

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

CYBELI ALMEIDA MORAES

A PAUSA AUDIOVISUAL

SÃO LEOPOLDO

2012

Cybeli Almeida Moraes

A PAUSA AUDIOVISUAL

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos.

Área de atuação: Comunicação

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Suzana Kilpp

São Leopoldo

2012

Ficha catalográfica

M827p Moraes, Cybeli Almeida
A pausa audiovisual / por Cybeli Almeida Moraes. –
2012.
159 f. : il., 30cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos
Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação, 2012.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Suzana Kilpp.

1. Comunicação audiovisual. 2. Audiovisualidade.
3. Ethicidade. 4. Inscrição fotográfica – Tempo. 5. Pausa.
I. Título.

CDU 791

Catálogo na Fonte:
Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

Cybeli Almeida Moraes

“A PAUSA AUDIOVISUAL”

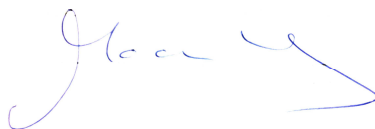
Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos.

Aprovado em 4 de abril de 2012

BANCA EXAMINADORA



Prof^ª. Dr^ª. Elaine Athayde Alves Tedesco - UFRGS



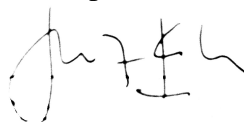
Prof^º. Dr^º. Mauricio Lissovsky - UFRJ



Prof^ª. Dr^ª Isa Mara da Rosa Alves - UNISINOS



Prof^º. Dr^º. Fabricio Lopes da Silveira - UNISINOS



Prof^ª. Dr^ª. Suzana Kilpp - UNISINOS

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, que fomentou parte desta pesquisa;

À Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, pela acolhida acadêmica e profissional;

À professora Suzana Kilpp, pela profícua desorientação, sábia orientação e valioso aconselhamento (nas mais diversas ordens);

Aos meus pais, Reni e Carmem Moraes, a quem dedico esta tese, por terem me ensinado o valor do trabalho, da curiosidade e da inventividade;

À minha irmã, Allana Moraes, pela *dispersão*;

Ao meu noivo, Márcio Rosa, pela *flutuação*;

À colega e amiga Sonia Montañó, pelas iluminações e *compossibilidades*;

A todos os amigos e colegas que assistiram comigo, mais de uma vez, aos materiais coletados para esta pesquisa,

Muito obrigada.

*Ah ,não estar parado nem a andar,
Não estar deitado nem de pé,
Nem acordado nem a dormir,
Nem aqui nem noutro ponto qualquer,
Resolver a equação desta inquietação prolixa,
Saber onde estar para poder estar em toda parte,
Saber onde deitar-se para estar passeando por todas as ruas...*

A passagem das horas, Fernando Pessoa

RESUMO

A presente tese aborda a invenção do conceito de pausa audiovisual – pausa AV –, partindo das percepções e dos afetos sobre um *corpus* de 80 materiais que abrangem produções televisivas, videográficas, cinemáticas, fotográficas e internéticas. Utilizando os aportes teórico-metodológicos de Silva e Rossini, Bergson, Deleuze, Guattari, Derrida, Benjamin e Kilpp, entre outros, o *corpus* foi produzido cartograficamente, tendo em vista as audiovisualidades e sua processualidade rizomática; foi problematizado a partir do método intuitivo; foi desconstruído e agrupado em constelações; e, por fim, dissecado em moldurações, molduras e emolduramentos para dar a ver os sentidos ofertados. Tal arquitetura possibilitou a seguinte conclusão: a pausa AV é um misto que, como tal, possui uma tendência atualizada em *ralentis*, inscrições fotográficas e fragmentos longos, e outra, virtual: a espera. Essa constituição a diferencia como *ethicidade* do mundo audiovisual contemporâneo, que oferta sentidos a partir de suas figuras sonoras, dos intervalos, das diáforoses e das suspensões e, possivelmente, agencia esperas no observador – como expectativa ou antecipação –, respondendo a desejos e a crenças do homem atual acerca de seu mundo e de sua existência. A delimitação do conceito de pausa AV contribui para a compreensão da cena audiovisual contemporânea, plena de outras *ethicidades* como o tempo e o acontecimento audiovisuais, dadas a ver também pelos agencamentos da pausa AV.

Palavras-chave: comunicação audiovisual, audiovisualidades, ethicidades, tempos e inscrição fotográfica, pausa

ABSTRACT

The present thesis presents the invention of the concept of audiovisual pause - AV pause - starting on perceptions and affections about a *corpus* of 80 materials, including television, videographic, cinematic, photographic and internetic productions. Using the theoretical and methodological approaches of Silva and Rossini, Bergson, Deleuze, Guattari, Derrida, Benjamin, and Kilpp, among others, the *corpus* was cartographically produced in view of the audiovisualities and your rhizomatic processivity; problematized with the intuitive method; deconstructed and grouped into constellations; and dissected on moldurações, molduras e emolduramentos to become visible the offering of meanings. Such architecture allowed the following conclusion: the AV pause is a mixture that, as such as, has a tendency to updates itself in *ralentis*, photographic inscriptions and long fragments, and another, virtual, the wait. This characterization differentiates it like an *ethicidade* of the audiovisual world, that offers meanings starting on sounding figures, intervals, diáforoses, suspensions, and possibly makes waits agencies on the observer - as expectation or anticipation - in response with desires and beliefs of modern man about their world and existence. The delimitation of the concept of AV pause, we believe, contributes to the understanding of contemporary audiovisual scene, full of other *ethicidades* as audiovisual time and event, too became visible by the agencies of AV pause.

Keywords: audiovisual communication, audiovisualities, ethicidades, times and photographic inscription, pause

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mapa da internet	32
Frames 2 - Alfie (SHYER, 2004), Genevieve (GABBAY, 2009), Photograph of Jesus (HILL, 2008), Photograph (MALLET, 1983) e The Perfect Lie (YOUSSEF, 2007)	41
Frames 3 - Damage (MALLE, 1992)	42
Figura 4 - Mapa Narratologia e Retórica	45
Figura 5 - fotografias D-Day (CAPA, 1944), Milk drop (EDGERTON, 1936), Joiners (HOCKNEY, 1982); pintura Nu descendant l'escalier (DUCHAMP,1912); frame de Photograph of Jesus (HILL, 2008)	63
Frames 6 - Scacchi clay stop motion (CROSETTA, 2008)	66
Frames 7 - SprintCam V3HD (I-MOVIX, 2009)	67
Frames 8 - Quadros 000059 e 000060 de Long Gone (KURIYAMA, 2008)	68
Frames 9 - Quadros 000314 e 000315 de Long Gone (KURIYAMA, 2008)	68
Frames 10 - The Matrix (WACHOWSKI, 1999; 2003)	69
Frames 11 - Photograph of Jesus (HILL, 2008)	71
Frames 12 - Photograph of Jesus (HILL, 2008)	72
Frame 13 - Photograph of Jesus (HILL, 2008)	73
Frame 14 - Sauve qui peut (la vie) (GODARD, 1978)	74
Figura 15 - Coco Rocha eyes mirror e Newspaper subway (BECK, BURG, 2011)	78
Frames 16 - YouTube Mosaic Music Video (LIU, 2009)	79
Frames 17 - Puissance de la parole (GODARD, 1988)	91
Frames 18 - Mount Fuji (KO NAKAJIMA, 1984) e Jornal Nacional (GLOBO, 2010)	92
Frames 19 - Long Jump (MACKINNON; PARKER, 2008), YouTube Mosaic Music Video (LIU, 2009) e Santa Maria (del Buen Ayre) (LEUNG, 2001)	96
Frames 20 - Elephant (VAN SANT, 2003), Week end (GODARD, 1967), Touch of Evil (WELLES, 1958), Bonfire Vanities (DE PALMA, 1990), 2001 (KUBRICK, 1968) e The Player (ALTMAN, 1992)	97
Frames 21 - Disturbia (MANDLER, 2007)	98
Frames 22 - Genevieve (GABBAY, 2009) e Global Groove (PAIK, 1973)	98
Frames 23 - Numéro deux (GODARD, 1975), The rumble fish (SEGA, 2004), Alfie (SHYER, 2004) e Shuffle (HUTH, 2009)	99
Frames 24 - Everyday (KALINA, 2006) e Homer Everyday (GROENING, 2007)	100
Frames 25 - La Jetée (MARKER, 1963), Alfie (SHYER, 2004), Wimbledon (LONCRINE, 2004), Everyday (KALINA, 2006), Alfie (SHYER, 2004), 2001 – A space odyssey (KUBRICK, 1968) e C'era una volta il West (LEONE, 1968)	107
Frames 26 - Ici et ailleurs (GODARD, 1976), Alfie (SHYER, 2004), The fourth dimension (RIBZINSKY, 1988) e Santa Maria (del Buen Ayre) (LEUNG, 2001)	108
Frames 27 - Compilation de ralenti (COPTER666, 2009), Persona (Bergman, 1966), Sauve qui peut (La vie) (GODARD, 1978), Program opener (TVB, 2008), The perfect lie (YOUSSEF, 2007), C'era una volta il West (LEONE, 1968), 2001 – A space odyssey (KUBRICK, 1968), La terza Madre (ARGENTO, 2007), Disturbia (MANDLER, 2007) e The reflecting pool (VIOLA, 1977)	109
Frames 28 - C'era una volta... (LEONE, 1968), 2001, (KUBRICK, 1968) e Atonementt (WRIGHT, 2007)	110
Frames 29 - The Matrix (WACHOWSKI, 1999, 2003)	115
Frames 30 - Pas de deux (MCLAREN, 1967)	115
Frames 31 – Sauve qui peut (La vie) (GODARD, 1978)	116
Frames 32 – The Matrix (WACHOWSKI, 1999, 2003) e La chute de La Maison Usher (EPSTEIN, 1928)	120
Frames 33 - Pause (SJOGREN, 2007)	130
Frames 34 - Pause (SJOGREN, 2007)	130
Frames 35 - Pause (SJOGREN, 2007)	131

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 INTUIR AS AUDIOVISUALIDADES	16
3 INVENTAR O PROBLEMA	21
3.1 O ENCONTRO DA CARTOGRAFIA	21
3.2 O ENCONTRO DA DESCONSTRUÇÃO	23
3.3 O ENCONTRO DO RIZOMA E DAS CONSTELAÇÕES	28
3.4 O ENCONTRO DAS ETHICIDADES	36
4 AGIR SOBRE OS OBSERVÁVEIS	38
4.1 COLECIONAR E SELECIONAR.....	38
4.2 FORMAR CONSTELAÇÕES: AS MOLDURAÇÕES	45
4.2.1 Au ralenti	46
4.2.2 A fotografia como inscrição	51
4.2.3 O fragmento longo	56
4.3 PASSAGENS DE ENTRE-IMAGENS: TERRITÓRIO DA PAUSA AV	60
4.4 OBSERVAR ESTRELAS: AS MOLDURAS OFERTADAS.....	74
4.4.1 Figuras Sonoras	76
4.4.2 Intervalos, Diamorfoses e Suspensões.....	89
5 INVENTAR A PAUSA AV	112
5.1 EXPECTATIVA E ANTECIPAÇÃO: EMOLDURAMENTOS	135
6 CONCLUSÃO	141
REFERÊNCIAS	146
APÊNDICE	160

1 INTRODUÇÃO

Não se pode juntar a instantaneidade e a pregnância, a autenticidade do acontecimento e sua carga significativa senão à custa de uma trapaça. Dito de outro modo, simplesmente, o sentido não ocorre no real.

Aumont

A importância do olhar na contemporaneidade é o que permitiu à imagem ocupar diversos lugares que, originalmente, não eram seus – e o dispositivo contemporâneo prova isso a cada dia – seja ela eletrônica, fotográfica, codificada, presente na mensagem, na publicidade etc. É um cenário que talvez possa mudar, mas que, hoje, leva a centralidade do olhar a um patamar de importância talvez sem precedentes. O conceito de imagem passa a ocupar, no mundo contemporâneo, lugar “central”, entre aspas, porque se trata de um mundo contrário à construção cartesiana: é um mundo descentralizado e inconstante.

Tal paradigma tem início, na cultura humana, com a fotografia, base tecnológica, conceitual e ideológica de todas as mídias contemporâneas (MACHADO, 2000), que trouxe a possibilidade de automatização da produção, da distribuição e do consumo da informação com enormes consequências para os processos de percepção e organização individuais e coletivos (FLUSSER, 2002). Hoje, não somente de tecnoimagens somos alimentados comunicacionalmente, mas é das imagens-código que parte nossa tecnologia de ponta. Em função disso, é importante refletir sobre a fotografia (ou um fotográfico presente em outros suportes além do papel) que circula em sistemas eletroeletrônicos de comunicação, nos quais aquela é aproveitada e reaproveitada em diversos produtos midiáticos.

A importância de pensar a imagem e, em especial, a fotografia, está diretamente ligada à outra justificativa (pessoal): o interesse por e a estreita relação com ela. Desde a adolescência, ao ganhar a primeira máquina fotográfica de filme 35mm para registrar visões de momentos particulares, até o aprendizado, na faculdade, do fotojornalismo e dos procedimentos de revelação e ampliação, tal interesse nasceu. Este continuou crescendo e ganhou a vida profissional e acadêmica. Desempenhando a função de jornalista no Museu de Arte do Rio Grande do Sul – MARGS, tive frequentes contatos com fotógrafos e videoartistas sempre dispostos a subverter as fronteiras dos suportes,

das técnicas e das estéticas. Trabalhando com o jornal Zero Hora, percebi, às vezes, uma orientação diferenciada – por vezes até estética – no fotojornalismo praticado pela empresa. Por essa razão, resolvi investigar, no mestrado, como se realiza a escolha da imagem na edição de foto em um jornal impresso diário de grande circulação.

Eis que, após uma entrevista com o então diretor de redação do jornal, uma frase dita por ele ficou ecoando (mas eu não podia me ocupar dela naquele momento): “a câmera de vídeo vai ser a única máquina de registro de imagem. Você vai gravar um *take* e selecionar o *frame*, vai tirar dali uma expressão do rosto, entre duas mil opções, com qualidade de impressão”. Numa leitura automática, questionei “será o fim da fotografia como a conhecemos, como nos acostumamos a aprendê-la”? Como seria possível essa lógica no cenário que então estava se instaurando com a popularização das câmeras digitais, dos fotologs e dos sites de compartilhamento de imagem como o *Facebook* e *Flickr*?

Mais tarde, outros elementos vieram a me interessar (quando já se desenhava meu projeto de doutorado): os fotofilmes. Em artigo de Wagner Souza e Silva (2005), uma dessas obras é caracterizada pelo uso do que o pesquisador chamou de “fotografias audiovisuais”¹, nomeação que não me deixou satisfeita, mas que fez evoluir meus questionamentos. Passei a perguntar que novas marcas seriam aparentes, na fotografia, do ambiente tecnológico no qual estamos imersos. E no campo do acontecimento, quais diferentes configurações poderiam ser percebidas na fotografia de hoje? Restaria, ainda, fotografia, assim propriamente dita, após esses processos que nos habituamos a chamar de convergentes (JENKINS, 2008) ou hibridizantes (CANCLINI, 2000)? No entanto, para formular produtivamente tais questões, foi necessário, antes, delimitar o que era, afinal, uma fotografia, ou o que ela é hoje, após o fenômeno da digitalização que aponta para a convergência de aparelhos e de linguagens, de *hardwares* e de *softwares*.

