídia que se ligam a questões discutidas em nosso trabalho, e que também estimulam pesquisas futuras. O primeiro é a investigação de histórias abandonadas, negligenciadas pela indústria dos meios de comunicação. Conforme Parikka (2012, p.39), é importante buscar as “vozes esquecidas da história da mídia, para encontrar também suas perversões”, porque estas narrativas paralelas não se afinam com a ideia de um progresso dos meios, frequentemente evocado pela indústria. De fato, os teóricos visam principalmente as mídias que não tiveram sucesso comercial, os projetos abandonados, ou que nem chegaram a ser lançados. Porém entendemos que essas narrativas desviantes estão representadas também quando metodologias e técnicas antigas são revisitadas de forma não-saudosista, ou seja, quando são submetidas à transformações em seus princípios, funções e estéticas. Saindo de um lugar periférico (como exemplares de esforços mal-sucedidos ou insuficientes), essas técnicas vêm reaparecendo sob interesses particulares de artistas. Mesmo fora do âmbito artístico, técnicas como *pinhole*, antotipia, goma bicromatada, entre outras são exatamente denominadas “alternativas”, “experimentais”¹⁵², no escopo de algumas iniciativas pedagógicas, por causa desse interesse renovado por uma certa artesanaria da imagem, aberta a experiências não-convencionais, e que tenta se desapegar de regras industriais de produção da imagem.

¹⁵² Como é o caso dos livros de James (op cit) e de Antonini et al. (2015).

A segunda temática é a do ruído, já que os usos desviados, os projetos e técnicas rejeitados, trazem exatamente o ruído como conceito para formas de expressão bastante diversas. Se a arqueologia da mídia se interessa pelas “anomalias”, e pelo “*anti-mainstream*”, nada mais justo que acolha o ruído como tema de suas investigações. Lembremos que o tema possui longa tradição de significados negativos, e que temos explorado a compreensão de seu valor poético. O ruído é parte integrante dos meios e dos processos, e ao entender isso, a arqueologia da mídia se ocupa também do mapeamento das considerações sobre o assunto, ao longo do pensamento a respeito da cultura midiática, recuperando debates sobre o conceito na música, na teoria matemática da comunicação, nas pesquisas que vão desembocar na cibernética.

Jussi Parikka, que tem sido nosso guia principal, chega a muitas das conclusões já apontadas nos trabalhos de Nunes (2011) e Hainge (2013), e igualmente indica que a história das mídias lida com o tema do ruído de maneira problemática, através de mecanismos de controle, enfatizando seu caráter de instabilidade, e por fim assinalando que se “é impossível se livrar dos efeitos do ruído, há maneiras de mapeá-lo, constrangê-lo e examiná-lo” (PARIKKA, 2012, p.101).

6.4 E A TEORIA DA FOTOGRAFIA?

Não poderíamos finalizar este trabalho, sem fazer algumas considerações que relacionem os demais temas desta pesquisa e as teorias da imagem, sobretudo porque falamos exaustivamente no diálogo entre tecnologias nos primeiros capítulos. Se naquele momento, assinalamos que o centro das discussões em torno da fotografia eram suas especificidades e o debate ontológico, como sintoma de determinada fase da reflexão teórica, em seguida o pensamento se alarga para falar da imagem (sem tratar as questões dentro do território exclusivo do fotográfico). Dubois (2017, p.40) assinala que a partir dos anos 2000 a noção de “fotográfico”, bem como a de “imagem”, são evocadas em textos e obras dedicadas menos a pensar a identidade do meio, voltando-se mais para as questões da estética debatida através dos variados modos de acionamento da técnica, “enfatizando seus usos específicos em campos relativamente determinados ou mais especializados (as artes plásticas ou a arte contemporânea, os *visual studies* e a cultura da internet, o campo político ou social, os usos vernaculares – populares, amadores etc.)”.

Em seu texto, Dubois referencia principalmente autores franceses, mas logicamente a tendência não está restrita aos círculos de pensamento francófonos. Ao longo de nosso texto dialogamos com alguns destes nomes, e pode-se dizer que possuem em comum o olhar dirigido às práticas híbridas, notadamente em conceitos como “imagem apresentativa” (FATORELLI, 2017), “foto expandida” (JUNIOR, 2002), “*non-human photography*” (ZYLINSKA, 2017a).

Já como desdobramento desse pensamento, encontramos as tentativas de definir os contornos de uma imagem “experimental”, caracterizada pelo sentido prático da manipulação dos materiais de propriedade fotográfica, mas tomada como conceito (ou uma modalidade), de um fazer que busca através dessa manipulação expandir os horizontes da estética. Basicamente esse é o viés de Poivert (2010) e Lenot (2017; 2017a) – cuja influência dos escritos de Vilém Flusser, converge em maior grau com as análises que empreendemos em nosso texto. O primeiro, localiza uma tradição experimental que se desenha entre os anos 1970-1980 (e que é tributária das experiências realizadas com a imagem no contexto das vanguardas artísticas de 1920), apontando como traços definidores: o caráter multidisciplinar (diálogo entre as várias artes); a crítica ao próprio meio e suas normatizações (impulso lúdico, investigativo); e a tendência de revisitar a historiografia das técnicas e a experiência do ver. Tais características estão associadas a uma teorização mais ampla sobre a imagem contemporânea, onde a tendência experimental está inserida, e que considera a fotografia como um dos elementos constitutivos das obras artísticas. Ou seja, ao pensarmos o “experimental” como vertente da imagem contemporânea, devemos também ter em mente que essa tendência compreende a fotografia associada a outras mídias (já que muitas vezes é convocada referindo o cinema, o panorama, o vídeo etc)¹⁵³. Todas essas questões estão contempladas nas obras apresentadas até aqui em diferentes estratégias poéticas.

