

Do impresso às telas: o que muda na fotografia jornalística?¹

Raquel Ritter LONGHI²

Silvio da Costa PEREIRA³

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS

Resumo

O artigo aborda as aproximações entre imagens técnicas estáticas (fotografia) e dinâmicas (cinema/vídeo), buscando pontos de contato que não diluam suas especificidades. A discussão parte das diferentes possibilidades e usos de impressos e telas como suporte para as imagens bidimensionais, especialmente no jornalismo. Argumenta-se pela diferenciação entre estáticas e fantasmagóricas, pela manutenção das características fotográficas e pela especificidade da representação temporal.

Palavras-chave: fotografia; impresso; tela; jornalismo; imagem complexa.

Introdução

Este artigo parte do contexto específico de uma pesquisa de doutoramento, a qual se propõe a discutir o que pode ser compreendido como fotojornalismo hoje. Nele, buscamos abordar um ponto relacionado à abordagem que propomos para a questão, qual seja: quando um repórter fotográfico produz trechos de vídeo digital com uma câmera fotográfica, esse trabalho pode ser considerado fotojornalismo?

Em trabalho anterior (LONGHI; PEREIRA, 2016) propusemos deslocar o conceito de fotojornalismo, de forma a compreendê-lo como um fornecedor de *imagens técnicas de base luminosa*⁴ para o jornalismo. Sugerimos que tanto as fotografias (*still photography* ou *still pictures*, que chamamos de *fotografias estáticas*) quanto as imagens de filmes e vídeos (*motion pictures*, que chamamos de *fotografias dinâmicas*) e

1. Trabalho apresentado no GP Fotografia do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2. Professora no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo e no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina – e-mail: raqlonghi@gmail.com

3. Professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina – e-mail: silvio.pereira@ufms.br

4. Imagens bidimensionais produzidas a partir do direcionamento dos raios luminosos advindos do mundo físico por lentes, que os direcionam a uma superfície; esta superfície sensível à luz detecta, codifica e armazena tais raios luminosos na forma de uma imagem plana. Estão incluídas em tal compreensão também as imagens derivadas – por edição, composição, justaposição, etc – daquelas obtidas diretamente dos dispositivos.

mesmo as imagens que naquele momento classificamos como ‘fotografias animadas’⁵, deveriam ser consideradas produções fotojornalísticas quando usadas pelo jornalismo.

Aqui, nos debruçamos sobre a questão específica da aproximação entre *still pictures* e *motion pictures*, alicerce da noção de que ambas podem fazer parte daquilo que contemporaneamente chamamos de fotojornalismo. Consequência natural de tal aproximação, buscamos aqui defender uma ampliação do conceito de fotografia para além das imagens estáticas. Nossa observação e argumento partem das transformações implicadas pela troca de sua base de visualização, procurando compreender o que isso impacta na compreensão que temos da fotografia. Apontamos também para a necessidade de um entendimento mais complexo e em rede acerca do fenômeno fotografia, que inclua pontos de vista que transcendam a abordagem dos dispositivos.

Por uma compreensão híbrida e complexa da fotografia

Um dos pilares da compreensão que aqui esboçamos é a de que a fotografia só pode ser pensada dentro de um quadro complexo e em rede (LATOUR, 2013), que integre humanos (aqueles que fazem; aqueles que observam; aqueles que pensam sobre; aqueles que influem na produção, circulação ou consumo), não humanos (sua base física; seu processo de produção; os dispositivos de criação, edição, circulação e visualização; as classificações que as delimitam; o mercado de imagens; o mercado de processos e dispositivos), linguagem (o modo como os significantes visuais engendram significados; suas características icônicas, indiciais e/ou simbólicas) e os ‘deuses’ (os mitos que criam e fazem circular; as crenças que engendram; sua relação com as religiões, com o direito e com as narrativas de realidade como o jornalismo).

Buscar tal compreensão pode ajudar a observar melhor as aproximações e distanciamentos entre imagens técnicas de base luminosa estáticas e dinâmicas. Podemos, assim, focar na produção de ambas pelos mesmos profissionais, no consumo delas nos mesmos dispositivos, nas empresas que produzem aparelhos e insumos para os dois tipos, nos usos para a criação de discursos visuais de viés realista, entre outras. Mas podemos também observá-las através de suas diferenças – o tempo de observação, os formatos expressivos, equipamentos específicos, etc.

5. Avaliamos hoje que o termo foi empregado inadequadamente naquele momento, uma vez que buscávamos nos referir a imagens que são parcialmente estáticas e parcialmente dinâmicas dentro do espaço do quadro. Não há a necessidade de separá-las, portanto, das fotografias dinâmicas, a menos que o objetivo seja diferenciar tal especificidade. Além disso, o uso do termo ‘animada’ pode gerar confusão tanto por seu uso anterior quanto por sua proximidade semântica com ‘dinâmica’ ou ‘em movimento’.

A fixidez é uma característica da fotografia ou do meio impresso?

