

# GEOMETRIA DOS OLHARES

Ernestina Maria Filgueiras Pimentel \*

## Resumo:

Excerto de um capítulo da Dissertação de título "Eikon: ressonâncias visuais de uma paisagem ausente", defendida pela autora em dezembro de 2008, o artigo aborda a problemática que envolve as imagens em geral e as relações com o espaço e o tempo na pintura, na fotografia, no cinema e no vídeo. Comenta sobre as imagens, especificadas como a imagem-movimento e a imagem-tempo; as aproximações entre cinema e artes plásticas; a reanimação dos vínculos cinema-filosofia; as relações entre o olhar e os "pontos de vista" ao longo da História das Artes. Traça um panorama geral do estudo sobre a imagem digital e sobre o vídeo, aponta reflexões acerca de imaterialidade da imagem, mudanças na percepção, (des)referencialização da imagem, (des)territorialização de signos e junção de arte e ciência constituindo-se num sistema audiovisual com capacidade de gerar sentidos e articular outros significados, tornando-se um meio contemporâneo de expressão.

Palavras-chave: Imagem. Tempo. Movimento. Fotografia. Vídeo.

As preocupações teóricas que deflagraram o projeto de pesquisa que realizei para o Mestrado em Artes Visuais levaram-me a trabalhar com a noção de transdisciplinaridade, passeando pela História, pela Filosofia, pela Antropologia, pela Sociologia, pela Literatura; e também a buscar referências na Pintura, na Fotografia, no Cinema e no Vídeo. No entanto, o enfoque maior foi tratar, a partir da conexão imagética entre as cidades de Luanda (Angola) e de Salvador (Brasil), as questões que envolvem as *imagens* e as *cidades*, entre as quais as relações entre apresentação e representação; multiplicidade de olhares, diversidade de camadas, pontos de vista; matéria e memória; percepção e lembrança; imagens-lembrança, imagem-tempo e imagem-movimento. No século XXI, o trânsito entre disciplinas e abordagens traduz a compreensão de que o pensamento vê-se instigado a estabelecer conexões capazes de produzir pontes entre diferentes tempos e espaços, criando redes conceituais que abrangem a complexidade do pensamento na contemporaneidade.

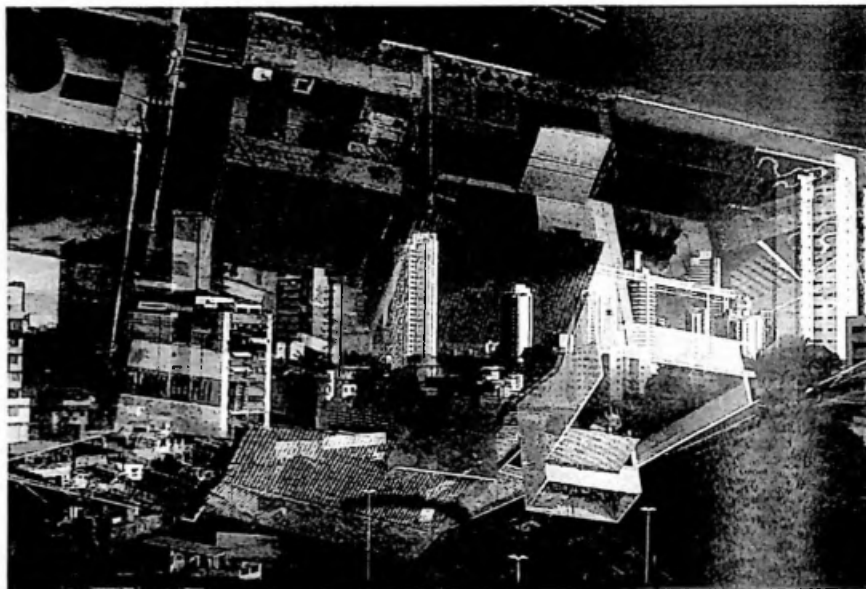


Figura 01 – Eikon, exposição realizada no GOETHE-Institut, dezembro / 2008, Salvador, Fotografia Tinna Pimentel.



Figura 02 – Eikon, exposição realizada no GOETHE- Institut, dezembro / 2008, Luanda, Fotografia Tinna Pimentel.

Realizado a partir da edição das imagens digitais capturadas ao longo de quase três anos, foi o projeto apresentado na Galeria do Goethe-Institut (ICBA), através de exposição de fotografias e dois vídeos-instalação. Nesse período, em alguns momentos, tive a sensação de estar em um processo em que não conseguia desligar o meu olhar das paisagens, em busca de perceber as nuances da cidade que se oculta por trás daquilo que é mais facilmente visível. Uma cidade feita de estradas, prédios, pontes e, também, de pessoas. Nesse “aguçamento” do olhar pelo indizível, encontrei aspectos significativos para o desdobramento da pesquisa, mas, principalmente, reencontrei a minha cidade, a mim mesma, as minhas raízes. À medida que foi sendo desenvolvida a etapa de captura de imagens, questões foram se colocando sobre as interfaces ou os pontos de contato encontrados entre a pintura, a fotografia e o vídeo. Nesse seguimento, observou-se que, ao serem digitalizadas, as imagens podem ser multiplicadas, recortadas, coladas, enfim, manipuladas de muitas e variadas formas, o que favorece o trabalho criativo do artista.