De fato, não há respostas para tais questões, uma vez que elas não são suficientemente produtivas para uma problematização nos termos de Bergson (2006) – filósofo francês que, com seu método intuitivo, mais tarde, auxiliaria a reformular os rumos de minha investigação. Ou, ainda cabe anotar, já existem respostas para essas

¹ O autor chamou de fotografias audiovisuais àquelas que compõem o fotofilme *Juvenília* (1994) de Paulo Sacramento, uma história em preto branco na qual alguns jovens de classe média matam um cachorro em um ritual. Fotos fixas, imagens estáticas em movimento e uma edição de som diferenciada são as principais características dos fotofilmes realizados a partir de imagens *still* em set, sem o sistema tradicional de registro fílmico contínuo.

perguntas, que refletem os *modos de agir* da fotografia em seus diferentes suportes e sentidos engendrados e agenciados: para Peirce (1980), por exemplo, a foto é um índice ou ícone; para Barthes (1984), ela é óbvia ou obtusa; para Baudrillard (1990), um simulacro; para Flusser (2002), um biombo (apenas para citar alguns dos tantos pensadores que já se preocuparam com o tema).

No entanto, intimamente, eu intuía, nos moldes de Bergson (2006), que não é possível depreender a natureza de uma coisa investigando somente seu modo de agir: é preciso tentar chegar, o mais profundamente possível, ao seu *modo de ser*. Nos termos de Kilpp (2003), não apenas atentar para seu teor contedudístico (narrativa, sentidos, suportes, diegese), mas, principalmente, para o que a fotografia diz de si – até mesmo onde ela aparentemente não está.

Estaria eu interessada, então, não na fotografia, e sim no audiovisual? Entretanto, com os novos formatos, suportes e novas linguagens existentes na caldeira midiática da atualidade, e por estarem todos ali, convivendo sob fortes condições de pressão e tensionamento, não se pode mais falar a respeito do audiovisual como se este termo, por si só, consiga compreender o fenômeno que invade e está presente na regularização dos fluxos da vida contemporânea (MANOVICH, 2000). Talvez, então, possamos falar de audiovisuais, no plural – e aí começamos a enumerá-los e a categorizá-los (partindo ora da linguagem, ora do suporte) como audiovisual TV, audiovisual cinema, audiovisual digital, entre outros. Todavia, obviamente, retiramos, desta pluralidade, o que não é áudio+visual: o rádio, a fotografia, a pintura, os grafismos, os impressos etc. Em outras palavras, significa considerar que essa lógica, gradativamente, está se tornando insuficiente para o entendimento mais claro de alguns materiais que esses audiovisuais vêm produzindo.

Na esteira dessa constatação, é preciso assumir que o audiovisual não é somente algo passível de ser produzido. Lançado como é, no museu imaginário (MALRAUX, 2000) de nossa sociedade, ele também produz, em função do repertório que mobiliza e do *scanning* (FLUSSER, 2002) que promove. Portanto, há autorias, no plural, e não, propriamente, apenas uma assinatura no produto final audiovisual – o que nos liberta e lança para olhar este material não somente sob o viés do realizador e suas ideias, ou do conteúdo e da estória contada, mas nas diversas atualizações de um mesmo virtual que, antes de se diferenciar por sua natureza, ocupa diferentes graus (BERGSON, 1964, 2006).

De pronto, alinho-me, então, ao lado da pesquisa sobre as audiovisualidades², um campo aberto à observação e à discussão das qualidades e multiplicidades dos fenômenos audiovisuais, dispersos nos mais diversos meios e sempre em devir. Tal campo me possibilitou o encontro de processos como a cartografia de Deleuze e Guattari (2000), a desconstrução de Derrida (1973) e o método intuitivo de Bergson (2006) utilizados pelo *Grupo de Pesquisa Tecnocultura Audiovisual - TCAv*³ (linha *Mídias e Processos Audiovisuais*), que vieram aportar em minhas aspirações de trabalho. Tornou-se meu interesse investigar a produção da produção e seus agenciamentos com o observador⁴, focalizando estéticas, linguagens, técnicas e produção de sentidos de um objeto que instaura e participa dos devires de cultura.

Auxiliada por outros autores, além dos já citados, como Benjamin (2006, 1986), Didi-Huberman (1998), Bellour (1997), Machado (1993), Kilpp (2003, 2005, 2010), Kastrup (2004, 2007), Chion (1993, 1997), Lissovsky (2010), Pál Pelbart (1998) e Tarde (2007), entre outros, fui intuindo, na observação de meu *corpus errante – as “fotografias”* que vislumbrava na televisão, no cinema, na internet e no vídeo –, que havia ali uma espécie diferenciada do fotográfico. Em outros termos, a fotografia não estava na TV, na Internet, no cinema, no vídeo, mas suas inscrições talvez ali estivessem. Além disso, no audiovisual, todo corte é uma espécie de parada no fluxo, mas nem toda parada corta o fluxo. Como essas paradas (as quais chamarei de pausas) ocorrem, por que estão ali? Por que vem se tornando cada vez mais importante produzir e introduzir esse tipo de recurso técnico-estético se, aparentemente, serve para deixar mais lento o tão desejado ritmo frenético da contemporaneidade?

Acredito que a pausa AV – constructo que possui uma virtualidade atualizável nos mais diversos materiais, portanto, *eticidade, audiovisualidade* –, é um recurso técnico-estético que gera efeitos de sentido. E quais efeitos seriam esses? Se todo corte, em um audiovisual, constitui uma pausa – embora nem toda pausa corte –, que sentidos

² Conforme SILVA, Alexandre; ROSSINI, Miriam de Souza (orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades**: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

³ Importa salientar que muitas das formulações que dão base aos estudos desse grupo de pesquisa foram organizadas em conjunto com o antigo coletivo de pesquisadores e bolsistas da linha, chamado *Grupo de Pesquisa Audiovisualidades – GPAv*, em atividade entre 2003 e 2010, na Unisinos.

⁴ Em *Técnicas do observador*, Arlindo Machado (2007) discute um texto de Jonathan Crary (1992) que redireciona a abordagem do espectador e de sua inserção na imagem. Esse autor vê diferenças radicais entre o modo como o sujeito se posicionava no Renascimento e nos tempos atuais, com as novas figuras da subjetividade vigentes. Por isso, o autor não usa o termo *espectador*, mas *observador*, palavra com campo semântico mais amplo que inclui outras performances além do olhar. Na esteira deste pensamento, sempre utilizarei o termo observador para me referir ao sujeito que percebe e se afeta pela pausa AV.

são gerados por esta *ethicidade*? Por haver, aí, um misto, nos termos de Bergson (2006) que comporta uma matéria e uma memória, é cabível dizer que o fenômeno trata de uma atualização – em moldurações de inscrições fotográficas, *ralentis* (vulgo câmera lenta) e fragmentos longos (vulgo planos sequência) –, que, virtualmente, emolduram esperas (pausas durante)? Quais esperas seriam emolduradas (KILPP, 2003)? E o que essas estariam enunciando sobre a cena audiovisual contemporânea?

Tais questões são exploradas ao longo deste documento, que narra as invenções feitas a partir do objeto, da metodologia, das teorizações e das problematizações desta proposta de investigação. A tarefa investigativa se estrutura em capítulos com as seguintes temáticas: a intuição bergsoniana e as audiovisualidades, os termos-guia da investigação – cartografia, desconstrução, rizoma, constelação e *ethicidade* –, as ações e a análise sobre os observáveis – os movimentos cartográficos e o agrupamento do *corpus* de 80 materiais⁵ em constelações de *ralentis*, as inscrições fotográficas e os fragmentos longos, bem como a análise das molduras ofertadas nos materiais selecionados. Por fim, a conceituação do que entendo por pausa AV e as esperas que esta engendra, emolduradas como expectativa e antecipação de sentidos diretamente relacionadas a outras *ethicidades*, dadas a ver, também, pelos agenciamentos da pausa AV: o tempo e o acontecimento audiovisuais⁶.

Não pretendo determinar o que a pausa AV é, mas esclarecer as circunstâncias em que tal fenômeno se inscreve, opera e produz sentido. Como diz Deleuze (1980, p.37), interessa investigar “em que casos, como, onde, quando. (...) o conceito deve dizer o acontecimento, e não mais a essência”.

Interessa-me discutir, por isso, um tipo de imagem que parece já ter sido amplamente abordada por diversos pesquisadores que se dedicaram (ou se dedicam) sensivelmente à temática: Deleuze (1983, 1990), Aumont (1993, 1995, 2004), Flusser (2002), Dubois (1993, 2004), Bellour (1997), Machado (1995, 1997, 2007) e Lissovsky (2010), entre outros. Trata-se da imagem-tempo, da imagem-duração, da imagem técnica, das especificidades da fotografia e entre cinema e vídeo, da entre-imagem, das

⁵ Importa salientar que, ao longo das análises, foram inseridos *frames* dos audiovisuais a título de esclarecimento dos enunciados. No entanto, tal recurso ainda pode se mostrar insuficiente para dar conta do entendimento das propostas, tendo em vista que se trata da imagem audiovisual. Para tanto, na tentativa de diminuir tal ruído, segue anexado ao final do trabalho um DVD com excertos dos 80 materiais citados.

⁶ Não é meu objetivo inventar também os conceitos de tempo e acontecimento audiovisuais. Investigo-os apenas os entendendo como *ethicidades* que contribuem para a constituição das pausas AV ou porque são dadas a ver pelos agenciamentos que a pausa AV mobiliza num território maior, o das audiovisualidades.

anamorfozes cronotópicas, daquelas resultantes da máquina de esperar e, ao mesmo tempo, de nenhuma delas em específico – ou, ainda, de uma imagem conectiva da cultura, nos termos de Kilpp (2010), que conecta e vincula características de todas essas imagens em superfícies audiovisuais específicas, em objetos empíricos que apresentam o que estou chamando de pausa audiovisual ou pausa AV.

Precisamente, interessa autenticar⁷, na cena audiovisual contemporânea, o que iremos construir como pausa AV, dando especial atenção aos emolduramentos que ela enuncia, tendo em vista o interesse pelo sujeito que olha (DIDI-HUBERMAN, 1998). Tal sujeito é um observador imerso em diferentes imaginários, desde o cinema clássico colocado na posição de “arquiteto dos sentidos e dos efeitos” (DUBOIS, 2004) e hoje também produtor por excelência do olhar no cenário das chamadas “novas mídias”. Mesmo não sendo possível identificar tais sentidos, busco, ainda assim, autenticar sua oferta: uma vez percebido um sentido a partir de um reconhecimento atento (BERGSON, 2006), trata-se de tornar sua oferta autêntica, possível de ser agenciada.

Proponho pensar, por conseguinte, um fenômeno que se atualiza fortemente, desde fins do século XX, na televisão, no cinema, nas peças publicitárias e nos audiovisuais compartilhados na web. Este é um evento trapaceiro que busca, na instantaneidade de uma fotografia, a pregnância do bom design da *gestalt theorie*... Remeto a um fenômeno que, talvez, faça acontecer algo inesperado, mas, ao menos, sempre produza sentidos diferenciados em função de suas molduras: as figuras sonoras, os intervalos, as diamorfozes e as suspensões. Defendo que tais fenômenos podem ser observados quando, num audiovisual, ocorre a presença de recursos como o *ralenti*, as inscrições fotográficas e os fragmentos longos, cujas constelações (BENJAMIN, 2006) cartografadas serão desenhadas ao longo deste documento. Nesses materiais, intuo a pausa AV, que pode obedecer a múltiplas combinações: inscrições fotográficas em *ralenti*, fragmentos longos que citam inscrições fotográficas, *ralentis* em fragmentos longos – ou fragmentos longos em *ralenti* –, e fragmentos longos que citam inscrições fotográficas articuladas em *ralentis*, entre outras atualizações que, conseqüentemente, engendram tipos de esperas que fazem olhar, (im)pacientemente, para as imagens onipresentes no mundo circundante.

⁷ No sentido, como verbete, de reconhecer, tornar autêntico, identificar – não estando conectado o termo a tradição dos estudos sobre fotografia como “atestação da realidade ou da verdade”.

2 INTUIR AS AUDIOVISUALIDADES

*Aconteceu com Vronsky depois que Ana Karenina
lhe contou que estava grávida:
Quando Vronsky olhou para seu relógio, na varanda dos
Karenin, estava tão preocupado, que olhou para os ponteiros
no mostrador do relógio e não viu as horas.
Neste caso, a imagem do tempo criada pelo relógio não surgiu.
Ele viu apenas a representação geométrica formada no
mostrador pelos ponteiros do relógio.*
Eisenstein

Ao reler três textos clássicos sobre a fotografia que focalizam o juízo intuitivo sobre a imagem (SONTAG, 2004), a consciência afetiva (BARTHES, 1984) e o processo de *scanning* (FLUSSER, 2002), já estava convencida de que o método apontado por Canevacci (1997) como benjaminiano (aquele no qual o próprio objeto destrói o velho aparelho conceitual para requerer dele a produção de um novo) seria o mais indicado para auxiliar minha busca por respostas – ou, ainda, por perguntas mais consistentes.

No entanto, como acessar e acompanhar algo que não se curva facilmente à representação, tendo em vista esta zona fronteira de imagens que estão entre o vídeo, o cinema, a TV e a fotografia – só para citar aquelas imagens técnicas, produzidas por aparelhos (FLUSSER, 2002)?

Um dos caminhos (errante, para acompanhar o desenho deste mundo descentrado) é apontado por Deleuze e Guattari (2000): a cartografia, um procedimento que possibilita inventar o objeto com uma liberdade criativa viabilizada e mediada pelo encontro (comprometido) entre pesquisador e campo, que permite a realização de pontes e conexões entre materiais heterogêneos. O *corpus* de uma pesquisa cartográfica acaba resultando em um conjunto aparentemente desfocado. No entanto, há nele uma liga, aquilo que Deleuze (2006) chamou de transversalidade: um caminho para o estabelecimento de relações que não carecem de conjuntos para se unificarem. Em lugar disso, se comunicam por singularidades, por uma espécie de não comunicação que instaura distâncias entre coisas contíguas.

Por ora, eis tudo o que abordarei sobre a cartografia⁸. Interessou trazê-la aqui, pois esta consubstancia um procedimento que encontra eco nas reflexões de Bergson (2006), quando esse autor busca uma explicação para seus objetos que se ajustem exclusivamente a eles, indo de encontro, portanto, ao pensamento tradicional da ciência que trata o tempo como algo passado, podendo daí prever o que virá. A ciência, de acordo com o filósofo, costuma extrair e reter do mundo material o que é suscetível de repetição e cálculo, ou seja, o que não dura, o que é espacializado a partir de um fluxo contínuo. Daí surge a necessidade, especialmente ao lidarmos com imagens – tendo em vista que meu corpo também é imagem que percebe outras –, de proceder com uma atenção que se fixa no que escorre. Como diz Bergson (2006, p. 103),

Nossa ação apenas se exerce comodamente sobre pontos fixos; é, então, a fixidez que nossa inteligência busca; ela se pergunta onde o móvel está, onde o móvel passa. Mesmo se ela nota o momento da passagem, mesmo se ela parece então interessar-se pela duração, limita-se a constatar a simultaneidade de duas paradas virtuais: parada do móvel que ela considera e parada de um outro móvel cujo curso, supõe-se, seja o do tempo.

Para Bergson (2006), o presente contém distintamente todo o passado; a duração não é uma série descontínua de instantes que se repetem idênticos: há, sim, o momento seguinte ao instante presente, que se prolonga ao precedente atualizado pela lembrança; entretanto, esses dois momentos se contraem e se condensam um sobre o outro, já que um não para enquanto o outro continua.