Quando criadas, na primeira metade do século XIX, as imagens técnicas de base luminosa que hoje conhecemos pelo nome genérico de fotografia foram – todas – materializadas na forma de uma impressão sobre um suporte plano opaco ou translúcido/transparente. O daguerreótipo tinha por base uma chapa de cobre; o calótipo usava uma folha de papel; o colódio úmido se valia de chapas de vidro. Apesar das bases e dos processos químicos muito diferentes, definimos todas como fotografia por reconhecer nelas algum princípio em comum.

Nossa hipótese é de que essa visão tem levado a compreender um atributo do meio (impresso) como uma característica da fotografia em si. Nosso argumento vai na mesma direção do de Hölzl (2010), para quem a visualização impressa é apenas uma das formas possíveis da imagem fotográfica.

Há vários sentidos para a palavra impressão, mas naquele que aqui nos interessa ela pode ser compreendida como uma marca que é produzida sobre um corpo, por contato⁶. Essa marca é plana, criada pela deposição de pigmentos, como ocorre na xilografia, na tipografia, na rotogravura ou mesmo quando escrevemos com caneta ou lápis. Independente da forma como é produzida, a impressão cria uma imagem⁷ estática, que não se altera ao longo do tempo.

Entretanto, quando o daguerreótipo foi apresentado ao mundo, em 1839, já existia a possibilidade de produzir imagens que se transformam ao longo do tempo; só não havia, ainda, uma forma de armazená-las. Na verdade, impressão e projeção são técnicas muito antigas: a primeira pode ser encontrada no risco com carvão feito na parede de uma caverna, e a segunda na sombra projetada das mãos – interposta entre uma fonte de luz e a parede – na rocha da mesma caverna. Hoje temos notícia apenas da primeira por ter sido somente esta que se fixou e preservou ao longo do tempo. Os jogos de sombra e luz não foram registrados porque a parede da caverna não era sensível a eles. Mas essas luzes e sombras foram tão visíveis quanto os rabiscos feitos com carvão. Para nossa argumentação, no entanto, cabe ressaltar uma outra diferença: no primeiro caso a imagem tomou uma forma definitiva logo que o carvão foi traçado; no segundo

6. Diferenciamos o processo de impressão dos processos de *moldagem* (um material em estado líquido ou pastoso é depositado em uma forma ou molde para que, quando solidificar, tome seu formato), de *desgaste* (partes de um corpo sólido são retiradas para que ele tome a forma desejada) ou de *conformação* (uma chapa ganha forma pela pressão de um corpo que carrega a forma desejada, como um carimbo). Todos esses processos geram imagens tridimensionais.

7. Nos referimos aqui a imagens em um sentido amplo que abrange também os símbolos alfabéticos.

caso a imagem alterou-se continuamente ao longo do tempo de sua apresentação, a partir dos movimentos da mão e da fonte de luz.

As telas

Mas não são exatamente as projeções que nos interessam, e sim as telas, pois é através delas – de forma projetada ou não – que contemporaneamente observamos a maior parte das imagens técnicas dinâmicas ou animadas⁸. As telas que nos interessam⁹ neste trabalho surgem no século XIX, como opções de entretenimento. Um deles é a lanterna mágica, usada para apresentar imagens translúcidas a partir de uma fonte de luz. Criada no século XVII, ela possibilitava a projeção de imagens pintadas sobre uma placa de vidro. No século seguinte esse dispositivo passa a também ser empregado para projetar animações (SILVA, 2004). Mas é a partir dos estudos de Goethe, Herbart e Purkinje, no início do século XIX, que são construídas máquinas óticas como o taumatópio, o fenacitoscópio e o zootrópio. Embora tais máquinas não necessariamente se valessem de telas tal qual as conhecemos hoje, nelas já estava presente a possibilidade da fantasmagoria.

A fantasmagoria (como o sistema de projeção de filmes que dela derivou) criou suas ilusões principalmente escondendo seus meios. Assim, a fantasmagoria modernizou a longa tradição dos shows de magia, que criou as aparências de eventos milagrosos escondendo da visão os processos reais, conseguindo isso através de novos efeitos óticos. Como uma ilusão, funcionou diretamente em seus espectadores, limitando seu ponto de vista, e controlando sua percepção pela retenção de alguma informação sensorial ou pelo grande estímulo dos sentidos (a combinação de visão limitada, com escuridão, enquanto os ouvidos eram assaltados com sons estranhos ou desconhecidos). (GUNNING, 2004, p. 4)¹⁰

Nem todas as fantasmagorias, porém, nos interessam. Focamos aqui apenas as produzidas a partir de imagens bidimensionais (desenhos, pinturas ou fotografias).

O que todas as máquinas óticas que citamos têm em comum é a possibilidade de dar ao observador a visão de algo que não está nas imagens planas. E isso pode ser tanto

8. De acordo com a Pesquisa Brasileira de Mídia 2016, para 63% dos pesquisados a TV é a principal fonte de informação; para 26% dos pesquisados a internet é a principal fonte de informação; 77% dos pesquisados assiste TV todos os dias; 50% dos pesquisados usa internet todos os dias; apenas para comparação, somente 8% lê jornais e 2% lê revistas todos os dias; a maior parte dos pesquisados disse ver entre 1 e 2 horas de TV ao longo da semana (26%) e também aos finais de semana (21%). (Disponível em <https://goo.gl/z2aDrR>. Acesso em 10 jul. 2017)

9. Nos referimos às telas que apresentam imagens técnicas. Outros tipos de telas, como por exemplo a utilizada há muitos séculos no teatro de sombras, não cabe aqui em nosso espectro de interesses.

