

Ludimilla Carvalho

Universidade Federal de Pernambuco
Brasil

Contemporary image: processual, noisy and hybrid

Contemporary photography has hybrid methods and is aesthetically noisy. Due to analog and digital medium exploration against “apparatus program” (Flusser, 2011), many artists contribute to confirm the processual vertent of image that pressures important paradigms of photography, as instantaneous, indexability, trusting error and noise as topics to the develop an aesthetics that values the glitch, the time duration, and traces of materiality from used technologies.

Keywords

Image, hybridism, noise, aesthetic

Imagem contemporânea: processual, ruidosa e híbrida

A fotografia contemporânea é híbrida em seus métodos e ruidosa em sua estética. A partir da exploração de meios analógicos e digitais, contra o “programa” dos “aparelhos” (Flusser, 2011), diversos artistas estão contribuindo para consolidar uma vertente processual da imagem que tensiona paradigmas caros ao fotográfico como o instantâneo, a indexabilidade, apostando no erro e no ruído como temas para o desenvolvimento de uma estética que valoriza falhas, durações temporais, e os rastros da materialidade das tecnologias utilizadas.

Palavras-chave

Imagem, hibridismo, ruído, estética

Imagem numérica, algoritmos e mesmice

Quando as tecnologias digitais emergem e passam a integrar o conjunto de aparatos utilizados no campo da arte, sobretudo a partir dos anos 1980, muitas expectativas e promessas de renovação estética surgem. Alguns pesquisadores e também artistas ligados às questões que tangem à imagem no contexto de consolidação das “novas mídias” (Manovich, 2001), entre os quais podemos citar Couchot (2003), Ritchin (2008), Manovich (2001), celebraram as novas potencialidades trazidas pelo computador. O paradigma numérico trouxe a simulação, o remix como estratégia de autoria, o compartilhamento, a manipulação via software, a verve multimídia, a virtualidade, o automatismo dos algoritmos, entre outras possibilidades. Paralelamente, as tecnologias da imagem fotoquímica, foram dadas como mortas, posto que a partir daquele momento, parecia que todo um horizonte criativo se abria com as imagens de síntese, a interatividade modificando a relação entre espectador, dispositivo e a imagem que deixava de ser uma materialidade para se tornar uma efemeridade na tela, um evento acoplado ao aparato que lhe dava corpo, um modo de existência dependente da relação com o sujeito (Maciel, 2009).

Após os primeiros anos de euforia, percebeu-se que em alguns casos o que se executava no seio da cultura digital, sobretudo no âmbito da fotografia, não demonstrava exatamente a consolidação de novos parâmetros estéticos, mas operações que remetiam ainda às “teses essencialistas” (Fatorelli, 2017) do fotográfico. Conforme Manovich (1995) a imagem digital por vezes cai num paradoxo que é aperfeiçoar o realismo, o mimetismo, a representação, através de uma aparência “muito limpa, muito perfeita”, embora disponha também de uma série de atributos que a sujeita a vários rocedimentos criativos; há casos em que mesmo a manipulação como estratégia artística é feita sem deixar rastros aparentes ao olho do observador, como por exemplo, nas imagens de Andreas Gursky (2016 - figura 1). Suas fotos juntam diferentes registros que parecem capturados de um só clique, por uma supercâmera, embora sejam fruto de uma montagem bastante discreta que cria paisagens inexistentes. Aqui percebemos exatamente o paradoxo a que se refere o pesquisador russo, pois embora alterada, a fotografia de Gursky, alinha-se de certa maneira à lógica de um “traço

do real” (Dubois, 2012), pois mesmo manipulada, ela se inscreve numa tradição realista.



Figura 1 — Amazon (Andreas Gursky, 2016)²

Valle (2012) detecta o momento em que mesmo de posse de câmeras digitais, fotógrafos utilizavam-nas tendo como referência parâmetros de equipamentos analógicos, o que a pesquisadora denominou de “fotógrafos migrantes”, pois que ainda não percebiam como tirar partido das especificidades de seus equipamentos. Baio (2016) assinala um fenômeno paralelo que talvez influenciasse tais comportamentos: o fato de as câmeras digitais emularem as analógicas em seus aspectos físicos, quando internamente, o sistema que produz a imagem é totalmente diverso (correspondendo a uma episteme ligada às sociedades conectadas em rede, ao universo da comunicação fluída e dos processos governados pelo computador). Lembremos que a fotografia clássica, de base fotoquímica, emerge num contexto industrial, e nasce do casamento entre a racionalidade científica e o anseio de registro da vida em uma sociedade que se desenvolvia à base de uma urbanização frenética - assim como ocorreu com o cinema e a pintura daquela época, que fortemente passaram a representar cenas cotidianas.