A arte e a ciência sempre estiveram interligadas, em todas as épocas da história. Os artistas são constantemente mobilizados a romper com os padrões vigentes e buscar outros caminhos de expressão. Com o avanço dos meios tecnológicos e os diversos recursos para manipulação das imagens digitais, inúmeras questões se apresentam e são refletidas por teóricos, filósofos e estudiosos de áreas do saber e, também, pelos artistas que têm, na sua obra, a característica de experimentação e pesquisa.



Figura 03 – Eikon, fotografias e vídeo-instalação 1, 2008.



Figura 04 – Eikon, vídeo-instalação 2.

Como meio tecnológico de produção de imagens, a invenção da Fotografia, no século XIX trouxe mudanças significativas para a arte. Considera-se, porém, que o primeiro meio audiovisual foi o cinema. Com o desenvolvimento tecnológico, aparecem depois a televisão (1950), o vídeo (1960) e as tecnologias hipermediáticas. O surgimento das mídias tecnológicas trouxe a tendência de se separar a arte e a tecnologia, colocando-as em pólos opostos (SANTAELLA, 2002). Benjamin (apud, SANTAELLA,

2002, p. 9) foi veemente ao afirmar que as novas tecnologias trouxeram transformações no próprio conceito de arte, defendendo “[...] a tese da historicidade dos meios de produção da arte, segundo a qual o surgimento de novos suportes tecnológicos significa novas possibilidades de produção e de expressão criativa para os artistas”.

Santaella acrescenta, ainda, que “[...] o processo de incorporação de uma linguagem produzida por meios técnicos ao panteão das artes é sempre gradativo” (2002, p. 10). O estatuto artístico da fotografia foi cogitado após o surgimento e sedimentação da linguagem cinematográfica, enquanto o cinema só foi considerado a sétima arte depois que a televisão invadiu os lares, mais ou menos da década de 50. O vídeo, por sua vez, passou a se consagrar como a forma otimizada na arte audiovisual, em oposição à comercialização da televisão. Logo que o cinema e o vídeo se tornaram aceitos como arte, iniciou-se a exploração de novas fronteiras da arte computacional, a arte das redes e do universo digital.

Para Aumont (2004), impressiona a proliferação de aproximações entre cinema e artes plásticas, bem como da literatura, teoria das artes ou música, além da forma como a reanimação dos vínculos cinema-filosofia foi estimulada pelos pensamentos do filósofo francês Deleuze.

Deleuze, juntamente com Guattari (1995), a conhecida obra *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Nessa obra os autores desenvolvem uma filosofia inaugural. Deleuze não pretendeu escrever a história do cinema, o seu interesse era mais filosófico. Em uma das suas entrevistas da série “Conversações”, ele diz que seu interesse é analisar como o devir das imagens e signos constitui um *automovimento* e também uma *autotemporalização* das imagens (DELEUZE, 2004). Os conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo apresentam elementos que, ao se relacionarem entre si, são capazes de oferecer explicações sobre os diferentes autores e estilos de fazer cinema.

Em seus dois livros sobre o cinema, ao falar sobre as imagens, Deleuze (2004, 2005) especifica duas: a imagem-movimento e a imagem-tempo. A primeira, formada pelo encadeamento de percepção, afeto e ação, é exterior, objetiva e ligada à matéria, ao mundo sensível. A segunda tem a capacidade de conter todos os tempos ao mesmo tempo. É subjetiva, vinculada a um ponto de vista, ao mundo interior. Além dessas duas faces da imagem analisadas por Deleuze, há o aspecto da objetividade material da imagem-movimento e o da subjetividade da imagem-tempo, pois existe a imagem que não é nem objetiva nem subjetiva. Essa é a imagem do movimento sensível da matéria fluente, uma imagem que apenas é. Essa imagem seria a descrita por Kant (1996) como uma imagem que não tem conceito, não tem forma. É a imagem-sensação. Esse tipo de imagem que não é capaz de se transformar em conceito, ou constituir uma linguagem, ela nos permite perceber as forças que compõem a matéria. Seria a massa *a-significante* de que Deleuze (2005) fala: “A imagem-sensação é uma energia invisível que não apresenta algo”. Ela apenas “apresenta” algo, tornando-o sensível. Ela é a imagem primeira, que existe antes de qualquer percepção. Ela cria um “[...] para além da forma [...]” (ibidem, 1996), sendo que forma pode ser definida como uma

configuração que implica a existência de um todo que racionalmente estrutura suas partes, através de certas relações espaciais constantes.