10. “The Phantasmagoria (like the movie projection system that ultimately derived from it) created its illusions primarily by concealing its means. Thus the Phantasmagoria modernized the long tradition of magic shows, which created the appearances of miraculous events by hiding the real processes from view, by achieving this through new optical effects. As an illusion, it worked directly on its spectators, limiting their viewpoint, controlling their perception by either withholding some sensual information or by over stimulating the senses (the combination of limiting sight, with darkness, while the ears were assaulted with eerie or unfamiliar sounds).

‘ver’ um pássaro em uma gaiola, em um taumatrópio que de um lado tem um pássaro e do outro uma gaiola¹¹; ou então ‘ver’ um homem pulando e girando, quando no fenacitoscópio existem apenas diferentes imagens estáticas dele¹². Aqui já não há mais a correspondência entre um movimento percebido e um movimento no mundo físico, tal como ocorre no teatro de sombras. A visão de coexistência ou movimento é provocada pela forma como o sistema de percepção visual humana funciona, e por isso pode ser produzida a partir de imagens estáticas. Quando apresentadas sucessivamente, na mesma posição, e tendo entre si diferenças, o cérebro não as interpreta como imagens separadas mas tende a fundi-las mentalmente (princípio da persistência retiniana) ou a percebê-las da forma que espera e conhece (princípio da probabilidade)¹³.

Tais preceitos valem tanto para as imagens artísticas bidimensionais quanto para as imagens técnicas de base luminosa visualizadas em superfícies¹⁴.

Desenhos ou pinturas, quando apresentados em tela em sequência rápida passam a ser conhecidos como ‘animações’; mas nem por isso deixam de ser desenhos ou pinturas. A própria expressão ‘desenho animado’ é usada para se referir a um desenho com movimentos. Não o vemos como outra coisa: ele apenas ficou ‘animado’, virou ‘animação’, ganhou ‘*anima*’¹⁵. Mas não muda de categoria, mesmo que seja criada uma imagem fantasmagórica a partir dele.

Para as imagens técnicas a terminologia parece funcionar um pouco diferente, ao menos em português. Usamos comumente as expressões ‘cinema’ e ‘vídeo’ para nos referir a tais imagens técnicas animadas ou dinâmicas. Cinema se refere à imagem animada mecanicamente a partir de positivos fotográficos; e vídeo se refere à imagem animada eletronicamente, a partir de pontos luminosos ativados em linha ou matricialmente. No entanto, o termo em língua inglesa criado originalmente para se referir a tais imagens é ‘*motion pictures*’, que pode ser compreendido como ‘imagens em movimento’ ou ‘fotografias em movimento’, mas que geralmente é traduzido como

11. <https://www.youtube.com/watch?v=-UVbL-sDGFA>

12. <https://www.youtube.com/watch?v=WhDBGFFrmUI>

13. Não iremos aqui entrar no debate acerca de qual princípio representa melhor a forma de funcionamento de nosso sistema visual. Tendemos, no entanto, a concordar com o que apresenta Betancourt (2002), que citando Hochberg e Brooks sugere a reconfiguração do tradicional modelo fisiológico (no qual o movimento aparente se deve à fisiologia do sistema óptico humano) por outro baseado na teoria cognitiva e na Gestalt, que compreende o movimento percebido não como uma ilusão, mas como algo perceptivamente tão real quanto qualquer outro movimento: “O que vemos resulta de uma comparação interna entre uma experiência de sentido imediato e um conhecimento anterior. Vemos movimento em ambos os casos porque compreendemos o que vemos em termos de encontros com o real”.

14. Essa superfície pode ser tanto aquela onde estão as próprias imagens quanto a superfície na qual as imagens são projetadas. No primeiro caso isso ocorre, por exemplo, em um taumatrópio ou em um smartphone. No segundo caso, temos a lanterna mágica ou o cinema.

15. No latim, *anima* ou sua variação *animus* significa ‘sopro’ ou ‘vento’ ou mesmo ‘respiração’, e geralmente é traduzida e compreendida como ‘alma’, no sentido de algo que dá vida.

‘cinema’. Hölzl nos mostra que os termos usados para definir as imagens técnicas dinâmicas tem significados um pouco diferentes em cada língua:

Os termos "bewegtes Bild", "moving image", e "image en mouvement" parecem ter diferentes agentes em mente: enquanto o termo alemão "bewegtes Bild" (imagem movida) visa aparelhos de projeção, o termo inglês "moving image" se concentra naquilo que se move na superfície de projeção, ou seja, a imagem que muda continuamente (ou que pelo menos é renovada de acordo com a frequência da imagem). O termo francês "image en mouvement" (imagem em movimento), por outro lado, pode ser visto como ativo e passivo: como uma imagem estatuária (frame) colocada em movimento ou como uma imagem movida perceptualmente (imagem projetada). (HÖLZL, 2010, p. 101)¹⁶

E se a comparação dos termos em inglês, alemão e francês mostra que existem concepções diferentes para o mesmo fenômeno, a tradução para o português pode tornar iguais coisas diferentes. Cinema – pelo menos em língua portuguesa - é muito mais que as imagens técnicas de base luminosa dinâmicas, tanto por ter a matriz sonora como uma base tão importante quanto a visual, como também por abranger em sua significação uma indústria, uma forma narrativa, bem como um modo de circulação-recepção. Já o termo vídeo pode significar, dependendo do contexto, um tipo imagem técnica de base luminosa dinâmica e de matriz eletrônica ou digital; um tipo de produção feita com câmeras de sensor e armazenamento eletrônicos ou digitais; ou o produto audiovisual final em matriz eletrônica ou digital (fitas de vídeo, discos digitais, arquivos binários).

