

A Fotografia contemporânea e seu jogo poético na produção de sentido¹

Karina RAMPAZZO²

Alberto KLEIN³

Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal explorar as possíveis relações entre a imagem técnica, o aparelho fotográfico e o jogo poético no viés da concepção criativa. Os conceitos de Vilém Flusser acerca das imagens programadas e as características de jogo na concepção de Roger Caillois proporcionam discussões da fotografia enquanto ação poética. Como prática, análises recortam quatro obras de artistas e fotógrafos contemporâneos, sendo eles: Carlos Fadon Vicente, Evgen Bavcar, Cindy Sherman e Abelardo Morell. Assim, o discurso fotográfico toma como base conceitual a categorização dos jogos, segundo a proposição de Caillois, na produção de sentido.

PALAVRAS-CHAVE: Programa; Jogo; Fotografia; Arte Contemporânea.

INTRODUÇÃO

Este texto explora o ato fotográfico a partir das relações de jogo definidas dentro do campo da criação poética. Esquivando-se das imagens programadas, a fotografia, como meio crítico e poético, é encarada como tentativa de expressar os anseios do artista ou fotógrafo em seu ato criativo a partir da relação com o aparelho fotográfico. Dessa forma, o *click* ganha caminhos complexos que devem ser examinados com maior rigor teórico, permitindo o encontro de imagens poéticas como expressão do conceito de branqueamento da caixa preta, proposto por Vilém Flusser (2011).

Paralelamente, é perceptível que a fotografia como arte contemporânea parece não se deter em limites estéticos. Ela amplia as possibilidades expressivas à medida que alcança diferentes contextos. Abrimos assim ainda mais as perspectivas, caminhamos

¹ Trabalho apresentado no GP Fotografia, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), professora do Departamento de Design Gráfico (UNIFIL). E-mail: karpazzo@gmail.com.

³ Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), professor do Departamento de Comunicação (UEL). E-mail: betoklein@yahoo.com.br.

para uma fotografia expandida, em que os diálogos são mais complexos. Visitar as manifestações contemporâneas da fotografia permite um maior entendimento das artes visuais e de suas possibilidades. A fotografia excede seus limites há tempos, do simples registro documental à conquista subjetiva e poética.

O ponto chave é determinar mais claramente de que maneira a fotografia produz sentido através dos conceitos de disputa entre fotógrafo e aparelho (Flusser), entre o jogo que se estabelece na elaboração de imagens. Curiosamente, os conceitos de jogo a partir das contribuições de Roger Caillois (1990), estabelecem naturalmente, conexões com a fotografia contemporânea, de forma a encontrar pontos em comum com o criar fotográfico e a poética visual. Tomando como base as contribuições de Huizinga, para Caillois, jogo é uma atividade livre, porém delimitada por espaço e tempo. O jogador tem iniciativa criativa, mas não pode antever o resultado antes do término, o que caracteriza o jogo como uma atividade incerta. Regulamentado, o jogo possui convenções próprias, incorporando a noção de ficção, presente em uma outra realidade ou irreabilidade, paralelamente ao mundo real.

Caillois, assim, estabelece quatro categorias fundamentais de jogo:

Agôn é a forma de competição, a rivalidade em uma única qualidade, rapidez, memória ou habilidade. Acontecendo em limites definidos, sem auxílio exterior para promover o vencedor, sendo este o melhor da categoria. Para cada um dos competidores existe o desejo de ver-se reconhecido através de sua excelência em determinado domínio.

Alea é a decisão que não depende do jogador. Sem nenhuma participação sua concentra-se em vencer o destino e não um adversário. Sendo o destino o único agente sobre o resultado, é a regência do acaso que constrói a essência do jogo. “A Alea assinala e revela a benevolência do destino.” (CAILLOIS, 1990).

Na *Mimicry*, o jogo surge em encarnação de um personagem fictício. O próprio jogador encara o disfarce por um tempo fingindo ou atuando como outra pessoa. O ser humano sempre teve prazer em disfarçar-se, colocar a máscara do outro e assumir assim uma réplica pra si mesmo. Artifícios como a mímica, a máscara ou o disfarce são alicerces dessa classificação de jogos. Como no carnaval, em que a máscara não quer convencer de que se é, mas provocar e tirar proveito na desordem social.

Finalmente, o *Ilinx* comporta a busca pela vertigem. Destruindo, por um momento, a estabilidade da percepção. Manifesta-se à consciência lúcida em um delicioso medo ou até pânico. O transe desmancha a realidade comum e é iniciada e finalizada em si mesma

pelo jogador ou não. O pânico momentâneo requerido é a essência do conceito da vertigem no jogo. A procura do êxtase é a essência do *ilinx*, um “distúrbio específico” (CAILLOIS, 1990), definem sua característica.