A imagem-sensação é o resultado do trabalho capaz de dar forma às forças (imagens) sensíveis (quente, frio, agudo). Ramificando-se em representações associadas que já fazem parte do mundo da linguagem, essas forças se ramificam e se estabelecem apenas como “coisa” (GIL, 1996) que, separada de sua expressão verbal, se mostra através das percepções sutis que a ligam tanto a significados verbais, como a outras imagens. São significados virtuais que estão prontos para serem atualizados. Desse modo, a chamada “imagem-nua” (GIL, 1996, p. 104) nasce envolvida por pequenas percepções que refletem sua ligação com os sentidos verbais virtuais que possa conter. O conceito de imagem-nua pode ser aplicado aos filmes cujos diretores de fotografia trabalham suas imagens como quadros, pintando com os enquadramentos e com a luz. A opção pelos contrastes, pela textura através da granulação, pelos desfoques, pela expansão do tempo, pelos detalhes e grandes *close*s, enquanto recurso de filmagem pode descontextualizar as imagens das ações cotidianas e criar imagens-sensação que são a matéria sensível que vai dar origem à imagem-nua. Pode-se citar como exemplo, o filme de Almodóvar (*Fale com ela*, 2002).

Deleuze cria um instrumental, uma taxionomia, ou seja, evitando a utilização de conceitos de outras ciências aplicados ao cinema, ele utiliza a imagem-movimento e a imagem-tempo como parte desse instrumental para classificar as imagens e os signos. O autor não lê imagens transformando-as em texto ou interpretando-as conforme outras ciências (antropologia, sociologia ou psicologia), mas analisa a imagem enquanto fluxo, soma de tempo e movimento, com sua duração, o que lhe permite revisar uma série de conceitos. Com base em Bergson (1999), ele traz o principal conceito de que matéria e imagem são a mesma coisa: energia (DELEUZE, 2005, p. 47), observando que é por isso que a diferença entre elas é de grau, não de natureza. Sob essa ótica, é rompida a tradição (desde Platão) que diz que as imagens mentais são modelos que vivem num mundo transcendental, ou que se formam na consciência, a qual é uma entidade transcendente. (SANTAELLA, 2005, p. 36-37).

Para Deleuze, os olhos do ser humano são como uma tela ou uma parede que impede que a imagem se perca. O autor considera, neste segundo conceito, que vivemos fazendo cinema. Transformando-a em uma imagem-percepção, os olhos apreendem a imagem-movimento e envia-a para o cérebro através dos nervos. Então, há um intervalo criado pelo cérebro/consciência, no qual a imagem se transforma em afeto, que vai provocar uma ação/reação. Desse modo, funcionando como uma mesa de montagem profissional (moviola), o cérebro/consciência segue encadeando a imagem-percepção a uma imagem-ação, a partir da combinação da imagem afeto com outras lembranças, ou imagens-tempo

pré-existentes. Funciona também como um programa de compressão, transformando as imagens em signo/representação. Ou seja, são comprimidos o tempo e o movimento da imagem guardada na memória, ficando essa imagem sempre disponível para ser descomprimida. (DELEUZE, 2005).