Assim o “experimental” incorpora também uma crítica ao discurso de constante aperfeiçoamento da tecnologia, e identificamos essa mesma reflexão nas obras de Rosângela Rennó, Joanna Zylinska, José Luís Neto, Sabato Visconti. Luiz Alberto Guimarães, comenta:

A indústria, desde o século XIX, tem buscado “melhorar” a tecnologia dos aparelhos fotográficos centrando seus esforços na obtenção de imagens cada vez mais instantâneas e realistas. Pois qual é o objetivo das atuais câmeras com sensibilidade que chega a atingir ISO 25600, senão capturar o “instantâneo também no escuro”? Por que não se fabricam câmeras com ISO baixo, que permitam longas exposições mesmo em situações de alta luminosidade? (...) A subversão desses conceitos está de algum modo presente em minha trajetória. (GUIMARÃES, 2014, p.4)

¹⁵³ Em texto dedicado à uma história da fotografia contemporânea, Poivert (2015) indica precisamente que após 1970, a fotografia apresenta-se associada à própria noção de arte contemporânea, não podendo mais ser pensada como categoria artística autônoma.

Cris Bierrenbach, toca a mesma questão, relacionando-a com o interesse pelas técnicas clássicas:

(...) Essa conexão, que é o que eu comecei a fugir no analógico, é uma coisa que é imposta por uma indústria. Existe uma indústria que produz as câmeras, regula as câmeras, porque ninguém estudou fotografia, e tá todo mundo fotografando, pra fazer fotos boas né? Vamos dizer corretas, na luz, foco..., porque o equipamento faz isso. É a indústria que diz: isso é o correto. O resto é desvio. Aí vem as pessoas que criam os filtros, que são as mímicas do que era a fotografia anterior... É muito difícil encontrar uma pessoa que esteja nesse mundo digital, e que realmente esteja entendendo, e tentando buscar o que é realmente específico desse ambiente. (BIERRENBACH, 2018)

Poivert (2010, p.40) identifica uma visão criativa que, “se traduz por uma liberdade dos artistas no que diz respeito à técnica normativa: o experimental é uma figura invertida do progresso, estabelecendo assim uma relação particular com a história”, mencionando exatamente os problemas citados por Guimarães e Bierrenbach. O pesquisador indica ainda que os artistas podem trabalhar diretamente a matéria, a metamorfose dos espaços, renovar as práticas de montagem (POIVERT, 2015), fazendo-nos concluir que, o termo “experimental” designa um conjunto de iniciativas variadas:

Das práticas ditas pobres às sofisticações extremas dos processos digitais, encontramos nessa fotografia experimental a vontade de romper com as práticas normativas e instituir um jogo com o visível como propulsor da criatividade. A serviço de uma poética, por vezes crítica, por vezes onírica, a fotografia experimental desafia o uso da imagem, sonha com uma relação com o real construída sobre a subjetividade, arruína toda uma tradição de uma imagem definida pela sua continuidade descritiva. (POIVERT, 2015, p.140)

As conclusões do autor ecoam nos escritos de Lenot (2017a, p.16), que advoga a favor de uma conceituação especificamente dedicada às imagens que são “inúteis do ponto de vista da representação”, em que os artistas se ocupam do “objeto fotográfico em si”, de sua “materialidade”. É interessante que em sua pesquisa, Lenot lamenta ter-se concentrado na produção de europeus e norte-americanos, sem conseguir alcançar artistas japoneses (um grupo ao qual podemos acrescentar os artistas latino-americanos). Segundo ele, quando surgem as mídias digitais, a mídia analógica perde sua (suposta) função de reporta-se ao referente, o que leva os artistas a questionarem seus pressupostos miméticos. Isso permite que ele identifique toda uma produção orientada para o questionamento do “aparelho”, nas dimensões técnica, epistemológica e estética (sob influência da filosofia flusseriana). A abordagem de Lenot é mais voltada para a identificação do experimental como tendência que se expressa no campo da imagem fotoquímica.

Aqui, nosso objetivo foi utilizar sua reflexão para incluir também os trabalhos realizados com mídias digitais, abrangendo todo o conjunto de obras que tenham como traço definidor a investigação das propriedades dos dispositivos negligenciadas pelos paradigmas do instantâneo, da representação etc. Além disso, compreendemos que o aporte teórico sobre a tendência experimental pode ser estendido às obras de natureza informática, também porque os escritos de Flusser (2011) não parecem se referir à figura do “fotógrafo experimental”, como ligada exclusivamente ao universo da imagem analógica. Lembremos que o trabalho mais significativo do pensador tcheco nesse sentido – o livro “Filosofia da Caixa Preta” – foi escrito em (1983¹⁵⁴), um momento em que o paradigma informático já era uma realidade. A necessidade de desenvolver competências para manipular e reprogramar *softwares* e *hardwares* (alterando funções e desempenhos), pode tornar um pouco mais tortuoso o caminho dos artistas que pretendem abrir a “caixa preta” da imagem digital, mas não impossível.