Portanto, corajosamente trazendo estas definições para perto da fotografia, notamos que na vastidão da imagem técnica contemporânea, há possibilidade de articular outras estruturas de teorização. Por meio destas características de jogo, se torna mais fácil indicar as analogias entre fotógrafo e jogador, entre o ato fotográfico e o jogo, entre a poética e a mecanização da imagens. Mesmo assim, os conceitos de jogo não podem ser uma metodologia aplicada; eles estabelecem apenas um recorte nas análises e definem suas aplicações através de um método exploratório.

Dentro do desprogramar, conceito defendido por Arlindo Machado (2010) onde o ato de produzir subverte o sistema imposto pelo aparelho, cada categoria será defendida por um artista ou fotógrafo contemporâneo diferente. O intuito é não apenas analisar o repertório imagético de cada agente, mas a partir de seu perfil conceitual, ensaiar possibilidades intrínsecas ao jogo.

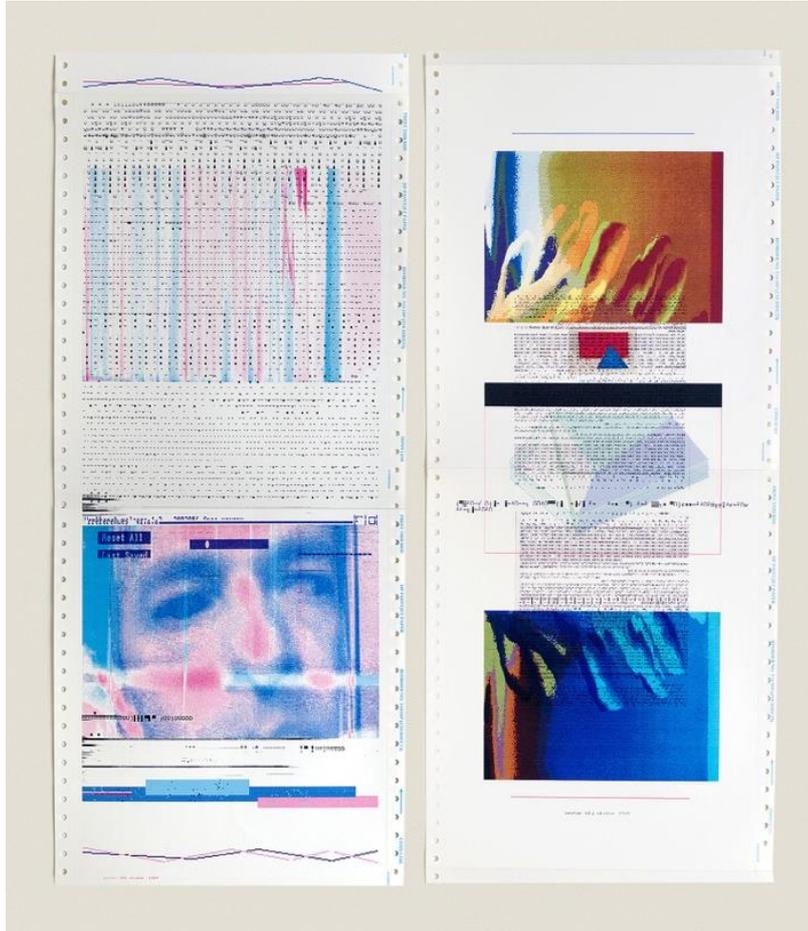
É consciente a possibilidade de redução na complexidade das obras visitadas. Assim, dentre os quatro analisados, não houve intenção de fragilizar os objetos expostos. Ao contrário, a intenção é abrir o pensamento investigando como o jogo permite criar. As análises terão caráter ensaístico, menos presas ao texto pragmático, mais abertas às expressões da arte. Dialogar com as imagens não deve ser algo recluso, mas criativo, prazeroso e libertário.

DISPUTA POÉTICA

Para abordar as características do *agôn* no jogo fotográfico de forma mais profunda, a obra de Carlos Fadon Vicente (1945) pode encaixar-se no escopo da análise. Artista reconhecido por formação e pesquisa, seu discurso sempre se concentrou nas áreas da fotografia e da computação gráfica, condicionando em ensaios fotográficos sobre a paisagem urbana já na década de 70. A ligação experimental entre tecnologia e arte se fortificou em 1985, quando adotou a computação gráfica como suporte para sua construção de imagens.

Pioneiro, seu trabalho é reconhecido tanto no Brasil quanto no exterior, com exposições, coleções particulares e públicas, eventos e publicações. Em sua obra, o computador é aquele que gera a imagem técnica, porém quem opera e determina não é

apenas o sistema vigente, mas outros sistemas implementados por Fadon. Seria como se, dentro do programa, encontrássemos outro programa, mas este último sob a luz de quem o manipula. Começamos a entrar no campo da disputa e do acidente, dentre as categorias do jogo. Neste mesmo embargo, o artista concebeu a obra *Vectors*.