Imagem digital: remediação de estéticas

Uma questão que emerge quando colocamos a imagem digital sob um prisma estético, é entender que os sistemas computadorizados por uma característica de “remediação” (Grusin & Bolter, 2000)³ são articulações entre propriedades de meios anteriores e novas potências agregadas. Se pensarmos que os dispositivos digitais de imagem são operados por softwares, e que estes articulam parâmetros tomados de empréstimo de mídias físicas como o papel, a fotografia, o desenho, e acrescentam-nos às suas próprias características, originando artefatos com identidades específicas (Manovich, 2013), é possível entender que os meios digitais estão próximos das mídias físicas e mecânicas (apesar dos argumentos contrários):

“(…) visualmente, as mídias de computador parecem muito com outras mídias, mas elas agora funcionam de maneira diferente. Por exemplo, consideremos a fotografia digital, que frequentemente imita a aparência da fotografia tradicional. Para Bolter e Grusin, esse é um exemplo de como a mídia digital “remedia” suas antecessoras. (...) Se uma foto digital é transformada num objeto físico - ilustração numa revista, um poster numa parede, uma impressão numa camiseta - ela funciona da mesma maneira que sua antecessora (...) Mas se deixamos a mesma foto no seu habitat do computador - que pode ser um laptop, sistema de armazenamento em nuvem, qualquer dispositivo computadorizado que permite ao usuário editar sua foto e movê-la para outros dispositivos e na internet - ela pode funcionar de maneiras que, na minha visão, tornam radicalmente diversa a sua equivalente

¹ Disponível em: <https://www.andreasgursky.com/en/works/2016/amazon>. Acesso em: 01/11/2019.

² Para os autores a remediação é a representação de um meio em outro, uma forma pela qual percebemos a presença de determinada tecnologia em outra. A aplicação de filtros para o efeito preto e branco em imagens digitais pode ser considerado um exemplo de remediação, pois que as câmeras digitais não são capazes de fotografar em preto e branco. Ou seja, há uma presença de características do negativo no software.

³ Para os autores a remediação é a representação de um meio em outro, uma forma pela qual percebemos a presença de determinada tecnologia em outra. A aplicação de filtros para o efeito preto e branco em imagens digitais pode ser considerado um exemplo de remediação, pois que as câmeras digitais não são capazes de fotografar em preto e branco. Ou seja, há uma presença de características do negativo no software.

tradicional. Para colocar de outra forma, podemos dizer que a fotografia digital oferece a seus usuários muitas “possibilidades” que sua antecessora não-digital não oferece. Por exemplo, ela pode ser rapidamente modificada de inúmeras formas e combinada com outras imagens”⁴ (Manovich, 2013, pp. 61-62)



Figura 2 — Imagem do coletivo Basetrack (Balasz Gardi, 2010)⁵

Notemos que o pesquisador russo (cujo texto aqui citado situa-se na vertente dos estudos do software), faz uma reflexão fortemente técnica acerca da natureza dual do software, e por extensão dos produtos da cultura digital, mas não deixa de salientar que se atentarmos para o aspecto estético, a fotografia digital remete à analógica. Esse é um fenômeno que podemos identificar no uso de aplicativos que acrescentam efeitos visuais tomados de empréstimo de tecnologias analógicas ou eletrônicas, estranhas ao paradigma numérico. Um exemplo bastante interessante é o projeto desenvolvido pelo coletivo Basetrack (2010 - figura 2), que utilizou um app para dar às imagens a aparência das fotografias feitas com câmeras

⁴ Tradução livre de: “(...) visually, computational media may closely mimic other media, these media now function in different ways. For instance, consider digital photography, which often imitates traditional photography in appearance. For Bolter and Grusin, this is an example of how digital media ‘remediates’ its predecessors. (...) If a digital photograph is turned into a physical object in the world—an illustration in a magazine, a poster on the wall, a print on a t-shirt—it functions in the same ways as its predecessor (...) But if we leave the same photograph inside its native computer environment—which may be a laptop, a network storage system, or any computer-enabled media device such as a cell phone which allows its user to edit this photograph and move it to other devices and the Internet—it can function in ways which, in my view, make it radically different from its traditional equivalent. To use a different term, we can say that a digital photograph offers its users many “affordances” that its non-digital predecessor did not. For example, a digital photograph can be quickly modified in numerous ways and equally quickly combined with other images (...)”.

⁵ Reprodução do blog Lens. Disponível em: https://lens.blogs.nytimes.com/2010/12/21/covering-marines-at-war-through-facebook/?_r=0. Acesso em 02/11/19.

Polaroid. As fotos foram tiradas com Iphones.

Os fotógrafos do coletivo Balasz Gardi, Teru Kuwayama, Rita Leistner, Omar Mullick e Tivadar Domaniczky – produziram essas imagens numa cobertura da guerra no Afeganistão, e utilizaram-nas para que os soldados em missão no país pudessem se comunicar com seus parentes nos Estados Unidos. Eles justificam a escolha pelo iPhone como equipamento fotográfico pela praticidade - registrar e enviar rapidamente o material, além de não sofrer com as intempéries do lugar (poeira especialmente), mas não esclarecem o motivo da referência visual às polaroids.

