

A PERDA DA MATERIALIDADE NA IMAGEM FOTOGRÁFICA DENTRO DO CINEMA

GRAZIELE MÔNICA CARDOZO¹; RODRIGO M. DA SILVA DE MATOS²;
GUILHERME CARVALHO DA ROSA (orientador)³

¹*Universidade Federal de Pelotas – grazi_cardozo@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – rod.matos94@hotmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – guilhermecarvalhodarosa@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Cinema é movimento. É um devir movimento a si próprio, às suas próprias imagens e justaposições das mesmas. Entretanto, o que acontece quando se coloca uma imagem assumidamente estática dentro de um filme? Partindo de tal questionamento, a seguinte escrita visa analisar uma possível perda da materialidade da imagem fotográfica ao ser colocada dentro de uma obra fílmica, sem ganhar, em contraponto, um movimento, ou, ao menos, a sugestão de um. Compreendendo por materialidade, as questões relacionadas ao próprio suporte do papel e do filme fotográfico e a capacidade de distinção destes elementos por parte do espectador.

A pintura, que por si mesma é tátil – pois traz em seu material a pinçelada do artista, assim como toda tinta e matéria que lhe compõe – pressupõe a fotografia analógica, imagem materializada ao ser gravada pela luz no papel. Este tipo de fotografia “preeexistente” ao real (COUCHOT, 1993), por sua vez, pode absorver uma realidade própria da luz que o ambiente lhe proporcionava, saindo, depois de alguns avanços tecnológicos, da luz-valor claro/escuro, para também a luz-cor que o olhar humano conhecia como seu universo real. Essa impressão trouxe a realidade ao papel, material palpável e maleável, o qual dava ao fotógrafo o poder de tocar, rasgar, usar da forma que melhor lhe servisse tal representação fotográfica, chamada por Vilém Flusser (2007) de “superfície”, em diferença à “linha” que conceitua a forma de representar o mundo por meio da escrita, dentro de um paradigma cartesiano.

A realidade, porém, possui seu próprio devir movimento, pois nada está estático como a fotografia poderia, até então, representar. Estamos em constante mudança de posição, fazendo com que o congelamento do espaço-tempo preso pela luz ao papel perdesse parte de sua realidade vivenciada, tornando a imagem estática mera representação falha da experiência. Além de perder o movimento, a imagem fotográfica perdia, mais ainda, o relevo, a textura real do objeto ali representado, textura qual podia ser – e era – enfatizada pelo material e pinçelada própria da pintura. Philippe Dubois, porém, afirma que essa planificação da imagem não a torna menos real, já que a mesma continua a “existir muito bem como uma totalidade, uma realidade concreta e tangível: a foto é um objeto físico, que se pode pegar nas mãos” (2004, p. 61).

Já a imagem-movimento cinematográfica, mesmo advindo de fotografias estáticas que conseguiram, através de um dispositivo programado para tal, projetar tais imagens em uma velocidade específica, fazendo com que o olho do espectador percebesse o seu movimento de forma contínua, não só perde o relevo próprio da pintura, como, também, perde o aspecto tátil da escrita da luz característica da imagem fotográfica. Quando inserida no filme, a imagem fotográfica se torna espectro e reflexo, sendo mais uma projeção, do que uma

superfície tocável. Não se pode tocar uma imagem em movimento. O espectador, segundo Dubois, “pode eventualmente tocar a tela, mas nunca a imagem” (2004, p.61). Pode-se, no cinema analógico, tocar a película na qual se encontram tais *frames* imóveis, ou, no caso do digital, o espectro dos ditos *frames*, no entanto, tal toque durará um breve período de tempo, cada qual acabará em menos de um segundo – visto que o cinema usa, atualmente, a velocidade de 24 *frames* por segundo para projetar um movimento próximo do real.

Assim, o movimento do cinema tornou a superfície fotográfica uma espécie de superfície-linha. Visto que um *frame* está totalmente relacionado e entrelaçado ao outro; além de cada plano em si necessitar daquele que lhe antecede, e daquele que lhe procede, para passar a mensagem que deseja. É necessário, com isso, ver os 24 *frames* por segundo para entender o seu movimento. E é necessário acompanhar um plano ao outro para apreender a mensagem desejada pelo cineasta com tal montagem. Com isso, a imagem-movimento possui um tempo inerente à ela mesma, tempo que também irá agir sobre a imagem estática no filme.

2. METODOLOGIA

A seguinte pesquisa – sendo de caráter qualitativo – se embasou em objetos de estudo bibliográficos, como o autor Dubois (2004) para pensar a estética da materialidade e a imaterialidade da imagem estática e da imagem-movimento. Além disso, foi utilizado Flusser (2007), para analisar a imagem estática como superfície e a imagem-movimento como superfície-linha, questionando, a partir de então, o que seria a imagem estática presente dentro do cinema. A fotogenia de Jean Epstein (1955) para compreender o cinema como devir movimento imagético. A representação do real de Couchot (1993), propondo pensar a preexistência de uma realidade simulada na fotografia. E, por fim, o filósofo Deleuze (1987) no sentido de pensar o ato de criação cinematográfica, no que tange o pensando em movimento do cineasta.

A escrita utiliza ainda, como objeto fílmico de exemplo e análise para a pesquisa, a obra nacional *O Som ao Redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012), filme que começa com fotografias antigas, em preto e branco, da época dos grandes engenhos no Estado de Pernambuco, nordeste brasileiro.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento, a pesquisa se encontra em fase de desenvolvimento, sendo então analisados tanto os autores citados na metodologia, quanto o objeto fílmico tomado como exemplo para tal análise. A partir do que está sendo pesquisado, a escrita, nesse ponto do texto, propõe-se a analisar o objeto eleito para tal, visando gerar discussões sobre o tema: a utilização das imagens fotográficas dentro do cinema.