Também podemos considerar que a fotografia é apenas um objeto, servindo de pretexto para Flusser discutir nossas relações com os aparelhos midiáticos, como diagnóstico de um momento histórico no qual a imagem é o paradigma dominante de conhecimento (em detrimento do texto), inaugurando também uma série de problemáticas vinculadas à nossa dificuldade de enxergar os modelos de pensamento que a informam. Na “pós-história” (FLUSSER, 2011), a narrativa linear, causal e progressiva da história é substituída pela forma de narrar descontínua, fragmentada e caótica. Filmes cinematográficos, programas de televisão, *slides* são citados por Flusser (2017) como exemplos desses modos narrativos pós-históricos, aos quais podemos acrescentar memes, *gifs*, videoclipes, a videoarte, os filmes interativos, as instalações artísticas, etc. Num texto posterior (2008), que amplia as discussões de “Filosofia da caixa preta”, o teórico refere-se às tecnoimagens como formadas por “pontos, grãos e *pixels*” contribuindo decisivamente para as reflexões sobre a “cultura dos *media* ou cultura de redes” (MENEZES, 2010).

Se as proposições da filosofia de Flusser foram exploradas ao longo de nosso estudo, especialmente nas ideias de uma relação de acoplagem entre os sujeitos e as tecnologias, devemos fazer aqui menção também ao pensamento de Gilbert Simondon (2017), em suas preocupações com os vínculos entre objetos técnicos e seres humanos, ou seja, como mais um aporte filosófico que dá conta de uma associação entre nós, seres humanos, e os dispositivos.

¹⁵⁴ Publicação original em alemão de 1983, cuja tradução no Brasil, feita pelo próprio Flusser, data de 1985. Cf. Menezes, 2010, p.23.

Infelizmente, não conseguimos alcançar suas reflexões, a ponto de que fossem incluídas na tese. Ao passo que Simondon parece também investir num entendimento de não oposição entre seres e objetos técnicos, consideramos que explorar suas ideias é tarefa para investigações que ampliem este trabalho.

No percurso investigativo sobre as possibilidades dos meios, a imagem depara-se com a questão do ruído, passando a referir como característica do modo experimental, prenhe de falhas e erros, uma “estética dos usos impróprios”, formada “de sobras e margens” (POIVERT, 2017, p.13). Para nós, apontar a atenção dada em pesquisas recentes a esses temas (ainda concentradas sob a terminologia da fotografia), é uma maneira de articular a emergência do problema do ruído no campo da imagem, em suas ramificações possíveis com a materialidade, o experimentalismo, o acaso, e a abordagem arqueológica da mídia, sem perder de vista os próprios movimentos do pensamento teórico do campo da imagem que foram nosso ponto de partida.

7 CHEGADAS, OU CONCLUSÕES

Este trabalho surgiu da tentativa de entender a valorização de marcas visuais como o desfoque, o borrão, o tremido entre outras, no âmbito da produção fotográfica contemporânea. Se inicialmente considerávamos que essas práticas estavam restritas ao uso de tecnologias analógicas, empregadas como recusa à limpeza, à regularidade da imagem digital, percebemos que, o valor de uma estética com tais elementos deve-se ao interesse por estéticas alternativas ao modelo representativo da imagem fotográfica (questão que ultrapassa a tipologia da mídia utilizada).

Iniciamos fazendo uma revisão de temas relevantes para os debates sobre o paradigma digital, posto que este trouxe para a centralidade da produção de imagens questões como a abertura à manipulação, a interlocução entre modos da imagem analógica em dispositivos computadorizados, como por exemplo, na prática vernacular do uso de filtros de *apps* em telefones celulares, e conseqüentemente, a elaboração de produtos multimídia. Ao olhar para as teorias da fotografia e a produção de imagens recente, notamos que alguns dos trabalhos mais interessantes apostam exatamente no diálogo entre mídias, atestando que o hibridismo é uma tendência forte das obras contemporâneas. Estes trabalhos convivem lado a lado com outros, que através de uma estética de limpeza – atada a certo ideal de perfeição – reintroduz teses caras à teoria da fotografia tais como: a relação com o mimetismo, a perspectiva geométrica e o instantâneo temporal.

Tais observações nos levaram a concluir que ao contrário de uma separação radical entre analógico e digital, há espaço na produção atual para uma saudável negociação entre essas linguagens, meios, *hardwares* e *softwares*, que é responsável pela composição de todo um cenário de imagens experimentais, investigadas em nosso *corpus*. Dessa forma, conduzimos nossa discussão a partir de uma perspectiva relacional entre as mídias, buscando as continuidades, em vez de ressaltar as oposições.

Notamos também que as obras conceituadas de experimentais podem ter suas estéticas relacionadas ao conceito de ruído, na medida em que são construídas através de movimentos de diferenciação dessa estética limpa e perfeita. Desse modo, propusemos como debate central da

tese as relações entre ruído e imagem, e as variadas manifestações do ruído em trabalhos fotográficos resultantes de estratégias criativas assentadas na desprogramação das tecnologias.

Descortinamos um conjunto de obras nas quais o ruído aparece como resultado de intervenções em equipamentos, alterações das etapas de processos de obtenção da imagem, elaboração de dispositivos originais (não-industriais), uso de arquivos e *softwares* corrompidos em suas funções industriais, combinação de materiais fotográficos, cinematográficos, videográficos e pictóricos. Ou seja, toda sorte de metodologias adotadas por artistas que partem de uma recusa ao uso acrítico das mídias, provocando uma reflexão sobre os limites das técnicas, ao mesmo tempo em que nos fazem experimentar novas sensibilidades por meio das obras.

A interlocução entre ruído e imagem no campo da fotografia, revelou características importantes desses trabalhos. Por exemplo, como fenômeno que indica instabilidade, desagregação de padrões e a convivência de temporalidades, há uma considerável variabilidade de estilos, abordagens e estéticas. O repertório iniciado aqui segue aberto a ampliações, já que quando falamos em ruído na fotografia, estamos considerando que o fotográfico possui uma natureza polimorfa que exige constante investigação sobre as possibilidades de configuração do ruído.