A partir da duração, Bergson (2006) tenta libertar-nos da falsa ideia de que a experiência do tempo é uma sucessão de instantes autônomos. O filósofo ensina que existem duas maneiras diferentes de conhecer uma coisa: a primeira implica que a rodeemos; a segunda, que entremos nela. Na primeira, é a inteligência que age; na segunda, a intuição. A primeira conhece somente imobilidade; a outra é a única que pode alcançar a essência movente da realidade.

Isso significa dizer que a inteligência reflete nossa necessidade prática de espacializar a duração; ela constrói mundos, produz sistemas. No entanto, captar a vida implica retomar aquele sentido íntimo, ao qual, por não dispor de outro termo na época (*sic*), Bergson (2006) deu o nome de intuição: algo que não serve para fabricar ou agir,

⁸ O tema é abordado nos capítulos 3 e 4.

mas para compreender. Se, por um lado, é justificável e desejável conceber o tempo em termos espaciais, por outro, isso não significa que seja essa a realidade deste tempo.

A intuição foi desenvolvida por Bergson (2006) como um completo método filosófico, essencialmente problematizante (criticando falsos problemas e inventando verdadeiros), diferenciante (inserindo cortes e intersecções) e temporalizante (pensando em termos de duração). Em *Bergsonismo*, Deleuze (2008, p. 8-26) sistematiza suas regras:

- Primeira: precisamos aplicar a prova do verdadeiro e do falso aos problemas. Os falsos problemas podem ser “inexistentes” (implicam uma confusão entre “mais” e “menos”) ou “mal colocados”. Colocar o problema é inventar; este só é colocado quando resolvido. [Ou seja, não é possível dizer o que é algo a partir daquilo que ele não é: uma fotografia não deixa de ser fotografia só porque não está no suporte papel].

- Segunda: devemos reencontrar as verdadeiras diferenças de natureza ou as articulações do real. Ora, as coisas se misturam; mas o erro está em não sabermos distinguir os dois elementos que diferem por natureza. [Foto digital, analógica, vídeo, TV, cinema... conforme construo meu misto podem não ser coisas de diferentes naturezas, apenas atualizações, graus de uma mesma coisa – e é essa que eu precisava buscar intuir].

- Terceira: situar bem um problema é resolvê-lo mais em função do tempo do que do espaço. No aspecto espaço, a coisa difere em grau das outras e de si mesma (aumento, diminuição); no aspecto duração, ela difere, por natureza, de todas as outras e de si mesma (alteração). [O que seria essa coisa? Qual seria o “virtual fotografia” (?) entre todas as suas diferentes atualizações?]

Em linhas gerais, Bergson (2006) atribuiu à inteligência um funcionamento exemplificado pela metáfora do mecanismo cinematográfico: ela recorta partes fixas dos fenômenos, como que congelando o real, e tenta recompor a realidade por meio da justaposição desses instantes recortados de um todo.

O corpo, sempre orientado para a ação, tem por função essencial limitar, em vista da ação, a vida do espírito. (...) O papel do corpo não é o de armazenar lembranças, mas simplesmente de escolher, para levar a consciência distinta, pela eficácia que ele confere a ela, a lembrança útil, aquela que completará e esclarecerá a situação presente em vista da ação final (BERGSON, 2006, p. 199).

Com tal conclusão, Bergson também nos ensina acerca do processo daquilo que chamamos memória: há, pelo menos, duas, uma que *age* – aquela capaz de memorizar uma história, por exemplo – e outra que *lembra*, ou seja, quando conto a alguém a história decorada. De um lado, portanto, há imagens que se tornam conscientes, na percepção, a partir da ação do corpo; do outro, um passado onde essas imagens existem em estado virtual.

Há, logo, uma distinção entre percepção e lembrança (matéria e memória), e uma constante passagem de uma à outra (atualidade e virtualidade). A memória do hábito, que age, é fundada no espaço, não pressupõe o tempo. Portanto, é homogênea, e não permite que se perceba o movimento, a virtualização constante da matéria que provoca a diferenciação. Movidos, então, pela necessidade de sobrevivência, percebemos mais o tempo espacializado do que o tempo real. Bergson (1988, p. 73) explica como se processa essa confusão:

(...) familiarizados com esta última ideia (espaço), e obsessionados até por ela, introduzimo-la sem saber na nossa representação da sucessão pura; justapomos nossos estados da consciência de maneira a percepcioná-los simultaneamente, não já um no outro, mas um ao lado do outro; em resumo, projetamos o tempo no espaço, exprimimos a duração pela extensão, e a sucessão toma para nós a forma de uma linha contínua, ou de uma cadeia, cujas partes se tocam sem se penetrar.

Assim, sem poder reduzir as duas realidades distintas à mesma coisa, é necessária a depuração do misto, da qual surgirá, de um lado, o puro espaço e, de outro, a pura duração. Por essas razões, a matéria e o tempo são duas tendências, de naturezas distintas. Ambas formam um misto, que tem sempre um modo de ser (virtualidade, temporalidade) e um modo de agir (atualidade, materialidade). Tal movimento – dos virtuais aos atuais e vice-versa – é o real bergsoniano, aquele que promove a diferenciação da coisa de si mesma, uma vez que o espaço não possuiria a capacidade de criar movimentos reais: apenas os sugere, tal qual fazem os rastros de instantes congelados em um filme.

Mas como podemos analisar esse real, sempre movente? Que alternativas empíricas, de procedimento com os materiais – os atuais – seriam válidas para que possamos compreender o fluxo, aquela intersecção que liga o tempo como virtualidade e a matéria como atualidade de uma duração? É por meio da espacialização/atualização

que percebemos a virtualidade enquanto esta se faz matéria, graças às imagens-lembrança que temos da duração; no sentido contrário, é por meio da virtualização que estabelecemos as conexões entre as diversas atualizações da coisa e reencontramos sua duração.

No entanto, tendemos a criar sobre os espaços estruturas organizadoras que criam ligações entre objetos postos em conjuntos, retirados, portanto, de dentro do espaço onde se apresentaram a nossa percepção. Para analisá-los, geralmente os colocamos em outro espaço – sendo que aí os objetos passam a fazer parte de outra realidade, distinta daquela originalmente percebida. Os problemas relativos a tais objetos seriam relativos a que espaço, então? Diante disso, alerta Deleuze (2006, p. 35):

(...) não haverá em Bergson a menor distinção de dois mundos, um sensível e outro inteligível, mas somente dois movimentos ou antes dois sentidos de um único e mesmo movimento: um deles é tal que o movimento tende a se congelar em seu produto, no resultado que o interrompe; o outro sentido é o que retrocede, que reencontra no produto o movimento do qual ele resulta.

Ora, se nossa percepção se faz nos instantes, por imagens que são sempre a coisa menos o que dela não se percebe (percebo apenas aquilo que é preciso para agir: o atual), a qualquer fenômeno tal raciocínio se aplica; até em um audiovisual montado a partir de fotografias. Sempre há, nos objetos, informações não percebidas – no caso, entre os fotogramas, as linhas, os *pixels*. Entretanto, apropriando-se da lógica bergsoniana um audiovisual também é duração, tanto que sua existência movente é capaz de se atualizar nos mais diversos suportes e mídias.

Para a invenção de um problema seguindo o método intuitivo, o primeiro desvio a fazer é, dadas essas premissas, assumir que não estamos mais tratando de apreender as tendências de um audiovisual, mas sim de *audiovisualidades*. Explicando: os suportes e as tecnologias são mecanismos atualizantes, por meio dos quais uma potência audiovisual virtual se atualiza. Por isso, é preciso “estudar o objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irreducibilidade a qualquer mídia” (SILVA, ROSSINI, 2009, p.7), admitindo que este é uma virtualidade (uma audiovisualidade) que se atualiza em qualquer mídia, mas que também a transcende – o que permite pensar o audiovisual de fotografias percebido como a lembrança de uma coisa – misto – que vale a pena ser investigado.

3 INVENTAR O PROBLEMA

Conforme mencionado no capítulo anterior, a partir de Bergson (2006) não se descobre ou apreende um problema, mas se inventa⁹. Nesta invenção, o método intuitivo que ajudou a compreender o audiovisual como audiovisualidade também auxiliou a compreender meu objeto de interesse – que ainda chamo, por ora, de “fotografia posta no audiovisual”. Este é participante de um ambiente em rede (rizoma, conforme DELEUZE, GUATTARI, 2000). Tal objeto é um misto que comporta tempo e espaço e é formado por um compósito de molduras (KILPP, 2003) que ofertam e agenciam sentidos a partir (e vice-versa) dos constructos gerados – as *ethicidades*. Como capturar esses constructos? Talvez por meio de “vias de acesso” como a cartografia, a desconstrução e a constelação. O capítulo que segue trata desses encontros teórico-metodológicos que orientam esta pesquisa.

3.1 O ENCONTRO DA CARTOGRAFIA

Proposta por Deleuze e Guattari (2000) como um caminho errante, a cartografia se oferece como trilha para acessar aquilo que força a pensar e possibilidade de acompanhamento daquilo que não se curva facilmente à representação. É um procedimento ético, estético e político de intervenção, à medida que estuda a composição entre relações e poderes; prescinde de um espírito de utilitarismo e, por meio de sua prática, converge para um espaço de exercício ativo das estratégias de formação do desejo no campo social. Como refere Rolnik (1989, p. 15), a análise do desejo, dessa perspectiva, “diz respeito (...) à escolha de novas sociedades e mundos (...) prática imediatamente política”.

Não podendo ser classificada como método – mesmo porque não pretende sê-lo – a cartografia pode ser apresentada como procedimento de pesquisa que exige do pesquisador postura específica, ou, como antes anotado, pode se configurar como o horizonte (político, ético e estético) do pesquisador. Consoante referem Amador e Fonseca (2008, p. 4), “trata-se de uma invenção que somente se torna viável pelo

⁹ Na crítica que faz à tradição científica, Bergson (2006, p. 54) assevera que as perguntas não podem estar dadas, é preciso inventá-las e colocá-las à prova. Além disso, “um problema especulativo está resolvido assim que é bem posto”.

encontro entre pesquisador e campo, pelo qual o material a pesquisar passa a ser produzido e não coletado”, em função da exigência de um deslocamento peculiar do processo cognitivo do cartógrafo, visando realizar pontes e conexões.

Ora, se a intuição bergsoniana é via de acesso a um transpasse, a um plano de recombinação e deslocamento, operando como caminho para uma zona de transição, que pretende traçar um campo problemático de resolução inventiva, entra aí o processo cartográfico como operação mais ou menos delimitada para garantir tal feito, com estratégias que não são independentes de princípios: para cartografar, é preciso evitar a tentação do fixar e do ordenar as dimensões não fixas e não ordenáveis do campo. Não é possível formular uma espécie de protocolo normalizado – pois cada coisa é uma só, e sua explicação deve encaixar-se somente a ela (BERGSON, 1964). No entanto, são valorosos os esforços para estabelecer princípios, pistas e materiais que o cartógrafo pode utilizar em sua busca. Diz Rolnik (1989) que ele leva no bolso apenas um critério (o valor dado aos desejos), um princípio (os canais de efetuação da vida), uma regra (a própria vida) e um breve roteiro de preocupações – a ser definido e redefinido constantemente.

Kastrup (2007) aponta oito pistas sobre a cartografia: ela acompanha processos; envolve-se com um coletivo de forças; traça um campo problemático; visa a um território existencial; requer a dissolução do ponto de vista do observador; exige atenção ao presente; requer dispositivos para funcionar e é método de intervenção.

O cartógrafo, consideradas tais pistas, produz o material de pesquisa no momento mesmo em que problematiza o campo. Dá-se aí a dissolução do ponto de vista do observador: tanto o campo quanto o pesquisador deixam, de certo modo, de ser o que são (saída da dicotomia sujeito-objeto). Começa, desse modo, a operar em uma postura sensível ao fora, a um espaço no qual tudo se metamorfoseia. Como referem Amador e Fonseca (2008, p. 10), é necessária uma atenção que acompanhe a fluidez do pensamento, uma atenção

(...) que não é simples seleção de informações, diz-nos Kastrup (2007), baseando-se em conceitos como o de atenção flutuante (FREUD), reconhecimento atento (BERGSON) e atenção à espreita (DELEUZE). Para cartografar, é necessário, portanto, estabelecer pontos de contato com os perceptos em lugar das percepções; com os afectos em lugar das afecções; com um plano de signos e de forças que emergem de um material, por vezes, desconexo e estranho,

uma vez que a sedução do cartógrafo se dá, justamente, pelos traçados de virtualidade em meio a planos de atualização.

Ocorre, conseqüentemente, a necessária abertura do cartógrafo a uma espécie de toque do fragmentário. Assim, é possibilitado incursionar pela atenção de modo a atingir o virtualmente dado e a construir os objetos-processos, em um movimento no qual a atenção não (re)conhece, e sim inventa, num terreno lúdico de movimento e em constante (des)construção.

3.2 O ENCONTRO DA DESCONSTRUÇÃO

Para aproximar o conceito de desconstrução do uso que dela é feito neste trabalho e também das audiovisuais, vejo como necessário um resumo do projeto de Derrida em *Gramatologia*, pois a forma que o autor dá a suas ideias já implica uma desconstrução e também impossibilita situá-la como método ou metodologia, já que tais termos fazem parte da matriz criticada pelo filósofo. No entanto, na falta de outra palavra, assumo a desconstrução como técnica¹⁰ de leitura que objetiva revelar as ambigüidades de um texto, para demonstrar que é o próprio texto que as dissimula.

De acordo com Morato (2007, p. 27) o grande problema que Bergson enfrentou, ao propor sua filosofia da duração, foi justamente o de sugerir uma filosofia cujo objeto é inapreensível pela linguagem sem poder escapar de usar o discurso. O caminho encontrado foi aproximar a filosofia da literatura, utilizando a metáfora¹¹ no lugar do conceito. Como refere a autora,

Se parte do trabalho reflexivo que procura reabilitar a dimensão temporal dos fenômenos consiste em desfazer o que a inteligência e a linguagem fizeram no seu funcionamento natural, compreende-se a função da poesia e da metáfora: recuperar a mobilidade original dos significados, inverter a direção do trabalho (...), usar a linguagem contra si mesma!

¹⁰ Uma vez que a técnica inclui as dimensões de regramento de um ofício, a materialização e criatividade empreendida para tal fim é, nesta terceira ponta que indico a localização da desconstrução como técnica.

¹¹ Ainda que concordemos com a autora, importa citar a apropriada colocação de Cherniavsky (In: LECERF et al., 2007, p. 128): “(...) não diremos que a expressão de Bergson evoca o indizível com metáforas, mas que diz algo sempre dizível com comparações”.

Foi inspirada em Bergson (1964, 2006) que busquei Derrida (1973) e sua desconstrução, visando instalar mais uma via de acesso ao que percebia, mas não conseguia nomear. A partir de um interesse por certo tipo de escrita registrada na fala, e de certa oralidade registrada na escrita, a forma que este último encontrou, na *Gramatologia*, para subtrair o relativismo da ciência ocidental (leiamos: o conceito de verdade única do logocentrismo construído por meio de um sistema dualista de oposições) parte da filosofia da linguagem, cujas determinações fundam o discurso e a metafísica.

A partir da oposição sutil que se tornou clássica no Ocidente, com a leitura do *Fedro*¹², entre um *logos* determinado pela memória viva e uma escrita subdeterminada pela simples rememoração, ao longo de *Gramatologia*, Derrida (1973) demonstra como o conceito de signo se apoiou no preconceito do ouvir-se falar como propriedade que faz o sujeito afetar a si mesmo em sua interioridade. Assim, Derrida (1973, p. 33) pergunta: “O conceito de escritura deveria definir o campo de uma ciência. Mas pode ele ser estabelecido pelos cientistas, fora de todas as pré-determinações histórico-metafísicas?”.