Vector 10b e Vector 12j, Carlos Fadon Vicente, 1989

Este trabalho consiste em um conjunto de imagens digitais, impressas diretamente em papel de formulário contínuo, concebidas com interferência aleatória a partir de um computador de sistema alterado pelo artista. A ação decorre por erros encontrados tanto nos equipamentos (computador e impressora), quanto nos programas instalados. Imagem, sistema e impressão unem-se na exploração de imagens. O agente, no caso o artista, de forma interativa, se utiliza da desprogramação para criar. Assim “o artista produz um gesto transgressivo e a máquina responde de maneira imprevisível” (MACHADO, 2001). O que encontramos neste trabalho é a amálgama entre o que Flusser (2011) defende como combate e as definições da desprogramação de Machado (2001).

É importante ressaltar que não estamos lidando diretamente com a câmera fotográfica como o meio do sistema produtivo, mas com o computador, com imagens codificadas digitalmente. No entanto, precisamos lembrar-nos das relações com o aparelho das quais Flusser (2011) tanto defende. Aqui o aparelho computador também tem papel de caixa preta, do “complexo fotógrafo-aparelho” (FLUSSER, 2011, p.62). *Vectors* é criação, mas de ligação entre a intuição e a lógica do homem e a lógica do computador. A imagem tal qual Fadon produz acontece na perspectiva de que “toda fotografia é resultado de tal colaboração e combate” (FLUSSER, 2011, p.63). O artista não fotografa diretamente, mas produz imagens técnicas alterando o código interno do aparelho. O artista está do lado de dentro da caixa preta, entre o *input* e o *output*.

Enquanto isso, do lado de fora, esperamos as imagens surgirem. Mas elas são acidentais e por vezes, abstratas. Seus resultados são “imagens semidestruídas, imagens que incorporam os erros da máquina, imagens opacas e misteriosas que só remotamente sugerem suas configurações iniciais” (MACHADO, 2001, p.99). Fadon neste instante também é espectador de sua obra. Além da disputa, encontramos então o elemento *alea*. O jogo entre criar e deixar criar é o elemento central das ações do artista, *agôn* e *alea* são espectros essenciais e presentes.

Ao imprimir em uma folha que potencialmente é infinita, o artista lembra a característica de *ilinx*, a vertigem do infinito, como se as impressões fossem produtos feitos em série, como é a produção contemporânea das imagens sequenciais, dispersas e vertiginosas. Outra característica presente é a *mimicry*, que se apresenta nas fotografias. Sabemos que este conceito é inerente à imagem fotográfica por estar ligado ao vestígio do real, no entanto a mimese aqui tem um valor poético.

Não há saída. As potencialidades deste trabalho são parte de um grande discurso onde a poética dá ênfase a própria mensagem, enquanto homem-máquina tornam-se seres unidos ao *frenesi* da desprogramação. Fadon criou sua maneira de interagir ao sistema e parece querer dividir com todos a sua conquista. Curiosamente, observando *Vectors*, ainda não enxergamos por dentro da caixa preta. Mesmo assim o que importa ao artista e sua magnífica obra é a experiência em continuar tentando, ou melhor, jogando.

POR DENTRO AO ACASO

Evgen Bavcar (1946) é um fotógrafo franco esloveno que em decorrência de dois acidentes, ainda na infância, ficou totalmente cego. Doutor em filosofia estética pela