Há obras que assentadas no tensionamento da própria tecnologia, revelam o ruído como expressão genuína da experimentação com máquinas, químicos, suportes, arquivos, *softwares*, *gadgets*, afirmando-se como pura expressão, sem necessariamente buscar o vínculo com significados unívocos e de fácil rotulagem. Assim, denominamos essas imagens de processuais porque muitas vezes elas carregam as marcas de seus processos de elaboração, e se uma das características do ruído é ser traço do *medium* onde se manifesta, as imagens processuais trazem em suas estéticas as inscrições dos ruídos que suas tecnologias são capazes de produzir.

O ruído como traço do *medium* indica também a expressão da materialidade das tecnologias, outra questão importante em nosso debate. Em entrevistas realizadas para esta pesquisa, na própria estrutura e na plástica das obras, entendemos que a dimensão material das imagens é um elemento importante da construção do sentido, esteja essa materialidade representada na dimensão física de uma imagem-objeto, ou na tipologia de formatos de arquivos manipulados via computador. Em ambos os casos, a exploração da matéria da imagem fotográfica chama nossa atenção à presença do ruído.

As investigações dirigidas aos meios indicam ainda que, há sempre expansões a serem

realizadas, novos modos de uso, e ressignificações possíveis. Isso mostra que nenhuma tecnologia encontra-se esgotada do ponto de vista de suas potências criativas. Tanto pelas intervenções e reprogramações empreendidas pelos e pelas artistas na prática, quanto pelas contribuições do campo da arqueologia da mídia, afirmamos que a fotografia experimental revela o interesse em lançar um olhar renovado a quaisquer dispositivos. Esse interesse por sua vez, traz como subtexto uma crítica à retórica de evolução da tecnologia (contida em noções como melhoria do desempenho, aumento de qualidade e eficiência, incremento da fidelidade das imagens ao real).

A emergência do ruído mostrou também a importância de considerar a presença do acaso nas práticas artísticas. Em muitas obras, o acaso é responsável por certo grau de imprevisibilidade que é bem-vindo no processo. Percebemos que, os/as artistas compreendem que para além de um domínio sobre os meios e técnicas, o imprevisível colabora com o resultado final de seus trabalhos (em vez de representar um empecilho), sendo aceito como elemento positivo. Tal compreensão sobre o acaso explica por exemplo, o fato de que os erros e falhas ocorridos no funcionamento de sistemas computadorizados são a base de algumas das obras analisadas em nosso texto, ou mesmo a questão de que em alguns casos deixa-se os materiais interagirem entre si para o desenvolvimento do trabalho. Se o acaso é uma intervenção positiva, novas estéticas surgem exatamente da exploração dos desvios que o acaso traz à tona.

O debate proposto nesta tese reforça que o universo da fotografia contemporânea é plural em suas práticas, intencionalidades e estéticas, e que na convivência entre mídias analógicas e digitais, o campo da arte destaca-se por trazer à tona questões importantes que provocam reflexões sobre as relações entre seres humanos e tecnologias, as práticas artísticas experimentais e suas potências de crítica a teses caras à teoria da fotografia, e o interesse pelo tema do ruído a partir de uma compreensão de seu caráter produtivo. Acreditamos ainda, que as aproximações entre o tema do ruído e a fotografia juntam-se a outras perspectivas teóricas que apontam o viés de artifício, de construção da imagem fotográfica, em contraposição ao automatismo que por vezes é associado às imagens técnicas.

REFERÊNCIAS

ABRAÃO FILHO, Claudio. **O avesso da comunicação**: Estética e política do ruído na cultura digital. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

ANTONINI, M.; MINNITI, S.; GÓMEZ, F.; LUNGARELLA, G.; BENDANDI, L.
Experimental Photography: A handbook of techniques. Thames & Hudson, 2015.

ALMEIDA, R. B.; BAILO, C. Rastros, brechas, ruídos: o banco de dados entre o controle e resistências possíveis. In: **XXVIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS**, Porto Alegre, 2019. Disponível em:
http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_T1MOLFP7PMUS2K9XEQMM_28_75_93_22_02_2019_13_35_05.pdf. Acesso em: 30 junho 2019.

APENAS um incômodo. Intérprete: Cidadão Instigado. Compositor: F. Catatau. In: **CIDADÃO Instigado e o método tufô de experiências**. São Paulo: EAEO Records, 2005.

A TUA presença morena. Intérprete: Caetano Veloso. Compositor: C. Veloso. In: **QUALQUER coisa**. Rio de Janeiro, Polygram, 1975.

BAILO, Cesar. Estéticas intersticiais entre a fotografia analógica e digital. In: FATORELLI, A.; CARVALHO, V.; PIMENTEL, L. (Orgs.). **Fotografia contemporânea**: desafios e tendências. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016. p.51-66.

_____. **Máquinas de imagem**: arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo: Annablume, 2015.

BALLARD, Susan. *Information, Noise, et al.* In: NUNES, M. (Ed.). **Error, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. New York: Continuum, 2011. p.59-79.

Basetrack: Conversation with Teru Kuwayama. Disponível em:
<https://aperture.org/blog/basetrack-conversation-teru-kuwayama/>. Acesso em: 30 abril 2019.

BATCHEN, Geoffrey. **Each wild ideia**: Writing, Photography, History. The MIT Press, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2001.

BAXANDALL, Michael. **Sombras e luzes**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1977.

