

A FALÁCIA DAS IMAGENS ESTÁTICAS: SOBRE COMO INDÚSTRIA CULTURAL E ARTE CONTEMPORÂNEA RELACIONAM- SE COM O MOVIMENTO DO MUNDO

THE FALLACY OF STATIC IMAGES: ON HOW
THE CULTURAL INDUSTRY AND
CONTEMPORARY ART ARE RELATED WITH THE
WORLD MOVEMENT

Icaro Ferraz Vidal Junior

Resumo: Baseados em dois fenômenos agenciados pela indústria cultural (a cobertura midiática do caso judicial decorrente do espancamento de Rodney King e a série televisiva *Lost*) postulamos a hipótese de que o movimento das imagens e do mundo comparece como obstáculo a ser transposto nas dinâmicas interpretativas instaladas sobre o terreno da produção de verdade. Na contramão desse movimento, artistas como *Ute Friederike Jürß*, *David Claerbout* e a brasileira *Rosângela Rennó* trabalham na produção do que Thomas Y. Levin (2006) chamou imagem heterocrônica, revelando a impossibilidade mesma de se pleitear o estático como categoria ontológica. Assim, defendemos que a arte, ainda que tecnicamente reproduzível, caracteriza-se pelas experiências anti-hegemônicas de tempo que propicia. Filósofos que trabalharam com as categorias de tempo e verdade, como Henri Bergson e Friedrich Nietzsche são evocados com o intuito de nos auxiliarem em nosso gesto de valoração dos valores criados dentro desses dois movimentos, às vezes separados por uma linha bastante turva.

Palavras-chave: imagem digital; tempo; movimento; indústria cultural; arte contemporânea.

Graduado em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense, mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro e bolsista da Comissão Européia/Erasmus Mundus. Atualmente desenvolve pesquisa na Universidade de Santiago de Compostela, no âmbito do programa de mestrado "Crossways in European Humanities".

Abstract: Based on two phenomena handled by cultural industry (the media coverage of the judicial case resulting from the beating of Rodney King and the television series *Lost*) we postulate the hypothesis that the movements of the images and of the world appear as an obstacle to be overcome in interpretative dynamics installed on the field of the production of truth. Conversely, artists like Ute Friederike Jürß, David Claerbout and the Brazilian Rosângela Rennó work on what Thomas Y. Levin (2006) called heterochronic image, revealing the impossibility of claiming the static as an ontological category. Thus, we argue that art, even if technically reproducible, is characterized by anti-hegemonic experiences of time it provides. Philosophers who worked with the categories of time and truth, like Henri Bergson and Friedrich Nietzsche, are evoked in order to help us in our gesture of valuation of the values created inside these two movements, sometimes separated by a very blurred line.

Key-words: digital image; time; movement; cultural industry; contemporary art.

Mas nossa imaginação, preocupada antes de tudo com a comodidade de expressão e as exigências da vida material, prefere inverter a ordem natural dos termos. Habituada a buscar seu ponto de apoio num mundo de imagens inteiramente construídas, imóveis, cuja fixidez aparente reflete sobretudo a invariabilidade de nossas necessidades inferiores, ela não consegue deixar de ver o repouso como anterior à mobilidade, de tomá-lo por ponto de referência, de instalar-se nele, e de não perceber no movimento, enfim, uma variação de distância, o espaço precedendo o movimento. (Henri Bergson)

Introdução

O que mobiliza nossos esforços neste artigo são os estreitos nexos que observamos entre atenção, tempo e imagem. Interessa-nos compreender o que o trabalho de alguns artistas contemporâneos coloca em jogo no que diz respeito ao tempo da imagem e à atenção que a fruição dessas obras pressupõe. Suspeitamos que o terreno da arte (mesmo essa arte da era da reprodutibilidade técnica, como diria Walter Benjamin) ainda é aquele sob o qual podemos encontrar formas de experimentar o tempo, tecnologicamente mediadas, que se contrapõem aos imperativos cognitivos inerentes às dinâmicas instrumentais agenciadas pelo capitalismo contemporâneo.

Apesar das tênues e moventes fronteiras entre as imagens artísticas e as da grande mídia, estamos contrapondo a experiência artística, articulada digitalmente, da composição heterocrônica (LEVIN, 2006) à tendência que, nas dinâmicas sócio-culturais contemporâneas, parece ressentir o movimento inerente às imagens, através de um regime espectral que coloca em funcionamento uma lógica aproximável da lógica do inquérito.