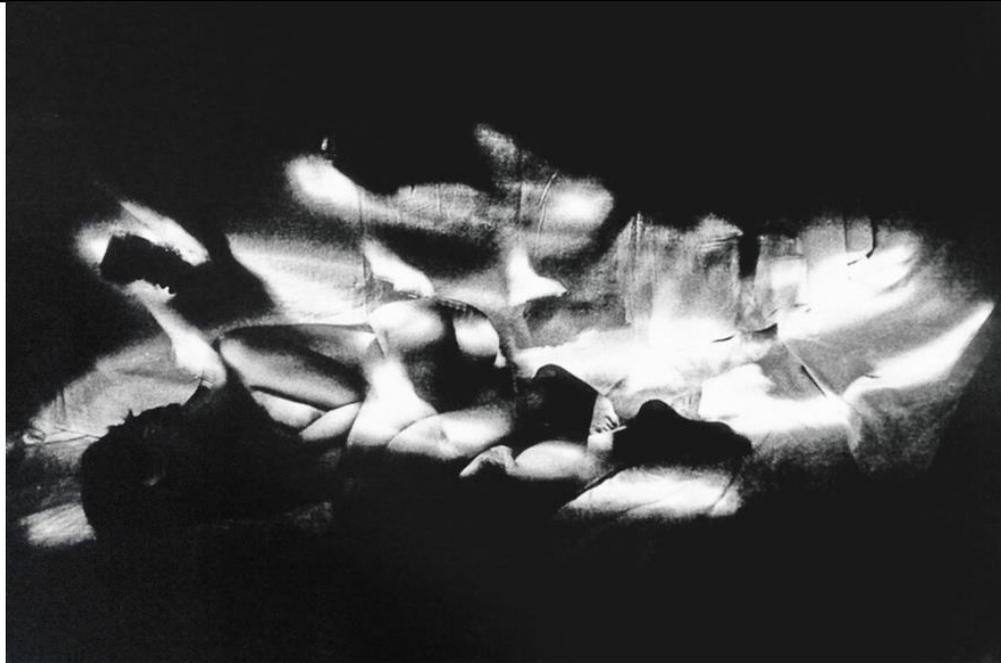
Sorbonne, fez sua primeira exposição de fotografia na década de 1980 e desde então já participou de diversas outras atividades relacionadas à fotografia. Para muitos, Bavcar é enigma, partindo da premissa de não é possível um fotógrafo cego. É daí que a poesia acontece e será ele o guia que sinalizará, com toda lucidez, por onde devemos caminhar para adentrarmos à sua caixa preta.

Toda a fotografia contemporânea entendeu que a memória e a percepção sensorial, além da visão, podem trazer à tona imagens. E Bavcar quer mostrar como. Estar dentro da caixa, como antes observado, parece utópico, algo ilusório diante da programação instituída. O fotógrafo joga contra o aparelho nas circunstâncias do *input* e do *output*, adiciona seus conhecimentos burlando algumas regras e por instantes faz emergir imagens. Revisitamos Flusser (2011) e Caillois (1990), mas enquanto teorizamos o ato, o interior dessa caixa preta mantêm-se lacrado. A caixa preta de Bavcar não é a mesma caixa preta programada da qual habitamos conviver. Em todo o percurso de Bavcar é preciso incorporar o conceito de *alea* para compreendermos sua obra.

Situaremos a obra do fotógrafo de forma mais objetiva pelo livro *Memória do Brasil*, com textos e fotografias de Evgen Bavcar, organizado por Elida Tessler e João Bandeira, será nosso objeto bússola. O material, editado em 2003, traz as experiências e memórias do fotógrafo, de forma poética. Seu conteúdo é um passeio entre o texto e a imagem, trazendo consigo uma série fotográfica. Neste ensaio encontramos fotografias das viagens entre as cidades brasileiras, num percurso entre vários assuntos.

Sob as memórias de Bavcar seu olhar foi moldado, ainda assim, adicionadas outras novas experiências vividas enquanto cego. A imagem aparece pela palavra, a palavra estabelece o encontro entre o olhar do fotógrafo e o olhar programado. Portanto, é completamente aceitável que Bavcar fotografe partindo daquilo que apreende em tato, audição ou lembranças. A fotografia, então, estaria mediada pela palavra e esta, por sua vez, se faz em imagem. Da escuridão viria o pânico, conceito de *ilinx*, mas em Bavcar encontramos um transe controlado e prazeroso. Toda sua poética está neste ritual verbal, que se transpõe em vetor lúdico.

O fotógrafo não está do lado de fora da caixa preta, nem do lado de dentro, como Fadon Vicente. Desprogramando, Bavcar é a própria personificação da caixa preta. Sua fotografia revelada é o *output* para todos aqueles que enxergam normalmente. Nos conceitos de *agôn*, não haveria disputa, pois Bavcar neste jogo não é peça no tabuleiro, nem apenas um jogador. Bavcar é o próprio ato de jogar.



Sem título, Evgen Bavcar, 2003

Na fotografia analisada, o fotógrafo utilizou-se da técnica *light painting*. Em um quarto escuro lanternas vão iluminando a cena enquanto o obturador da câmera, que está em velocidade lenta, grava vagorosamente a imagem por onde a luz passa. Por todo movimento da iluminação, a luz percorre o mesmo caminho do tato de Bavcar, a imagem é gravada como quando se escaneia um documento importante, demoradamente e com paciência. Seria o equivalente ao tempo de memorização de Bavcar em relação à cena ou ao tempo de contemplação do espectador.

Em um quarto escuro, deitada em uma cama de lençóis brancos, a figura feminina, deita-se quase em posição fetal e, esconde seu rosto dos espectadores, enquanto Bavcar “vê” com suas mãos. A lanterna ilumina, moldando as formas dessa mulher, a fotografia só existe por Bavcar esculpir com luz, enquanto isso sua memória guarda e, nosso imaginário absorve. Vemos apenas porque é o cego quem ilumina.