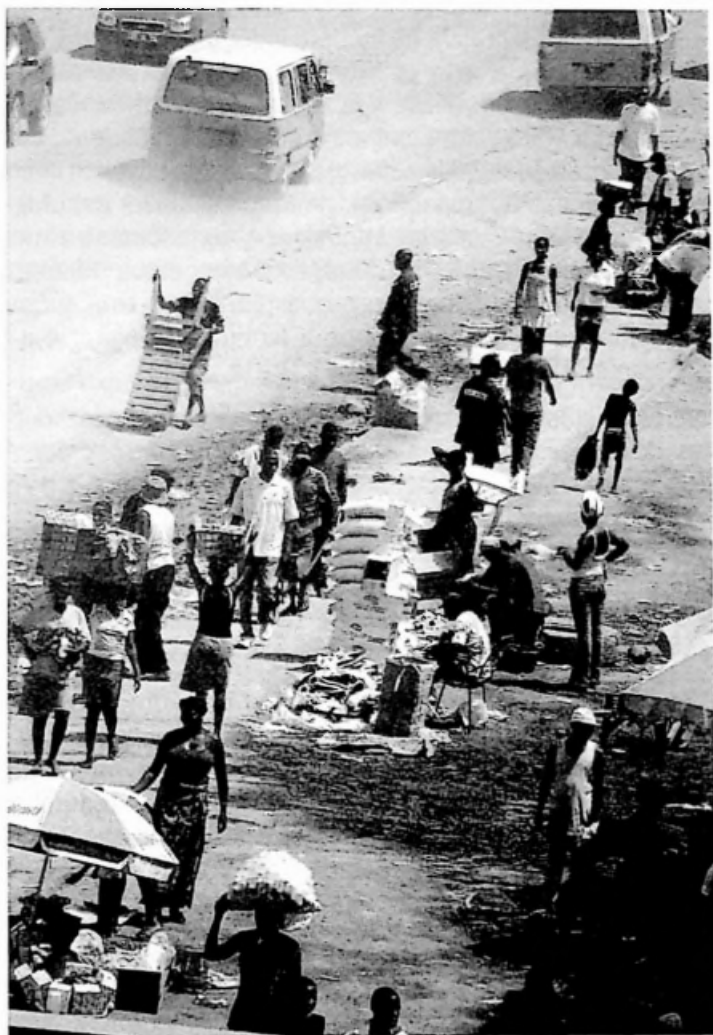


Figura 05 – Eikon, fotografia, Luanda. Fotografia Tinna Pimentel.

Para a realização de uma obra em vídeo, onde a essência está na imagem-movimento, é necessário buscar referências em questões ligadas ao cinema, em geral, e ao cinema experimental, em particular, pelas suas potencialidades plásticas. Busquei entender quais características Deleuze (2004, 2005) dá aos conceitos: Imagem-movimento e Imagem-tempo;

considerando que tais conceitos são constituídos por elementos em relação de vizinhança, são dinâmicos e diferenciam-se através das diferentes relações travadas entre si pelos seus diversos elementos. Ao mesmo tempo, fui em busca de extrair linhas mais ou menos constantes, em vários sentidos, em sua obra, por considerar alguns desses pontos importantes para o desenvolvimento da pesquisa e execução da obra.

Por outro lado, na tentativa de compreender alguns pontos relativos à revolução trazida para a arte pela ciência, verifiquei as mudanças de paradigmas que ocorreram desde a invenção da fotografia. Para Aumont (2004), no século XIX o valor pictórico é o caráter acabado do detalhe, a precisão e a impecabilidade. Além disso, a pintura lida com três importantes questões relacionadas ao impalpável, ao irrepresentável e ao fugidio, as quais podem ser associadas à luz atmosférica, ao fenômeno atmosférico, ao efêmero, às questões do tempo. Sob esta ótica é que a fotografia, ao “congelar” o tempo, “[...] duplicou a questão à qual está submetida a pintura, aprofundou o desacordo entre a lentidão do pintor e a infinita rapidez do raio a ser pintado” (AUMONT, 2004, p. 36).

A qualidade, o segundo aspecto dos efeitos de realidade, está presente nas obras dos cineastas e irmãos Lumière<sup>1</sup>, considerados por Aumont (LUMIÈRE apud AUMONT, 2004) entre os maiores inventores do cinema. De acordo com o autor, tudo o que se pode dizer do dispositivo Lumière precisa ser dito a partir da observação do contexto da época, desses cineastas ou daquilo que os seus substitutos improvisaram. Inclui que a revolução fotográfica foi feita com o instantâneo, de 1860 em diante, e que apenas a partir dos irmãos Lumière há mudanças mais significativas na pintura.

Um dos pontos relevantes colocados ainda por Aumont a respeito da relação cinema-pintura tem a ver com o quadro. Segundo ele, o quadro é o limite de um campo, no sentido pleno da palavra. Centraliza a representação, focaliza-a sobre um bloco de espaço-tempo onde se concentra o imaginário, sendo ele (quadro) a reserva desse imaginário e o que institui a experiência do “campo” e do “fora de campo”. O autor acrescenta que:

Se o campo é a dimensão e a medida espaciais do enquadramento, o fora de campo é sua *medida temporal* e não apenas da maneira figurada: é no tempo que se manifestam os efeitos do fora de campo. O fora de campo como lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e do esvaecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente. (AUMONT, 2004, p. 40).

Portanto, o aspecto que precisa ser observado, ligado ao quadro e ao enquadramento na pintura, na fotografia e no cinema, em relação ao campo e o fora de campo, pode ser visto como a relação com o imaginário. Aumont apresenta as suas idéias sobre o fato de Lumière ser considerado



o “[...] último grande pintor impressionista da época” (AUMONT, 2004, p. 44). Primeiro Lumière encontra e trabalha dois problemas que pertencem à reflexão sobre a pintura: os efeitos de realidade e o do quadro, que se encontram diretamente ligados ao momento da liberação do olhar no século XIX. Na realidade, o cinematógrafo de Lumière aparece após dois anos da primeira máquina *Kodak* e vai além, deslocando “[...] tanto a pintura quanto o instantâneo fotográfico” (AUMONT, 2004, p. 44).