Mas *Motion pictures* são vistas no cinema, em TVs, computadores, *datashows*, *tablets* e *smartphones*. Porque então teríamos associado tal expressão à sétima arte? Possivelmente porque o cinema nasce das primeiras *motion pictures* produzidas, quando elas ainda não estavam associadas ao som. Registros da época mostram que se tratava, em primeiro lugar, de uma invenção ou ‘espetáculo’ intrinsecamente ligado à fotografia. Artigo publicado no jornal francês *La Poste* logo após a célebre projeção dos Irmãos Lumière, em 1895, destaca essa relação: “A fotografia parou de fixar a imobilidade. Ela perpetua a imagem em movimento”¹⁷ (BANDA e MOURE, 2008, p. 41). A noção de espetáculo ou atrações também é evocada por Cuarterolo (2013) para construir um elo entre a fotografia e o cinema, na virada do século XIX para o XX, a partir de seus usos e estratégias narrativas.

16. “The terms “bewegtes Bild”, “moving image”, and “image en mouvement” seem to have different agents in mind: while the German term “bewegtes Bild” (moved image) aims at projection apparatus, the English term “moving image” focuses on that which moves on the projection surface, i.e. the image which continuously changes (or at least is renewed according to the image frequency). The French term “image en mouvement” (image in motion), on the other hand, can be seen as both active and passive: as a statuary image (frame) set in motion or as a moved perception image (projected image).”

17. “La photographie a cessé de fixer l’immobilité. Elle perpetue l’image du mouvement”.

Além disso, é comum compreender a fotografia como base do cinema porque o fotograma está materializado nos rolos de projeção, bem como porque ele só foi possível a partir da criação da fotografia instantânea (GUNNING, 1996), pois antes disso as máquinas óticas dependiam de desenhos para gerar suas imagens.

Mas no vídeo, a ligação entre imagem estática e dinâmica parece se desfazer. Tal confusão ocorre porque o fotograma não existe fisicamente, na forma de um quadro. Se a imagem for capturada/apresentada por varredura por linhas¹⁸, podemos pensar cada fotograma como sendo formado por uma sequência de linhas. Mesmo que as linhas não sejam apresentadas simultaneamente mas sim sequencialmente, o quadro ou fotograma existe virtualmente, assim como se plasma aos nossos olhos pela reapresentação continuamente atualizada (*refresh*) dessas linhas, diversas vezes por segundo. No caso da captura/apresentação no formato digital, a imagem passa a ser uma matriz de pontos luminosos, e aqui o fato desses pontos serem independentes também parece desmontar a noção de continuidade do fotograma. Mas ele continua a existir virtualmente, em potência. Isto implica que podemos ter fotogramas eletrônicos e digitais virtuais. O que, na prática, possibilita que uma imagem técnica estática possa ser vista, em uma tela, da mesma forma que enxergamos uma fotografia impressa: não são os pontos ou linhas que vemos, mas sim a imagem inteira. A transparência do dispositivo é uma característica comum às fotografias estáticas (WALTON, 1984) e dinâmicas (GUNNING, 2004).

Desta forma nos parece que as imagens técnicas dinâmicas são criadas pela reapresentação contínua de imagens estáticas, independente da forma como elas se materializam para nosso sistema de percepção visual. Do *flipbook* ao projetor cinematográfico, da televisão analógica à tela digital do *smartphone*, o quadro dentro do qual vemos as imagens dinâmicas é o mesmo onde – por linhas, matrizes, pigmentos ou sais de prata – a imagem estática se constitui.

Essa percepção de movimento pode, no entanto, ser controlada ao se manejar o tempo de tomada ou de apresentação de cada quadro. Podemos criar um movimento mais rápido ou mais lento que o natural, mexendo nessas variáveis. Ou mesmo criar a sensação de que esse movimento não é natural, como fazemos em um *stop-motion*. No limite, se essa transição for muito lenta, chegamos a uma passagem de quadros, como no *slideshow*. O que muda é o controle do tempo de cada quadro, em uma apresentação sequencial de múltiplas imagens. E isso não pode ser mudado quando não há sequência

18. O sistema Pal M utilizado no Brasil na era analógica possui 525 linhas, embora nem todas visíveis.

(imagem única). Ou então, perdemos a sensação de movimento interno quando o tempo de troca de imagens é muito longo.

Mudar de imagem estática para dinâmica altera também o tempo que temos para captá-la e apreciá-la. A primeira nos concede o tempo que quisermos para observar seus detalhes, já a última nos dá um intervalo pré-estabelecido e geralmente curto para apreender as formas, cores e significados visualmente enquadrados.