O resultado é a fotografia de um nu feminino longe de lembrar qualquer outra da qual estamos habituados em ver. A sensualidade aparente traz uma frágil feminilidade da modelo e Bavcar arrisca, entre *alea* e *ilinx*, à sorte e à vertigem da escuridão, revelar os mais profundos segredos do quarto. Parece estarmos juntos seguindo olhar de Bavcar, na esperança de ver tanto quanto ele. Somos agora os cegos da situação, ficamos entregues ao espaço imagético de Bavcar. Neste momento, temos a sensação de entrarmos na caixa preta de Bavcar, entendermos visualmente o que ele captou conceitualmente. Enquanto

isso, a modelo empresta seu corpo ao acaso estético dessa iluminação direta. *Alea* presente nos feixes de luz, no enquadramento, nas marcas das mãos de Bavcar, no contraste químico do filme em preto e branco, na sorte ou azar de ser o que é.

Não há como excluir o acaso na formulação das imagens bavcarianas. Mesmo o fotógrafo tomando todos os cuidados possíveis na elaboração das imagens, tanto na produção, no equipamento, o local e os modelos, é o acidente visual seu melhor aliado. Bavcar tem em mente o que irá produzir, mas como qualquer outro jogador fotógrafo, depende da aposta na obtenção do sucesso. Este sucesso é a fotografia proveniente do acidente visual, onde a luz da lanterna não penetrou, onde a janela não apareceu, onde a modelo não se mexeu, onde o fotógrafo não passou, ou ainda, onde a luz iluminou, onde a cama apareceu, onde as mãos de Bavcar mancharam, onde o rosto se escondeu.

Não há identificação para a modelo. Pela *mimicry* ela representa, para Bavcar, as mulheres que conheceu, ela é a personificação das cidades por onde andou, a comida, o carnaval, a música, os amigos que fez. O território percorrido pelo fotógrafo está impresso nesta e em todas as outras fotografias da visita ao Brasil. A modelo da fotografia parece dormir, entregue ao seu guia onírico. Dentre sonhos, pode se enganar pelas ilusões provocativas de *mimicry*, mas não é este o jogo principal, ao acaso entrega-se à noite vertiginosa.

Neste ato desprogramado não há crítica à fotografia, mas aceitação. É possível afirmar que Bavcar, a Psiquê do quarto escuro e aquele que foi convidado a espiar pela imagem, são parte de um jogo poético maior, estabelecido pelo próprio fotógrafo na tentativa de iluminar qualquer limite obscuro.

MÁSCARA COLETIVA

Fotógrafa e cineasta norte-americana, Cindy Sherman (1954) estudou artes e logo se interessou pelo uso da fotografia, substituindo a pintura que lhe parecia limitada. Desde então seu trabalho tomou corpo e a fotógrafa é reconhecida como a primeira a trabalhar com questões feministas na fotografia. Desde então Sherman já expôs em incontáveis museus e galerias pelo mundo e seus trabalhos estão em diversas coleções particulares e públicas. Ela é sem dúvidas uma artista em evidência e influente.

A crítica construída por Sherman se dá através da fotografia, de maneira que a fotógrafa não crítica a imagem fotográfica, mas faz crítica à imagem da mulher na fotografia. Quando no final dos anos 70 a fotógrafa se volta para questões de identidade

feminina e seus estereótipos mediados, inspira-se no suporte fotográfico para desenvolver, a partir dos clichês, um novo discurso. A crítica de Sherman está presente na quebra ou deturpação representativa da figura feminina fotografada. Ela não produz clichês, mas os utiliza para produzir sentido.

Dessa forma, o simbólico toma corpo no trabalho da fotógrafa e o conceito de *ilinx* junta-se ao *mimicry*, formando uma relação sarcástica entre a vertigem padronizada do feminino, enquanto imagem, e da simulação singular captada pela fotógrafa. Quando Caillois afirma que tudo é representação, evocando a máscara como laço social, Sherman veste esta mesma máscara para mostrar o outro lado da imagem.

Para não estendermos os conceitos muito abertamente, a série *Society Portraits*, guarda trabalhos mais recentes e ajudam mais especificamente a entendermos a poética de Sherman. A série traz mulheres típicas da sociedade norte-americana, de diferentes classes sociais, todas posando como retratos feitos em estúdios de fotógrafos profissionais. Em ambas as séries Sherman projeta um falso *glamour*. Iniciadas em 2000, decadência é a poética nestes autorretratos e não há como negar a máscara debochada confeccionada em clichês a todo o tempo.