Esse último regime espectral não se postula como parte de um processo de interpretação e, portanto, como gesto valorativo e passível de co-existência com outras leituras; mas como um conjunto de procedimentos técnicos que tem como propósito o acesso a uma verdade monolítica disponível na imagem. Tais procedimentos acabam por revelar a fragilidade do movimento e do tempo. Como contraponto às artísticas composições digitais heterocrônicas, citaremos dois exemplos elucidativos deste segundo modo de articulação de atenção, tempo e imagem, que conectaremos à já aludida lógica do inquérito, tal como postulada por Michel Foucault (2005).

A imagem no inquérito

O primeiro caso que apresentamos, em que as imagens funcionam claramente segundo uma lógica pautada pelo inquérito, é o do espancamento de Rodney King por agentes do Departamento de Polícia de Los Angeles, registrado em um vídeo amador que circulou amplamente na grande mídia norte-americana e que se atualiza na interface do site *Youtube*, onde está disponível com quase um milhão de acessos. Este caso é emblemático da fragilidade da ideia de uma verdade imanente à imagem e da natureza necessariamente criadora de valores pressuposta nos gestos interpretativos.

O caso de King interessa-nos pelo uso que é feito do vídeo amador no interior dos julgamentos que deram um desfecho jurídico ao caso. O processo de King foi subscrito em uma proposição que dispensava as audiências preliminares com o contra-interrogatório das testemunhas, no intuito de se obter uma condenação imediata pelo grande júri. Como assinala Bill Nichols (1994), a acusação poderia tratar essas imagens como prova bruta, como uma incontestável resposta a uma questão cuidadosamente formulada e frequentemente debatida, que é: Quando a polícia está fora de controle? Resposta: Quando batem em um motorista errante com bastão de metal mais de cinquenta vezes.

Os advogados dos policiais que bateram em King construíram um quadro interpretativo no qual o vídeo aparecia não mais como evidência, mas como confirmação. Confirmação da natureza áspera e bruta do

trabalho policial. Inserir o vídeo dentro de um contexto mais amplo foi crucial para as estratégias interpretativas da defesa. Assim, a conduta de King anterior ao vídeo, o fato de que dirigia em alta velocidade, de que parecia estar entorpecido e de que era fortemente musculoso (condição física comumente associada a ex-prisioneiros) foram elementos utilizados de modo a produzir uma leitura das ações de King não mais como evasivas, mas como agressivas.

Essa leitura torna-se ainda mais crível quando se coloca em jogo uma pontuação interpretativa no interior do fluxo de uma ação contínua. Se pontuarmos os eventos em uma série de ações envolvendo duas partes, A e B, de modo que A é causa de B e partirmos do pressuposto de que há uma ação que antecede o registro em vídeo, a primeira ação exposta no vídeo – os policiais batendo em King com bastões de metal – passa à condição de efeito de uma ação anterior, operada por King. Nesse sentido, toda a ação de espancamento exposta no vídeo pôde ser derivada de uma ação primeira – o fato de King dirigir em alta velocidade, infringindo os códigos de trânsito, e aparentar estar entorpecido.

A estruturação desse quadro interpretativo está atravessada por pressupostos filosóficos que negam a continuidade do movimento no tempo como duração. Tem-se, assim, uma imagem ordenada sintagmaticamente de modo estanque. O trabalho de produção de sentido realizado pela defesa contou ainda, para além do esvaziamento do tempo presente no gesto de fragmentação do movimento contínuo, com os procedimentos de desaceleração e congelamento das imagens. Isso conferiu à insólita leitura, que previu a aplicação da força física por mandatos processuais e sem qualquer inflexão pessoal ou subjetiva por parte dos agressores, um caráter de prova científica. O trabalho de significação do vídeo se torna apagado em favor de uma suposta transparência, obtida com uma cuidadosa análise a partir da qual se substanciou um olhar mais claro acerca do que *realmente aconteceu*.