Tal questionamento possibilita perceber o quanto é difícil a produção do conhecimento sem partir da razão como centro. No *Fedro*, a teoria da linguagem se estabelece entre oposições como memória-recordação, modelo-imagem, presença-ausência; enfim, entre uma reapresentação da origem – o *logos* –, e uma representação da representação – a escrita – como cópia do discurso falado (NASCIMENTO, 2001). No entanto, a escritura, para Derrida (1973, p. 34), não é só um meio a serviço da ciência, mas uma possibilidade de objetividade científica – o que o leva a afirmar que “antes de ser seu objeto, a escritura é a condição da episteme”. Isso também o conduz a desenvolver estratégias para concretizar sua desconstrução como, por exemplo, colocar a escrita e não a fala no centro das atenções, invertendo o dualismo clássico e fazendo a escrita continuar falando mesmo na ausência da fala.

Para Platão, a língua escrita é perigosa porque revela diversos aspectos, entre outros, o de igualar os sábios e os medíocres – uma vez que, por intermédio do texto escrito, qualquer um poderia ler e fingir que sabe –, e o de possuir o poder de gerar interpretações, leituras divergentes, e falsear a verdade do autor. Desse modo, para

¹² No diálogo *Fedro*, escrito por Platão em 416 a.C., Sócrates conversa com o fabulista romano que dá nome à obra. No diálogo, ocorrem discursos sobre o tema do amor, da alma e sobre a arte da retórica.

Platão, a língua escrita é um simulacro da língua falada – e o que, para o filósofo grego é um mal, para Derrida, se constitui em um bem.

Além disso, segundo Derrida (1973), é por meio do jogo da representação que a escritura rouba o papel principal da fala, ou influi nela. Instaura-se uma origem complexa, pois não se sabe quem veio primeiro, se a fala ou a escrita, se o grito ou os pictogramas nas paredes das cavernas. Essa origem se perde no tempo, funde-se em uma arquiorigem, que é a própria escritura.

Por consequência, o discurso filosófico é sistema de signos que compõem um texto ao mesmo tempo fechado e aberto à exterioridade. Ao questionar a escrita como vestimenta da fala (ideia defendida por Saussure), Derrida (1973, p. 43) chama atenção de que “o fora mantém com o dentro uma relação que, como sempre, não é nada menos do que simples exterioridade. O sentido do fora sempre foi no dentro, prisioneiro fora do fora, e reciprocamente”.

Resumindo, a *Gramatologia* apoia-se na dupla necessidade de pensar a filosofia como texto e de desconstruir a teoria da linguagem que informou a ocidentalidade. Para tanto, Nascimento (2001) considera que a obra glossariza uma “teórica desconstrutora”, com diversos nomes que ajudarão na trajetória, como rastro, *différance*, espaçamento e traço, entre outros – todas essas formas intermediárias, que vacilam na ordem das classificações instituídas.

Nessa técnica, Derrida (1973) usa a genealogia das palavras para questionar termos-chave usados por Platão, Descartes, Kant, Hegel, Saussure, Rousseau e outros pensadores, lendo-os a partir de sua textualidade e usando suas palavras na desconstrução de seus sistemas de ideias. É esse um empreendimento que constitui a matéria-prima construtora do discurso de Derrida (1973), com o emprego de uma terminologia que causa ação e tensão. Para Lima (2009, p. 1), “o próprio termo desconstrução é um neologismo criado por Derrida para significar, diferentemente da palavra destruição, a desmontagem de um sistema, de modo a se poder reaproveitar as suas peças, sob uma nova ordem construtiva”. Derrida (1973, p. 17-18) deixa pistas de como fazê-la:

(...) é preciso cercar os conceitos críticos por um discurso prudente e minucioso, marcar as condições, o meio e os limites da eficácia de tais conceitos, designar rigorosamente a sua pertença à máquina que eles permitem desconstituir; e, simultaneamente, a brecha por onde se deixa entrever, ainda inomeável, o brilho do além-clausura. (...) Para se perceber adequadamente o gesto que esboçamos aqui, cumprirá

entender de uma maneira nova as expressões “época”, “clausura de uma época”, “genealogia histórica”; e a primeira coisa a fazer é subtraí-las a todo relativismo.

Entretanto, longe de propor um sistema substituto, a desconstrução ensina um modo crítico de abordar o pensamento ocidental: “um motivo a mais para não renunciarmos a estes conceitos [metafísico-teológicos] é que eles nos são indispensáveis hoje para abalar a herança de que fazem parte” (DERRIDA, 1973, p. 16-17). Desse modo, o autor introduz o conceito de diferença para substituir as oposições binárias. Lima (2009, p.1) resume muito bem o que entende pela diferença derridiana, definindo que essa é um

(...) arquiconceito, pois nele estariam contidos outros conceitos que compõem a noção de desconstrução, como o descentramento (o centro podendo estar em qualquer lugar), o fármaco (a ideia da variação infinita da dose, que pode matar ou curar), a escritura (como o outro, o complemento da fala e não o seu oposto), o suplemento (enquanto possibilidade da escrita de proliferação de significados não previstos pelo autor), o jogo (como possibilidade imprevisível da linguagem de criar significados, enquanto sistema aberto), de rastro (como arquiorigem, ou origem da origem, capaz de abalar a ideia de precedência do original sobre a cópia etc.).

É justamente a dupla conceituação da diferença – entre a *différence* e a *différance* – que parece produtiva para o estudo das audiovisualidades e para esta pesquisa. Fala-se constantemente em um interesse dos estudos da área constituírem base diferenciada no estabelecimento de um tipo de linguagem, um termo não muito adequado, dado o sistema pouco flexível que cerca a palavra. Por isso, Derrida (1973, p. 10-11), pensando sobre o termo “escritura”, indica como fundamental que:

Já há algum tempo (...) diz-se “linguagem” por ação, movimento, pensamento, reflexão, consciência, inconsciente, experiência, afetividade, etc. Há, agora, a tendência a designar por “escritura” tudo isso e mais alguma coisa: não apenas os gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica, mas também a totalidade do que a possibilita; e a seguir, além da face significante, até mesmo a face significada; e, a partir daí, tudo o que pode dar lugar a uma inscrição em geral, literal ou não, e mesmo que o que ela distribui no espaço não pertença à ordem da voz: cinematografia, coreografia, sem dúvida, mas também “escritura” pictural, musical, escultural, etc.

Lembrando que a escritura, no pensamento de Derrida (1973), é associada à ausência, ao vazio, ao silêncio e à crise, a meu ver, todos os movimentos que fazem

andar, acarretam progresso para a estipulação de outro rizoma conceitual, bem como para o estabelecimento de outra escrita com base no conceito de rastro (que apaga a cronologia clássica, colocando no lugar uma ideia de simultaneidade, a marca de uma inscrição).

A adoção de uma arqui-escrita como sistema aberto e diferencial de traços torna mais difícil cair na oposição entre fala e escrita (e em outras oposições), pois o fora é o dentro. No entanto, o conceito de grafia implica a instância do rastro instituído, e pensando-o antes do ente, antes da coisa em si, o autor assume o termo não mais como natural, físico ou biológico, mas como cultural, psíquico, e espiritual. Conforme define Derrida (1973, p. 79-80),

O rastro é verdadeiramente a origem absoluta do sentido em geral. O que vem afirmar mais uma vez, que não há origem absoluta do sentido em geral. O rastro é a *différance* que abre o aparecer e a significação. Articulado o vivo sobre o não vivo em geral, origem de toda repetição, origem da idealidade, ele não é mais ideal que real, não mais inteligível que sensível, não mais uma significação transparente que uma energia opaca e nenhum conceito da metafísica pode descrevê-lo.

Então, a arqui-escrita, movimento da *différance*, é o que, de acordo com Nascimento (2001), permite fala e escrita se tornarem funções do signo em geral, isto é, do rastro instituído. A *différance* é o movimento que marca a diferença entre os rastros, e a quase-invenção daquele novo termo por Derrida (1973) responde à lógica de que é impossível entender uma diferença sem fazer oposição pontual entre os “diferentes”.

Derrida revela o quão produtivo pode ser para o processo da desconstrução a pesquisa da etimologia das palavras: ao perceber que o termo *différence* (com *e*) não correspondia à pluralidade dos *différer* – o verbo *differre* tem uma raiz latina com sentido de diferir, demorar, dilatar, adiar; e outra, grega, com sentido dessemelhante, distinguir-se, discordar – considerou um desperdício a utilização da palavra diferença. Por isso, a partir de suas duas raízes, o filósofo adotou os sentidos de temporização (diferir aceitando a mediação temporal que suspende a realização de um desejo ou de uma vontade) e de espaçamento (termo que designa intervalo e distância entre elementos distintos). A *différance* nos reaproxima, portanto, do particípio presente *différant*, no ponto em que ele marca a ação em curso do diferir, antes mesmo que esta tenha produzido um efeito constituído como diferente ou como *différence* (com um *e*). A *différance* constitui, assim, o meio no qual os diferentes e as diferenças são

produzidos, num movimento espaçador e temporalizante. Sobre a tradução dos termos, vale citar Nascimento (2001, s/p.):

Por natureza intraduzível em outra língua, *différance* fere o código ortográfico francês com a substituição proposital do e de *différence* por um a que a rigor só é percebido visualmente, na escrita (...). Um a que se escreve, e, portanto, se lê, porém que não se pronuncia, inverte o valor da representação da fala pela escrita, obrigando a recorrer a esta última para re-conhecer a estranha diferença, e nesse re-conhecimento é toda uma experiência outra de saber que se dispõe.

Tal reconhecimento, que é dado pela desconstrução, é oferecido também pela tradução, outro nome que a desconstrução assume, de acordo com Bernardo (2005, p. 175). E a tradução, por sua vez, é a condição da hospitalidade. De acordo com a autora, “uma hospitalidade reinventada e em infinita reinvenção constitui antes o gesto, o idioma e o timbre da desconstrução”. Essa autora cita o próprio Derrida para explicar como proceder:

A hospitalidade absoluta exige que eu abra a minha casa e dê, não apenas ao estrangeiro (...), mas ao outro absoluto, desconhecido, anônimo, e que lhe dê lugar, que o deixe vir, que o deixe chegar, e ter lugar no lugar que lhe ofereço, sem lhe pedir reciprocidade (a entrada num pacto), e sem mesmo lhe perguntar pelo nome. (...) A hospitalidade pura e incondicional, a própria hospitalidade abre-se, está antecipadamente aberta a quem não é nem esperado nem convidado, a quem chega como visitante absolutamente estrangeiro, como recém-chegado não identificável e imprevisível, absolutamente outro. (...) A hospitalidade deve ser de tal modo inventiva, regulada pelo outro e pelo acolhimento do outro, que cada experiência da hospitalidade deve inventar uma nova linguagem. (BERNARDO, 2005 p. 195-197).

3.3 O ENCONTRO DO RIZOMA E DAS CONSTELAÇÕES

A operacionalização do encaixe que poderia possibilitar um olhar diferenciado para um objeto que me interessava, mas, ao mesmo tempo, parecia esgotado por ser extremamente familiar (ainda que eu não conseguisse entender seu modo de ser) precisava de mais um conceito que, definitivamente, movesse minha percepção habituada: o pensamento rizomático. Foi operando com a intuição, a cartografia e a desconstrução que o rizoma no qual se coloca meu objeto de interesse se fez notório, chamando, ainda, outra noção que ajudaria a compreender a extensão do rizoma que eu

observava: as constelações benjaminianas. Início pelo rizoma, para, depois, abordar as constelações.

No volume 1 da obra *Mil Platôs*, Deleuze e Guattari (2000) apresentam sua preocupação em torno da construção de conceitos que, mais do que fazer uma crítica, pensem a contemporaneidade em um sistema aberto: aquele no qual os conceitos são relacionados às circunstâncias e não mais às essências.

O primeiro conceito criado por Deleuze e Guattari (2000) para propor o que esses pensadores chamaram de teoria das multiplicidades é o rizoma. Esta é uma metáfora que simboliza o agir, em nossa relação com as coisas do mundo, como um tipo específico de caule. Esse tipo de caule cresce horizontalmente – muitas vezes no subterrâneo –, mas pode também ter porções aéreas. Ele sabe que não é só: o conjunto com a terra, o ar, os animais, o solo, a árvore, entre outros, são todos elementos que o constituem, e que lhe permitem agir e ser um caule rizoma.

Pensar rizomaticamente implica atentar para a heterogeneidade e para as conexões possíveis que a permeiam: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a outro e deve sê-lo. Este princípio motivou a olhar para a fotografia fora dela mesma, em outros suportes. O apagamento dos objetos fotografia, vídeo, cinema e mesmo audiovisual foi fundamental para que as linhas e agenciamentos ficassem visíveis: passei a reconhecer multiplicidades e a aceitar as linhas de fuga do objeto escorregadio que suscitava o interesse e promovia rupturas. Fora daquele que considerava meu chão, foi preciso partir em busca de outros territórios: aí entra a cartografia, o fazer um mapa aberto, conectável, desmontável, reversível e suscetível de receber modificações constantemente.

O pensamento não é arborescente e o cérebro não é uma matéria enraizada nem ramificada. O que se chama equivocadamente de “dendritos” não assegura uma conexão dos neurônios num tecido contínuo. A descontinuidade das células, o papel dos axônios, o funcionamento das sinapses, a existência de microfendas sinápticas, o salto de cada mensagem por cima destas fendas fazem do cérebro uma multiplicidade que, no seu plano de consistência ou em sua articulação, banha todo um sistema, probalístico incerto, *un certain nervous system* (DELEUZE, GUATTARI, 2000, p. 24).

Para Pelbart (2008), o que os autores propõem, com a atenção focada nos *platôs*, é justamente constituir um pensamento através do múltiplo e não a partir de uma lógica binária do tipo sujeito-objeto, como na psicanálise, na linguística e na informática. Em

vez de se limitar à crítica, ocuparam-se de construir uma teoria de propostas concretas de pensamento.

Em sua teoria das multiplicidades, os autores consideraram que cada indivíduo pode ser definido por um grau de potência singular, isto é, por certo poder de afetar e ser afetado. Pelbart (2008) cita que Deleuze gosta de dar o exemplo do carrapato, que busca o lugar mais alto da árvore, depois se deixa cair quando passa algum mamífero, e se enfia debaixo da pele dele, chupando seu sangue. A luz, o cheiro, o sangue, eis os elementos que definem o carrapato: seus afetos. Tal grau de potência é uma questão de experimentação.

Deleuze e Guattari (2000) colocam em cena o corpo daqueles que percebem e se afetam, das imagens que agem e reagem. Perceptos não são mais percepções (como verbete), porém expressam a independência do experimentado. Dessa maneira, há o estado de um corpo sendo induzido por outro corpo, um percepto. Afectos, por sua vez, não são somente afetos, sentimentos, porém transbordam as forças destes, são atravessados por eles: a afecção ocorre na passagem de um sentimento a outro, ou melhor, de uma sensação, do estado desta a outro, e é isso que percebemos. Como dizem Deleuze e Guattari (2000, p. 213): “as sensações, percepções e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido”.

O que interessa ser investigado, com base nisso, é a criação e produção subjetiva dos territórios, das expressões e dos conhecimentos. Ressalva-se o subjetivo, o qual não tem a ver com uma “outra camada”, a dos sentimentos ou a do obscuro. A subjetividade não é oposição binária ao material, mas, ao contrário, constitui matéria-prima de toda e qualquer produção (GUATTARI, 2005). Não existe contraposição entre relações econômicas e subjetivas, pois elas são ao mesmo tempo materiais e semióticas. A diferença está no olhar, que não deve ficar atento para os fatores determinantes de uma produção, mas antes deve perceber as linhas abstratas e conexões. As linhas, diz Deleuze (1980, p.39), “são os elementos constitutivos das coisas e acontecimentos (...). O que chamamos de mapa, ou mesmo de diagrama, é um conjunto de linhas diversas funcionando ao mesmo tempo”.