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

BENEDICTUS, Leo. *Thomas Ruff best shot*. **The Guardian**, 11 jun. 2009. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/jun/11/my-best-shot-thomas-ruff>. Acesso em: 24 fev 2020.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 7. ed, 1994. p.165-196.

BISHOP, R.; GANSING, K.; PARIKKA, J.; WILK, E. (Ed.). **Across and beyond: A transmediale reader on post-digital practices, concepts, and institutions**. Sternberg Press, 2016.

BOLTER, J.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. MIT Press, 2000.

BURROUGH, Xtine. *Add-Art and Your Neighbors' Biz: A Tactical Manipulation of Noise*. In: NUNES, Mark (Ed.). **Error, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. New York: Continuum, 2011. p.80-96.

CAMACHO, Cláudia. **High Speed Press Plate**. Disponível em: <http://www.joseluisneto.pt/en/04-01-08.html>. Acesso em: 30 jan 2020.

CAMPANY, David. **Thomas Ruff: Aesthetic of the Pixel**. Disponível em: <https://davidcompany.com/thomas-ruff-the-aesthetics-of-the-pixel/>. Acesso em: 25 fev 2020.

CANTANDO ciranda na beira do mar. Intérprete: Siba. Compositor: S. Oliveira. In: AVANTE. Recife: Fina produção, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CHÉROUX, Clément. **Breve historia del error fotográfico**. Edições Ve, 2009.

COMPUTADORES fazem arte. Intérprete: Chico Science e Nação Zumbi. Compositor: F. Rodrigues Montenegro. In: DA Lama ao caos. Rio de Janeiro: Sony Music, 1994.

CONTER, Marcelo Bergamin. **LO-FI: Música Pop em Baixa Definição**. Curitiba: Appris, 2017.

COSTA, Ana Angélica. **Possibilidades da Câmera Obscura**. Rio de Janeiro: Projeto Subsolo, 2015.

COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CRAIA, Eladio. O virtual: destino da ontologia de Gilles Deleuze. **Revista de Filosofia: Aurora**, v. 21, n. 28, p.107-123, jan/jun, 2009.

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

CRUZ, N. V.; Oliveira, E. A. O discurso do fim da fotografia com o advento do digital: considerações a partir de “A Última foto”, de Rosângela Rennó. In: **XXXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, Curitiba, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2221-1.pdf>. Acesso em: 23 set 2018.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento – cinema 1**. São Paulo: Editora 34, 2018.

_____. **A imagem-tempo – cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Capitalismo e esquizofrenia, vol 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

_____. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia, vol. 2**. São Paulo: Editora 34, 2. ed, 2011.

_____. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia, vol 4**. São Paulo: Editora 34, 2. ed, 2012.

_____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol. 5. São Paulo: Editora 34, 1997.

DIJCK, José Van. ***Mediated Memories in the digital age***. Stanford: Stanford University Press, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 14. ed, 2012.

_____. Da imagem-traço à imagem-ficção: O movimento das teorias da fotografia de 1980 aos nossos dias. **Discursos fotográficos**, Londrina, v. 13, n. 22, p.31-51, jan./jul, 2017.

ENTLER, Ronaldo. **Poéticas do acaso: acidentes e encontros na criação artística**. 2000. Tese (Doutorado em Artes Plásticas) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

Entrevista com Joan Fontcuberta (2010). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LCByio0adQ&t=128s>. Acesso em: 31 jan 2020.

FATORELLI, Antonio. Além da superfície, de Cleverton Oliveira. **Vazantes**, v. 1, n. 1, 2017a.

_____. Entre o analógico e o digital. In: FATORELLI, A.; BRUNO, F. (Orgs.). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006. p.19-38.

_____. **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro: Senac, 2013.

_____. **Fotografia e viagem: entre a natureza e o artifício**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

_____. Notas sobre a fotografia analógica e digital. **Discursos Fotográficos**, Londrina, v. 13, n. 22, p.52-68, jan./jul. 2017.

FATORELLI, A.; CARVALHO, V. A câmera escura na fotografia brasileira contemporânea. In: Costa, Ana Angélica (Org.). **Possibilidades da Câmera Obscura**. Rio de Janeiro: Projeto Subsolo, 2015. p.46-53.

FEIO, Francisco. *A picture, A negative, all the faces*. Disponível em: <http://www.joseluisoneto.pt/en/04-01-02-01.html>. Acesso em: 13 fev 2020.

FELINTO, Erick. Cultura Digital, Redes e suas Perturbações Sistêmicas. **Intersemiose - Revista Digital**, Recife, ano II, n. 4, jul/dez, p.54-65, 2013.

_____. Materialidades da Comunicação: por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. **Ciberlegenda**, Niterói, n.5, 2001.

_____. O Corpo Impuro: sobre a Digitalização da Matéria no Imaginário da Cibercultura. In: **XIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS**, São Bernardo do Campo, 2004. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_638.pdf. Acesso em: 10 jan 2020.

FERREIRA, D. P. O papel da arte na filosofia de Vilém Flusser. In: SERRA, A.; DUARTE, R.; FREITAS, R. (Orgs.). **Imagem, imaginação, fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser**. Belo Horizonte: Relicário, 2014. p.41-50.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

_____. **O nascimento da imagem nova**. Disponível em: http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1577. Acesso em 17 set 2019.

FONTCUBERTA, Joan. **O beijo de Judas: fotografia e verdade**. Barcelona: Gustavo Gili, 2010a.

_____. **La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.

GANSING, Kristoffer. 1995: *The year the future began, or multi-media as the vanishing point of the net*. In: BISHOP, R.; GANSING, K.; PARIKKA, J.; WILK, E. (Ed.). **Across and beyond: A transmediale reader on post-digital practices, concepts, and institutions**. Sternberg Press, 2016. p.29-43.