“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 e 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)⁶

Pelo exposto, a escolha da estética das imagens parece se dar mais pela disponibilidade oferecida pelo equipamento - a capacidade do software de simular mídias anteriores. Ao mesmo tempo, embora o Hipstamatic reproduza visualmente uma polaroid, há algo de estranho nas imagens, que “muito limpas” (Manovich, 1995) revelam sua natureza artificial.

Talvez, a ideia do Basetrack fosse referir essa condição de instantaneidade para imagens destinadas ao compartilhamento e acesso imediato na internet (utilizou-se no projeto o Facebook, Twitter e um site), utilizando para tal o capital simbólico da estética polaroid que transmite ainda noções como intimidade, despojamento, um certo estilo cool; características também presentes nos filtros disponíveis no Instagram:

“(...) a cultura da fotografia instantânea se firma não somente nas assimilações operacionais da fotografia digital, mas também se adapta a esta. 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. O próprio nome Instagram apela ao conceito da imagem instantânea produzida com simplicidade e ao sabor do acaso”. (Silva Junior, online, 2017)

Conforme Fatorelli (2017), ao investir num viés “representativo” paradigmático do rastro indicial e do instantâneo temporal, a fotografia digital por vezes reafirma modelos estéticos conservadores que recusam as investigações dos meios e materiais, os hibridismos entre cinema, fotografia e pintura, os movimentos de oscilação temporal que articulam os estatutos fixo e móvel da ima-

⁶ 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 10/05/2019.

gem, o desvanecer da figuração, entre outras operações responsáveis por visualidades plurais do campo. O mesmo autor conclui que ao resumir-se à manipulação/alteiração de registros pré-existentes frutos da relação entre signo e referente, o digital não cria uma nova modalidade de imagem, fazendo-se signatário da mesma lógica vinculada ao modo analógico, características encontradas nos trabalhos de Gursky e do coletivo Basetrack aqui citados.

Desprogramação e mídias obsoletas

A partir desses breves exemplos, podemos compreender que ao mesmo tempo em que a imagem numérica é um campo aberto a investigações, com experiências ímpares (lembramos de filmes interativos, da tecnologia 3D, das instalações interativas, da maleabilidade da imagem que ganha movimento e efeitos gráficos), ela pode remeter a usos e modelos formais já disseminados na imagem fotoquímica, frustrando os anseios revolucionários em que alguns críticos e teóricos apostaram. Por outro lado, há diversos artistas que se dedicam com especial atenção a técnicas, materiais e procedimentos de elaboração da imagem, baseados em metodologias consideradas ultrapassadas (por pertencerem ao universo do analógico), entre os quais podemos citar rapidamente Rosângela Rennó, Cássio Vasconcellos, Luiz Alberto Guimarães, Dirceu Maués.

No momento de um questionamento a respeito dos reais ganhos do ponto de vista estético frente à emergência do numérico, algumas questões podem ser levantadas; a primeira delas diz respeito à ideia de superação das tecnologias anteriores, numa visão que se aproxima de um determinismo tecnológico que procura cegamente no surgimento de uma nova mídia a chave criativa de estéticas singulares. Nessa tônica, as tecnologias mecânicas e eletrônicas – a imagem fotoquímica, o vídeo, o filme em película – são colocadas sob a rubrica de “obsoletas”, ficando sua utilização aparentemente restrita ao interesse de alguns artistas e saudosistas. Ao mesmo tempo, essa “sobrevivência” de métodos artesanais e alternativos de feitura da imagem, a combinação de técnicas fotoquímicas e digitais (como por exemplo, o escaneamento de imagens registradas em película, a projeção ou saída digital de imagens realizadas em suporte físico), mostram-nos que a relação entre mídias analógicas e digitais é de convivência, afastando a tese de que há meios melhores que outros, uma perspectiva que os teóricos da arqueologia da mídia vem corroborar (Zielinski, 2006; Parikka, 2012). Para eles, a relação entre as tecnologias é de continuidade e não de oposição. E de fato, há diversos artistas interessados no cruzamento de tecnologias, que produzem seus trabalhos a partir de um saudável trânsito entre as mídias, sem se preocuparem com hierarquias entre meios. Assim, podemos lançar uma questão que relativiza essa dicotomia entre a identidade do meio – analógico ou digital – e volta-se para uma busca de experiências estéticas singulares a partir de uma postura não-convencional diante de quaisquer tecnologias: o que há em comum entre esses artistas que desenvolvem trabalhos alinhados à modalidade de uma “fotografia experimental” (Lenot, 2017), no sentido estético que esse termo pode adquirir? Em nossa opinião, os trabalhos que podem ser incluídos nessa categoria denotam que os artistas não têm pudor em explorar os materiais, revirar as funções dos equi-

pamentos, construir seus próprios dispositivos, criar insumos, misturar temporalidades, fazendo de suas obras registros de uma investigação das próprias mídias. Essa atitude parte de uma concepção da imagem como um espaço de experiência cheio de códigos a serem revisados criticamente.