Fixidez e movimento: possibilidades das imagens bidimensionais

Se o modo de apresentação de um desenho – estático ou em movimento – não altera sua natureza podemos compreender que a mesma lógica vale para a fotografia. Assim, fotografias estáticas apresentadas em sequência rápida continuam a ser fotografias quando percebidas em movimento, no que já foi chamado de fotografias animadas (GUNNING, 1996). Tal dicotomia não era, no entanto, possível no universo dos impressos, pelo menos não enquanto impresso, ou seja, enquanto um elemento que pode ser visualizado diretamente naquela página.

A tela, assim, não deve ser compreendida como apenas o anteparo físico que recebe as imagens projetadas. No sentido que propomos, ela é o local de visualização de uma imagem luminosa e intangível. Em um *flipbook* operado manualmente ela é, assim, o espaço onde vislumbramos a imagem em movimento, independente da existência de qualquer anteparo.

No entanto, a tela é uma condição necessária mas não suficiente para a apresentação de imagens fantasmagóricas. Para que estas últimas existam é também preciso haver algum sistema – manual, mecânico, elétrico, eletrônico ou digital– que promova a apresentação contínua, rápida e no mesmo espaço, das imagens estáticas. Nos casos onde isso não existe, como em um retroprojeto, nas primeiras lanternas mágicas ou mesmo em um projetor de slides, apesar de haver uma tela – inclusive fisicamente – não há tal sistema de apresentação sucessiva e rápida de imagens, e o que vemos é a apresentação contínua da mesma imagem, ou sua troca em tempos espaçados o suficiente para não gerar percepção de movimento interno ou de sobreposição.

Em sistemas onde a tela está acoplada a tal mecanismo – um projetor de cinema, um fenacitoscópio ou um *smartphone* – imagens que são percebidas de maneira estática ou dinâmica são geradas pela reapresentação contínua e rápida de imagens estáticas.

Assim, qualquer tipo de imagem bidimensional pode ter dois estados: um

estático e outro animado ou dinâmico. E as características da imagem dinâmica dependerão tanto do tipo da imagem estática que lhe produz quanto das características da tela (tamanho, curvatura, resolução, técnica de reprodução de cores, etc.) e do sistema de reapresentação contínua (número de quadros por segundo, velocidade de ativação/desativação dos pontos luminosos, etc.).

A questão da representação do tempo

Aparentemente, poderíamos tomar a diferença entre fotografias estáticas dinâmicas em função de que as últimas dão a ver o tempo, enquanto que as primeiras o congelam. Não nos parece, no entanto, que isso seja de todo correto. Talvez o melhor seria dizer que elas engendram diferentes percepções do tempo.

Entler (2004) e Brito (2008) nos mostram que a imagem estática possui diversas formas de representar o tempo. Sem buscar esgotar o tema, Entler propõe alguns modos de representação do tempo por fotografias: inscrito, no qual ele “se faz representar pelo acréscimo de uma dimensão espacial” (ENTLER, 2004, p. 5), como num borrão ou anamorfose; denegado, quando “a imagem representa o tempo ao interrompê-lo” (ENTLER, 2004, p. 9); e decomposto, onde o discurso imagético é criado por diversas imagens. O autor ainda propõe, muito brevemente, que a duração do olhar dedicado à imagem também pode construir a relação entre a fotografia e o tempo. Brito parte das ideias de Entler buscando complementá-las, e propõe a adição de dois novos modos: o tempo superposto, onde a temporalidade se mostra através da projeção no espaço de sucessivos congelamentos, como em fotografias estroboscópicas; e o tempo recomposto, onde “a imagem é produzida por uma série de fragmentos espaço-temporais, oriundos de diferentes momentos de tomada das imagens, bem como de diferentes pontos de vista sobre a cena” (BRITO, 2008, p. 10), modo que havia sido considerado por Entler como sendo uma representação por decomposição.

O que tais estudos nos mostram – mesmo que sem encerrar o assunto – é que as imagens estáticas podem representar o tempo, mas o fazem de modos específicos, que não irão se confundir com a forma de representação do tempo nas imagens dinâmicas¹⁹. Nestas últimas, o tempo é representado pela forma de construção do fluxo imagético.

O que antes poderia ser confundido com um “tempo real” vai agora aparecer metamorfoseado em um outro tempo radicalmente distinto daquele, mesmo que

19. Poderíamos pensar também em uma representação do tempo que é plástica (imagens estáticas únicas) e numa representação do tempo que é plástica e sequencial (grupos de imagens estáticas ou imagens dinâmicas). Não cabe neste artigo, no entanto, o desenvolvimento de tal debate.

em alguns casos ele se esforce por confundir-se com ele. Este tempo, de que não nos damos conta e que não é igual, mesmo que dure a mesma coisa, àquele que passou durante a sessão do cinema, é um tempo muito especial, é aquele que nos coloca frente à experiência do tempo, à sua densidade. (MENEZES, 1996, p. 87)

Uma das possibilidades de representação do tempo por tais imagens é o andamento (SILVA, 2004). De acordo com o autor, que compara o andamento visual ao musical, existem quatro possibilidades: o andamento normal, o acelerado, o lento e o andamento suspenso. Poderíamos ainda pensar que a representação de tempo pode se dar pela sugestão de sua passagem através do corte entre planos. Há muitas outras formas de fazê-lo, e não é objetivo deste artigo debruçar-se sobre o tema. O que buscamos destacar é que isso independe de a imagem ser técnica ou artística. Tais procedimentos funcionam tanto para desenhos quanto para fotografias.