E quais seriam as características aproximativas, os princípios do rizoma? Deleuze e Guattari (2000, p. 14-21) enumeram pelo menos seis:

- 1.º e 2.º princípios – conexão e heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que

fixam um ponto, uma ordem. Tomando a língua como exemplo: é possível sempre efetuar nela decomposições estruturais internas – o que não é diferente de uma busca das raízes. Há sempre algo de genealógico numa árvore. Ao contrário, utilizando um método de tipo rizoma, somos obrigados a analisar a linguagem a partir do descentramento. [E aqui faço uma pausa, em colchetes, para situar minha pesquisa: estes princípios me motivaram a olhar a fotografia fora dela mesma, em outros suportes, em outras instâncias, renunciando momentaneamente a toda uma ontologia].

- 3.º princípio – multiplicidade: o múltiplo é tratado como substantivo – multiplicidade –, não tendo nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem mudar de natureza. Um agenciamento é precisamente esse crescimento. Não existem pontos ou posições em um rizoma, como se encontra em uma estrutura, árvore ou raiz. Existem somente linhas, e as multiplicidades por elas são definidas, sendo abstratas, de fuga ou de desterritorialização. [Outra contribuição, em pausa: o apagamento dos objetos fotografia, vídeo, cinema e mesmo audiovisual foi fundamental para que as linhas e agenciamentos ficassem visíveis em minha observação].

- 4.º princípio – ruptura a-significante: todo rizoma compreende linhas de segmentaridade nas quais é territorializado, organizado, mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais foge sem parar. A linha de fuga faz parte do rizoma. [Permitindo-me o dissipamento: a ruptura em relação à ideia de objeto foi o que deixou transparecer as linhas de fuga, fundamentais para o reordenamento dos objetivos da pesquisa].

- 5.º e 6.º princípios – cartografia e decalcomania: um rizoma é estranho à ideia de eixo genético. O modelo de árvore articula e hierarquiza os decalques, reproduzíveis ao infinito, que são como folhas da árvore. O rizoma é mapa e não decalque: é aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. [Em um momento específico desta pesquisa, que será abordado mais adiante, a cartografia tornou-se o único movimento capaz de materializar o fazer rizomático, contribuindo para a prática de todos os demais princípios].

Disso que se escreve e sobre o que se reflete, cabe concluir que o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer; além do mais, cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes. Oposto à árvore, o rizoma não é objeto de reprodução: ele procede por

variação, expansão, conquista, captura. Refere-se ao mapa que deve ser produzido, sempre com múltiplas entradas e saídas, contra os sistemas centrados (e mesmo policentrados) de comunicação hierárquica e de ligações preestabelecidas. O rizoma é unicamente definido por uma circulação de estados: uma relação com todo tipo de “devires”. É feito de platôs, ou seja, “uma região contínua de intensidades, vibrando sobre ela mesma, que se desenvolve evitando toda orientação sobre um ponto culminante ou em direção a uma finalidade exterior” (DELEUZE, GUATTARI, 2000, p. 32).

Ao pensar no audiovisual como rizoma, proponho tomá-lo como multiplicidade de múltiplos que se movimentam constantemente. A tarefa, no entanto, é tentar isolar, momentaneamente, uma região desse território difuso (platô), a fim de tentar acompanhar seu movimento. Para isso, portanto, é preciso que nos coloquemos no “entre” (BELLOUR, 1993), que é o território de passagem entre uma condição e outra, um audiovisual e outro, entre audiovisualidades, entre o indivíduo e a máquina, em que orgânico e o inorgânico se afetam mutuamente. Como exemplo imagético do rizoma pensado na atualidade, é possível citar os inúmeros mapas da internet (Fig. 1) localizáveis na própria rede:

Figura 1 – Mapa da internet



Fonte: WIKINOTICIA, 2011.

Com que outras figuras se assemelham tais mapas? Como investigar fenômenos enredados em tais estruturas? A resposta pode estar em Walter Benjamin e sua escrita

constelacional, agregadora de pensamentos por imagens de temporalidades diversas, realizada, sobretudo, em seu trabalho inacabado *Paris, capital do século XIX*, iniciado em 1927 e desenvolvido até sua morte, em 1940. Também em *Origem do drama barroco alemão*, o filósofo, em meio a um pesado discurso erudito, acaba por recorrer às imagens de estrelas: “As ideias se relacionam com as coisas como as constelações com as estrelas” (OTTE, VOLPE, 2000, p. 36). Colocada no rizoma, propriamente nas zonas de entre lugares, trata-se de rastrear o caminho descrito pelas linhas que conectam os pontos, descrevendo, dessa forma, o mapa dinâmico de uma constelação, na qual cada platô é como uma imagem brilhante, que irradia seus efeitos luminosos por todo o conjunto. Mas Otte e Volpe (2000) lembram que Benjamin traduz o latinismo *Konstellation* para o alemão *Sternbild* (imagem de estrelas), pois alega que não se trata apenas de salientar um conjunto (o coletivo, a constelação), mas de focalizar uma relação entre as estrelas e suas diferentes temporalidades dispostas em um gigantesco universo. Como diz Bergson (1964, p. 128), trata-se de atentar que não existe manifestação da vida que não contenha, em estado latente, os caracteres essenciais das outras manifestações. A diferença está nas proporções: “o grupo não se definirá pela posse de certos caracteres, mas pela sua tendência para os acentuar”, diz o filósofo. Além disso, importa lembrar: as constelações se formam no interior da cultura, que varia de uma sociedade para outra. Como “imagens culturais” (OTTE, VOLPE, 2000, p. 39), as constelações são considerações sobre determinados arranjos, tendo em vista que, etimologicamente, “considerar” tem como raiz o termo *sidera* (leitura de estrelas).

A imagem é, pois, categoria central no pensamento benjaminiano, uma vez que estabelece um vínculo no limiar entre o real e o imaginário. Ela serve como fonte especulativa do discurso sobre a história e forma concreta de conhecimento. Como comenta Bolle (2000, p. 43):

(...) a fisignomia benjaminiana é uma espécie de especulação de imagens (...) seu pensamento, que se articula não tanto por meio de conceitos e sim de imagens. A “imagem” é a categoria central da teoria benjaminiana da cultura: “alegoria”, “imagem arcaica”, “imagem de desejo”, “fantasmagoria”, “imagem onírica”, “imagem de pensamento”, “imagem dialética” (...) A imagem possibilita o acesso a um saber arcaico e a formas primitivas de conhecimento, às quais a literatura sempre esteve ligada, em virtude de sua qualidade mágica e mítica. Por meio de imagens – no limiar entre a consciência e o inconsciente – é possível ler a mentalidade de uma época.

As observações de Benjamin também podem ser aproximadas do pensamento de Bergson: os dois filósofos criticam a visão de passado-presente como dada numa progressão. Para Benjamin (1986, 2006), passado e presente coalescem numa imagem a que ele chamou de dialética – e, nesta, a relação entre passado e presente tem um brilho intenso e mais perceptível. Benjamin (1986) apontou a fotografia como a primeira técnica de reprodução verdadeiramente revolucionária, uma imagem dialética, tensa, que conjuga o velho e o novo, na qual algo perdura como potência. As fotografias são imagens que relampejam, iluminam a constelação por nos fazerem ver limites e definições. Como conceitua Benjamin (2007, p. 473),

A marca histórica das imagens não indica apenas que elas pertencem a uma época determinada, indica, sobretudo, que elas só chegam à legibilidade numa época determinada. E o fato de chegar “à legibilidade” não representa certamente um ponto crítico determinado no movimento que as anima. Cada presente é determinado pelas imagens que são síncronas com ele; cada Agora é o Agora de uma recognoscibilidade determinada. (...) Não cabe dizer que o passado ilumina o presente ou o presente ilumina o passado. Uma imagem, ao contrário, é aquilo no qual o Pretérito encontra o Agora num relâmpago para formar uma constelação. Em outras palavras: a imagem é dialética em suspensão. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a relação do Pretérito com o Agora é dialética: não é de natureza temporal, mas de natureza imagética.

Por isso, para Otte e Volpe (2000, p. 46), “a tarefa do historiador-narrador seria, assim, uma possibilidade de mapear, com contornos e fronteiras móveis e imaginárias, os acontecimentos que relampejam do passado para o presente”, assim como uma estrela a anos-luz da Terra que pode ser vista aqui e agora.

A metáfora benjaminiana da constelação, de prática eminentemente cartográfica, me auxiliou a observar os materiais empíricos como estrelas que formam um universo fragmentado e fragmentário – no caso, um conjunto imaginário de audiovisualidades. O ato de colecionar – tornar contemporâneos os objetos – é decisivo, pois é por meio dele que o empírico é separado de todas as suas funções originárias: o mero consumo é substituído pelo desvio para um lugar próprio determinado pelo colecionador, que possibilita ver conexões e correspondências que talvez não existissem sem essa intervenção (montagem). Tal trabalho é de extrema importância e urgência, como comenta Buck-Morss (1998, p. 44): “nossa tarefa *científica* enquanto acadêmicos é descobri-los [os fragmentos], ao passo que a tarefa *filosófica*, logo *política* (Benjamin

equipara estes termos), é vincular esses fragmentos e fatos em figuras legíveis no presente, produzindo constelações”.

Trata-se, dessa maneira, de assumir a heterogeneidade na composição do universo movente (constelação, grupos), com uma infinidade de componentes que não se conseguem apreender na totalidade, mas entre os quais há pontos que brilham mais (estrelas, *corpus* de pesquisa). Navegar entre as imagens que formam uma constelação, no entanto, não é tarefa simples. Segundo Otte e Volpe (2000, p. 39):

Em lugar de uma cômoda sequência de início-meio-fim o leitor, bruscamente mergulhado *in media res*, encontra um “mosaico” de reflexões cuja ligação não é feita através de concatenação textual-linear, mas através de uma rede de conexões intra e intertextuais. Como nas juntas do mosaico, há uma lacuna entre os componentes do texto, o que resulta na necessidade de uma certa distância para a sua “contemplação”.

Tal estado de contemplação deve ser buscado pelo observador de estrelas, que precisa desenvolver um olhar demorado e apurado, voltado para os elementos que se destacam e para as possibilidades de ligações que podem ser realizadas a partir deles. Ao contrário de um texto linear, horizontal e fluido (o que implica coesão e sequenciamento), o texto constelar é *vertical e rememorativo*, marcado por *interrupções e recomeços: repetições* do mesmo em contextos diferentes, ou considerações sobre os vários estratos de sua significação.

Se afirmo, então, que as audiovisualidades são o rizoma a ser observado, e que meus platôs são aqueles territórios do audiovisual que param (mas continuam em fluxo) cujas regiões também se diferenciam (brilham mais) entre um vasto universo de imagens; ou, ainda, que meu misto a ser dividido é a pausa AV – conceito esclarecido mais adiante neste texto –, é possível perceber aqui a necessidade de me situar como cartógrafa.

Portanto, operei com um encaixe: a intuição como método, a cartografia como horizonte e a desconstrução como ensaio de hospitalidade para dizer “*oui, l'étranger*”, como postularia Derrida. “Sim, ao estrangeiro”, a experiência enigmática de acolhimento do outro e de sua língua, e as necessárias invenções e transações que tal prática nos obriga (BERNARDO, 2005). Tais estrangeiros, no escopo desta pesquisa, são aqueles objetos empíricos que se diferenciam num dado contexto em constelações, mas que não são simplesmente objetos naturais de um lugar: são deles constructos,

ethicidades, cujas molduras merecem ser desmontadas ou *dissecadas* para dar a ver as montagens que engendram.

3.4 O ENCONTRO DAS ETHICIDADES

Nestes mundos de éticas e estéticas diferenciadas, como a TV, a internet, o cinema e a videoarte, têm lugar não as identidades ou os *ethos*, mas as *ethicidades*: durações, personas, objetos, fatos e acontecimentos que as mídias possibilitam ver como tais, mas que, na verdade, são construções midiáticas. O conceito, inventado por Kilpp (2003), a partir de suas observações da TV, serve para um mundo descentrado e não cartesiano na medida em que se apresenta menos sólido para o conjunto de costumes e hábitos comportamentais e culturais de determinada coletividade.

Os sentidos de uma *ethicidade* são agenciados por molduras - territórios de significação - e moldurações - a ação de moldurar. Inspirando-se em Aumont (1993, 1995, 2004) as molduras, para Kilpp (2003), remetem a certo tipo de encaminhamento do olhar: são, por exemplo, as bordas que dão limite a um quadro (ou resultantes de montagens internas a ele), mas também tudo o que recobre as imagens e que participa no agenciamento dos sentidos. Já as moldurações são os procedimentos técnicos e estéticos que fazem surgir as molduras. É a partir das sobreposições de molduras e suas respectivas moldurações que os sentidos identitários das *ethicidades* são ofertados. Tal agenciamento depende de outra moldura que não está nos meios, mas fora deles: é o corpo do espectador, o qual, em interação com as molduras ofertadas pela mídia, gera emolduramentos, isto é, significação. Neste aspecto, a autora mencionada se diferencia de Aumont (1993), que não explicita as moldurações e caracteriza o emolduramento simplesmente como ato de moldurar materialmente uma imagem.

Atuando como filtros que implicam em novos sentidos sobre as superfícies ou formas, as molduras, em geral sobrepostas, instauram territórios no interior de suas bordas ou manchas, tornando-se limites. E, para localizar tais limites, Kilpp (2003) toma emprestada de Leonardo da Vinci a metáfora da dissecação do cadáver: é preciso interromper o fluxo e operar cirurgicamente nos materiais, a fim de autenticar suas molduras e moldurações que resultam nos emolduramentos – estes, sim, produtores de significação e da manutenção dos imaginários.

Para revelar “as técnicas, as éticas e as estéticas que participam dos processos de significação” (KILPP, 2003, p. 09), o pesquisador precisa alargar a percepção para promover um reconhecimento atento (BERGSON, 2006), que vai além do nosso hábito de perceber e observar os materiais empíricos. Isso faz com que se intua outra ordem de/para os fenômenos, que não nos cega mais pelo seu teor conteudístico e pela analogia com o mundo. Como refere Kilpp (s/ano, s/p.)¹³,

Com as molduras e as moldurações, procede-se a uma oferta de sentidos. A percepção de uma ethicidade deve levar à compreensão das molduras e das moldurações em que ela foi enunciada, para que se perceba, não só os sentidos, mas também os procedimentos teórico-metodológicos e criativos usados para a enunciação.(...) Para que não se caia na armadilha dos falsos problemas (como dizer o que a tevê não é ou o que deveria ser), é necessário ir adiante, mover-se entre as molduras, perscrutar seus confins e verificar os deslocamentos dos sentidos habituados para chegar aos novos sentidos que estão sendo enunciados, àquilo que tem a natureza de uma gramática televisiva – e que tem muito menos a ver com os conteúdos do que com as técnicas e as estéticas praticadas.

Como afirmam Derrida e Stiegler (1998), a imagem analógico-digital é o início de um processo de discretização sistemática do movimento, um processo de gramaticalização do visível. Ao discretizar – tornar discreta – a continuidade analógica, a digitalização abre a possibilidade de novos saberes da imagem, tanto artísticos como teórico-científicos, permitindo uma análise que decompõe. A relação do espectador com a imagem, antes essencialmente sintética, se converte numa relação também analítica: da crise nasce a crítica.