Michel Foucault (2005), em uma das cinco conferências pronunciadas no Rio de Janeiro no ano de 1973, ao demonstrar o vínculo entre os sistemas de verdade e as práticas sociais e políticas, descreveu duas formas de produzir verdade que foram colocadas em funcionamento no ocidente: o regime da prova e o regime do inquérito. Foucault remete à *Iliada* o nosso primeiro testemunho da pesquisa de verdade. Durante uma corrida de carros, que se realizava por ocasião da morte de Pátroclo, parece ocorrer uma irregularidade entre Antíloco e Menelau, de modo que Antíloco chega primeiro. Menelau contesta o resultado mas, curiosamente, o texto de Homero não apela à testemunha que estava situada precisamente na curva onde a irregularidade supostamente teria ocorrido. Nenhuma indagação é feita à testemunha. A contestação entre Antíloco e Menelau se dá da seguinte forma, nas palavras de Foucault:

depois da acusação de Menelau - “tu cometeste uma irregularidade” - e da defesa de Antíloco - “eu não cometi irregularidade” - Menelau lança um desafio: “Põe tua mão direita na testa do teu cavalo; segura com a mão esquerda teu chicote e jura diante de Zeus que não cometeste irregularidade”. Nesse momento, Antíloco, diante deste desafio que é uma prova (*épreuve*), renuncia à prova, renuncia a jurar e reconhece assim que cometeu irregularidade (FOUCAULT, 2005, p. 32).

A esse regime de produção de verdade, Michel Foucault contrapõe o regime do inquérito, que localiza em *Édipo*, de Sófocles, e que funciona segundo uma lei que o filósofo chama lei das metades. É através de metades que se encaixam e se ajustam que se acessa a verdade em *Édipo*. Da rica leitura de Foucault da tragédia de Sófocles retomamos apenas um fragmento, para explicitar como este regime de produção de verdade opera no caso Rodney King e em nosso próximo exemplo.

Édipo manda consultar o rei de Delfos, o rei Apolo. A resposta de Apolo, quando a examinamos em detalhe, é dada em duas partes. Apolo começa por dizer: “O país está atingido por uma conspiração”. A essa primeira resposta falta, de certa forma, uma metade: há uma conspiração, mas quem conspirou, ou o que conspirou? Portanto, há necessidade de se fazer uma segunda pergunta e Édipo força Creonte a dar a segunda resposta, perguntando a que é devida a conspiração. A segunda metade aparece: o que causou a conspiração foi um assassinato. Mas quem diz assassinato diz duas coisas. Diz quem foi assassinado e o assassino. Pergunta-se a Apolo: “quem foi assassinado?” A resposta é: Laio, o antigo rei. Pergunta-se: “quem assassinou?” Nesse momento o rei Apolo se recusa a responder e, como diz Édipo, não se pode forçar a vontade dos deuses. Fica, portanto, faltando uma metade. À conspiração correspondia a metade do assassinato. Ao assassinato correspondia a primeira metade: “Quem foi assassinado”. Mas falta a segunda metade: o nome do assassino (*ibid.*, p. 34).

É Tirésias – o duplo mortal de Apolo, o divino adivinho, cego, ao passo que Apolo é o deus do Sol – que se vai interrogar. E Tirésias dirá a Édipo: “Prometeste banir aquele que tivesse matado; ordeno que cumpras teu voto e expulses a ti mesmo”. Essa forma de produzir verdade através de metades que se acoplam, que é a principal novidade inaugurada pelo inquérito, atravessa o caso Rodney King, bem como praticamente todo o sistema jurídico ocidental. O vídeo, conforme Bill Nichols ressaltou, poderia ter sido utilizado como prova do espancamento de King e, neste sentido, seria dotado de uma certa autonomia. Bastaria ver o vídeo e

estariamos de acordo quanto a natureza brutal e inaceitável do gesto da polícia de Los Angeles. Mas diferentemente do uso como prova, o vídeo serviu como elemento complementar de um quadro interpretativo mais amplo. Tendo sido, ele mesmo, completado por uma leitura insidiosa, empreendida por um olhar técnico, ele também atravessado pela lógica do inquérito.

O compromisso claramente manifesto na instância jurídica com o “realmente ocorrido”, certamente conectado à lógica do inquérito, não se resume aos tribunais e é uma questão central nas relações que se estabelecem entre espectador e imagem. Nosso outro exemplo é menos marcadamente judicial, mas igualmente articulador do gesto de esvaziamento do tempo da imagem, gesto que estamos pleiteando como um dos vetores constituintes do estatuto do espectador contemporâneo e como um dos principais procedimentos de complementação demandado pela “lei das metades”, articulada no interior da lógica do inquérito.

Este gesto vai, na sequência, desvelar a potência estético-política de algumas obras de arte contemporâneas, que se apropriam dos tênues limiares entre a imagem fixa e em movimento na produção de uma poética que parece pleitear a impossibilidade mesma do imóvel. Nosso segundo exemplo emblematiza uma capilarização da produção monológica de verdades ancoradas em imagens: trata-se da espetatorialidade fanática da série de televisão *Lost* tal como nos é possível acessar através de fóruns e comunidades on-line de discussão da série.