Algumas características compartilhadas

A partir da reflexão que apresentamos acima perguntamos, então, porque um desenho ou fotografia deveria receber o sufixo ‘animado’? Não seria lógico que a imagem impressa é estática e que a imagem em tela pode ser estática ou animada/dinâmica? Não deveríamos esperar isso de toda imagem? Sem que o desenho deixe de ser desenho, nem a fotografia deixe de ser fotografia?

A resposta pode residir no seguinte: um desenho ou fotografia recebe o sufixo ‘animado’ (ou dinâmico, conforme propomos) porque suas características essenciais sobrevivem²⁰ nessa passagem.

O que seria, então, essencial na fotografia? Talvez essa pergunta soe muito pretensiosa, por isso é preciso deixar claro que não pretendemos esgotar a discussão na limitação deste único e breve olhar.

A argumentação que construímos sugere que as imagens que hoje chamamos de fotografia, cinema ou vídeo possuem em comum o fato de serem produzidas por dispositivos que se valem dos raios de luz refletidos a partir de seres e objetos do mundo físico-histórico-social em direção a uma lente que os concentra e direciona para uma superfície que os registra, sendo em seguida armazenadas para ser usadas como matriz de uma futura visualização. Quando vistas por seres humanos elas, independentemente de estarem estáticas ou dinâmicas, trarão em si traços de uma plasticidade que é programada química, física e/ou algorítmicamente. Elas também poderão ter a

20. Optamos por esse termo por entender que há aqui um “caráter indestrutível, aí transmitido, lá invisível, mas latente, mais além ressurgente [...] imagens em perpétua metamorfose” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 62-3)

capacidade de mobilizar crenças realistas, ligadas à percepção de semelhança visual engendrada pela valorização e uso, a partir da Idade Média, de técnicas como a perspectiva e o *sfumato*.

O desenvolvimento do conceito matemático de perspectiva, bem como a criação de máquinas para sua produção (MANOVICH, 1994; HOCKNEY, 2001) permitiu simular, em uma superfície plana, a forma como nossos olhos compreendem objetos posicionados em diferentes planos de distância. É uma matematização da representação, que permite a projeção de um espaço tridimensional no plano, numérica ou graficamente. Já o conceito de *sfumato* permitiu simular as variações de tonalidade, cor, brilho e textura, ideia que também pode ser trabalhada de forma matemática ou visual. Nunca é demais destacar, no entanto, que tais conceitos são um modelo, ou seja, uma aproximação ou simulação matemática que, por mais parecido que seja, nunca será idêntico àqueles produzidos pela visualização direta do mundo.

Mas, se imagens técnicas e artísticas se valem de muitas técnicas em comum, é possível confundi-las perceptualmente? Walton (1984) mostra que sim, embora diferencie o realismo fotográfico do pictórico:

[...] ver algo é ter experiências visuais que são causadas por esse ser/objeto de forma puramente mecânica. Os objetos causam suas fotografias e as experiências visuais dos observadores mecanicamente; então vemos os objetos através das fotografias. Em contrapartida, os objetos causam pinturas não mecanicamente, mas de um modo mais "humano", um modo que envolve o artista; então não vemos através de pinturas. (WALTON, 1984, p. 261)²¹

Para ele o realismo não é uma característica da fotografia, mas de um modo de representação tecnificado, calculado, que permite obter resultados bastante controlados na produção (o que não implica, necessariamente, em tê-los também na recepção).

Poder ser perceptualmente enganado, assim, faz parte do jogo das imagens técnicas de base luminosa²². Não somente porque elas são produzidas por dispositivos, programados da concepção teórica aos materiais escolhidos para sua produção. Afinal esta é apenas uma das partes que constituem a fotografia. Podemos ser enganados pelas pessoas que as produzem ou editam²³; pelos valores ou códigos culturais, sociais,

21. “[...] to see something is to have visual experiences which are caused by it in a purely mechanical manner. Objects cause their photographs and the visual experiences of viewers mechanically; so we see the objects through the photographs. By contrast, objects cause paintings not mechanically but in a more “human” way, a way involving the artist; so we don’t see through paintings.”

22. Não estamos dizendo que a regra seja enganar. Dizemos que a regra é a existência da possibilidade de ser perceptualmente enganado, de ver algo que não existe fisicamente, embora ocorra para o sistema visual ou para nossa compreensão.

23. Consideramos aqui o termo edição em um sentido amplo, que abrange toda produção de significado a partir destas imagens, com ou sem o complemento de outros textos e linguagens, por pessoas que atuam direta ou

políticos, econômicos, etc., postos visualmente em circulação ou ativados na leitura; e mesmo pelas crenças e dúvidas que temos, antes, durante e/ou depois de sua leitura.