GOLD, Jens. *The Ambrotype / Wet Collodion Positives on Glass: Treatment Challenges on Complex Nineteenth-Century Photographic Objects*. 2018. Dissertação (Mestrado em Arqueologia, Conservação e História) - Faculdade de Humanidades, Universidade de Oslo, Oslo, 2018.

GUIMARÃES, Luiz Alberto. *Essas máquinas maravilhosas*. 2014. Trabalho de conclusão de curso (Pós-Graduação Fotografia e Imagem) - Departamento de Artes, Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HAINGE, Greg. *Noise matters: towards an ontology of noise*. London: Bloomsbury, 2013.

_____. *Of Glitch and Men: The Place of the Human in the Successful Integration of Failure and Noise in the Digital Realm*. *Communication Theory*, Volume 17, 2007, p.26–42.

JAECKLE, Dominic. *Bad Science: Jason Shulman in conversation*. *Hotel*, n. 4, 2018, p.43-57.

JAMES, Christopher. *The book of alternative photographic processes*. Boston: Cengage Learning, 2. ed, 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura de convergência*. São Paulo, Aleph, 2009.

JUNIOR, José Afonso da Silva. Polaroid: os 70 anos da fotografia instantânea. *Continente*, Recife, n. 202, 12 out 2017. Disponível em: <https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/202/polaroid--os-70-anos-da-fotografia-instantanea>. Acesso em: 10 nov 2019.

JUNIOR, Rubens Fernandes. Processos de criação na fotografia. *Revista FACOM*, n.16, p.10-19, 2006.

_____. *A fotografia expandida*. 2002. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

KRAPP, Peter. *Noise channels: glitch and error in digital culture*. University of Minnesota Press, 2011.

LABRA, D.; OLIVEIRA, É. Um homem amazônico. **Revista Zum**, nº 15, jan/2019. Disponível em: <https://revistazum.com.br/revista-zum-15/um-homem-amazonico/>. Acesso em: 22 abr 2019.

LUA e estrela. Intérprete: Caetano Veloso. Compositor: C. Vinícius da Silva Cantuário. *In*: OUTRAS palavras. Rio de Janeiro: Polygram, 1981.

LUERSEN, E. H.; MASCHKE, G. M. Erro e ruído na tecnocultura contemporânea - Entrevista com Peter Krapp. **Galaxia**, n. 39, set/dez., 2018, p.15-22.

LEMONS, André. *In*: SAVAZONI, R. COHN, S. (Orgs.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009. p. 135-149.

LENOT, Marc. Flusser e os fotógrafos, os fotógrafos e Flusser. **Flusser Studies**, n.24, dez 2017, p.1-18. Disponível em:

<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/marc-lenot-flusser-fotografos-fotografos-flusser.pdf>. Acesso em: 08 jan 2019.

_____. **Jouer contre les appareils: De la photographie expérimentale**. Arles: Editions Photosynthèses, 2017a.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LISTER, Martin. *Introductory essay*. *In*: **The photographic image in the digital culture**. New York: Routledge, 1995. p.1-26.

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. *In*: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 49-55.

MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. *In*: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.100-116.

_____. Regimes de imersão e modos de agenciamento. *In*: MACIEL, Katia (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009, p.71-83.

_____. Repensando Flusser e as imagens técnicas. **Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética**, 1997, Barcelona. Disponível em: <https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2016/03/machado-repensando-flusser-e-as-imagens-tc3a9cnicas-completo.pdf>. Acesso em 27 abr 2020.

MACIEL, Katia (Org.). Introdução. *In*: **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

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

_____. *The paradoxes of digital photography*. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/paradoxes-of-digital-photography>. Acesso em: 12 jul 2018.

_____. *Software takes command*. New York: Bloomsbury, 2013.

MANATAKIS, Lexi. *The photographer who offers a God's-eye view on our world*. **Dazed**, 12 fev 2018. Disponível em: <http://www.dazeddigital.com/art-photography/article/38965/1/photographer-andreas-gursky-gods-eye-view-on-earth-hayward-gallery>. Acesso em: 14 jul 2018.

MARTINS, Marcos. Imagem polida, imagem poluída. *In*: **Dispositivo contemporaneidade**. SZANIECKI, Barbara. (Org.). Rio de Janeiro: Nau, 2013.

MAUÉS, Dirceu da Costa. **Extremo horizonte**: fotografia pinhole panorâmica. 2012. Monografia (Bacharelado em Artes plásticas) - Universidade de Brasília. 2012.

_____. **Caixas de ver (des)construção do dispositivo**: invenção da paisagem. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade de Brasília, 2015.

_____. Tambores de Luz - Estação. **Resgate: Revista Interdisciplinar De**

Cultura, v.26, n.2, p.161-167, jul/dez, 2018.

MÉDOLA, A. S. L; CALDAS, C. H. S. Regimes de interação no videoclipe: a experiência interativa de *The Wilderness Downtown*. **Galáxia**, São Paulo, n. 30, p. 35-47, dez. 2015. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/20248>. Acesso em: 20 ago 2019.

MENEZES, José Eugênio. Para ler Vilém Flusser. **Líbero**, São Paulo, v.13, n. 25, p.19-30, jun, 2010.

MENKMAN, Rosa. **Manifesto de estudos em glitch**. (2010). Disponível em: https://issuu.com/rosamenkman/docs/manifesto_de_estudos_em_glitch_ros. Acesso em 16 fev 2020.