Lost, cujo argumento central consiste em um acidente aéreo com sobreviventes que passam a viver socialmente em uma misteriosa ilha, constitui-se, no âmbito narrativo, por uma pluralidade de pontos de vista (referentes a cada sobrevivente), que são apresentados através de variáveis e consecutivos protagonismos episódio-a-episódio, que articulam um regime temporal descontínuo, programado pelos fatos ocorridos na ilha após o acidente, intercalados, até um determinado nível da trama, com *flashbacks* que remetem à memória dos sobreviventes e, a partir de um momento mais avançado, com *flashforwards* dos desdobramentos da experiência limite da ilha na vida de cada personagem.

Em termos de linguagem, *Lost* pode ser definido como uma forma híbrida que se delinea adotando como principal vetor uma gramática clássica de matriz griffithiana, mas inserindo planos mais longos, profundos e instáveis. Essa hibridação concilia os imperativos comerciais televisivos com uma captura estratégica de dispositivos forjados, em outro momento histórico, comprometidos com a ruína da verdade falaciosa – descontínua no tempo e fragmentada no espaço – do cinema clássico.

É esse jogo que parece colocar em movimento os mistérios que mobilizam os fãs de *Lost*. A presença de imagens cuja opacidade ou excesso de estímulos impedem a apreensão total dos elementos postos em

cena, culminam não naquela abertura que Bazin (2005) vislumbrou no cinema de Orson Welles, cuja meta, segundo o próprio Welles, era mais apresentar um problema do que sua solução. *Lost* encena uma sucessão de problemas que, talvez por conta de um pacto diferenciado de espectadorialidade, adquirem sentido mediante um esforço exterior à imagem para sua solução (essa exterioridade deve ser buscada no ambiente hipertextual *por excelência* da web). Essas imagens funcionam complementadas por outros textos, que cabem aos fãs descobrir. O ambiente transmidiático de desenvolvimento da narrativa torna-se central neste contexto.

Nesse esforço de acesso à verdade da trama, a duração da imagem curiosamente comparece como obstáculo a ser superado e os fãs não hesitam em desacelerar sequências e congelar quadros. O site *Lost in Lost* apresenta uma estrutura bastante eloquente acerca desse procedimento. São comuns as postagens que apresentam um vídeo seguido de alguns de seus *frames*, com o *time-code* devidamente anotado e comentários sobre dados que mereçam observação, despertem curiosidade, sirvam à leitura de algum dos famosos mistérios ou simplesmente que revelem a dimensão ilusória daquela imagem percebida em sua duração originária, como no caso de certas mensagens subliminares, como a que é revelada no seguinte *post*:

Respectivamente ao 1m33s e aos 2m24s de clipe, os frames acima surgem no melhor estilo 'mensagem subliminar'. O que é a Ajira Airways? Uma nova companhia aérea em "Lost"? E de origem oriental, evidentemente. Não podemos ignorar o sol - uma pista de que a companhia é de Sun? Pode ser! No Google, não há ocorrência para o termo... ainda. Mistério!¹

<http://colunas.tv.globo.com/lostinlost/2008/11/21/novo-promo-clipe-da-quinta-temporada-de-lost/> acessado em 30 de julho de 2009.

Essa estrutura que traz a série tal como transmitida ou vídeos feitos por fãs, seguidos dos *frames* que, isoladamente, re-significam o encadeamento de imagens, é bastante recorrente. Um outro site de fãs, chamado *Teorias Lost*, cujo slogan é "Facilitando sua

vida!”, acrescenta a esse dispositivo, a transcrição dos diálogos do episódio, que passam a ser lidos à luz da análise técnica das imagens fixas.

Esse procedimento, operado tanto pelos espectadores de *Lost* quanto pela defesa no caso Rodney King nos remete à defesa que Roland Barthes (1990) faz do fotograma como lugar onde devemos buscar o que ele chama de “terceiro sentido”, aquele sentido que “é demais, que se apresenta como um suplemento que minha inteligência não consegue absorver bem, simultaneamente teimoso e fugidio, (...) o sentido obtuso” (ibid., p. 48). Para Barthes, a permanência no nível da linguagem articulada, ou seja, o apego do leitor da imagem a seu próprio texto inviabiliza a aparição desse sentido obtuso. Dito isto, o teórico francês situa o sentido obtuso fora da linguagem articulada, mas no interior da interlocução. Evocamos o texto de Barthes com duas possibilidades de desdobrá-lo: a primeira consiste em assumir seus pressupostos para investigar em que sentido as imagens do espancamento de Rodney King e de *Lost* possibilitam ou não a emergência do sentido obtuso, a outra consiste em colocar em xeque a ideia mesma de movimento em Barthes e a valoração do fotograma como lugar do filmico no filme.