Outro aspecto relevante, observado por Aumont, diz respeito às transformações ocorridas na pintura e na representação da natureza a partir do século XIX. Conforme o autor, até este século, “[...] a paisagem, *apreendida* pelo olho do pintor de estudos e, depois, pelo olho fotográfico, continua a ser – é quase sua definição – um fragmento qualquer de natureza, cuja pictorialidade poderá ser aplicada em toda a parte, descobrindo em toda parte o pitoresco” (Ibidem, 2004, p. 49).

Porém, a natureza que está presente abundantemente na pintura do Renascimento e da idade clássica é uma natureza organizada e tem sempre uma explicação em texto. No século XIX, essa tradição é rompida e, com a fotografia, a natureza passa a ser interessante, “[...] mesmo se não diz nada” (Ibidem, 2004, p. 50).

Na pintura, as questões sobre [...] pontos de vista [...] que foram abordadas com intensidade pelos artistas e estudiosos, trazem referências importantes sobre percepção visual e as relações entre observador e observado. Assim também na fotografia, no cinema e no vídeo. O que pode ser apontado, em relação ao espectador do quadro (pintura) é que “[...] passa-se de uma pintura que se dirige ao espectador no modo denegatório, com a tentação permanente do *trompe-l'oeil*, [...] a uma pintura que supõe expressamente o olhar do espectador [...]”. (AUMONT, 2004, p. 49).

Relativamente a essas questões, Machado (2007, p. 22), observa que:

[...] a noção de “ponto de vista” e, por extensão, a de “sujeito”, nascem em decorrência dos cânones do código perspectivo renascentista. Com base nessa perspectiva, todo quadro torna-se uma visão organizada por um ponto originário, um olho único e imóvel (o centro visual) que dá total coerência aos objetos dispostos no espaço. O mundo visível passa a ser exposto sob o prisma incontornável da subjetividade: ele não é apenas uma paisagem que se abre ao nosso olhar, mas uma paisagem já olhada e dominada por um outro olho que dirige o nosso.

Para Aumont, a adoção da perspectiva linear na pintura ocidental foi uma revolução, assim como a mudança de *status* da natureza. Afirma

que a questão principal não é de apreender a natureza “tal como ela é”, pois isso se aprende.

Mas, nesse esforço para apreender, a um só tempo, o momento que foge e compreendê-lo como momento fugidio e qualquer – para se livrar do “instante pregnante” –, o que se constitui é o ver: uma confiança nova dada à visão como instrumento de conhecimento, e por que não de ciência. Aprender olhando, aprender a olhar: é o tema, também *gombrichiano*, da “descoberta do visual por meio da arte”, da similitude entre ver e compreender. O tema do conhecimento pelas aparências, que é o tema do século XIX, e o do cinema. (AUMONT, 2004, p. 51, grifos do autor).

Considero que as relações entre o olhar e os “pontos de vista”, além do exercício da visão (olhar), são importantes interfaces entre a pintura, a fotografia, o cinema e o vídeo, enquanto pertinentes ao corpo da pesquisa. Nas etapas de captura da imagem, análise, seleção e, posteriormente, decupagem e edição do vídeo, o que fazemos o tempo todo é um intensivo exercício do olhar.

Segundo Machado (2007, p. 2),

Na arte figurativa o ponto de vista é um ponto de verdade, em que o artista coloca o olho (um único olho) a fim de traduzir o espaço tridimensional para o plano bidimensional do quadro, segundo os cânones da perspectiva central. Ponto de vista é o estilete que Albert Dürer utilizava em seus aparelhos de pintar o olho, ou o orifício de espiar a *travoletta* de Brunelleschi, ou ainda o visor das câmeras fotográfica e cinematográfica. Mesmo a expressão “foco”, com que a teoria literária designa a instância narradora, é também uma metáfora de inspiração óptica. Ora, o que acontece com a “narrativa” cinematográfica é que ela devolve o “ponto de vista” à sua origem ótica, recolocando a instância doadora no centro topográfico da imagem, ou seja, na lente da câmera.

Para o autor citado, no início do século XIX o centro de gravidade se deslocou do objeto ou da cena pintados ao olhar sobre eles, depois ao portador desse olhar, o espectador; às vezes redobrado materialmente no quadro, como por exemplo na tela *As meninas*, de Velásquez (1656), onde o espectador é convidado a participar da cena. Ao fazer coincidir o olhar do espectador com aquele do sujeito invisível que vê a cena, esse experimenta ser quase parte ou sujeito da figuração.

Machado afirma que se a câmera cinematográfica incorpora o código da perspectiva central, assim como a câmera fotográfica, o faz de forma diferente, pois inscreve os movimentos e os seus próprios deslocamentos.

O cinema multiplica os pontos de vista através dos movimentos do aparelho e o remultiplica por meio dos cortes e da sucessão dos planos. Tudo parece indicar que o cinema nos oferece pontos de vista variáveis, decompondo o espaço numa multiplicidade de perspectivas [...] longe de abolir o agenciamento de um sujeito enunciador, o cinema potencializa o seu poder, produzindo a hipóbole desse efeito de centralização que tem na perspectiva central o seu princípio constitutivo. (MACHADO, 2007, p. 25).