Uma breve experiência

O pôr do sol por vezes cria cores e texturas que nos chamam a atenção. Nossa experiência perceptiva, no entanto, nem sempre é correspondida pela imagem obtida.

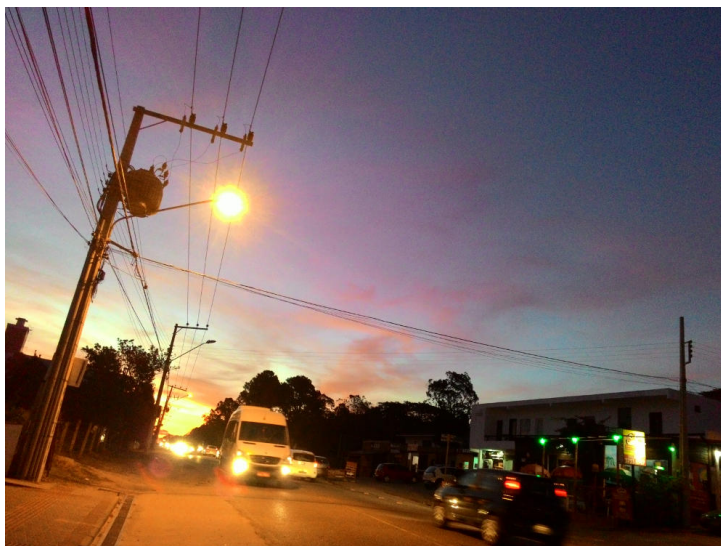


Figura 1 – Por do sol. Fonte: Silvio da Costa Pereira.

O que para uns é frustração, para outros demarca a diferença entre ver ‘ao vivo’ e ver o que o dispositivo mostra. Na figura 1 o gradiente do alaranjado ao azul é diferente daquele visto pelo fotógrafo, assim como as silhuetas que aqui aparecem bem menos contrastadas. As luzes dos carros e postes, que apresentavam variação tonal, são agora bolas brancas. Características espaciais, como o enquadramento e a composição, foram preservadas. Já os automóveis, que estavam em movimento, aparecem parados, um pouco borrados, misto de uma temporalidade denegada e inscrita.

Todas essas modificações, no entanto, dificilmente serão pensadas quando vemos uma fotografia de terceiros, a menos que haja intuito de análise. Quem conhece o bairro pode reconhecer, na Figura 1, o local; quem não conhece, consegue reconhecer plasticamente veículos, postes, fios de luz, uma estrada, casas. Tudo isso é perfeitamente legível em nossa cultura, já acostumada a ver fotografias, mesmo com as diferenças entre o que vemos nelas e ‘ao vivo’ naquele tempo e espaço. A única coisa que não vemos é a própria fotografia, que nos é transparente (WALTON, 1984).

E se, invés de captar uma fotografia, fosse gravado um vídeo? A partir do

indiretamente nesse processo.

mesmo local, tendo o mesmo enquadramento, com o mesmo *smartphone*, começando a gravar no mesmo instante de captura da foto?

Cores e texturas continuariam sendo captadas da mesma forma, porque a ‘programação’ do sensor digital é a mesma. Mudar a câmera poderia alterar a ‘programação’ do sistema de captação da imagem. Trocar o dispositivo de visualização poderia cambiar a apresentação delas. A percepção da representação do tempo, bem como o tempo que é dado para observar a imagem, no entanto, serão muito diferentes.

Assim, produzir uma fotografia estática ou uma fotografia dinâmica provocará – sensorialmente – o observador de formas diferentes. Mas plasticamente – a representação de cores, as texturas, o ponto de vista, a forma da perspectiva, etc. - há mais coisas em comum do que diferenças.

Considerações finais

A fotografia hoje não é a mesma do século XIX, nem a mesma do século XX. Mudaram suportes, dispositivos, usos, formas de circulação, crenças, entre inúmeras outras características. A mudança de suporte faz parte dessa trajetória. Porque então ela deveria ser compreendida da mesma forma?

Assim, transitar do impresso para as telas foi um caminho construído histórica e socialmente pela fotografia e pelo desenho. Por isso é importante diferenciar o suporte de visualização do tipo de imagem. A imagem estáticas é perceptualmente diferente da imagem fantasmagórica. Independente de ser ela uma fotografia ou um desenho. O desenvolvimento técnico e os usos sociais das telas vem sendo construídos ao longo do tempo, e seu uso vem provocando, de acordo com Catalá (2010) um novo modelo mental, uma nova forma de pensar, que não era possível na fixidez não interativa dos impressos.

Os dispositivos através dos quais hoje produzimos e visualizamos fotografias estáticas ou dinâmicas existem como parte de um processo de digitalização de conteúdos de nossa época. As telas atuais não existem fora desse universo digital. Por isso não podemos pensar a fotografia apenas como um produto. Ela não é – acreditamos que nunca tenha sido – apenas uma imagem supostamente realista impressa em um pedaço de papel. Não há como reduzi-la a um objeto, ou a uma prática social, ou a um mercado. Ela é formada por uma complexa rede que liga natureza, política, discurso e transcendência.

