

O FOTOGRÁFICO EM *FLASH HAPPY SOCIETY*
THE PHOTOGRAPHIC IN FLASH HAPPY SOCIETY

Annádia Leite Brito / UFRJ

RESUMO

Este artigo busca analisar a obra *Flash Happy Society* (2009), de Guto Parente, percebendo suas formas de uso do fotográfico (BELLOUR) no cinema. Investigam-se a permanência do índice (ROSEN) e a remediação das mídias analógicas do cinema e da fotografia nas tecnologias digitais utilizadas (BOLTER; GRUSIN), observando no meio de realização dessa obra contemporânea a presença de uma carga histórica das tecnologias anteriores de formação de imagem.

PALAVRAS-CHAVE: Fotográfico; cinema; índice; remediação.

ABSTRACT

*This article analyzes Guto Parente's work *Flash Happy Society* (2009), perceiving its forms of use of the photographic (BELLOUR) on cinema. The permanence of the index (ROSEN) and the remediation of film and photography's analog medias on the current digital technology (BOLTER; GRUSIN) are investigated. In this contemporary work the presence of former technologies of image is seen alongside with their historic formation.*

KEYWORDS: *Photographic; cinema; index; remediation.*

Desde o advento das fitas de vídeo, manipular o tempo e a velocidade das imagens até o congelamento se tornou um gesto mais próximo ao cotidiano audiovisual, porém, tal procedimento, intensificado naquele momento nos trabalhos de Videoarte, não era novo nas práticas com imagens técnicas, como pode ser notado nas aproximações feitas entre fotografia e cinema na exposição *Film und foto*, realizada em Stuttgart em 1929¹.

Outro evento importante que pode ser tomado como marco das relações entre imagem estática e imagem em movimento foi a exposição *Passages de l'image*, de curadoria de Catherine van Assche, Catherine David e Raymond Bellour, no Centre Georges Pompidou, em Paris, em 1990. Reunindo obras contemporâneas que aproximavam a fotografia, o cinema e o vídeo, *Passages de l'image* também trouxe um espaço de galeria com trabalhos expostos e uma sala escura com uma retrospectiva de filmes, vídeos e imagens em movimento digitais, no entanto a divisão foi feita pela questão da espacialidade na qual os trabalhos melhor seriam fruídos, posto que imagens fluidas habitavam a galeria tanto quanto imagens estáticas estavam presentes na sala escura.

Bellour (2008, p.254) aponta para as tentativas de se alcançar o movimento a partir de imagens fixas – até que o cinema fosse estabelecido – como um dos lados de uma história que teve sua sequência – ainda não suficientemente estudada – nos filmes que utilizaram a imobilidade para sublinhar momentos pregnantes das obras (BELLOUR, 2008, p.257), seja no cinema anterior ou posterior à Segunda Guerra Mundial, seja tendo a fotografia como elemento diegético ou formal. Alguns exemplos são *6 ½ x 11* (Jean Epstein, 1927), *Os incompreendidos* (*Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959), *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1967) e, principalmente, *La Jetée* (Chris Marker, 1962).

Ao analisar “algumas figuras particulares de escrita” nos meios audiovisuais, principalmente nas relações entre cinema e vídeo, Dubois (2004, p.179-180) apresenta alguns procedimentos que seguem operando, mesmo que de maneiras diferentes, em obras das Vanguardas Históricas; dos anos 1950 aos anos 1960, na passagem do cinema clássico ao cinema moderno; e nos anos 1980, na fase do pós-vídeo. Dentre essas figuras, o autor elenca a “câmera lenta e as mudanças de velocidade” (DUBOIS, 2004, p.208-211) e seus usos diferentes na televisão, no

vídeo e no cinema. Afastando o *slow motion* televisivo com suas características de análise do acontecimento real, a manipulação de velocidade nas obras cinematográficas dos anos 1920, como em *Um homem com uma câmera* (*Man with a movie camera*, 1929), de Vertov, e *A queda da casa de Usher* (*La chute de la maison Usher*, 1928), de Epstein, tratavam “de experimentar com a própria matéria tempo” (DUBOIS, 2004, p.208), propondo outra forma de perceber o mundo, os corpos na mise-en-scène e o próprio dispositivo cinema. No vídeo, se acentuou o movimento de questionamento da imagem e de tudo que está incluído em seu universo. Ao tomar como exemplo as câmeras lentas de *Salve-se quem puder* (*a vida*) (*Sauve qui peut* (*la vie*), 1980), de Godard, Dubois (2004, p.209-210) afirma:

Mais do que mostrar a “emoção operando” (isto é para a televisão), elas funcionam como momentos de pesquisa e interrogação sobre a imagem, os gestos e os corpos representados, sobre o que resta de acontecimento no olhar que podemos lançar para as coisas (“desacelerar para ver, não isto ou aquilo, mas se há algo a ver”²).

Ralento ou mesmo parar o fluxo do movimento traz, então, a possibilidade de buscar na imagem aquilo que o rápido encadeamento causal contínuo muitas vezes não deixa perceber. A desaceleração e o congelamento permitem que o pensamento se instale sobre a imagem em movimento e seus elementos (BELLOUR, 1997, p.93). No entanto, a contrapartida dessa reflexão também procede, posto que ao se manipular imagens estáticas de maneira que se animem – como no “desfile” das imagens fotográficas de Depardon em *Os anos reveladores* (*Les années dé clic*, 1983); nas fotografias que são lentamente destruídas pelo calor em *Nostalgia* (1971), de Hollis Frampton; ou nas passagens das imagens de Chris Marker em *Se eu tivesse quatro dromedários* (*Si j’avais quatre dromedaires*, 1966)³ –, também a imagem fotográfica se abre para pensar a si mesma, corroborando com a teoria de Bellour (1997, p.103), para a qual, “do mesmo modo que a foto se anima burlando sua aparência de imobilidade, o cinema se interrompe e se congela para refletir as alterações de sua condição”.

No presente artigo, ao invés de buscar o “efeito cinema” (DUBOIS, 2009) que cria ambiência e movimento para imagens estáticas e objetos em instalações, se vai ao encontro de Bellour (2008, p.251, tradução nossa) em seu conceito de “fotográfico” como algo mais amplo que a fotografia e que “existe em algum lugar entre; é um estado de “estar entre”: no movimento, é aquilo que interrompe, que paralisa; na

imobilidade, talvez sugere sua relativa impossibilidade”. A qualidade espacial e, principalmente, temporal, através de ralentações, movimentos mínimos, suspensão e congelamento, são essenciais na caracterização do fotográfico em trabalhos artísticos.

Dito isto, quais estratégias de manipulação do tempo das imagens são utilizadas e a quais finalidades se destinam esses gestos do fotográfico em obras inicialmente destinadas à sala de cinema? Tal questão é bastante ampla, dessa forma, há aqui a escolha por explorar um trabalho contemporâneo brasileiro em suas estratégias estéticas existentes entre a imagem estática e em movimento. Toma-se como foco o curta-metragem cearense *Flash Happy Society*⁴ (2009), de Guto Parente.

Flash Happy Society

Guto Parente é cineasta, nascido em Fortaleza em 1983. Foi um dos fundadores do coletivo e produtora Alumbramento, dirigindo, junto com Pedro Diógenes, Luiz e Ricardo Pretti, o longa-metragem *Estrada para Ythaca* (2010) e, em co-direção com Uirá dos Reis, o longa *Doce Amianto* (2013), entre outros filmes. Sua obra se situa no cinema contemporâneo não só por uma questão geracional, mas por desenvolver uma investigação formal e plástica muitas vezes aliada a narrativas singulares, próximas a uma atmosfera do fantástico.