Há uma convergência entre os procedimentos desses artistas e a relação entre mídias e seres humanos que o filósofo Vilém Flusser (1920-1991) discute em suas teses sobre a fotografia. De acordo com Flusser (2011), a máquina fotográfica é uma “caixa preta” que já possui um “programa”, uma série de regramentos alinhados com o pensamento da época em que foi inventada. Entre as regras desse programa estão o automatismo, o pensamento racionalista que confia na reprodução do mundo concreto através de um aparelho desenvolvido com base em conhecimentos científicos, a ideia de congelamento do tempo, uma supervalorização da máquina que interdita as intervenções em seu funcionamento, etc. Os artistas que não aceitam fotografar de acordo com as regras do “programa”, Flusser (Ibidem) chama justamente de “fotógrafos experimentais”. Pois se eles se recusam a seguir os parâmetros de uma fotografia industrial, precisam criar seus próprios mecanismos expressivos, recusando o mimetismo, o realismo, a indexabilidade da “caixa preta” através de processos específicos. O pensamento flusseriano é um rico conjunto de ideias para entender as relações que vários artistas estabelecem com os meios na atualidade, seja resgatando antigas tecnologias, seja criando seus próprios algoritmos (Baio, 2015), seja aliando meios “obsoletos” e digitais, o que leva o nosso debate para um campo fora das remissões à tipologia da mídia empregada e reposiciona a imagem como resultado de projetos nos quais o caráter processual é um traço marcante.

Estéticas processuais e experimentação

O artista português José Luís Neto (1966-) usa em “Chromatic fantasy” (2002 - figura 3) um motor acoplado à câmera fotográfica, para que o equipamento avance o negativo a uma velocidade constante durante a exposição (Rodrigues, 2017). Utilizando esse dispositivo, pediu ao pianista João Paulo Estevas da Silva que olhasse fixamente a câmera por cerca de 3 minutos, e foi assim fazendo um retrato do músico; um retrato nada convencional, que captura os rastros, traços do que passou em frente à lente do equipamento, mas não uma fisionomia definida. O “modelo” diluiu-se em linhas cromáticas contínuas. O autor, diz que em fotografia é interessante o domínio dos métodos, mas que esse domínio ajuda exatamente a tirar proveito de acidentes e imprevistos ocorridos durante o processo (Neto, 2014)⁷, o que demonstra uma valorização dos aspectos processuais como catalisadores da própria estética. Trabalhos de artistas contemporâneos como José Luís Neto, Paolo Gioli, Michael Wesely, entre outros, exemplificam um pouco dessas experiências visuais que

⁷ Depoimento para o programa Entre imagens da emissora de televisão RTV. Disponível em: <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/jose-luis-neto/>. Acesso em 21/10/19.

originam o que Fatorelli (2017) de modo “apresentativo” da imagem: investigações no âmbito dos materiais e equipamentos que se descolam de uma necessidade realista ou mimética, que apostam numa investigação dos efeitos da duração, da luz, sobre os materiais empregados para construir imagens. “Chromatic fantasy” é uma experiência visual que demonstra a apreensão da duração de feitura do retrato, podendo ser colocada ao lado de exemplos clássicos de registro temporal (como a cronofotografia e o fotodinamismo), que ao exprimirem um tempo complexo atestam o status múltiplo da imagem fixa e criam uma relação problemática entre o tempo presente e o referente (Fatorelli, 2017, p.65).



Figura 3 – Detalhe da instalação Chromatic fantasy (José Luís Neto, 2002)⁸

O mineiro Eustáquio Neves, bastante conhecido pelos projetos em que mistura diversas temporalidades e espaços através da justaposição de vários negativos, realizou o vídeo “Abismo virtual” (2007 – figura 4), que segue o princípio de uma imagem híbrida. Para construir a obra, partiu de uma experiência pessoal: ao se mudar para uma cidade isolada, onde o sinal de internet e de celular eram precários, Neves começou a pensar em como a partir daquele isolamento geográfico, ficaria sua comunicação com outras pessoas, e por consequência a circulação de seu trabalho, as relações pessoais etc. Decidiu então desenvolver um trabalho a partir desse tema, e solicitava materiais diversos às pessoas que o procuravam para conhecer sua obra e seus processos criativos. Foi acumulando imagens em movimento, desenhos, fotos, e-mails, montou uma gambiarra para filmar com um celular antigo (que produzia imagens de baixa resolução). O resultado é um vídeo com diversas fontes de informação e referências visuais igualmente díspares, trabalhadas pelo fotógrafo de modo a expressar os caóticos meandros do diálogo na era da comunicação em rede, perpassando questões como a diluição das fronteiras entre intimidade e publicidade (dado que alguns participantes enviaram conteúdo pessoal), o hibridismo nas artes contemporâneas, a concepção da imagem como um acúmulo de camadas temporais (efeito encontrado também nas obras que o artista realiza apenas com suporte fotográfico), a não-linearidade do fluxo informacional (pois não há uma linha temporal conectando os elementos que compõem a peça), as relações interpessoais que se criam por meio da arte e nela. Em “Abismo virtual” a escolha por receber material de terceiros que funciona como estratégia de construção da obra, espelha a natureza da remixagem de uma cultura que se busca representar na própria obra.