Se pensamos o conceito de *sentido obtuso* sem nos determos no fotograma como meio de acessá-lo, tal como postulou o autor francês, afastamos facilmente a hipótese de que a relação de imobilização com as imagens nos casos Rodney King e *Lost* estaria a serviço do sentido obtuso. Segundo Barthes,

o sentido obtuso é a própria contranarrativa; disseminado, reversível, preso à sua própria duração, pode apenas inaugurar outro corte, diferente daquele dos planos, sequências e sintagmas (técnicos ou narrativos): um corte desconhecido, antilógico e, no entanto, “verdadeiro” (ibid., p. 56)

Tanto nas imagens do espancamento de Rodney King quanto em *Lost* a imagem pausada sofre esta ação para uma mais eficaz subscrição pela linguagem articulada, o que já inviabilizaria, dentro da lógica de Roland Barthes, o sentido obtuso. Nessa direção, a imagem estática não se coloca a serviço de uma contranarrativa e sim da narratividade monolítica que esses produções articulam. Os quadros fixos passam a funcionar como sintagmas.

A leitura do fotograma pode ser instantânea e vertical, além de liberta de uma temporalidade que Barthes define como lógica e operatória. Cabe indagar, em que medida o tempo de que fala Barthes, não é aquele tempo rebatido sobre o espaço que Bergson já tinha antevisto e criticado argutamente, limpando o seu conceito de tempo do ranço herdado de uma longa tradição filosófica que não contemplou a dimensão propriamente

temporal, o caráter de puro escoar e mudança incessante inerente ao tempo. Barthes pleiteia a “rodagem” do filme, seu movimento, como uma imposição técnica. Neste ponto, nos afastamos, pleiteando o movimento como primeiro e originário e sua imobilização como gesto reativo.

Mas o que importa para a formulação de nossa hipótese é que a atividade do espectador parece estar passando por um processo de especialização. A relação investigativa com as imagens, que os meios críticos e acadêmicos já conhecem de longa data parece estar se “democratizando”. A questão que se coloca, então, é: essa maneira de se relacionar com as imagens se coloca a serviço de que projetos?

Se os múltiplos métodos de análise filmica, empreendidos por críticos e acadêmicos, dentre os quais inserimos Roland Barthes, engajaram-se no desvelamento das costuras subjacentes a modos hegemônicos ou contra hegemônicos de olhar, para a elaboração de uma crítica ou de uma sistematização da produção de imagens críticas, ambos os movimentos são reveladores de uma relação de suspeita com a imagem. *Lost* incorpora essa suspeição na própria produção da imagem, de modo que desloca a análise minuciosa da imagem do compromisso com sua desnaturalização e com a revelação de seu caráter construído, para dentro dos jogos narrativos que coloca em funcionamento.

Assim, *Lost*, enquanto emblema de uma nova ficção audiovisual, seriada e multiplataforma, que funciona nos limites dos jogos de realidade virtual, parece operar uma nova pedagogia do olhar. A novidade deste modo de ver é a prescrição da atividade inventiva do espectador pela própria produção audiovisual. Sua manifestação, de caráter biopolítico, se dá pela subscrição do regime espectral a demandas atencionais compatíveis com as demandas de outros âmbitos da vida social. Assim, a negação, sob a etiqueta patológica do Transtorno de Déficit da Atenção e Hiperatividade, das modulações subjetivas que não se adequam às demandas sociais por uma atenção capaz de transitar entre uma vasta gama de elementos distratores em um tempo cada vez mais fugaz, tem sua imagem invertida na realização da atenção total do espectador de *Lost*, que dispõe de dispositivos eficazes para controlar o acelerado regime temporal que vigora contemporaneamente.