Sem título nº400, Cindy Sherman, 2000

Na imagem, é o suprassumo da artificialidade visual, provocado lá no início das obras de Sherman. O pastiche estético dos estúdios fotográficos profissionais e suas fotografias na forma de *photobooks* destinadas à clientes cheios de vaidade são o vetor na discussão dos padrões sociais requeridos ou almejados. Assim, a personagem presente no retrato, embora saibamos ser Sherman, é a projeção da figura feminina dentro de um sistema vigente de aparências e comportamentos sociais de um certo meio. A personagem posa para eternizar sua imagem, como nos retratos, provavelmente não se comporta da mesma maneira fora do estúdio fotográfico, deseja ser a imagem que representa, não a imagem que é.

Sherman assume para si esta personagem, deixando a confluência dos papéis acontecerem com naturalidade e encena todas aquelas mulheres norte-americanas do leste a oeste de seu país, ricas e bem cuidadas, como Cotton (2010) pontua. Dessa forma, podemos encarar que o conceito de *mimicry* delimita toda obra de Sherman, tanto na escolha do cenário, nas roupas, na maquiagem, na postura e na encenação, tudo é *mimicry*, tudo é representação. *Mimicry* personifica-se na obra de Sherman e nesta fotografia não seria diferente.

Em um fundo iluminado artificialmente dentro do estúdio fotográfico, a modelo se coloca em pose curiosa, como nas revistas de moda. Ao mesmo tempo, olha fixamente para a câmera e fita o espectador em um olhar penetrante e desconhecido. A maquiagem exagerada cobre seu rosto, colo e até seus braços, não deixa as imperfeições do corpo aparecerem. Como no teatro fantasioso ou em um filme de terror, percebemos a falsidade. Mesmo assim, a personagem permanece impessoal, silenciosa em um vestido azul para festas, joias e um sorriso fingido. Ela, a personagem, parece querer ser observada, revelando assim o conceito de *ilinx*, traduzindo em vertigem a cena remanescente de nossa memória.

O elemento do acaso pode até ser considerado aqui como algo entorno da melhor fotografia feita. A fotógrafa pode ter feito inúmeras imagens desta personagem e escolhido a melhor. No entanto, também não podemos afirmar tal suposição. Dessa forma, *alea* é acidente ao clicar o botão de disparo, mas isso não é inerente apenas a esta fotografia, e sim a todas as fotografias de Sherman. O acidente dessa fotografia não está no clique, mas na possibilidade de identificarmos com precisão quem é a estranha e, ao

mesmo tempo, familiar mulher captada e interpretada por Sherman. Talvez, ninguém delas, ou todas elas ao mesmo tempo.

A força do retrato na história da fotografia vem acentuar a poética desmistificadora de Sherman. Por este caminho, expressão e emoção permitem-se jogar no mesmo espaço, produzindo sentido. É por meio deste retrato e de toda a série que a fotógrafa consegue reconstruir o imaginário comum, enquanto destorce sua programação em outro resultado visual. A figura posada à frente da objetiva é apenas uma mulher falsamente montada, no entanto seu retrato reforça a crítica das representações femininas na sociedade. A disputa aqui entre aparelho e fotógrafo se realiza por meio da criação poética subversiva.

Neste jogo íntimo entre ser sujeito e objeto, Sherman aceita a programação, porém muda estes códigos, trocando a maneira padrão de jogar. A mensagem chega ao espectador, no entanto, passa antes pelo olhar de Sherman e sofre a crítica contrária à alienação simbólica. Como em um espetáculo, delimita sua interpretação munida das mais ordinárias das máscaras, a máscara programada, aquela que todos já vestiram. O resultado é a paródia inerente em sua obra, uma fotografia na linha tênue entre o bizarro e o sublime. Sherman é única quando fotografa, encara de frente o espelho com crítica, marca território no campo do simbólico utilizando a mesma matéria que qualquer outro fotógrafo usaria, mas esta matéria ganha outras formas. Sob o olhar de Sherman vemos o avesso da máscara.