A proposta da dissecação de molduras vem, dessa maneira, ao encontro de uma invenção que objetiva a des-discretização do objeto de interesse, uma vez que distancia o olhar habituado que produzimos diante das coisas, especialmente dos produtos audiovisuais – imagens de grande opacidade em função do compósito de molduras que engendram, escondem e disfarçam seus modos de produção.

Após a descrição dos encontros teórico-metodológicos que fomentaram meu olhar sobre o audiovisual contemporâneo, passo a contar como se realizaram as coleções, seleções e dissecações que propiciam ver as moldurações e as molduras ofertadas as quais denomino pausa AV.

¹³ KILPP, Suzana. **Ethicidades televisivas: molduras e moldurações**. Original cedido pela autora.

4 AGIR SOBRE OS OBSERVÁVEIS

No capítulo que segue, trato de mostrar a ação desenvolvida sobre os observáveis. Isso significa explicitar as ações realizadas sobre os materiais empíricos produzidos nos atos de coleção e seleção da cartografia que, numa “pré-dissecação”¹⁴ de moldurações (procedimentos técnico-estéticos), foram agrupados em constelações que chamei de *ralentis*, inscrições fotográficas e fragmentos longos. Tais grupos, como já mencionado, constituem e são constituídos por um território fluido, rizomático, de entre-imagens que operam passagens (ou de passagens de entre-imagens) as quais preciso atentar para poder dissecar as molduras que as recobrem e direcionam meu olhar: as figuras sonoras, os intervalos, as diamorfoses e suspensões, cada uma operando sobre a outra e atuando de maneiras diversas no que estou inventando como pausa AV. De início, narro como se desenhou minha cartografia.

4.1 COLECIONAR E SELECIONAR

De acordo com Kastrup (2007), durante o procedimento cartográfico, ocorrem três momentos: a suspensão, a redireção e o deixar vir (*letting go*). Tais momentos vão acontecendo diversas vezes ao longo do processo de rastreamento do campo, de seleção do *corpus* e de análise dos materiais.

A suspensão desdobra a atenção em dois sentidos: um para o interior do cartógrafo, acessando seus saberes acumulados, e outro que implica mudança da qualidade da atenção, que se torna aberta ao gesto de deixar vir. Para que a atenção não se disperse, há a redireção. A partir dessa concentração sem focalização, é possível definir quatro variedades de atenção: o rastreamento, o toque, o pouso e o reconhecimento atento.

O rastreamento é um gesto de varredura de um campo do qual não se conhece o alvo. A atenção vai realizando uma exploração de movimentos mais ou menos aleatórios, até que é tocada por algo: uma rápida sensação aciona a seleção. É por meio desse toque que a imprevisibilidade pouso, indicando que a percepção realizou uma espécie de

¹⁴ A meu ver, os movimentos de cartografia e dissecação acabam operando simultaneamente, quando flunamos pelo território de interesse a fim de selecionar os materiais. Ao desenhar constelações, estamos atentos aos fluxos e recortando, ainda que não propriamente, os sentidos em jogo.

zoom. Daí, a atenção muda de escala: acontece o reconhecimento atento e surge a pergunta: “vamos ver o que está acontecendo”.

Iniciei meu trabalho como cartógrafa pelo rastreo: quando se tornou necessário parar de pensar a fotografia somente em seu suporte papel – até para promover a suspensão e fazer com que meu repertório sobre a fotografia fosse dessensibilizado – ,passei a navegar pela web, a ir aos livros de foto adentrando as molduras (KILPP, 2003) da imagem, aos portais como o *Image bank*, o *YouTube* e *Itaú Cultural*, aos sites dos Núcleos de Pesquisa universitários da Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Universidade Federal da Bahia (UFBA) e a Núcleos experimentais como *Stadium*, da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Recorto, de um antigo diário de anotações, o seguinte trecho:

Por enquanto, colete CDs, DVDs, fotos que registram movimento, instalações, programas de TV, aplicativos de sites, pedaços de filmes, cinema stop motion, gifs, as quase TVs, quase cinemas e quase fotografias que ainda não sei nomear, e uma série de print screens (cliques) de tempos da web. Algumas imagens não se movem, mas são postas em movimento ainda estáticas: algo se move nelas, atenção ao som. Anoto em certo ponto “fruição versus contemplação” e, de repente, me pego pensando que as imagens de TV acabam sendo mais estáticas do que uma foto, pois a primeira me permite menos desvio do que a segunda... Sinto-me entre os quatro estágios do movimento do cartógrafo; já considero a pergunta “o que é isto”, que motiva a saída da suspensão, mas ainda coleciono, coleciono e coleciono.

A redireção, no entanto, exigiu estabelecer um recorte: varrer o audiovisual (TV, internet, cinema, vídeo) concentrada no aparecimento de fotos naqueles espaços. Eu já havia selecionado muitas coisas até então, mas, certo dia, em um exercício em sala de aula, uma colega apresentou um trecho de um programa de TV sobre a alta sociedade, no qual diversas pessoas posavam para a câmera. E assim ela referiu-se às cenas: “as personagens agiam como se estivessem sendo fotografadas na TV”.

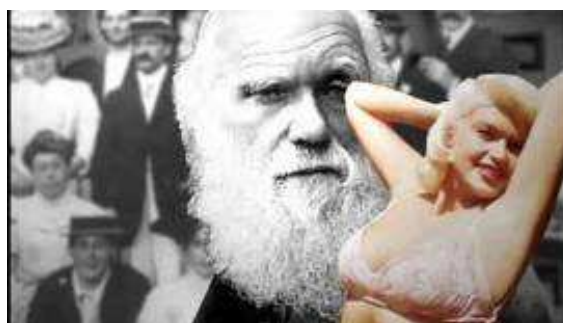
Algo me tocou naquele momento, e me fez perceber outras fotografias, em minha própria coleção, que eu ainda não havia percebido. Mesmo sem querer – pois tentava me situar no conceito de duração de Bergson (1964) – até então eu ainda possuía o hábito de converter tempo em espaço, não vendo que as formas e as figuras que colecionava eram, para mim, os modos de agir, as atualidades; enquanto precisava atentar para os modos de ser, as virtualidades. Estas sim são inapreensíveis, mas, pela

cartografia, podem ser intuídas. Com base nessa forma de ver, o modo de agir daquelas fotografias congelava figuras do tempo. Mas e o modo de ser? A partir daí, para mim, o objeto de pesquisa se renovou, pois se livrou de sua anterioridade discursiva.

Num primeiro momento, caracterizei meu uso da cartografia como ainda operante no vã do colecionismo: uma maneira própria de organizar objetos marcados por recordações. No entanto, olhando para trás, percebo que, em cada acesso à coleção, coisas com sensíveis diferenças, mas, ainda assim, diferentes, eram procuradas. Ao vaguear novamente pelas mídias, iniciei a coleta de impressões de fotografia, arquivando, por meio de *downloads* dos portais *Vimeo* e *YouTube*¹⁵, peças que me faziam lembrar, em algum momento, de uma qualidade do estático (passei a intuir que era a característica principal daquilo que eu entendia como fotografia). Esta qualidade aparecia em montagens de fotos, nos cliques e *flashes* que lembram o aparelho fotográfico; em tutoriais e álbuns de compartilhamento; em videoclipes, cenas de filmes, matérias telejornalísticas, *webportfólios* e *powerpoints*. Essa atividade me ajudou a compreender que minhas perguntas já não se direcionavam para a fotografia, mas para elementos que *lembravam* a foto, para uma espécie de inscrição desta nos materiais. Como apontam os *frames* a seguir (Fr. 2):

¹⁵ Disponíveis em <<http://www.vimeo.com>> e <<http://www.youtube.com>>.

Frames 2 - Alfie (SHYER, 2004), *Genevieve* (GABBAY, 2009), *Photograph* (MALLET, 1983) *The Perfect Lie* (YOUSSEF, 2007), e dois quadros de *Photograph of Jesus* (HILL, 2008)



Fonte: YouTube, 2008.

Cabe destacar que um aspecto neste conjunto de materiais mereceu especial atenção: a circulação trafegava em, pelo menos, dois sentidos, do “movimento”¹⁶ à “parada”, e vice-versa. Havia, nos diferentes materiais, ainda que não somente se lançando mão do plano estático, mediante a montagem com fotos, a presença desta mesma sensação de parada. Eu a localizava também quando entravam em cena a câmera lenta e os planos sequência. Por exemplo, vejamos alguns quadros selecionados do final de *Damage*, de Louis Malle (Fr.3), que associa inscrição fotográfica, movimento lento e plano-sequência:

¹⁶ Se o que o cinema faz é congelar instantes, o movimento é o que acontece entre esses instantes congelados, conforme afirma Bergson (2006). Em função do compartilhamento desta ideia, a partir daqui, sempre que me referir ao termo movimento com tal acepção ilusionista colocá-lo-ei entre aspas. Semelhantemente agirei com relação ao termo oposto, no contexto semântico explicitado (parada).

Frames 3 - *Damage* (MALLE, 1992)



Fonte: YouTube, 2010.

Essa diferenciação motivou a realização de um outro rastreo: uma espécie de cartografia das minhas cartografias, concentrando-me agora no tipo específico de efeito produzido pelas inscrições fotográficas, câmeras lentas e planos sequência, numa varredura que comportou uma “re-pesquisa”. Assim como havia realizado durante a primeira coleção, adentrei, mais uma vez, os portais de compartilhamento de vídeo da web¹⁷ não mais somente com as palavras foto, fotografia, *photograph*, ou *pause*, mas buscando os termos câmera lenta, *slow motion*, *ralenti*, plano-sequência, plano longo, *long take*, dentre outros. Dediquei especial atenção às listas de blogueiros que circulam pela internet, os quais abordam os “dez melhores planos-sequência do cinema” ou as

¹⁷ Desde então, o serviço de busca Google vídeos passou a aglutinar o conteúdo de todos os principais sites de compartilhamento da web, sendo utilizada, a partir daí, esta ferramenta para a pesquisa.

“câmeras lentas mais surpreendentes”¹⁸. Apelando para registros de meu repertório, vieram à tona lembranças de sequências audiovisuais que aparentemente me pareciam lentas, longas ou intermináveis. Outros auxiliares na busca do empírico foram os textos de Machado (2008), Bellour (1997), Dubois (2004) e Deleuze (1983, 1990), sempre repletos de exemplos a serem localizados e vistos detalhadamente.

Neste ponto da cartografia, o pensamento de Benjamin se transformou em guia, com base na seguinte assertiva: não é pelo fato de os objetos serem heterogêneos e moventes que não há critérios para selecioná-los. Primeiro, a própria diferença é, em si mesma, um critério; depois, seria possível organizar os materiais em fluxos diferenciados mais ou menos delimitados, a saber: (1) materiais que apresentam diferentes formas imagéticas, plásticas e/ou sonoras, capazes de acionar a lembrança do suporte ou da linguagem fotográfica; (2) cenas que se constituem por milhares de recortes - *frames* (fotos?), postos em sequência para originar movimentos lentos ou em aparente defasagem; (3) cenas nas quais o recorte aparentemente inexistente e em que há a impressão de um tempo que passa mais devagar ou, ainda, de um tempo “estendido” (seja em função da fixação da câmera, seja pela atuação da diegese, dos cenários, da luz, dos atores, do áudio, da câmera etc.).

Interessa mencionar que o material mais antigo incluído no *corpus* foi a obra em 35 mm de Jean Epstein, *La chute de la Maison Usher*. Produzido em 1928, foi um dos primeiros filmes de que se tem notícia a utilizar o recurso de câmera lenta¹⁹. Tal recorte

¹⁸ Alguns exemplos estão disponíveis em FAVORITOS. As melhores cenas em plano-sequência do cinema. 2007. Postado em: 21 mai. 2007 no blog Favoritos. Disponível em: <<http://favoritos.wordpress.com/2007/05/21/as-melhores-cenas-em-plano-sequencia-do-cinema/>>. Acesso em: 31 jan. 2011; O ESQUEMA. Planos sequência clássicos. 2010. Postado em: 26 fev. 2010 no blog Trabalho Sujo. Disponível em: <<http://www.oeschema.com.br/trabalhosujo/2010/02/26/planos-sequencia-classicos.htm>>. Acesso em: 31 jan. 2011. CINE REPÓRTER. Plano-sequência. 2009. Postado em: 18 jan. 2009 no blog do Editor. Disponível em: <<http://www.cinereporter.com.br/blog/plano-sequencia/>>. Acesso em: 31 jan. 2011; GIZMODO. Dicas para gravar o melhor vídeo em câmera lenta. 2009. Postado em 11 mar. 2009 no blog Gizmodo. Disponível em: <<http://www.gizmodo.com.br/conteudo/dicas-para-gravar-o-melhor-video-em-camera-lenta/>>. Acesso em: 31 jan. 2011; TECMUNDO. Vídeos surpreendentes em câmera lenta. 2011. Postado em 10 ago. 2011 no blog Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/12323-10-videos-surpreendentes-em-camera-lenta.htm>>. Acesso em: 14 set. 2011.

¹⁹ De acordo com MOTA Y OREJA, Ignacio H. de la. **Diccionario de comunicación audiovisual**. México: Trillas, 1998. Verificar formatação e uniformizar

situa minha coleção na contemporaneidade²⁰ – outro critério que marca as constelações reunidas, posteriormente, em três conjuntos que serão apresentados mais adiante: de inscrições fotográficas, *ralentis* e fragmentos longos.

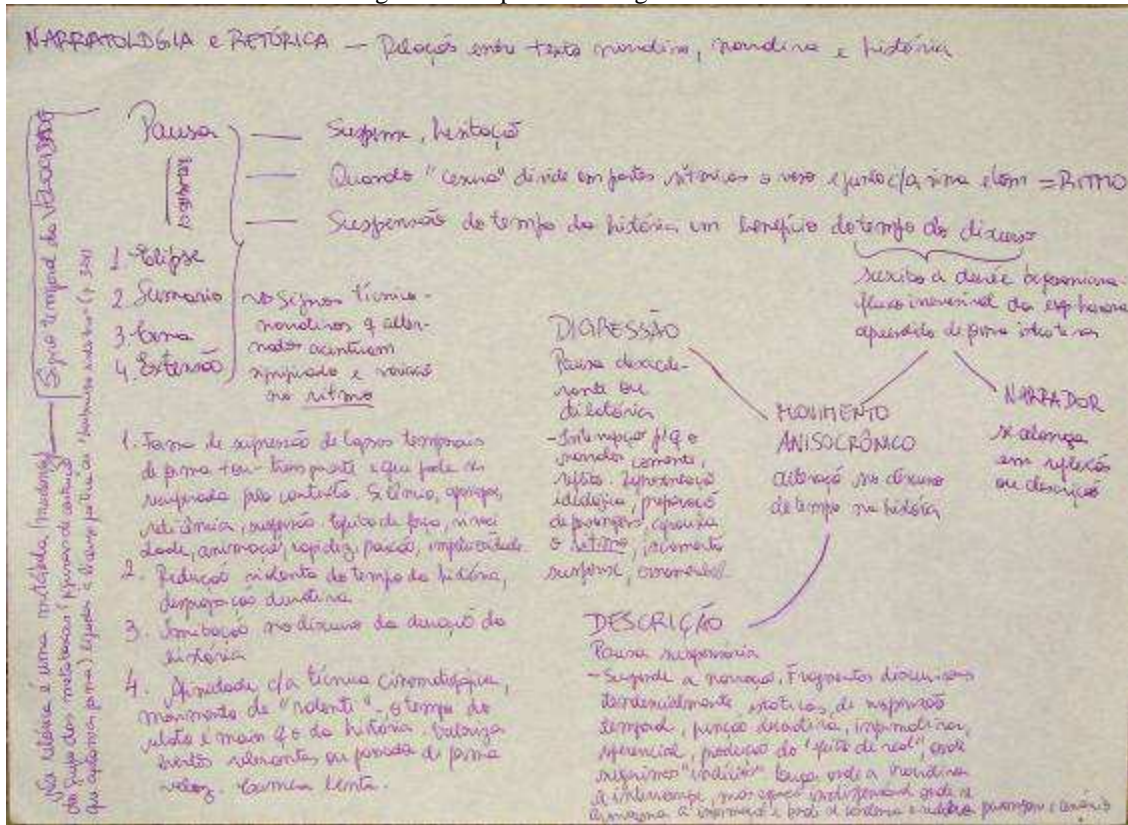
Antes de comentá-las, no entanto, cabe menção a outra espécie de cartografia concretizada, em outro contexto empírico, desta vez orientada pela desconstrução de Derrida (1973). Como já foi dito, não é possível dizer que simplesmente aplico a desconstrução nesta pesquisa, ou que a utilizo como método, mas importa assumir que o uso da técnica ajudou-me a nomear o que me afetava nos objetos empíricos.