O surgimento da televisão, por volta de 1950, e de suas técnicas de emissão ao vivo, com a mediação das câmeras, possibilitou ao espectador uma visão privilegiada. Os espetáculos podem ser assistidos simultaneamente com a sua duração. É instaurado o que se chama de “presente contínuo”, o tempo do gerúndio, onde tudo acontece ao mesmo tempo em vários lugares e pode ser visto de um só lugar. As emissoras colocam as câmeras em locais especiais de modo que se consiga uma visão panorâmica sobre toda a cena, utilizando diversos equipamentos de deslocamento rápido para todas as direções. Com isto, os pontos de vista tornam-se múltiplos e variáveis, mas, para muitos teóricos, o que essa superprodução e exposição de imagens provocam é uma ausência de olhar.

Sobre estas questões, Aumont (2004, p. 63) afirma que é no cinema que encontramos o “[...] dispositivo genérico, onde o olhar se exerce de maneira durável – contínua ou não, tanto faz –, por isso mesmo variável (no tempo), enfim isolável.”

Fazendo referência ao que designa como o “olho variável”, observa:

[...] o sujeito “todo-vidente” que foi, há muito tempo, reconhecido como sujeito do cinema, é um sujeito *datado*, historicamente, datado da modernidade, e, portanto, vamos dizê-lo de novo, está em vias de desaparecimento. Dito de outra maneira, sua onividência é tudo menos “técnica” e neutra: ela carrega, ao contrário, um acúmulo mais ou menos distinto de valores e de sentido, ligados ao olho variável, móvel e soberano desde a própria antevéspera da modernidade. (AUMONT, 2004, p. 64).

No cinema o olhar está imobilizado e isto se traduz no comportamento e na relação olho/câmera, popularizada por Vertov<sup>2</sup>. A mobilidade da câmera no cinema (uso de tripé, gôndola, trem, etc.) provoca questionamentos, tais como sobre o que acontece durante um olhar; quais as relações entre o tempo do olhar e o tempo da representação; entre o tempo do olhar e o espaço da representação. Surgem as experimentações, “[...] a variação até seus extremos, da distância do ponto de olhar ao objeto olhado” (Ibidem, 2004, p. 67-68).

Com relação a essa mobilidade, Aumont (2004) diz que, com a chamada câmara solta (*entfesselte Kamer*), inventada na Alemanha dos anos 20, houve o recuo sem parar os limites de movimento do olho cinematográfico, Isto se deu ao contrário do que, em seguida, foi realizado em Hollywood, quando a câmera passa a ter a possibilidade de passear o seu olhar sobre o objeto ou o personagem, permitindo que o cinema amplie as possibilidades do visível até o indizível. “Tempo e espaço já não ofereciam mais limites” (AUMONT, 2004, p. 68).

O autor informa que os anos 20, na Alemanha, França, Rússia e EEUU, são considerados como a “[...] época do reino das Câmeras” (Ibidem, 2004, p. 69). Os grupos de vanguarda cinematográfica adotam um ponto de vista inédito sobre a cena filmada.

A inventividade e a mobilidade são também os dois traços essenciais do pequeno gênero bem sintomático das “sinfonias urbanas” à maneira de Ruttmann, Vigo ou Vertov. Os cineastas constroem aí retratos imaginários de cidades, no modo da fragmentação infinita, retalhados, em resposta, mais ou menos consciente, ao sentimento difuso de uma ordem urbanística ainda em gestação, fundada sobre a circulação e a descentralização. O olho da câmera torna-se aí o explorador, clínico em Ruttmann, engajado em Vigo e Vertov. (Ibidem, 2004, p. 69, grifos do autor).

Para Machado (2007, p. 95), o cinema é “[...] uma arte da multiplicação do olhar e da audição, que pulveriza olhos e ouvidos no espaço para construir com eles, entre eles, uma “sintaxe”, ou seja, uma intrincada rede de relações.” (grifos do autor). Atualmente o cinema começa a deixar de ser objeto privilegiado de atenção nas teorias lingüísticas e psicanalíticas para ser substituído pelos estudos de recepção. O interesse das novas abordagens volta-se para a televisão e os novos meios (mídias ou o audiovisual). Há, assim, um redirecionamento da leitura. Sob essa ótica, esse autor afirma que o contexto da recepção é que dita o lugar que o espectador ocupa, no filme e no audiovisual, em geral. Para ele, “a questão do cinema já não se resolve dentro do campo próprio do cinema”. (Ibidem, 2007, p. 130).