Figura 1: Guto Parente (1983). *Flash Happy Society*, 2009. Vídeo.
 Acervo do artista, Fortaleza (CE)

Flash Happy Society é um curta-metragem de 8 minutos que acompanha os momentos anteriores ao início de uma apresentação musical. Foi realizado entre 2008 e 2009, quando as câmeras digitais amadoras e compactas eram bastante populares e ainda não haviam sido substituídas pelas pequenas câmeras existentes nos telefones celulares. O olhar de Parente (diretor, fotógrafo e montador deste filme

assinado por um só) espreita de cima as pessoas que se fotografam enquanto aguardam o começo do evento. No entanto, a velocidade das imagens não permanece fluida em sua duração como seria comum em um registro documental. A cada vez que um *flash* dispara, o tempo contínuo do vídeo – também de uma câmera fotográfica, a Nikon D90 – é ralentado até a parada, voltando posteriormente ao movimento. Mesmo na impossibilidade de ver as imagens feitas por aquelas pessoas, a ação de fotografar incide sobre o tempo do filme e afeta diretamente seu espectador, permitindo que ele veja uma outra imagem estática e que sobre ela projete sua própria reflexão.

Exibido em diversos festivais de cinema, sendo inclusive premiado no Janela Internacional de Cinema do Recife e no Panorama Internacional Coisa de Cinema, o trabalho também foi instalado na Galeria ECARTA, em Porto Alegre, durante a realização do Cine Esquema Novo-Expandido⁵ em 2013.



Figura 2: Guto Parente (1983). *Flash Happy Society*, 2009. Instalação. Cine Esquema Novo-Expandido, Galeria ECARTA, Porto Alegre (RS)

A estratégia de operação da obra é apresentada desde o plano geral e os planos de conjunto do início. A cada disparo de luz, a música e o alto burburinho da mistura de vozes se interrompem enquanto a imagem passa por uma suspensão. Veem-se os corpos parados, como em um congelamento do tempo, mas, como a luz é mais veloz, sua curva de atuação – desde o aparecimento até o ápice do brilho e sua extinção – marca a duração da suposta parada na imagem. Essa suspensão poderia ser tomada como uma falsa interrupção, posto que a gradação da luz dá a ver a passagem do tempo ainda acontecendo no vídeo, porém, tomando como referência

os corpos em quadro, é como se o decurso do tempo para o ser humano cessasse por um breve período – momento este distendido pelo vídeo através do efeito de *slow motion*.

Aos 4 minutos, apagam-se as luzes da casa de *shows*, ocultando as pessoas antes observadas. Contudo, é ainda o *flash* que lhes dá visibilidade e que, mesmo sem que elas saibam, as torna presentes e notadas pelo espectador. Nesse momento, o som ambiente continua, assim como a imagem, passando por rupturas devido às paradas causadas pelos *flashes*, mas agora esses momentos são acompanhados por um ruído de fundo grave, uma ambiência que, junto à atuação da montagem, desloca a sensação do documental para o fantástico. A intensidade do número de *flashes* aumenta até que venha do palco a luz final, que engolfa a todos lentamente enquanto os vemos paralisados.

Flash Happy Society, como já dito, foi capturado com uma câmera DSLR capaz de filmar vídeos em alta definição. É interessante notar como toda uma reflexão sobre o ato fotográfico e a espetacularização das experiências cotidianas surgiu através de imagens produzidas por um equipamento tão próximo ao universo técnico das máquinas que ele observa em uso. A textura que a câmera observadora confere às imagens termina por potencializar a experiência do espectador que as vê na sala escura. Quando os *flashes* menores são disparados e também quando do *flash* maior ao fim, a imagem do vídeo é afetada porque os espectadores também – assim como aqueles sentados nas cadeiras de plástico ansiando pelo *show* – são engolfados pela experiência de luz. É produzido certo espelhamento que torna a tela cinematográfica uma membrana osmótica entre as situações – o que também funciona em sua instalação em galeria, mas de maneira diferente, pois os corpos dos visitantes de fato param seu percurso para observar a obra e por ela serem banhados em luz.

Além disso, por meio de acontecimentos aparentemente tão corriqueiros e despercebidos cotidianamente, foi possível gerar um outro universo a partir do real. Não é a toa que a sinopse de *Flash Happy Society* seja “ficção científica baseada em fatos reais”. Por meio do processo de ralentação e parada feito na montagem, a observação é reinventada e passa à ambiência de uma ficção fantástica na qual

peessoas fascinadas e dominadas pela luz em dose homeopática de seus pequenos aparelhos móveis atingem o êxtase da grande luz com seu total engolfamento.