O heterocrônico e a ruína de um mundo estável

Um curioso paradoxo tangencia as imagens midiáticas de que falamos até aqui. Ao mesmo tempo em que essas imagens estão inseridas em uma temporalidade fugaz, que repercute tanto em seu ritmo quanto em sua descartabilidade, a dimensão propriamente temporal da imagem não é

contemplada pelo estatuto do espectador contemporâneo, tal como aqui pleiteamos. Parece que se realiza um procedimento que, em *Matéria e memória* (1999), Bergson já havia postulado como um equívoco, que é a transposição para a esfera especulativa do procedimento de espacialização do tempo. Tal procedimento tem raízes profundas no pensamento ocidental e tem sua talvez melhor sistematização nos conhecidos paradoxos de Zenão, que confundem o movimento, que inexistente fora do tempo, com sua trajetória, que é espacialização *por excelência*.

Para Bergson, com a finalidade de agir no mundo, rebatemos o tempo sobre o espaço e fixamos o universo, que é puro fluxo de imagens, em imagens de contornos definidos, sobre as quais podemos agir. Nossa suspeita, conforme já explicitamos, é que hoje, este procedimento que Bergson sagazmente percebeu como solo compartilhado por idealistas subjetivistas e realistas materialistas, se atualiza em novas práticas. O problema não se situa na supremacia conferida ao espaço no âmbito da ação, que consiste sem dúvida em uma ilusão operatória, mas no gesto espacializante deslocado para o interior de um sistema especulativo, que pleiteia uma ontologia que não contempla a realidade temporal.

Na contramão desse movimento, mais próximos da temporalidade bergsoniana da duração, alguns artistas contemporâneos vêm trabalhando com a imagem digital no sentido de abalar decisivamente a crença no imobilismo ontológico suposto nas mídias analógicas. A fim de evidenciar a arte como território de produção de temporalidades estranhas ao âmbito meramente instrumental faremos um breve percurso por alguns trabalhos, elencados por compartilharem a característica de colocarem em xeque a estabilidade das mídias e, em um gesto expansivo, podemos dizer que do mundo também.

Thomas Y. Levin (2006) recupera dois termos-chave de Gotthold Ephraim Lessing da teoria estética do século XVIII, *Nacheinander* ou *Aufeinanderfolgende* (o sequencial) e o *Nebeneinander* (o lado a lado ou adjacente), para ler a instalação de vídeo de três telas de Ute Friederike Jürß, intitulada *Você nunca conhece a estória toda* (2000). Para Lessing esses dois termos articulam duas lógicas estéticas diferentes: no sequencial, “a ação é visível e progressiva, suas diferentes partes ocorrendo uma após a outra [*nacheinander*] em uma seqüência de tempo”, no adjacente, “a ação é visível e estacionária, suas diferentes partes se desenvolvendo em co-existência [*nebeneinander*] no espaço” (Arnheim, 1957, pp. 199-230, apud Levin; 2006, p. 198). O nosso atual momento histórico-midiático transicional, marcado pelo advento da imagem digital em movimento, caracteriza-se pelo colapso dessas duas categorias opostas, que são efetivamente sinônimas de narrativa e imagem.

Segundo Levin, o trio de projeções silenciosas de Jürß prende a atenção do espectador não em função de qualquer movimento, mas em

função de uma estranha estabilidade. Embora remetam a instantâneos de um fotojornalismo excitante, as imagens projetadas adotam como matriz a longa tradição do *tableau vivant*, que ressoa tanto das encenações apresentadas nos quadros de Goya e Rembrandt quanto de *Passion* (1982), de Godard. Trata-se, aparentemente, de encenações teatrais de fotografias de notícias. Tais imagens não apenas não contêm a 'estória completa' a que o título do trabalho faz alusão, como não exibem a parte das estórias das quais seriam um traço.

O conhecido recurso de encenação teatral não se realiza na instalação de Jürß, uma vez que as capacidades videográficas de registro do movimento, que poderiam dinamizar narrativamente o instantâneo, são colocadas a serviço de uma opção diferenciada de ritmo advinda da estase do *tableau vivant* mediada pelo vídeo. Segundo Levin,

Esta comparativa *falta* de movimento surge tão-somente da importante diferença dos respectivos intertextos de mídia: porque diferente do que ocorre com a imagem pictórica e escultórica, o instantâneo de notícias é um instantâneo de imagem de tempo congelado *devido a suas próprias condições de produção*, sua invocação iconográfica por um *tableau vivant* seria uma teatralização de um instante que era antes parte de um contínuo temporal que em si já implica *em e através de sua estase* (ibid., p. 199)

Assim, uma tensão é inaugurada pela possibilidade técnica do vídeo de registro do movimento e essa estabilidade encenada por meio do *tableau vivant*. Essa tensão é potencializada pela inevitabilidade de sutis movimentos dos corpos imóveis colocados em cena por longos períodos. O piscar de olhos remete, de modo talvez não intencional, a *La Jétée* (1962), de Chris Marker, filme cuja estruturação está baseada numa sucessão de imagens fixas encadeada narrativamente e abalada decisivamente por um curto plano que revela não uma ação extravagante mas um piscar de olhos.