IMAGEM VERTIGEM

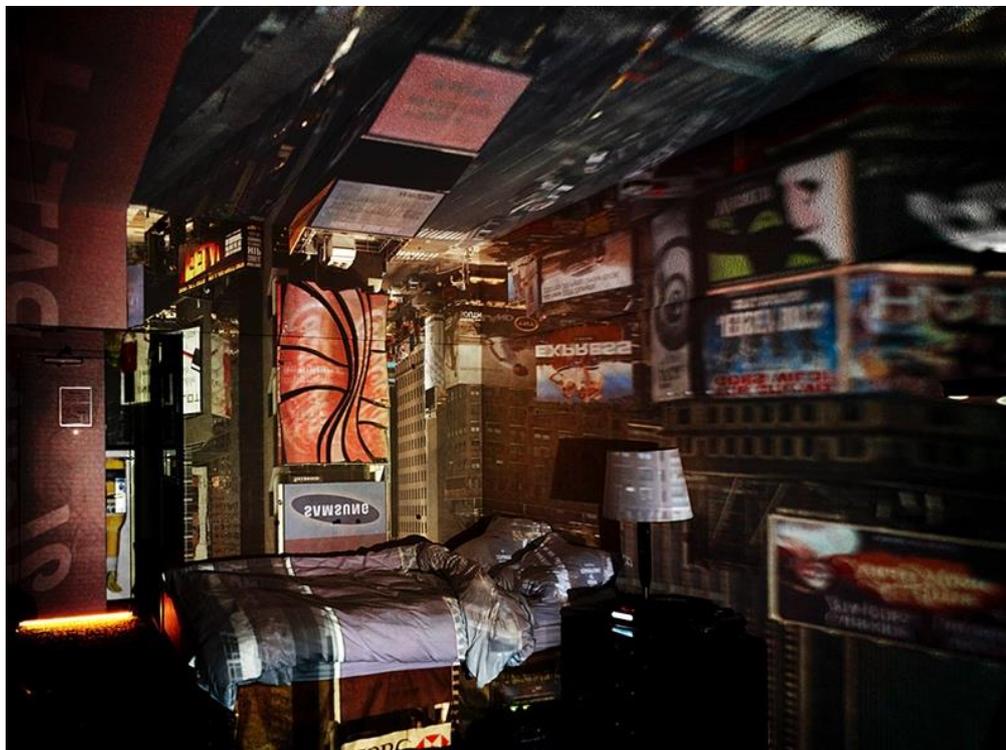
Dentre todos os perfis teorizados sobre jogo, Abelardo Morell (1948) se destaca por assumir características do *ilinx* em sua obra fotográfica de forma mais acentuada. Morell é cubano, mas mudou-se ainda adolescente para os Estados Unidos. Artista e professor de fotografia, concentrou seu trabalho no campo da pesquisa poética e ontológica da fotografia, trazendo para o público obras que retomam técnicas fotográficas de séculos passados. Uma de suas mais profundas pesquisas se desdobra com o uso da câmara escura, já teorizada nesta pesquisa e defendida metaforicamente como caixa preta por Flusser (2011).

O artista foge para um método interessante apropriando-se de materiais do cotidiano, como livros, mapas, ambientes domésticos, sombras projetadas, luz controlada e objetivas. Seu mais curioso método de criação, e o mais conhecido dentre as exposições

de arte contemporânea, está na utilização da câmara escura na elaboração de suas imagens. Em sua celebre série *Camera Obscura*, iniciada em 1991, o artista utiliza o princípio da câmara escura em cômodos de quartos ou salas, de hotéis e apartamentos.

O quarto escuro torna-se uma grande câmara escura, com um único orifício feito em uma das janelas, projetando internamente na parede oposta ao orifício uma imagem invertida do ambiente externo. Toda a técnica vivida pela história da fotografia é remontada no ambiente íntimo, transformando este lugar em um grande quarto invadido por imagens. O resultado é vertiginoso, resgatando o conceito de *ilinx*. Após toda a montagem dentro do quarto ou sala, Morell fotografa o resultado visual documentando em meio analógico ou digital.

Dentre todas as obras desenvolvidas por Morell, a mais expressiva, em relação ao jogo imagético, talvez seja *Camera Obscura*. Por trazer claramente os conceitos de *ilinx* e aproximar-se tão poeticamente no campo das imagens, tanto no meio privado como público, tão teorizados pelo pensamento pós-histórico, Morell proporciona euforia visual. Toda sua linguagem retoma os artifícios inerentes ao poder presencial das imagens, seus resultados são legítimas provas do *frenesi* mágico das realidades provocadas por imagens.



Times Square, Abelardo Morell, 2010

A fotografia intitulada *Times Square*, registrada em 2010, personaliza as realidades construídas de toda a série *Camera Obscura*. Como já rapidamente citado, para conseguir a escuridão desejada no quarto, Morell cobre todas as janelas com plástico preto isolando a entrada de luz. Em seguida, corta um pequeno buraco no material que cobriu as janelas e deixa a imagem externa invertida inundar as paredes de trás da sala. Enfim, com uma câmera grande formato e filme colorido faz uma captação, registrando o fenômeno.

Aqui vemos um quarto de hotel na cidade de Nova York, precisamente na Time Square, área formada pelo cruzamento de duas importantes avenidas. É imprescindível lembrar do poder das imagens publicitárias, das luzes inebriantes da cidade símbolo do capitalismo ocidental ou do movimento acelerado da região. Todos os símbolos, pelos quais Flusser (2011) defende o poder mágico das imagens técnicas, estão dentro do quarto de dormir, emergidos nos sonhos do homem contemporâneo.