Com a convergência dos meios e a generalização do audiovisual as questões teóricas se deslocaram. Os fundamentos de uma nova teoria do audiovisual podem já não estar sendo construídos no campo específico do cinema. Qualquer enfrentamento do impasse teórico vivido hoje pelo cinema deve, portanto, ser buscado fora do cinema, nesse terreno flutuante de novos meios que se convencionou chamar de ciberespaço

Quanto às primeiras experiências com vídeo no Brasil, segundo Machado (1988), os relatos são contraditórios. No final da década de 60, apenas dois ou três anos após seu lançamento comercial no exterior, os primeiros modelos portáteis de *video tape* começaram a aparecer no Brasil, colocados no mercado pela indústria eletrônica japonesa para uso privado nas empresas, destinado ao treinamento de funcionários. Contudo, as expectativas industriais foram superadas, pois a disponibilidade desse equipamento abriu espaço para o surgimento de uma televisão radical, produzida e difundida em circuito fechado, independente dos modelos econômicos e culturais da televisão convencional. O vídeo chegou ao Brasil e muito rapidamente se tornou um dos principais meios de expressão das gerações que despontaram nessa segunda metade do século.

Entre os anos 1970 e 1980, há notáveis modificações do processo de recepção do filme e o modo como a posição e a subjetividade do espectador são construídos pela modelação do imaginário. Em seu livro *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*, Machado indica, já no primeiro capítulo, que as teorias começam a entrar em crise quando “[...] novos meios assumem a hegemonia do mercado audiovisual (hipermídia, realidade virtual, videogames, web arte...) e recolocam de nova forma a questão da subjetividade”. O autor discute os regimes de subjetividade que estão sendo instaurados no ciberespaço, a partir dos conceitos de navegação, imersão, avatar, entre outros.

Um grupo de artistas plásticos, a partir de meados da década de 60, buscou o rompimento com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, experimentando os novos suportes para a produção em obras diversas, desde intervenções na paisagem urbana ou a utilização do próprio corpo como suporte, criando performances no espaço público. Segundo Machado (1988), alguns procuraram mesclar os *meios e relativizar as fronteiras entre as artes, produzindo objetos e espetáculos híbridos como as instalações e os happenings*. Outros artistas foram buscar materiais para experiências estéticas inovadoras nas tecnologias geradoras de imagens industriais, como é o caso da fotografia, do cinema e do vídeo.

Para Aumont (2004), o vídeo só é vídeo-arte em um espaço bem diferente, meta-artístico, próximo daquele ocupado pela pintura. Machado observa que a vídeo-arte nasce como um fenômeno estético inicialmente circunscrito ao universo das artes plásticas, sendo que o espaço de exibição se restringia ao circuito sofisticado dos museus e galerias de arte. Ademais, observa que essa é uma característica particular da vídeo-arte brasileira, mas não uma tendência universal, uma vez que em outros países a história pode ter sido completamente diferente. Como, por exemplo, nos Estados Unidos onde a vídeo-arte nasceu estreitamente ligada à música de vanguarda, tanto Nam June Paik, como outros pioneiros eram originalmente

compositores. Além disso, a vídeo-arte era ligada também à dança, ao teatro e ao cinema experimental, e já tinha conseguido encontrar um espaço privilegiado de exibição na própria televisão. (MACHADO, 1988).

O surgimento de novos meios tecnológicos visuais redireciona desde o Dadá a indagação sobre o sujeito e nos coloca diante de outros problemas. Com a generalização desses meios, o dispositivo, o texto e o espectador mudam de estatuto. A tela pequena introduzida pela eletrônica origina uma imagem granulada, reticulada, que favorece um comportamento mais dispersivo do que no cinema. Se a tela do cinema funciona como se fosse transparente, favorecendo a identificação com a realidade, a tela do vídeo tende a ser opaca. Desse modo, tem pouco poder ilusionista, exigindo outro tipo de comportamento, mais vigilante das próprias sensações (MACHADO, 2007).

De maneira geral, para o ponto de interesse da pesquisa realizada, é possível relacionar os pensamentos expostos até aqui sobre as interfaces entre pintura, fotografia e vídeo, passando brevemente pelo cinema, a partir do recorte de Machado.

Na representação óptica herdada do Renascimento, o centro de projeção era, em geral, ocupado pelo olho visualizador da cena, o sujeito da representação. No momento em que contemplava a imagem clássica, o espectador ocupava esse lugar, deixando-se, portanto, “assujeitar” pelo outro, incorporando não apenas a sua visão, mas por extensão os seus afetos e posições subjetivas. Esse processo de “assujeitamento” é largamente facilitado pela transparência dos meios: na pintura, como no cinema, nada se interpõe entre o espectador e a imagem; portanto, o espectador pode supor que a imagem que ele vê é o seu próprio campo de visão “natural”, idêntico ao que ele tem em situações perceptivas não-pictóricas. O efeito de realidade da figuração clássica é, portanto, largamente dependente da transparência dos meios técnicos, e o cinema soube sacar todo proveito disso. Com as tecnologias digitais, as coisas não se passam simples assim. No ciberespaço, a ressonância entre os vários sujeitos “interfaceados” (expressão de Couchot), por mais autêntica que possa parecer, é mediada por toda uma parafernália eletrônica, muito difícil de ser dissimulada. (MACHADO, 2007, p. 231, grifos do autor).