Por isso nossa *mirada* (BUTONI, 2015) sobre a imagem deve ser complexa (CATALÁ, 2005). É preciso compreender que o instantâneo pode nos dar a ver o que o

nosso sistema ótico consegue enxergar do mundo histórico (a forma de um objeto ou pessoa, algumas cores, etc.), o que ele não alcança visualizar mas que ocorre fisicamente (as quatro patas do cavalo que perdem simultaneamente o contato com o solo, etc.), e elementos que não se encontram no mundo histórico (*flares* ou borrões, uma pessoa ou objeto congelado em meio a um movimento, elementos adicionados na edição, etc.) ou que existem mas não são daquela forma (anamorfoses, determinadas cores, elementos alterados na edição, elementos modificados na costura de panoramas ou fotografias esféricas, etc.). É necessário também enxergar que a animação fotográfica não pode nos dar a ver o mundo histórico senão através dos instantâneos que a produzem, em uma espécie de visão de segunda mão; que ela pode nos proporcionar a visão daquilo que nosso sistema ótico consegue enxergar dos instantâneos (a plasticidade da representação de pessoas e objetos, bem como suas cores, etc.), bem como pode nos apresentar um movimento que é construído pela forma de produção e que por isso não existe nas imagens estáticas que a engendram, mesmo quando reconstruído de forma similar à dinâmica do mundo físico.

Porque a fotografia dinâmica é criada através de duas ações. A primeira é de síntese (do tempo e do espaço), feita pela codificação plástica de uma determinada porção do espaço durante um breve período do tempo. E a segunda é de recomposição (também do tempo e do espaço), e pode ser feita de inúmeras maneiras: o tempo pode ser reconstruído em câmera lenta, timelapse, stop-motion, representação naturalista, etc., e o espaço pode ser reconstruído de forma contínua ou descontínua (como nos cinemagraphs e mesmo em algumas costuras esféricas).

Tal imagem complexa – estática ou dinâmica – não é uma janela transparente para o mundo; mesmo que sua construção plástica mantenha referência à forma de objetos e seres do mundo físico, sua fantasmagoria – que pode até parecer natural – não é realista; ela também não é uma mera ilustração do real, e por isso requer uma carga reflexiva maior para ser compreendida (CATALÁ, 2005). As oposições descritas por Catalá pedem uma nova compreensão da fotografia.

REFERÊNCIAS

BANDA, D. e MOURE, J. **Le cinema**: naissance d'un art. 1895-1920. Paris: Editions Flammarion, 2008

BETANCOURT, M. Motion perception in movies and painting: towards a new kinetic art. **Ctheory.net**. 2002. Disponível em <<https://goo.gl/wdMbvD>>. Acesso em 20 jun. 2017.

BUITONI, D. S. Imagem: uma mirada complexa. In: V Congresso Internacional de Comunicação e Cultura, 2015, São Paulo. **Anais Eletrônicos**. Disponível em <<https://goo.gl/cVYz4m>>. Acesso em 15 jun. 2017.

CATALÁ DOMENECH, J. **La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento em la era de la complejidad**. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010.

CATALÁ, J. **La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes em la era de la cultura visual**. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2005.

CUARTEROLO, A. **De la foto al fotograma**. Relaciones entre cine y fotografía em la Argentina (1840-1933). Montevideo: Ediciones CdF, 2013. Disponível em <<https://goo.gl/rMDR81>>. Acesso em 16 jul. 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

GUNNING, T. “Fotografia animadas”, contos do esquecido futuro do cinema. In: XAVIER, I. **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, p. 21-42.

GUNNING, T. Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters. Texto-chave para a **Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology**, 2004. Disponível em <<https://goo.gl/FcuGEr>>. Acesso em 03 jul. 2017.

HOCKNEY, D. **O conhecimento secreto: redescobrimo as técnicas perdidas dos grandes mestres**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

HÖLZL, I. Moving sils: images that are no longer immobile. **Photographies**, v. 3, n.1, março 2010, p. 99-108.

LATOURE, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. São Paulo: Editora 34, 3ª edição, 2013.

LONGHI, R. R. e PEREIRA, S. C. Uma proposta de categorização do fotojornalismo contemporâneo. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016, São Paulo. **Anais Eletrônicos**. Disponível em <<https://goo.gl/AiFB1s>>. Acesso em 10 jun. 2017.

MANOVICH, L. The Automation of Sight: From Photography to Computer Vision. **Electronic Culture: Technology and Visual Representation**, 1996, p. 229-239. Disponível em <<https://goo.gl/qvaeuo>>. Acesso em 06 jul. 2017.

MENEZES, P. R. A. Cinema: imagem e interpretação. **Tempo Social**, v. 8, n. 2, p. 83-104, 1996. Disponível em <<https://goo.gl/frU7kb>>. Acesso em 06 jul. 2017.

SILVA, M. C. M. Espetáculos de fantasmagoria: sincretismo audiovisual e produção de sentido. 27ª Reunião Anual da ANPED, 2004, Caxambu/MG. **Anais Eletrônicos**. Disponível em <<https://goo.gl/PCR8pw>>. Acesso em 03 jul. 2017.

WALTON, K. Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism. **Critical Inquiry**, v. 11, n. 2, 1984, p. 246-277. Disponível em <<https://goo.gl/sMgfrq>>. Acesso em 19 jun. 2017.