Inicialmente, eu me perguntava “o que é isso”; depois, comecei a coletar fotos, culminando com a ideia de que todas as diferentes aparições da fotografia talvez fossem inscrições fotográficas – cuja expressão não conseguia traduzir o efeito de “parada” ou “lentidão” em materiais realizados com o que chamava, até então, de recursos de câmera lenta e plano-sequência. A partir daí, foi iniciado um processo conectado às potencialidades escondidas na etimologia das palavras, tendo no horizonte a fala de Di Giorgi (apud NOVAES, 1990, p. 128): “a etimologia diz muito sobre a evolução da cultura e também sobre as defasagens que às vezes passam a existir entre a língua e a cultura”.

Em algum momento da primeira cartografia, o de coleção de audiovisuais, escrevi que “a foto, no audiovisual, é o estático, a pose”. Ao tentar desconstruir o termo pose, outros vieram à tona: pausa, pôr, pousa – como explico mais adiante, quando abordar o conceito de pausa AV. Tal “cartografia desconstrutora” – desta vez realizada na biblioteca, entre livros – percorreu o *Dicionário Analógico da Língua Portuguesa*, os dicionários de kanji, português, japonês, latim, inglês, francês e italiano, e os dicionários de morfologia, etimologia, linguística, gramática, narratologia, do audiovisual, de cinema, de cultura digital e de arte. As diversas acepções em torno dos termos então pesquisados – pausa, pause, pausa – foram se conectando em pontos mais ou menos aproximativos, principalmente em função da criação de mapas que uniram as diferentes áreas tocadas – como demonstra o exemplo a seguir (Fig.4).

²⁰ Para alguns autores como Lyotard e Baudrillard, o período moderno terminou no final do século XX dando lugar a pós-modernidade. Bauman e Giddens, por sua vez, estendem a modernidade para cobrir os desenvolvimentos denotados pela pós-modernidade. Já alguns historiadores afirmam que a modernidade terminou com a Era Vitoriana, em 1900. Por isso talvez o termo *contemporâneo*, que englobaria os desdobramentos da Revolução Francesa até os nossos dias, seja mais extenso e menos comprometido com uma determinada escola histórica de pensamento.

Figura 4 - Mapa Narratologia e Retórica



Fonte: Elaborada pela autora, 2010.

Depois de realizados tais mapas, eu podia arriscar problematizar o que entendia, pelo conjunto de circunstâncias, que cercaria o que depois denominei de pausa AV, no âmbito das audiovisuais. Objetivava, com tal invenção, ao menos uma parcela de des-discretização do audiovisual.

4.2 FORMAR CONSTELAÇÕES: AS MOLDURAÇÕES

Reunidos, então, os 80 tempos audiovisuais contemporâneos²¹ mencionados no capítulo anterior, arquivados nos bancos de dados da web²², comecei a observar os materiais a fim de organizá-los sob uma espécie de categorização que marcasse suas

²¹ Pelo menos uma cena de cada um dos materiais integrantes deste segundo exploratório consta em DVD anexo a este documento.

²² Por vezes, recorri a alguns dos materiais localizados na web também em DVD, em função da má qualidade da digitalização de imagem e/ou áudio subida para a rede. No entanto, ainda que tenha usado, na análise, tempos dos materiais que não podem ser encontrados atualmente na web, a seleção do *corpus* ocorreu, inteiramente, na pesquisa em ferramentas de busca dos portais de compartilhamento já citados.

diferenças, visando não aprisionar o *corpus* em uma tipologia estática. A ideia inicial foi a de colecionar o máximo de materiais possíveis que guardassem em si diferenças plásticas e sonoras de uma mesma tendência, objetivando um espectro ampliado para posterior análise. Nesta, foram desconsiderados limites geográficos, de conteúdo, de suporte ou de produção. Portanto, não interessou, para o recorte, (1) se o audiovisual foi realizado nacionalmente ou em países estrangeiros; (2) se foi classificado como filme, videoarte, publicidade ou peça produzida por amadores; (3) se a classificação foi como cinema, vídeo ou TV, ou mesmo (4) se acompanhava determinadas orientações artísticas ou (5) se a seriação tivera uma autoria específica, como de diretores, produtores, adaptações, entre outros.

No conjunto geral de materiais, alguns deles foram considerados estrelas que formaram minhas constelações – de forma não excludente nem exclusiva – em função de sintetizarem imagetivamente o que entendi como *ralentis*, inscrições fotográficas e fragmentos longos, procedimentos técnico-estéticos (portanto, moldurações) que delimito, a seguir, e que atualizam, como tendência, cada um a seu modo, o que estou inventando como pausa AV.

4.2.1 *Au ralenti*

Em primeiro de maio de 2009, o portal de notícias do provedor Terra²³ anunciou a invenção da câmera mais rápida do mundo: um aparelho capaz de capturar mais de seis milhões de imagens por segundo. Já em novembro do mesmo ano, a empresa belga I-MOVIX lançou a poderosa *SprintCam V3 HD* capaz de produzir imagens em super câmera lenta, com até dois mil *frames* por segundo e *replays* instantâneos.

Aparentemente paradoxais, as duas notícias revelam lados de um mesmo fenômeno: a busca de tecnologias que nos possibilitem a produção de sequências de imagens em “movimentos” cada vez mais lentos, uma vez que, para produzir um efeito de câmera lenta (do inglês, *slow motion*), é preciso o suporte de uma câmera rápida (*high speed camera*).

²³ CIENTISTAS criam câmera mais rápida do mundo. **Terra Ciência**, Brasil, 1 mai. 2009. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI3738360-EI238,00.html>>. Acesso em: 2 set. 2010.

Tendo em vista que o olho humano consegue perceber até 220 *frames* por segundo (fps)²⁴, as invenções também revelam não só uma crescente busca na captação de mais e mais imagens, mas, inclusive, daquelas que não poderíamos, ao menos fisiologicamente, enxergar. Ou, ainda, evidenciam uma busca pelo treinamento de nossa capacidade cerebral e ótica, já que alguns cientistas afirmam que a medição em fps para a fisiologia humana é uma falácia: nossa visão se adaptaria aos dispositivos empregados. Basta lembrar que o cinema, em seus primórdios, era realizado com 16fps e o padrão da TV brasileira é de 29,97fps (ou seja, nem os 24fps do cinema atual, nem os 60fps de alguns *games*, aos quais também nos habituamos).

Imediatamente comprada por gigantes do mercado midiático como a Rede Globo²⁵, a *SprintCam V3 HD* produziu imagens que fizeram sucesso nas transmissões esportivas do canal, especialmente durante a Copa do Mundo de 2010²⁶. No entanto, embora esteja sendo cada vez mais utilizada nas últimas três décadas, a chamada câmera lenta não é invenção nova.

Criada pelo físico austríaco August Musger, utilizando um cilindro espelhado como mecanismo de sincronização, a câmera lenta foi patenteada em 1904, mas somente apresentada em 1907, usando um projetor feito por K. Löffler, dono de uma sala de cinema. No entanto, antes mesmo da patente, o efeito de câmera lenta tem suas origens nos primórdios do cinema em função do *overcranking*, quando os operadores de câmera literalmente rodavam o filme ao gravar uma cena. Ao girar o carretel do filme mais rápido, posteriormente, as imagens eram projetadas mais lentamente.

Depois de patenteada por Musger, a nova invenção não foi utilizada comercialmente até 1914, quando a Companhia Erneman lançou um dispositivo de câmera lenta sem mencionar o cientista austríaco. Em 1916, outro aparelho semelhante foi patenteado, usando anéis espelhados. Um verbete na página 291 da *Enciclopédia Ilustrada del Cine*, editada em Barcelona, em 1974, sugere que, entre a década de 1920 até aquele ano, a técnica não rendia muitas citações no cinema:

²⁴ BRAND, Dustin. *How many frames per second can our wonderful eyes see?* **Amo Net**, Albuquerque, 21 fev. 2001. Disponível em: <<http://amo.net/NT/02-21-01FPS.html>>. Acesso em 2 set. 2010.

²⁵ TV GLOBO Chooses I-MOVIX's SprintCam V3 HD. **I-Movix**, Bélgica, 4 nov. 2009. Disponível em: <<http://www.i-movix.com/en/news-feeds/146-tv-globo-chooses-i-movixs-sprintcam-v3-hd>>. Acesso em: 2 set. 2010.

²⁶ VEJA. O problema da ultra câmera lenta. 2010. Postado em: 19 jun. 2010 no blog Copa do Mundo. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/copa-2010/africa-do-sul/o-problema-da-ultra-camera-lenta/>>. Acesso em 2 set. 2010.

O *ralenti* se emprega hoje escassas vezes no cinema de ficção – ainda que antes tenha sido inseparável de certas experiências de vanguarda como no famoso filme de Epstein *La Chute de La Maison Usher*, 1928 – mas permite interessantes resultados no campo documental e do cinema científico ou do filme esportivo, como em *Olimpíadas de Tóquio (Tokio Orinpikku*, 1962), de Kon Ichikawa (Tradução nossa).

Como procedimento de filmagem, o movimento *au ralenti*, como foi batizado em língua francesa (e também é utilizado pelos espanhóis), é uma expressão datada a partir de 1921, e consiste em efeito especial²⁷ no qual os movimentos e as ações em quadro são vistos numa velocidade maior do que a normal, que produz a sensação de que o tempo está passando mais devagar. Embora o efeito só seja perceptível no momento da projeção, ele pode ser preparado na filmagem/gravação ou no tratamento das imagens²⁸.

Entretanto, além da confusão instaurada pelo nome em português – que, em sua definição, mistura efeitos com suportes – a chamada câmera lenta (*slow motion*) em diversas outras referências (como no dicionário de língua francesa, por exemplo) é confundida com outros procedimentos (ao menos como recurso técnico): “O *ralenti* é utilizado no cinema científico ou educativo, por tornar sensíveis os movimentos muito lentos (eclosão de uma flor, crescimento de uma planta etc.)”, diz o dicionário *Le Grand Roubert* (2001, p. 1580). Há uma confusão entre câmera lenta e outro recurso, o *time lapse*, que, junto o *stop-motion*, será problematizado e considerado também, mais adiante nesta tese, como uma atualização da pausa AV, ora como *ralenti*, ora como inscrição fotográfica.

Tal confusão talvez aponte para o fato de que algumas expressões precisam ser mais bem conceituadas para o audiovisual, especialmente em um momento entre copas do mundo de futebol, em um cenário de uso indiscriminado da técnica da “câmera lenta” tanto na videoarte quanto na publicidade – passando pelo cinema hollywoodiano e europeu.

²⁷ Recurso necessário para a produção de imagens não realistas, como as realizadas com uso de *travellings*, deformações óticas, câmera lenta, superposição, congelamento, justaposição, fusão etc., e também dos sons remixados, pós-sincronizados ou deformados: “Até 1914, o filme de efeitos especiais é considerado uma das principais áreas em que se manifesta a especificidade do cinema” (AUMONT, 2003, p.95). Depois, o “gênero” foi confinado como burlesco ou fantástico e hoje é tão popular quanto a própria imagem dita realista.

²⁸ Neste caso, a filmagem é realizada na velocidade normal e, depois, através de uma trucagem óptica (filme), eletrônica (vídeo) ou digital (*software*), cada imagem filmada é duplicada ou triplicada etc, obtendo-se uma série de imagens duas ou três vezes mais longa e, conseqüentemente, uma velocidade maior.

Podemos dizer que, hoje, a câmera lenta é um dos recursos preferidos utilizados em audiovisuais – em cenas de filmes românticos, de arte, de violência, de ação, de sexo; em desenhos animados, *games*, comerciais, matérias de TV (ou programas inteiros, como o *Supercamera* do *Discovery Channel*²⁹, com 60 minutos de duração), vídeos caseiros e documentários. O *slow motion* ganha popularidade e alguns números confirmam tal afirmativa: em janeiro de 2012, constavam, aproximadamente, 13 milhões e 200 mil resultados na pesquisa de vídeos do Google para o termo. A este incrível número, podemos somar ainda mais 312 mil resultados para câmera lenta, 395 mil para *ralenti*, 88 mil para câmera rápida e um milhão e 660 mil para *high speed camera*. Isso totaliza mais de 15 milhões de citações sobre o recurso técnico somente em arquivos audiovisuais compartilhados, com as mais diversas nomeações – fora aqueles audiovisuais que utilizam tais recursos, mas que não foram *tagueados*³⁰ com tais palavras.

Além disso, algumas frases retiradas aleatoriamente de sites da web confirmam o fascínio que vem gerando o recurso: “tudo fica melhor em câmera lenta”, diz um blogueiro, que afirma haver “algo de mágico nas imagens em câmera lenta, elas nos atraem. Mesmo as balas, tão destrutivas em velocidade real, ficam lindas em câmera lenta”. Um jornalista afirma que “lances antes invisíveis aparecem na televisão, e o futebol soa mais violento do que realmente é”. Outra blogueira afirma que a câmera lenta “opera como potencializadora do olho” e vários *prosumers* – os produtores/consumidores de informação – perguntam e convidam em seus sites: “você sabe o que acontece com seu rosto quando você toma uma tapa na cara?”; “assista em câmera lenta um dos mais belos e temidos espetáculos da natureza: o raio”; “vejam essa impressionante sequência de fotos de espirros em câmera lenta”; “como tudo seria se a vida fosse em câmera lenta? Ou se só os seus olhos enxergassem um pouco mais devagar”.

É visto que a câmera lenta é uma curiosidade, utilizada quase como um brinquedo por tais consumidores, produtores, usuários e compartilhadores. Há poucos

²⁹ Disponível em: <<http://discoverybrasil.uol.com.br/web/a-supercamera/episodios/>> e <http://www.youtube.com/watch?v=ApI_znyFfiI>. Acesso em: 12 fevereiro 2011.

³⁰ Anglicismo aportuguesado de *tag* (etiqueta), palavra-chave ou termo associado com uma informação (imagem, artigo, vídeo, etc.) que o descreve e permite determinada classificação. *Tags* são usualmente escolhidas de maneira pessoal pelo autor ou criador do item de conteúdo – ou seja, não é parte de um esquema formal de classificação. É um recurso encontrado em muitos sites de conteúdo colaborativo e, por essa razão, *tagging* ou “taguear” associa-se com a onda web 2.0.

espaços que ensinam ou discutem a fundo seus modos de ser, e existem muitos nos quais o fenômeno pode ser admirado por meio de vídeos rápidos com conteúdos banais: balões de água estourando, lutas, corridas de carro, dançarinas em ação, espirros, pratos de alimentos caindo no chão – ou compilações de todos estes eventos num mesmo vídeo. Ao vê-los, lembro-me das primeiras experiências realizadas com a fotografia, quando a imagem de qualquer conjunto de paredes era uma grande novidade ou descoberta científica.