O que Morell proporciona é o transe do homem contemporâneo perante as imagens ininterruptas e programadas. O *ilinx* está não só nesta fotografia, mas em todo o trabalho de Morell. Quando o artista escolhe trabalhar com o princípio da câmara escura revigora os conceitos de *agôn*, principalmente no que diz respeito ao jogo entre o aparelho e o fotógrafo. O mais inquietante é descobrirmos que Morell não se incomoda com os limites do aparelho, usando seus atributos como aliados no produzir das imagens, esforçar-se para colher as melhores imagens do lado de dentro da câmara escura.

No caso do conceito de *mimicry* não há como negar sua presença quase simultânea ao *ilinx*, principalmente quando defendemos a presença ubíqua das imagens na sociedade. Nesta fotografia, Morell traz o ambiente interno preenchido pelo ambiente externo. O artista convida o espaço externo a entrar no espaço interno. Como acontece todos os dias por meio dos canais midiáticos, mas aqui representado ludicamente. Talvez por isso não ficamos incomodados com as imagens de fora. Embora não pertença ao nosso meio privado, deixamos que elas entrem e façam parte do nosso cotidiano. Estamos hipnotizados por aquilo que é público e acomoda-se ao meio privado, por meio de imagens.

A obra de Morell destaca a utilização de técnicas já obsoletas, mas reverte a seu favor questões contemporâneas da imagem. Em uma sociedade mergulhada em imagens, reproduz poeticamente fotografias que tocam exatamente nesta questão. O encantamento de Morell está não na crítica negativa desse sistema instaurado, mas no jogo criativo

alcançado usando os mesmos artifícios que constroem a programação instaurada. Particularmente, concede à embriaguez imagética um lugar de destaque. Assim, encantados, permanecemos naquele quarto de hotel. Sabemos que a porta não está trancada, mas nos negamos a sair de dentro.

CONCLUSÃO

Assim, como Flusser propõe, parece que nunca branquearemos a caixa preta por completo. No entanto, dispostos a jogar, conseguimos subverter algumas de suas funções mesmo que momentaneamente, disparando vislumbres luminosos, como *flashes* de conhecimento. Outros meios são alcançados para entendermos seus mecanismos, mas na produção diária imagética, todas estas metáforas servem apenas para aproximarmos da caixa preta, sentir sua presença e nunca tocarmos ou entrarmos nela. Parece que o segredo escondido no interior da caixa preta, caso um dia seja encontrado, destruirá a caixa e o segredo. Entender totalmente o programa pode destruí-lo e não queremos isto, queremos apenas brincar de entendê-lo.

O jogo pode se colocar como um vetor na análise fotográfica e, na busca por subverter os padrões ou apenas produzir sentido, colabora infinitamente com as visualidades e conceitos atribuídos. O jogo ajuda a entender os caminhos da fotografia expandida. A arte contemporânea pode vencer muitas batalhas, enriquecida sobre os aspectos da disputa, do acaso, da máscara e da vertigem. Os quatro pilares do jogo estarão ligados às imagens sempre que o debate for para o campo da cultura. Quando afirmamos que o fotógrafo pode apenas fotografar o fotografável, incorporamos o programa ao aparelho, na sequência. Contudo, quando afirmamos que o jogo ajuda entender o aparelho, prolongamos o pensamento crítico contemporâneo. As imagens técnicas reforçam a existência desse programa, mas também podem desprogramá-lo.

REFERÊNCIAS

- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea – Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARTHES, Roland. **A Câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011.

-
- BOURDIEU, Pierre. **Un art moyen. Essai sus les usages sociaux de la photographie.** Les Editions de Minuit, Paris, 1965.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Ensaio, 1990.
- COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- ECO, Umberto. **A estrutura ausente.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta.** São Paulo: Annablume, 2011.
- _____. **O Mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Cotovia, 2010.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação.** São Paulo: Editora Cultrix, 2010.
- KRAUSS, Rosalind. **O Fotográfico.** Barcelona: Gustavo Gili, 2013.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- _____. **A Fotografia como Expressão do Conceito.** 2000. Disponível em: <<http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/1.htm>>. Acesso em: 18 jun. 2013.
- _____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges.** Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- MORELL, Abelardo, SANTE, Luc. **Camera obscura.** New York: Bulfinch, 2004.
- PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.
- ROUILLÉ, André. **A fotografia: Entre o documento e a arte contemporânea.** São Paulo: Editora SENAC, 2009.
- SAMAIN, Etienne (Org.). **O Fotográfico.** São Paulo: Editora Hucitec. 2005.
- SONTAG, Susan. **Sobre fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- TESSLER, Elida; BANDEIRA, João (Orgs.). **Evgen Bavcar: Memória do Brasil.** São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** New York: P. Dutton & Co., 1970.
- XAVIER, Ismail (Org.) **A experiência do cinema: Antologia.** Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme, 1983.