É a montagem que opera as passagens entre o movimento e a pausa – ponto central do trabalho e onde se insere a dobra temporal que o caracteriza. No curta de Guto Parente há o próprio “estar entre” do fotográfico (BELLOUR, 2008, p.251, tradução nossa). Reconhece-se o tempo da fotografia no movimento cinematográfico e o tempo que existe, ainda que em menor tamanho, dentro da própria tomada fotográfica, marcado pela gradação do *flash* e ampliado pelo efeito do vídeo. Ainda que em *Flash Happy Society* a estrutura de encadeamento dos planos não fuja do que se pode qualificar como parte da forma usual do cinema, seus momentos de frenagem do movimento, congelamento dos corpos e suspensão do som se evidenciam como fragmentos destacados de um evento cotidiano, como instantes nos quais se dão experiências sensoriais.

Flash Happy Society trabalha com modulações do tempo a partir do fotográfico no ato de sua tomada, ao mesmo tempo que observa as circunstâncias afetivo-tecnológicas que geraram as fotografias de terceiros. Veem-se as tecnologias, quem as opera e os instantes de disparo, atrelados ao indicial, mesmo que seu processamento fílmico tenha sido realizado através de tecnologias digitais – vídeo de câmera DSLR e ilha de edição em computador.

Entre alguns teóricos há uma tentativa utópica de remeter as tecnologias digitais unicamente à abstração dos códigos binários, estabelecendo-as como radicalmente novas e as opondo ao índice das imagens técnicas analógicas (ROSEN, 2001, p.304-305). No entanto, Rosen (2001, p.308-309) afirma que as câmeras digitais, assim como as analógicas, tomam a luz através das lentes, extraíndo dados numéricos a partir do real, e observa a capacidade de visualização de imagens sob a tradição perspectivista em monitores – quadro geral que o autor denomina como “mimetismo digital”.

Em resumo, é comum os teóricos tratarem a indicialidade como a diferença definidora do digital, assim a imagem fotográfica se torna frequentemente o “outro” mais exemplar da imagem digital. Ainda, a informação digital e as imagens podem ter origem indicial, o digital frequentemente se apropria ou transmite imagens indiciais, e é comum à imagem digital manter formas composicionais associadas com a indicialidade. [...] A busca pelo mimetismo digital tem sido uma

das forças motrizes na história das imagens digitais. Tudo isso denota que, em um grau significativo, as imagens digitais não estão separadas das histórias anteriores de representação mediada em superfícies de tela, mas se sobrepõem a elas. Qualquer argumento que toma o digital como radicalmente novo deve lidar com tais sobreposições (ROSEN, 2001, p.314, tradução nossa).

Vê-se que na obra aqui abordada, como em muitas outras, o afastamento do índice não procede, posto que em *Flash Happy Society* ele está presente por meio da observação primeiramente documental sobre um acontecimento social na cidade e suas implicações temporais na imagem. A câmera é apontada diretamente para aquilo no mundo sobre o qual se quer refletir.

Ainda há uma segunda implicação, posto que a aparelhagem digital utilizada tende a se conformar à tecnologia analógica que a antecedeu, vide as câmeras DSLR, as de vídeo digital e a interface dos programas de edição, que emulam os mesmos mecanismos presentes em câmeras analógicas e em ilha de montagem, o que se alinha ao conceito de remediação, criado por Bolter e Grusin (2000, p.45). Ao analisarem que é recorrente na história das mídias a representação de um meio anterior por um meio posterior, os teóricos constataram que a remediação se dá em uma equação que varia a partir de dois componentes: a imediação, que busca “a apresentação transparente do real”; e a hipermediação, que corresponde à “fruição da própria opacidade da mídia” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 21, tradução nossa).