Figura 4 – Trecho do vídeo Abismo virtual (Eustáquio Neves, 2007)

A paulista Cris Bierrenbach (1964-), é conhecida pelo interesse em processos clássicos da fotografia, como a goma bicromatada, a cianotipia, o papel salgado, mas ela não restringe sua investigação criativa a essas técnicas, nem tão pouco utiliza-as para fazer imagens que refiram de alguma forma aos seus usos originais. Ao falar sobre como escolhe seus equipamentos ela explica:

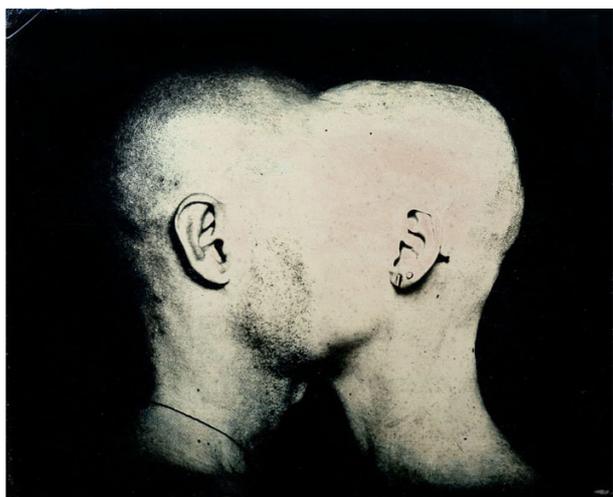
“Eu uso qualquer negócio. Porque também o que me interessa é fazer o cruzamento do analógico com o digital. Por exemplo eu tenho vários daguerreótipos que são feitos a partir de digital. Eu faço uma transparência, um positivo e passo isso pra placa. Então eu tenho daguerreótipo com Photoshop. Na verdade, pra mim, a questão mais divertida é essa fusão, essa subversão mesmo. De você juntar “lé com cré”(…) por que o meu daguerreótipo não pode ser “photoshopado” né?” (Bierrenbach, 2019)

A artista é frequentemente identificada em especial com o daguerreótipo, mas seus trabalhos nessa mídia são diferentes dos retratos posados que fizeram a fama dos daguerreotipistas do século XIX. A série “O encontro” (figuras 5 a 5.3) traz as cabeças de Cris e de um homem registradas em daguerreótipo. São 4 imagens do casal num ciclo que parece remeter ao início e o final de uma relação. Encontram-se, conectam-se, e seguem cada um voltado para um lado, sem contudo, separarem-se completamente. As cabeças “passam uma pela outra”, fundindo-se. É interessante como a composição sugere a união do casal – tanto pelo efeito de fusão das cabeças, quanto pela semelhança física, já que Cris aparece careca como o homem – na construção de um ser uno, que pertence ao domínio da imagem e somente a ela, estando também, numa certa medida, livre de uma demarcação rígida de gêneros - feminino ou masculino - pelo movimento da união. A série, estruturada numa sequência, forja um movimento que aproxima a fotografia do cinema, se pensarmos na transição imagem fixa-imagem móvel.

“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. Eu tenho alguns trabalhos não só em daguerreótipo, mas em outras mídias, que eu acabo

⁸ Reprodução do site do artista. Disponível em: <http://www.joseluisneto.pt/en/01-03-00.html>. Acesso em: 21/10/19.

usando um pouco essa questão da relação. Eu tinha a minha foto, aí eu fotografei ele, e aí no computador eu fiz essa sequência que funde as duas pessoas. A série acaba elas fundidas, quando elas viram uma coisa só. E aí fiz os positivos, imprimi os positivos delas, e fiz o daguerreótipo. Também tem essa brincadeira com o formato cinematográfico (...) é como o Duane Michals faz as sequências dele que eu gosto bastante. São super sintéticas (...). (Bierrenbach, 2019)



Figuras 5 a 5.3 – O encontro (Cris Bierrenbach, 2011)

Esse trabalho associa várias técnicas:

“É uma sequência que eu fiz no Photoshop, uma fusão, e depois passei pro daguerreótipo. Na verdade, essa foto eu fiz quando eu fotografava ainda com filme, com negativo e slide, aí eu scaneei, fiz a fusão e passei pro daguerreótipo. Eu saí do século 20, fui pro 21 e passei pelo 19. Às vezes as pessoas perguntam, mas que equipamento você usa? Eu uso tudo. O que cair na minha mão eu uso. Não tenho o menor pudor e constrangimento. Eu gosto de experimentar com qualquer coisa que diga respeito ao universo da fotografia”. (Bierrenbach, 2019)

Nesse trabalho, o daguerreótipo é formato de saída, pois as imagens foram feitas em negativo, digitalizadas, alteradas no computador e depois transferidas à chapa física. Ou seja, há uma combinação de técnicas numa metodologia desenvolvida pela artista. Ressaltamos que o daguerreótipo é uma técnica cuja “gravação” ou “inscrição” da imagem dá-se através da exposição de uma chapa metálica sensibilizada por vapor de iodo. No processo tradicional, a chapa que recebeu vapor de iodo é inserida na câmera e exposta ao motivo. Após a exposição, forma-se uma imagem latente, que é revelada com vapor de mercúrio. Mas os trabalhos de Bierrenbach partem do princípio de que o daguerreótipo é maleável, e está sujeito a adaptações:

“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 (de mercúrio). (...) eu faço um vapor só, e depois eu revelo na luz. 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, 2019)

“O encontro” realiza na prática uma fusão de tecnologias que funciona a serviço de uma estética também híbrida. Ao mesmo tempo que a digitalização dá às fotos o caráter de limpeza assinalado por Manovich (1995) típico da imagética digital, o daguerreótipo, uma técnica antiga empregada numa versão adaptada, bagunça essa plástica muito perfeita com suas zonas de penumbra e o aspecto dissolvido de algumas áreas das imagens onde ocorre a fusão. Há nessa obra um encontro de técnicas vinculado tanto à temática quanto à forma. É interessante chamar

atenção para o modo como o daguerreótipo é apropriado nos trabalhos da artista, pois que além de ela fazer uma interrupção nas etapas do processo original (dispensando a revelação com o vapor de mercúrio), o aspecto final da imagem também é alterado. Para obter a imagem Cris Bierrenbach põe a chapa sensibilizada na câmera, fotografa e em cima da chapa deita uma transparência, obtendo assim uma daguerreótipo por contato: "(...) eu já fiz uma falcatrua aí. Enfim, eu uso a técnica não só da forma correta ou histórica, eu uso esses artifícios: filme, papel, impressão jato de tinta... eu uso isso pra fazer as impressões" (Bierrenbach, 2019).

Em "Daguedesenhos" (2011 – figura 6), ela utiliza um negativo velado (quando a luz queima a película, que já não serve mais para ser exposta e revelada), sobre o qual faz um desenho, que é em seguida transferido para a chapa do daguerreótipo. O resultado final não guarda vestígio da definição que caracteriza os daguerreótipos convencionais que tanto impressionaram as pessoas quando a técnica veio a público, em 1839. Aqui não se busca a beleza, a clareza, o detalhamento da chapa. A figura de uma mulher (que pode ser a própria Cris) é sugerida em traços simples, num trabalho que aproxima os campos da foto, da gravura e que constrói sua força expressiva sugerindo uma certa precariedade dos meios valorizada como uma estética.

"(...) eu fotografo o que eu quero e depois eu projeto aquilo num filme velado e faço um desenho, como se fosse uma câmera escura. E aí eu faço o traçado desenhado do que eu quero naquela imagem. É uma forma de simplificar a imagem, mas na verdade eu parto da imagem fotográfica pra fazer isso". (Bierrenbach, 2019)



Figuras 6 – Daguedesenhos, ponta-seca sobre chapa de filme 4x5 velada impressa em daguerreótipo (Cris Bierrenbach, 2011)

O próprio recurso de criar a partir de um negativo velado, já sinaliza as etapas de todo um processo de confronto ao "aparelho" (Flusser, 2011). Teoricamente, a matriz ve-

lada é a impossibilidade de uma imagem. Uma imagem que já nasceria morta (ou uma não-imagem?). Só que essa morte está dada no circuito convencional de captura pela câmera, exposição, revelação. Bierrenbach recusa essa via, e parte de uma matriz já processada pela luz; é dessa superfície queimada que vai emergir a personagem feminina. Note-se ainda, que ela é uma inscrição de uma imagem feita com ponta-seca (técnica de gravura em superfícies metálicas), o que confere o efeito de rusticidade que a imagem tem. O negativo recebe a gravação e essa imagem é transferida para o daguerreótipo. Há uma combinação de formatos e uma metodologia específica, pensada na composição desse trabalho e de outros.