A piscadela, tanto em Marker quanto em Jürß, pode apontar para outra possibilidade de pensar o tempo. Friedrich Nietzsche (2003), em uma de suas *Considerações intempestivas ou extemporâneas*, evoca a imagem de animais pastando em um campo para falar em um modo diverso do humano de habitar o tempo. Ligados ao prazer ou desprazer do instante presente, tais animais despertam em nós, humanos, segundo o filósofo, uma certa inveja. Assim, Nietzsche pensa o esquecimento, essa coincidência com o presente imediato, suspensão de passado e de futuro, como condição de felicidade e jovialidade.

Maria Cristina Franco Ferraz (2002), ao comentar o instigante texto de Nietzsche, destaca que na língua alemã, a palavra “instante” não é dita por alusão à categoria abstrata de tempo, mas em conexão com o corpo, aludindo à temporalidade imediata e intermitente de que olhos e visão são dotados. *Augenblick*, termo que consta no texto de Nietzsche, é composto pelas palavras *Augen*, olhos, e *Blick*, olhadela, breve lançar de olhos. Segundo Ferraz,

Augenblick (...) corresponderia à interpretação humana talvez mais aproximável do estar-aí animal; seria uma espécie de metáfora de cunho antropomórfico que apontaria para uma temporalidade que o homem sabe lhe escapar. Curiosamente, essa temporalidade mais “animal” que “humana” inscreve-se sobre a superfície do corpo, associando-se à mobilidade de órgãos – os olhos – aptos a se abrirem com a mesma imediatez com que se fecham. De todo modo, a própria metáfora que a palavra guarda nos afasta radicalmente da introspecção, do regime de interioridade, próprio ao “humano”, indicando um horizonte de inumanidade, simultaneamente pressentido e perdido pelo homem (FERRAZ, 2002, p. 58).

Desse modo, os trabalhos de Jürß e Marker colocam em jogo um regime temporal que agencia duas temporalidades distintas e tem por efeito lançar luz sobre o “entre” imagem e espectador. O tempo da imagem e o tempo da percepção encarnada se alimentam mutuamente, o que produz um “desconforto” no olhar no tempo da duração, já que é apenas *no tempo* que a constituição heterocrônica da video-instalação de Jürß e a composição heterogênea do filme de Marker se dão a ver.

Mas Jürß coloca em xeque ainda qualquer suposta homogeneidade do tempo da imagem. Ao percebermos que todas as figuras humanas presentes na instalação são, na verdade, a mesma pessoa, tomamos consciência de que o que aparece como visualmente adjacente e simultâneo é, na realidade, resultado de uma série de tomadas consecutivas no tempo e apenas posteriormente integradas em uma mesma imagem. Daí sua heterocronia.

Outro artista que lança mão da heterocronia propiciada pelo caráter modular das novas mídias (MANOVICH, 2001) é o video-artista belga David Claerbout. Na video-instalação de 1997, intitulada *Ruurlo Bocurloschweg, 1910* por alusão ao local e ao ano de produção da fotografia que serve de base para a projeção, Claerbout abala a crença na estabilidade do fotográfico pela animação digital de um único elemento presente na imagem, mantendo os demais em sua “estabilidade” originária, derivada do fotográfico.

A fotografia da paisagem holandesa, tirada no começo do século XX, é composta por um moinho no canto esquerdo, algumas figuras humanas à frente, algumas construções ao fundo e uma grande árvore que ocupa quase totalmente o quadro. O elemento animado nesta fotografia é a árvore. Assim, diante das figuras humanas e do moinho (figura emblemática do movimento) estáveis na composição de Claerbout, apenas as folhas da árvore se movimentam sutilmente. Diante dessa obra, cabem questões acerca da natureza dessa imagem: Uma fotografia que, na intersecção com a duração de nosso corpo, parece movimentar-se? Um vídeo?

Curiosamente, o que denuncia o movimento aqui também é um elemento que escapa à temporalidade humana: uma árvore. Esse aspecto da obra de Claerbout nos permite ler o movimento de esvaziamento da duração do tempo como tipicamente humano. Historicamente, no entanto, a duração do corpo humano foi restituída através de uma série de elementos que foram ricamente mapeados pelo historiador da arte Jonathan Crary (1992).