MÜLLER-POHLE, Andreas. **Analog, Digital, Projective**. Disponível em: <http://muellerpohle.net/texts/analog-digital-projective/>. Acesso em: 19 set 2018.

NAYERI, Farah. *Andreas Gursky Is Taking Photos of Things That Do Not Exist*. **The New York Times**, 29/01/2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/01/29/arts/andreas-gursky-is-taking-photos-of-things-that-do-not-exist.html>. Acesso em: 01 jul 2018.

NETO, José Luís. **Caderno de Imagens**. Lisboa: KKYM, 2012.

NUNES, Mark (Ed.). **Error, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. New York: Continuum, 2011.

ORAÇÃO ao tempo. Intérprete: Caetano Veloso. Compositor: C. Veloso. In: **CINEMA Transcendental**. Rio de Janeiro: Polygram, 1979.

ORTIZ, Fabíola. **iPhone no front de guerra: coletivo de fotógrafos usa celular para registrar o Afeganistão**. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/21545/iphone-no-front-de-guerra-coletivo-de-fotografos-usa-celular-para-registrar-o-afeganistao>. Acesso em 10 mai 2019.

O silêncio. Intérprete: Arnaldo Antunes. Compositor: Arnaldo Antunes e Antônio Carlos Santos de Freitas. In: **O Silêncio**. São Paulo: BMG, 1996.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. *In*: MACIEL, Kátia. (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.23-47.

_____. *In*: SAVAZONI, Rodrigo. COHN, Sergio. (Orgs.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p.165-179.

_____. Introdução: os paradoxos da imagem-máquina. PARENTE, André (Org.). *In*: **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.7-33.

_____. **Passagens entre fotografia e cinema na arte brasileira**. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2015.

PARIKKA, Jussi. *What's media archaeology?*. Cambridge: Polity Press, 2012.

_____. Arqueologia da mídia: Interrogando o novo na artemídia. **Intexto**, n.39, p.201-214, maio/ago, 2017.

PESQUISADORA da fotografia não humana, Joanna Zylinka destaca o valor da criatividade na interação homem e máquina. **Zum**, junho/2017. Disponível em: <https://revistazum.com.br/entrevistas/fotografia-nao-humana/>. Acesso em: 18 set 2019.

PIPER-WRIGHT, Tracy. *Neither the one nor the other: photographic errors - subjectivity, subversion and the in-between*. **MAI: Feminism and visual culture**, n.1, 2018. Disponível em: <https://maifeminism.com/neither-the-one-nor-the-other-photographic-errors-subjectivity-subversion-and-the-in-between/>. Acesso em 18 dez 2019.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecnopoéticas. *In*: Parente, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.72-88.

POIVERT, Michel. *La condition expérimentale*. *In*: **La photographie contemporaine**. Paris: Flammarion, 2010.

_____. A fotografia contemporânea tem uma história? **Palíndromo**, n.13, jan./jun, 2015.

_____. *Préface: Les photographies célibataires*. *In*: Lenot, Marc. **Jouer contre les appareils: de la photographie expérimentale**. Arles: Éditions Photosynthèses, 2017a.

REIS, Sté. **A guerra em hipstamatic: entrevista com o fotógrafo Balazs Gardi**. Disponível em: <http://malaguetas.blog.br/fotojornalista-hungaro-diz-que-midia-independente-e-a-melhor-forma-de-fazer-jornalismo/>. Acesso em 26 abr 2019.

RITCHIN, Fred. **After photography**. New York: WW Norton & Company, 2008.

ROBINS, Kevin. *Will image move us still?*. In: ***The photographic image in the digital culture***. New York: Routledge, 1995, p.29-50.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SIMONDON, Gilbert. ***On the Mode of Existence of Technical Objects***. Minneapolis: Univocal Publishing, 2017.

SÓ morto (Burning night). Intérprete: Jards Macalé. Compositor: J. Macalé. In: **SÓ Morto** (Burning night). São Paulo: RGE, 1970.

SOULAGES, François. A revolução paradigmática da fotografia numérica. **ARS**, São Paulo, v. 5, n. 9, p. 74-99, jan, 2007.

_____. **Estética da fotografia: perda e permanência**. São Paulo: Senac, 2010.

STEYERL, Hito. ***In Defense of the Poor Image***. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>. Acesso em: 15 abr 2019.

UM índio. Intérprete: Caetano Veloso. Compositor: C. Veloso. In: **BICHO**. Rio de Janeiro: Polygram, 1977.

VALLE, Isabella Chianca Bessa Ribeiro do. **Fotografando digitalmente, pensando analogicamente: a caixa preta da fotografia numérica**. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

VASCONCELLOS, Cássio. **Noturnos**. São Paulo: Bookmark, 2002.

VON AMELUNXEN, Hubertus. ***Interfaces or The Face out of Sight***. Disponível em: <http://muellerpohle.net/texts/interfaces-or-the-face-out-of-sight/>. Acesso em: 26 nov 2018.

VIRILLO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, André. (Org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.127-132.

VISCONTI, Sabato. *Glitch Photography as a Practice in the Age of Postphotography*. Disponível em: <http://www.sabatobox.com/the-new-praxis/glitch-photography-in-the-age-of-postphotography>. Acesso em: 19 fev 2020.

WANDERLEI, Ludimilla Carvalho. Na margem da história: fotografia analógica, artistas e imagens erradas. **Significação: Revista De Cultura Audiovisual**, São Paulo, v. 46, n. 52, p.293-308, jul/dez, 2019.

WARD, Christopher Grant. *Stock Imagery, Filler Content, Semantic Ambiguity*. In: NUNES, Mark (ed.). **Error, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. New Yourk: Continuum, 2011, p.97-110.