Ruído como estética

As criações de Cris Bierrenbach, Eustáquio Neves e José Luís Neto servem de exemplo para compreendermos que o estatuto da imagem contemporânea é marcado por duas questões importantes: a primeira diz respeito à apropriação muito particular de tecnologias analógicas no cenário da cultura digital, sem descartar as possíveis alianças com as mídias da imagem numérica. Nesse sentido, os procedimentos são plurais e dirigidos por uma atitude desprogramadora, no estilo das ideias flusserianas. Além disso, esteticamente, esses trabalhos se inscrevem numa tradição que se afasta daquilo que Antonio Fatorelli (2013) denominou "forma fotografia", que é exatamente a filiação ao mimetismo, ao estilo fortemente indicial e a recusa às intervenções no dispositivo, nas cópias, ou seja, uma visão purista do medium fotográfico.

O resultado da articulação dessas características leva a pensarmos uma tendência da imagem atual a desenvolver processos de criação que resultem numa poética que valoriza o ruído. Segundo o pesquisador Greg Hainge (2013), que desenvolveu um amplo estudo sobre o tema, o ruído é parte inerente das expressões artísticas nos campos da música, da literatura, do cinema e também da fotografia (apesar da conotação sonora quase sempre associada ao termo). Ele também acredita que enquanto mantém um caráter de perturbação nas obras onde se manifesta, o ruído tem um potencial de produzir diferença. Se pensamos essas questões considerando as obras aqui citadas, ao exprimir esse ruído com a desconstrução de técnicas variadas de produção de imagem, os artistas conseguem exatamente se desapegar de normas, conceitos e valores estéticos ligados à ideia da "forma fotografia". Através dos ruídos que alcançam, estariam renovando o campo das experiências com a imagem. Felinto (2013), que também se interessa pelo assunto do ruído, explica:

"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". (p.57)

A análise do pesquisador brasileiro está conectada a reflexões sobre o ambiente da cultura digital, da arte e

das tecnologias, encontrando-se não apenas com o pensamento deleuziano, mas também com as proposições de Flusser, para quem o encontro entre seres humanos e tecnologia deve produzir inovações fugindo aos determinismos da máquina. Perturbando os ordenamentos, os modelos consagrados, o novo materializa-se através do ruído que é repulsivo, e que desenvolve a criatividade a partir do feio, de onde surge a informação (Flusser apud Felinto, 2013, p.63). Se lembramos que para o filósofo “informar é dar forma” (Flusser, 2017), podemos entender que a informação nova em termos de imagem surge em dar forma ao precário, ao híbrido, ao diverso, exatamente como fazem os artistas citados aqui. Suas apropriações particulares da tecnologia atravessam os domínios da fotografia, do cinema, da ilustração, e despididamente oferecem aos nossos olhos informação estética que nasce do tensionamento dos processos e das mídias.

Também propomos que a emergência do ruído se afirma na inscrição da materialidade das mídias, quando esta alcança o lugar das formas visuais. Ou seja, os trabalhos artísticos onde podemos identificar os mais diversos ruídos na imagem possuem em comum uma valorização das marcas físicas dos meios empregados: os riscos no negativo, a aparência das linhas no vídeo, a granulação, texturas e falhas de superfícies de impressão da imagem (papel, película, chapa metálica), a gama tonal e cromática. Além disso, na maioria dessas obras não se busca mascarar as intervenções e manipulações realizadas na versão final, o que para nós é sintomático de uma tendência, ou de um certo tipo de arte que se volta para o caráter processual e investigativo da imagem. Assim, os resultados demarcam as etapas de um percurso criativo (à semelhança de camadas de sedimentos depositadas numa rocha) no qual essa inscrição dos procedimentos é parte importante da própria estética.

Ressalte-se que na atualidade há não apenas um interesse salutar pelo tema do ruído (Krapp, 2011; Felinto, 2013; Hainge, 2013; Nunes, 2011; Menkman, 2011), mas que a emergência desse assunto na área da comunicação aponta uma redescoberta das potências criativas que podem surgir com base na exploração não-convencional das mídias, e que os exemplos inseridos nesse texto, apesar de predominantemente estarem vinculados aos usos contemporâneos de tecnologias analógicas da imagem, não se restringem a estas. Há uma série de artistas que já adotaram uma certa verve hacker diante das mídias computadorizadas e investem na criação de obras centradas nos erros e falhas dos sistemas inteligentes. Rapidamente, podemos citar artistas como Sabato Visconti, Biarritz, Ultraviolet, entre outros que podem ser associados a tendências da glitch art, e cujas obras exploram arquivos, informações, modos de funcionamento de programas e elementos gráficos típicos do ambiente digital para desenvolverem obras em que o ruído também é proposto como estética. Conforme Marino (2017) o glitch (cuja tradução é “falha”) guarda uma intenção subversiva de se afastar de padrões homogêneos, e os artistas filiados a essa vertente estão mais interessados no resultado de um processo do que na elaboração de uma obra de arte no sentido convencional do termo, pois “para esses artistas o importante é o processo, é corromper o aparato, desconstruí-lo, ir atrás do elemento falho. A ideia não é produzir algo esteticamente relevante, mas produzir esse enfrentamento” (Marino, online, 2017).