Crary elege dois dispositivos ópticos para falar sobre dois momentos históricos que se diferenciam, sobretudo pelo ingresso do corpo nos processos perceptivos e epistemológicos. O primeiro dispositivo, paradigmático do tipo de observador que vigorou nos séculos XVII e XVIII é o dispositivo da câmera escura que, baseado numa física dos raios luminosos, pressupunha uma relação de transparência entre a realidade do mundo exterior e o mundo percebido pelo homem. Esse dispositivo operava segundo uma lógica de simultaneidade entre a realidade e sua apreensão pelo homem. O mundo fora da câmera guardava uma relação não problemática com sua projeção no interior da câmera. Tal simultaneidade é profundamente abalada, segundo Crary, com a *Teoria das cores* (1810), de Goethe, obra onde este propõe que se cubra o orifício da câmera sem que se deixe de olhar para o lado onde a projeção das imagens do mundo exterior se localizavam.

Diante dessa experiência, Goethe observa que apesar do fechamento da abertura da câmera, o observador continua a ver circunvoluções dinâmicas e coloridas sem qualquer referente exterior à câmera. Tais imagens, provenientes da memória retiniana do observador fez ruir a crença na simultaneidade pressuposta no regime óptico e epistemológico da câmera escura e inaugurou, dentro dos marcos pleiteados por Crary, o regime estereoscópico de visão e conhecimento.

Esse segundo regime, que tem o estereoscópio como dispositivo paradigmático, passou a vigorar a partir das primeiras décadas do século XIX, e colocou em funcionamento um modo de ver, perceber e conhecer o mundo que, diferentemente do modelo anterior, da câmera escura, considerava a opacidade e contingência corporais para postular a impossibilidade de um acesso não mediado pelo corpo e por sua duração a uma realidade exterior autônoma e não problemática.

A série *Frutos estranhos*, da brasileira Rosangela Rennó produz uma temporalidade semelhante a da já citada video-instalação de David Claerbout mas, um pouco mais sutil, coloca em dúvida não apenas a natureza da imagem mas também a natureza da relação de um observador encarnado com uma imagem que é difícil de situar tanto no terreno do vídeo, por sua aparente estabilidade, quanto no da fotografia, por seu incômodo movimento.

Essa série de trabalhos de Rennó consiste em um conjunto de fotografias que, com um ar *vintage* como a de Claerbout, são animadas digitalmente, passando a ter um movimento bastante lento e sutil. Desse modo, a crença no instantâneo estático fotográfico que se manifesta no primeiro contato com a obra vai sendo confrontada pela duração da experiência perceptiva, mediante esse estranho movimento que parece poder derivar tanto de uma intervenção da artista na imagem, quanto de um possível cansaço de nossa visão.

Considerações finais

Apesar das inúmeras adversativas que podem ser lançadas na direção de nossa estruturação binária das relações entre arte e indústria cultural, parece-nos crucial nuançar que essa diferenciação não tem por objetivo simplesmente estabelecer uma hierarquia de valores na qual os produtos massivamente consumidos da indústria cultural são tratados como intrinsecamente “maus”. Supondo o *movimento* como primeiro e sua imobilização como instrumentalmente orientada, interessa-nos apontar para um horizonte em que a subscrição do tempo pelo espaço e as ressonâncias estético-políticas deste gesto não se efetivem.

À luz do pensamento de Bergson, parece possível dizer que as imagens de Rennó, Claerbout e Jürß ultrapassam alguns aspectos que legitimam um certo ceticismo da crítica com relação à arte contemporânea, sobretudo às artes digitais. Parece-nos que estes trabalhos de arte ultrapassam a recorrente auto-tematização da arte digital – essa colocação sob suspeita da imagem técnica – e se colocam na sequência da potente e *perigosa* perspectiva que desvelou as complexas repercussões das relações entre tempo e imagem em nossa liberdade.

Referências

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BAZIN, André. *Orson Welles*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

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

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press, 1992.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. *Nove variações sobre temas nietzschianos*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2005.

LEVIN, Thomas Y.. "O terremoto da representação: composição digital e a estética tensa de imagem heterocrônica". In: FATORELLI, Antonio e BRUNO, Fernanda. *Limiares da imagem: Tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press, 2001.

NICHOLS, Bill. *Blurred boundaries: questions of meaning in contemporary culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

NIETZSCHE, Friedrich. *Segunda consideração intempestiva: Da utilidade e desvantagem da história para a vida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.