Machado observa que, inserido numa rede digital, o sujeito *interfaceado* adquire “[...] uma espécie de ubiquidade dialógica<sup>3</sup> que já não tem nada em comum com a impressão de ubiquidade de meios audiovisuais mais tradicionais, como por exemplo, o cinema ou a televisão, que podem também operar em tempo real e presente” (Ibidem, 2007, p. 232, grifos do autor).

As imagens virtuais desestabilizam a idéia de realidade e talvez tenhamos neste ponto uma das suas mais importantes contribuições. O

estudo sobre a imagem e o vídeo aponta reflexões sobre a imaterialidade da imagem e as mudanças fundamentais na percepção. O tratamento de imagens, realizadas em vídeo e capturadas pelo computador, favorecem uma maior liberdade de criação para o trabalho com a imagem e coloca para o artista infinitas possibilidades entre as quais está a sua desreferenciação. O referente da imagem deixa de ser a realidade e passa a se constituir na própria materialidade do meio, numérica, cujo constituinte básico é o *pixel*. Geradas a partir da junção da memória humana com a memória do computador, a imagem torna-se aberta para a manipulação de seus elementos, desconstruindo a idéia de ser como um retrato da realidade e se tornando o que ela é, ou seja, apenas imagem. Desse modo, é possibilitada para o artista a criação de imagens plásticas, abstratas, imaginárias, mentais.

Sob esta ótica, o vídeo digital pode ser visto como uma linguagem em potência, pois, ao promover a junção de arte e ciência, constituindo-se em um sistema audiovisual, com capacidade de gerar sentidos e articular significados, permite a convergência e releitura das outras linguagens. Apesar de mais complexo, produzir um trabalho com as imagens digitais assemelha-se, de certa forma, com o modo de produção com uso de instrumentos e técnicas artesanais. Contudo, faz-se necessário imergir, experimentar e interagir com essa linguagem para fazer brotar desse meio um novo imaginário, o que requer do artista conhecer sua linguagem e suas possibilidades criativas, indo ao encontro de sua própria poética.

## NOTAS

\* Arquiteta pela Faculdade de Arquitetura da UFBA, Artista Plástica e Mestre em Artes Visuais pela EBA-UFBA. Pesquisadora de Arte e Tecnologia em Poéticas Visuais com reflexões/ experimentações práticas/conceituais, realiza obras em pintura, objeto, fotografia, instalação e vídeo, tendo o *tecido urbano* como referência. Foi professora do Curso de Extensão da EBA-UFBA (Pintura) entre 1997 e 2006. Realizou exposições individuais e coletivas no Brasil, África, Argentina e Uruguai. Participou de diversos projetos coletivos e tem obras em acervos particulares e públicos.

Email: tinnapimentel@yahoo.com.br

<sup>1</sup> Os Irmãos Lumière, Auguste (1862-1954) e Louis (1864-1948), franceses responsáveis pela primeira exibição pública (1895) de uma imagem em movimento. Além da criação do cinematógrafo, desenvolveram também o primeiro processo de fotografia colorida, o autocromo ("autochrome"), a placa fotográfica seca, em 1896, a fotografia em relevo (1920), o cinema em relevo (1935), a chamada "Cruz de Malta", um sistema que permite que uma bobine de filme desfile por intermitência. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/>>. Acesso em: 28 mar. 2008).

<sup>2</sup> Dziga Vertov (1896-1954), cineasta russo de documentários e reportagens jornalísticas, é o grande precursor do cinema direto, na sua versão de cinema verdade. O seu filme *O Homem da Câmera* é um marco na história do cinema, como documentário *reflexivo*, segundo Bill Nichols. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vertov>>. Acesso: 06 out. 2008.

<sup>3</sup> Ubiquidade dialógica conforme anotações do autor é um termo também extraído de Edmond Couchot. (MACHADO, 2007, p. 232).

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável** (Cinema e Pintura). Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

BERGSON, HENRI. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. Tradução Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

\_\_\_\_\_. **A imagem-movimento: cinema I**. Introdução e Tradução de Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

\_\_\_\_\_, Gilles/ Felix Guattari.. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**, Vol. 1. São Paulo: editora 34, 1995.

GIL, José. **A imagem nua e as pequenas percepções**. Lisboa: Relógio D'Água Editora, 1996.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela**. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

SANTAELLA, Lúcia e Winfried Noth. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

\_\_\_\_ e Anna Barros (orgs.). **Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: Editora UNIMARCO, 2002.