Através da apropriação do erro como base da criação, os artistas e as artistas partidários da glitch art manipulam algoritmos, trocam funções, misturam elementos de outras mídias, cruzam referências da cultura pop, e indicam que o universo da imagem plural e híbrida atual ultrapassa o debate identitário a respeito da base fotoquímica ou digital da imagem, encontrando nos temas do ruído e do erro, a chave para a compreensão de uma arte politicamente desprogramadora. Para nós, na medida em que valorizam tais aspectos formais e afirmam assim a valorização do ruído como uma poética (Nunes, 2011), essas obras além de afirmarem certa preocupação com a materialidade no campo da imagem, contribuem para repensar meios e técnicas a partir de um lugar crítico, para além das hierarquias entre meios e dos determinismos tecnológicos, ao mesmo tempo em constroem visualidades a partir do investimento em formas singulares que emergem de usos originais de equipamentos, materiais e ferramentas.

Referências bibliográficas

- BAIO, C. (2016). *Estéticas intersticiais entre a fotografia analógica e digital*. In: FATORELLI, A., Carvalho, V., & Pimentel, L. (Orgs.). **Fotografia contemporânea: desafios e tendências**. Rio de Janeiro, Brasil: Mauad X, p.51-66.
- BAIO, C. (2015). **Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo, Brasil: Annablume.
- BOLTER, J. D., & Grusin, R. (2000). **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, United States: MIT Press.
- COUCHOT, E. (2003). **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre, Brasil:UFRGS.
- DUBOIS, P. (2012). **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas, Brasil: Papirus.
- FATORELLI, A. (2017) *Notas sobre a fotografia analógica e digital*. **Discursos Fotográficos**, 13 (22), 52-68. doi: 10.5433/1984-7939.2017v13n22p52
- FATORELLI, A. (2013). **Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias**. Rio de Janeiro, Brasil: Senac.
- FELINTO, Erick. (2013). *Cultura Digital, Redes e suas Perturbações Sistêmicas*. **Intersemiose**. ANO II (4), 54-65. Disponível em <http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/04.pdf>
- FLUSSER, V. (2011). **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo, Brasil: Annablume.
- FLUSSER, V. (2017). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo, Brasil: Ubu Editora.
- HAINGE, G. (2013). **Noise matters: towards an ontology of noise**. London, UK: Bloomsbury.
- JUNIOR, J. A. (2017). **Polaroid: os 70 anos da fotografia instantânea**. Disponível em <https://www.revistacontemporanea.com.br/edicoes/202/polaroid--os-70-anos-da-fotografia-instantanea>
- KRAPP, P. (2011). **Noise channels: glitch and error in digital culture**. Minneapolis, United States: University of Minnesota Press.
- LENOT, M. (2017). **Jouer contre les appareils: De la photographie expérimentale**. Paris, França: Editions Photos-inthèses.
- MACIEL, K. (2009). *Introdução*. In: **Transcinemas**. Rio de Janeiro, Brasil: Contra Capa Livraria.
- MANOVICH, L. (2001). **The language of the new media**. Cambridge, United States: MIT Press.
- MANOVICH, L. (1995). **The paradoxes of digital photography**. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/paradoxes-of-digital-photography>
- MANOVICH, L. (2013). **Software takes command**. New York, United States: Bloomsbury.
- VILLEN, G. (2017). **'Glitch art', da subversão ao consumo**. (entrevista com Renato Petean Marino). Disponível em <https://www.unicamp.br/unicamp/ju/noticias/2017/07/24/glitch-art-da-subversao-ao-consumo>.
- MENKMAN, R. (2011). **The Glitch Moment(um)**. Amsterdam, Holanda: Institute of Network Cultures.
- NUNES, M. (2011). **Error, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. New York, United States: Continuum.
- ORTIZ, F. (2012). **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>.
- PARIKKA, J. (2012). **What is media archaeology?** Cambridge, United States: Polity Press.
- RITCHIN, F. (2008). **After photography**. New York, United States: WW Norton & Company.
- RODRIGUES, M. N. J. **A fotografia e a duração no trabalho de José Luís Neto**. Disponível em http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582017000300014
- VALLE, I. C. B. R. (2012). **Fotografando digitalmente, pensando analogicamente: a caixa preta da fotografia numérica** (dissertação de mestrado). Pontífca Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- ZIELINSKI, S. (2006). **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo, Brasil: Annablume.