A oscilação entre apagamento e visibilidade é essencial para a realização da remediação, pois, ao agregar as características de uma mídia anterior, a nova mídia busca se apropriar de sua transparência para se aproximar da representação do real já naturalizada, ainda que isso chame atenção para as características do meio mais recente, o que também tem como finalidade o real “pela multiplicação da mediação para criar uma sensação de plenitude, uma saciedade de experiência, que pode ser tomada como realidade” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 53, tradução nossa).

O trabalho analisado parece explorar a característica da hipermediação de maneira mais manifesta por não possuir uma narrativa marcada que conduza o filme claramente. A configuração material da câmera utilizada – nos moldes de uma SLR, porém digital – e o fato de apontá-la para pessoas e situações que estavam lá são pontos referentes à transparência da imediação, no entanto, o trabalho de

esgarçamento da imagem e do som no tempo apontam para evidenciar o corpo tecnológico que operou aquela dilatação e a tornou possível como uma experiência, ou seja, há uma acentuação da forma.

É importante notar que a imediação ou a hipermediação não sobrepujam uma a outra de maneira absoluta. É possível identificar os dois elementos do processo de remediação como aproximações do real (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 55-56) e, junto à afirmação da permanência e da força do indicial, resta a constatação de que o trabalho investigado utiliza o fotográfico multidimensionalmente como potencializador diegético, estético-formal e histórico, adensando essa obra ao inserir nela reflexões sobre sua estratégia visual e sonora e sobre a mesma como portadora de parte da história das tecnologias produtoras de imagem.

Notas

¹ Dubois (2009, p.87) afirma que na exposição “tentou-se, por exemplo, imaginar formas de apresentar os filmes que não fossem a da projeção temporal em sala escura (exposição de fotogramas ampliados, caixotes luminosos, máquinas óticas de visão individual de trechos etc.)”. Já Company (2008, p.9) diz que os espaços de exibição fotográfica e cinematográfica eram separados, não havendo uma mistura mais profunda entre o estático e o movimento.

² Nota 30 de Dubois (2004, p. 210): J.-L. Godard, no vídeo que serve de “roteiro” para *Sauve qui peut (la vie)*.

³ Essas obras são analisadas no artigo *A imagem memória ou a mise-en-film da fotografia no cinema autobiográfico moderno*, de Philippe Dubois (2012). O teórico estabelece a investigação de procedimentos de autobiografia e autorretrato realizados por alguns “cine-fotógrafos” em suas obras híbridas. Segundo Dubois (2012, p.2), as relações entre cinema e fotografia constituem um universo passível de ser analisado por diversas problemáticas transversais.

⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Cyo-2_-HHTw>, em <http://portacurtas.org.br/filme/?name=flash_happy_society> ou em <<https://vimeo.com/224267615>>. Acesso em: 1 maio 2018.

⁵ A versão expandida do festival foi um desejo do Cine Esquema Novo de se abrir a novas formas de cinema. Em 2009, *Flash Happy Society* havia sido premiado nesse evento em sua apresentação em sala escura.

Referências

- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas, SP: Papyrus, 1997.
- _____. Concerning “the photographic”. In: BECKMAN, Karen; MA, Jean (Orgs.). *Still moving: between cinema and photography*. Durham, NC: Duke University Press, 2008.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- CAMPANY, David. *Photography and Cinema*. Londres: Reaktion Books, 2008.
- DUBOIS, Philippe. A imagem-memória ou a mise-en-film da fotografia no cinema autobiográfico moderno. *Revista Laika*, v. 1, n. 1, Jul. 2012. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/publicacoes/laika/wp-content/uploads/2012/06/A-IMAGEM-MEMORIA31.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2018.
- _____. Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia(Org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2009.
- _____. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ROSEN, Philip. *Change mummified: cinema, historicity, theory*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2001.

Annádia Leite Brito

Doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Estéticas no PPGCOM-UFRJ e Mestre em Artes no PPGARTES-ICA|UFC. Formada pela Escola de Audiovisual da Vila das Artes-PMF, especialista em Audiovisual em Meios Eletrônicos e graduada em Direito, ambos pela UFC, trabalha na realização de obras audiovisuais e enfatiza estudos no campo da imagem contemporânea de mediação técnica entre o movimento e o estático.