WARNER, Marigold. *Clare Strand investigates communication and misinformation*. Disponível em: https://www.bjp-online.com/2020/02/clare-strand-deutsche-borse-the-photographers-gallery/?utm_campaign=Newsletter%20Emails%202019&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=83723946&_hsenc=p2ANqtz-9qS_x4_4HGsd8coAECvsTwhnHqnBdzHS4NXG8dZfnyZbsklfhy5O7fn9Z3aAtPTKCbzBAyY-vUVFJjNaEJz6j4jeNzO2A&_hsmi=83737033. Acesso em: 11 mar 2020.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e virtual. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.117-126.

ZORZAL, B.; MENOTTI, G. Entrevista: o filósofo François Soulages e a estética da fotografia na era digital. **Zum**, outubro, 2017.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.

ZYLINSKA, Joanna. *iEarth. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, No.5, 2014. Disponível em: <https://adanewmedia.org/2014/07/issue5-zylinska/>. Acesso em: 24 fev 2020.

_____. **Nonhuman Photography**. Cambridge: MIT Press, 2017a.

SITES

<https://akronartmuseum.org/> - Revenge of the gold fish
<http://www.andreasgursky.com> – Andreas Gursky
<https://www.ngv.vic.gov.au> – Jeff Wall
<http://www.joannazylinska.net/photography/> - Joanna Zylinska
<http://lumieregallery.net/wp/> - *Lumière Gallery*
<http://pro.magnumphotos.com/> - *Magnum Agency*
<http://aperture.org/shop/thomas-ruff-j> – *Aperture*
<http://www.metmuseum.org/> - *The Metropolitan Museum of Art*
<http://muellerpohle.net/vita/> - Andreas Müller-Phole
<https://www.cassiovasconcellos.com.br/> - Cássio Vasconcellos
<https://crisbierrenbach.com/> - Cris Bierrenbach
<https://www.flickr.com/photos/dirceumaues/> - Dirceu Maués Flickr
<https://www.laguimaraes.com/> - Luiz Alberto Guimarães
<http://thomaskoner.com/> - Thomas Köner
<http://www.arquivovilemflussersp.com.br/vilemflusser/> - Arquivo Vilém Flusser São Paulo
<http://www.graffitiofwar.com/the-basetrack-project.html> - Basetrack Project
<https://www.biarritz.com/> - Biarritz
<http://www.cpif.net/en> - *Centre Photographique D'Ile-de-France*
<https://www.clarestrand.co.uk/> - Claire Strand
<http://www.ederoliveira.net/> - Éder Oliveira
<http://karlaosorio.com/> - Galeria Karla Osorio
<http://impossible.supersense.com/> - *Impossible Project*
<https://inpursuitoferror.co.uk/> - *In Pursuit of Error (Tracy Piper-Wright)*
<https://www.jasonshulmanstudio.com/> - Jason Shulman
<http://www.joannazylinska.net/> - Joanna Zylinska

<http://www.joseluisneto.pt/> - José Luís Neto

<http://www.paologiolli.it/> - Paolo Gioli

<http://www.projectomap.com/> Projecto MAP (Mapa de Artistas de Portugal)

<http://www.rosangelarenno.com.br/> - Rosângela Rennó

<https://www.sabatobox.com/> - Sabato Visconti

FILMES E VÍDEOS

BLOW Up. Direção: Michelangelo Antonioni. MGM, 1966.

CORRA!. Direção: Jordan Peele. Universal Pictures, 2017.

CRIS Bierrenbach - 1º Ciclo de fotografia - Cidade Invertida, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MUp098qZLDY>. Acesso em: 20 dezembro 2019.

ENTRE Imagens (José Luís Neto). Direção: Pedro Macedo. RTP2, 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=r8SQHL_Krfc&t=944s. Acesso em: 20 dezembro 2019.

LEVIATHAN. Direção: Lucien Castaing-Taylor e Véréna Paravel. Cinema Guild, 2012.

NO country for old men. Direção: Joel e Ethan Cohen. Miramax Films, 2007.

NÓS. Direção: Jordan Peele. Universal Pictures, 2019.

O EVANGELHO Segundo São Mateus. Direção: Pier Paolo Pasolini, 1964.

O MÁGICO de Oz. Direção: Victor Fleming. MGM, 1939.

OUTUBRO. Direção: Sergei Eisenstein. Sovkino, 1927.

POLTERGEIST - O Fenômeno. Direção: Tobe Hooper. MGM, 1982.

STALKER. Direção: Andrei Tarkovsky. Mosfilm, 1979.

SOLO: Uma história Star Wars. Direção: Ron Howard. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

STAR Wars - Guerra nas Estrelas. Direção: George Lucas. 20th Century Fox, 1977.

STAR Wars - Episódio II - O Ataque dos Clones. Direção: George Lucas. 20th Century

Fox,2002.

STAR Wars - Episódio VII - O despertar da força. Direção: J. J. Abrams. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

STAR Wars - Episódio V - O Império Contra Ataca. Direção: Irvin Kershner. 20th Century Fox,1980.

STAR Wars - Episódio VI - O retorno de Jedi. Direção: Richard Marquand. 20th Century Fox,1983.

STAR Wars - Episódio III - A vingança dos Sith. Direção: George Lucas. 20th Century Fox,2005.

SUSPIRIA. Direção: Dario Argento, 1977.

SUSPIRIA - A dança do medo. Direção: Luca Guadagnino. Playarte Pictures, 2018.

2001: UMA Odisséia no espaço. Direção: Stanley Kubrik. MGM, 1968.