Figura 1: Fotografia mostrada no início do filme *O Som ao Redor*. Fonte: *O Som Ao Redor / Neighbouring Sounds*¹

O filme *O Som ao redor*, após os créditos iniciais, expõe fotografias de engenho. As imagens são antigas e evidenciam sua época, especialmente, pelo uso do preto e branco. O filme leva cerca de dois minutos mostrando tais fotos, totalizadas em dez imagens. Em seguida, inicia-se um plano com movimento de câmera, aspecto próprio da linguagem cinematográfica. Essas imagens são superfície, pois estão representando uma experiência, um objeto, um tempo e um espaço. Tendo sido feitas por uma câmera fotográfica analógica, sua gravação, tanto em película, quanto no papel fotográfico, lhes concede materialidade própria, ou seja, são palpáveis e maleáveis. Entretanto, elas estão inseridas em uma obra cinematográfica, presas a um dispositivo que não mais as grava em papel, mas projetam em uma tela de forma digital. Assim sendo, essas imagens estáticas, quando colocadas em meio a montagem do filme, se encontram no limiar entre a superfície e a linha, a materialidade e a imaterialidade.

Segundo Jean Epstein, a fotogenia é tão inerente ao cinema quanto a cor é à pintura. E essa fotogenia está inteiramente ligada a imagem-movimento, contudo, se formos pensar somente pelo aspecto do movimento, assumiríamos que as fotografias iniciais de *O Som ao Redor* não possuem fotogenia, fazendo com que o espectador não conseguisse obter delas uma mensagem visual tão forte quanto a de um plano com movimento de câmera e *misé-en-scene*. Tal postura é frágil, pois as fotografias apresentadas no filme são imersas de historicidade, assim como a linha de Flusser. Além de representar uma experiência que, ao ser utilizada por Mendonça no filme, cria relações com a fotografia que lhe antecede e a que lhe procede. Tal superfície parece também se tornar linha, trazendo os olhares das personagens eternizadas em tal imagem como *misé-en-scene* forte o suficiente para passar sensação e sentimento.

A identificação do público com a realidade pode ser considerada falha, pois a realidade do seu universo vivenciado está em movimento, enquanto tais fotografias se apresentam estáticas. No entanto, talvez pelo seu contexto representado, talvez pela sua estética analógica – mesmo sendo apresentadas em um formato digital – exalam memória, assim como é próprio à imagem do cinema, como afirma Dubois:

"No fundo, a imagem de cinema não existe enquanto objeto ou matéria. Ela consiste numa breve passagem, espécie de intervalo permanente

¹ Imagem retirada da página de divulgação do filme no facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/OSomAoRedor/photos/a.287762894629679.66966.287753817963920/633982456674386/?type=3&theater>> Acesso em: 22 de janeiro de 2015

que nos ilude enquanto o olhamos, mas se desvanece logo depois de entrevisto, para não mais existir senão na memória do espectador. Portanto, a imagem de cinema é, como já se observou, quase tão próxima da imagem mental quanto de uma imagem concreta" (2004, p.63).

Para Deleuze (2012), o cineasta cria blocos de movimento/duração para criar histórias. Partindo de tal pressuposto, Mendonça, ao colocar dez fotografias para serem exibidas durante dois minutos no início do seu filme, não perde, necessariamente, dois minutos de movimento, pois a troca de uma imagem para outra se revela tão bem arquitetada quanto a de um plano para outro, criando um bloco sem movimento, mas com duração. Esta duração traz à imagem estática um devir tempo inerente ao cinema. Há a transformação da fotografia, que perde seu aspecto tátil ao ser digitalizada, incorporada pelo objeto fílmico e projetada pelo dispositivo cinematográfico em uma superfície-linha diferente da imagem em movimento, com um desvanecimento mais fluído e uma memória própria. Assim sendo, o seu congelamento na tela lhe tira o papel palpável, mas lhe provê uma aura fotogênica em determinado espaço-tempo. Espaço-tempo que lhe eterniza como fotografia e como espectro intocável, inatingível.

4. CONCLUSÕES

Por fim, retomando o fato de a pesquisa ainda estar em desenvolvimento – e assumindo a necessidade do levantamento de mais autores para embasar as proposições expostas, assim como mais análises fílmicas para colocá-las em prática – a escrita apresentada acaba por considerar uma perda do aspecto tátil da imagem estática ao sair do papel para ser projetada na tela, mas que, porém, ganha uma constituição de linha mesmo não tendo movimento, já que possui um tempo pré-determinado pelo montador do filme.

O seu devir tempo é inerente a montagem final da obra fílmica, fazendo com que a sua relação ao todo não seja a de uma montagem transparente, mas a de espectro congelado, do *frame* imóvel, embora com limitação de tempo no seu surgir e ir.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COUCHOT, E. Da Representação à Simulação. In: PARENTE, André (org.). **Imagen-máquina: a era das tecnologias do virtual.** 2. ed. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1993.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard.** Cosac Naify, São Paulo, 2004.
- DELEUZE, G. O que é o ato de criação? In: GOUGAIN, Ernesto et al In: GOUGAIN, Ernesto et al (orgs). **Straub-Huillet**, São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2012
- EPSTEIN, J. **Fotogenia do Imponderável.** Tradução de Maria Irene Aparício. Arte Ciência.com, ano VII, n.14, set. 2011. Online. Disponível em: <http://www.artciencia.com/index.php/artciencia/article/view/41/131>.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 200.

6. REFERÊNCIAS FÍLMICAS

- O Som ao Redor. Direção de Kleber Mendonça Filho. Brasil, 2012. 130 min.