Entretanto, como já mencionado, os termos câmera lenta ou *slow motion* me parecem não ser suficientemente expressivos ou precisos acerca da potencialidade desta forma de atualizar a lentidão da ilusão de movimento criada pelos diferentes suportes e recursos audiovisuais – além de misturarem efeitos com suportes. Por essa razão, etimologicamente, acredito que o termo *ralenti*, verbo datado de 1550 (*re+alentir*)³¹ soa mais apropriado e “limpo” da prisão tecnológica, tendo em vista o sentido de retardação, entrave e detenção. As partículas *Re*, *Ré* e *R* vêm do latim; são elementos que, antepostos a um verbo ou derivado de verbo, indicam um movimento de retaguarda, repetição, realce e reforço da conclusão. *Lent*, por sua vez, elemento compositivo do latim *lentus*, traz os sentidos de flexível, maleável, viscoso, lento, duradouro. Há também, na raiz do verbo *ralentir*, outro termo, *arrêter* (século XII, do latim *restare*) que tem o sentido de suspensão do movimento: aquele que atraca, ancora, suspende à espera de solução e promove meditação e reflexão. Tais expressões parecem enunciar melhor o que autêntico nos materiais analisados: formação ou deformação das figuras, a flexibilidade extrema de objetos sólidos, a fluidez e a aparente capacidade de “flutuação” dos corpos (ou de parte deles). Mas será que a atualização da pausa AV em *ralenti* guardaria diferenças entre os diversos meios? Para Dubois (2004, p. 204-08), a resposta é positiva:

Televisão, cinema e vídeo possuem cada um sua câmera lenta, pois não vivem da mesma forma a relação com a velocidade. A câmera lenta da televisão é o *slow motion*, ele se espalhou por toda a parte, ora exacerbando o real (no telejornal, na reportagem), ora congelando o factício (o clipe, a publicidade) (...) o *slow motion* é insistente e cíclico, frequentemente pegajoso e mágico. (...) O cinema, especialmente o das vanguardas dos anos 20, também tinha sua câmera lenta (...) é Vertov (em *O homem da câmera*), é Vsevolov Pudovkin (com sua teoria da *Zeitlupe*) e é Jean Epstein (com *A queda da casa de Uscher* e *Le Tempestaire*). (...) Eles fazem ensaios de

³¹ Le Grand Roubert de la langue française, Paris: **Dictionnaires Le Roubert**, 2001, p. 787-789; 1580-1581.

variação de velocidade, exploram fisicamente, pelo cinema “a quarta dimensão” (...) em suma, trata-se de experimentar com a própria matéria tempo. (...) A câmera lenta do vídeo é ainda outra coisa. O caso mais exemplar é o de Jean-Luc Godard. (...) 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 (...) momentos de “reenquadramento temporais” (...) sentindo que a cada manobra se experimenta o prazer da sideração (então é isto que há nas imagens!), e, ao mesmo tempo, a angústia da perda (eis por que as imagens acabam sempre nos escapando).

Mesmo assim, ainda que concorde plenamente com as observações de Dubois, é preciso lembrar Bergson (1964, 2006): as percepções acima descritas são sim, atualizações diferentes, mas relacionadas a graus de uma mesma natureza que ora retardam, entram, detêm, repetem; ora tornam flexível, maleável, viscosa, lenta e suspensa a imagem – seja esta cíclica, transcendental e/ou reflexiva.

4.2.2 A fotografia como inscrição

Como já mencionado no capítulo em que abordei meu processo cartográfico, o primeiro elemento a me causar afecção em torno do que ainda rodeava como problema de pesquisa foi não mais a fotografia, mas sua potência percebida como inscrição no fluxo audiovisual: *frames* ou operações sobre a imagem plástica e /ou sonora que instauravam linhas de fuga, fazendo-as parar sem, propriamente, pará-las.

Há algum tempo, a fotografia, especialmente diante da popularização da internet, dos perfis pessoais recheados de imagens e de *softwares* de animação como *Flash*, vem buscando espaços e montagens diferenciadas para sua exibição – os “ensaios” desenvolvidos com os arquivos da lendária agência Magnum, os chamados *Magnum Motions*³², estão aí para comprovar que a força da fotografia documental, qualificada como mais comprometida, rende-se ao fenômeno de visualização e aceitação do audiovisual. O próprio aparelho fotográfico já vem sendo pensado como muito mais do que uma máquina que capta momentos instantâneos ou que inscreve o tempo na imagem, por meio de efeitos visuais de tremidos, borrados, desfocados, entre outros. Câmeras como a 360°, que realizam fotografias panorâmicas completas a partir de um determinado ponto, outras que fotografam com recursos em modo contínuo, *burst*, sequencial ou multifoto, úteis para fotografar assuntos em movimento (muito

³² Disponível em <<http://inmotion.magnumphotos.com/>>. Acesso em: novembro 2011.

utilizada no fotojornalismo esportivo) e as máquinas com gravação de vídeo integrado já são velhas conhecidas do mercado. A partir de 1999, a câmera fotográfica também migrou para o telefone, um aparelho que, hoje, já está conectado a nós como uma extensão – assim como profetizou McLuhan (1971). Em função disso, as câmeras de formato compacto (que reinam no território da fotografia desde a criação da Leica³³) tiveram de, novamente, “inovar para não sumir”, conforme matéria publicada no jornal Zero Hora em janeiro deste ano. As grandes expositoras, em 2012, da *Consumer Electronics Show* (CES), principal feira de eletroeletrônicos voltados para o consumidor final, foram justamente as empresas fabricantes de máquinas fotográficas, que incorporaram novas funções aos aparelhos, na tentativa de recuperar um mercado perdido para os celulares.

As novidades tecnológicas apresentadas reforçam: realmente não estamos mais falando somente de fotografia, e sim do ato de fotografar – ou da vontade de inscrever fotograficamente – utilizando aparelhos cada vez mais compactos e com mais funções. Não mais só de instantâneos vive tal aparelho: atualmente, ele permite a gravação de vídeo em *full* HD ou 3D, possibilita fotografar e gravar ao mesmo tempo, possibilita conexões *wi-fi* com a internet e com as redes sociais, e até possui visores auxiliares na frente e atrás – permitindo maior facilidade para que fotografemos a nós mesmos ou para que as crianças fiquem entretidas com uma segunda imagem (animada!) enquanto são fotografadas³⁴.

Muito antes de o mercado promover remediações entre as tecnologias visando ao interesse de consumo, ao cinema, à televisão e ao vídeo, aquelas inovações técnicas já traziam fotografias em suas construções. Em *Entre-imagens* Bellour (1997, p.85) se preocupa em problematizar o que chama de fotográfico no cinema: “o que ocorre quando o espectador de cinema encontra a fotografia?”, questiona o autor, para quem a presença da foto ou o congelamento da cena atravessando a imagem audiovisual “produz o efeito de desprender (ainda que minimamente) o espectador da imagem, mesmo que seja apenas pelo complemento de fascínio que ela exerce. Ela arranca o

³³ Lançada em 1925, a Leica se tornou conhecida por sua extrema suavidade ao fotografar, formato compacto e conjunto de lentes, sendo a câmera preferida de fotógrafos como Cartier-Bresson e Sebastião Salgado.

³⁴ CÂMERAS pequenas inovam para não sumir. **Zero Hora**, Porto Alegre, ano 48, n.º 16.913, 18 jan. 2012. ZH Digital, p. 01. Para mais informações sobre as câmeras, conferir os dados dos fabricantes sobre os aparelhos Nikon 1, Fuji X-Pro 1, Polaroid SC1630, Sony Bloggie, Samsung DualView DV300F.

espectador desta força pouco precisa, mas prenante: a mediação imaginária do cinema”. E continua:

A foto não é a única que possibilita esse descolamento. No cinema narrativo (...) o que chamamos de *mise-en-scène* produz, por meios diferentes, efeitos de suspensão, congelamentos, inversões da ficção, graças aos quais o espectador adquire a faculdade (que não é evidente) de pensar o que vê. (...) A fotografia transformada em cinema nem sempre é o mais forte desses meios. Muito menos o mais frequente (embora sua frequência surpreenda). Em compensação, é o mais visível. E o único que persiste quando se decide parar o filme. Graças a seu brilho material, único. (BELLOUR, 1997, p. 93)

Para Bellour (1997), a fotografia já se definiu duas vezes, ao longo da história, em relação ao movimento como tal: a primeira, em sua decomposição científica, com Muybridge e Marey; a segunda, em sua composição artística, com os irmãos Bragaglia e o fotodinamismo³⁵. No entanto, quando posta no cinema, a foto põe em cheque a definição deste: ao contrário do movimento, o cinema é ditado pelo tempo que o fotográfico dá a ver. Por isso, a música e a voz em *off* se ajustam tão bem, segundo o autor, aos filmes compostos por fotos: eles não só as animam, “mas sobretudo porque seus respectivos fluxos têm em comum o movimento do tempo, e porque esses movimentos se reforçam mutuamente” (BELLOUR, 1997, p. 92).

Bellour (1997) realiza uma bela cartografia da presença desse tipo de imagem no cinema, sendo esta bastante interessante de ser observada³⁶, tendo em vista que o próprio autor menciona a importância de se contar a história da imagem congelada, que

³⁵ Eadward Muybridge (1830-1904) foi um fotógrafo inglês que se tornou conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento, além de inventor do zoopraxiscópio - dispositivo que projeta retratos de movimento e que seria o precursor da película de celuloide. Étienne-Jules Marey (1830-1904) foi um inventor francês que desenvolveu a cronofotografia, ideia revolucionária de gravar as várias fases do movimento em uma única superfície fotográfica. Ambos os inventos contribuíram para o desenvolvimento do cinema como o conhecemos hoje. Já Arturo (1893-1962) e Anton Giulio Bragaglia (1890-1960) foram artistas futuristas italianos que se dedicaram ao fotodinamismo, com o qual exploram tanto os efeitos cronofotográficos quanto os borrões captados em longas exposições. Propunham, no entanto, valorizar o caráter interpretativo da imagem, sem confundi-la com um mero registro científico e mecânico do movimento. Mas a validade dessas experiências foi recusada pelos pintores futuristas, que negavam à fotografia tal valor de interpretação.

³⁶ Especificamente no cinema, Bellour cita os filmes *Les quatre cents coups* (TRUFFAUT, 1959), *Sauve qui peut (La vie)* (GODARD, 1968), *Letter from an Unknown Woman* (OPHULS, 1948), *Shadow of a doubt* (HITCHCOCK, 1943), *Fanny* (PAGNOL, 1932), *Blow up* (ANTONIONI, 1966), *La macchina ammazzacattivi* (ROSSELINI, 1952), *Beyond a reasonable doubt* (LANG, 1956), *L'amour en fuite* (TRUFFAUT, 1979), *Call northside 777* (HATHAWAY, 1948), *Blade runner* (SCOTT, 1982), *La jetée* (MARKER, 1963), *Chelovek s kino-apparatom* (VERTOV, 1929), *Paris qui dort* (CLAIR, 1924), *Persona* (BERGMAN, 1966), *Les photos d'Alix* (EUSTACHE, 1980), *News from home* (AKERMAN, 1976), *Le sphinx* (KNAUFF, 1986) e *Le visiteurs du soir* (CARNÉ, 1942). Alguns filmes mencionados por Bellour acabaram por ser incluídos em meu *corpus*; ver DVD em anexo.

já deveria ter sido escrita. No entanto, seu *corpus* é perpassado não só pela fotografia posta no audiovisual, mas inclui o que ele chama de passagens entre foto, cinema e vídeo. Sendo assim, ao autor em foco interessa desde a imagem moldurada na tela diegeticamente em função da trama exposta até certo tipo de fotográfico enunciado em planos-sequências ou planos fixos, passando pelas imagens descritas como tremidas, especialmente as de William Klein. Assim, o autor acaba por reunir, em suas análises, conjugando-as e localizando as passagens entre o que estou chamando de inscrições fotográficas, *ralentis* e fragmentos longos – todos caracterizados como promotores desta espécie de congelamento ou mudança de movimento no fluxo audiovisual.

Emerge nesta discussão, afinal, a pergunta: qual é a especificidade de uma inscrição fotográfica – se é que é possível traçá-la com precisão? De pronto, inspirada em Dubois (2009, p. 89), posso afirmar que se trata de considerar um “fotográfico como intensivo”, aquilo que excede nas imagens para além do domínio das “fotos-objetos” e das “obras-imagens”, mas que se engaja na via dos “processos” e das “modalidades”. Dito de outra forma, o fotográfico não está necessariamente voltado para a fotografia, mas para os cruzamentos. Nas palavras do autor, “o ‘fotográfico’ [...] é a essência da variabilidade da imagem-foto, sua potência de transformação, sua mutabilidade intrínseca aos processos tecnológicos cruzados das formas e dos dispositivos contemporâneos”.

Primeiro, com base nisso, de forma generalizada, posso afirmar que sempre que há a presença, na diegese de uma cena, da manipulação de uma fotografia em suporte papel, de um brilho que parece advindo de um *flash*, da ideia de *passe-partout*³⁷ moldurando uma região da imagem, dos borrões gerados pela impressão de tempo passando pela imagem, da textura de papel ou de papel rasgado (como se determinada área da imagem audiovisual estivesse ali impressa), da manipulação de imagens plásticas que trazem os formatos clássicos de uma foto impressa (3x4, 10x15 ou 15x20), do efeito de lentes (como olho de peixe³⁸, por exemplo), ou de paradas instantâneas

³⁷ Moldura interna de cartão branco ou de cor clara utilizado como proteção para a pintura, antecedendo a fixação na moldura externa, geralmente feita de madeira nobre e adornada. A ideia de um *passe-partout* foi importada, posteriormente, para a impressão fotográfica, que durante algum tempo possuía um pequeno filete branco, de papel fotográfico não sensibilizado, ao redor do retângulo da imagem.

³⁸ As lentes olho de peixe são uma variação das lentes grandes angulares, as quais possuem maior campo de visão em função de sua curvatura mais acentuada, que causa um efeito incomum, sobretudo nas bordas da fotografia e na imagem que fica arredondada.

(*freeze*, congelamento do quadro) temos aí uma inscrição fotográfica³⁹. Tais presenças, portanto, atualizadas no interior da montagem/remix audiovisual ou somente enunciadas nesta, ocorrem em, pelo menos, cinco conjuntos de materiais: (1) nos vídeos a base de *screen recorders*⁴⁰, que capturam a ação de *softwares* vetoriais (como *Photoshop*, *CorelDRAW*, *Illustrator*, *InDesign*) sobre fotografias-frames; (2) nos *speed drawings* e *speed paintings*⁴¹ concebidos manualmente e partir dos mesmos *screen recorders* ou com captura de vídeo digital; (3) nos vídeos, filmes e peças televisivas ou publicitárias que trazem a fotografia como elemento diegético de uma trama ou cena; (4) nos vídeos, filmes e peças televisivas ou publicitárias que são montadas/remixadas/narradas a partir de fotografias (como os já mencionados *fotofilmes*), ou apresentam janelas (recortes e justaposições de imagens no mesmo quadro, lado a lado, como em muitas montagens de TV e videocliques) ou, ainda, aquelas realizadas a partir da captura quadro a quadro, incluindo a utilização de recursos como como a estereoscopia, o *time lapse*, o *stop-motion* e também o que Dubois (2004) chamou de *cintilação* (repetitivo) de planos-*flash* ultrarrápidos executados por Godard em obras como *Puissance de La parole* (1988); (5) nas *cinemagraphs*⁴², as “fotografias vivas” em *gifs* animados que foram a última sensação visual da semana de moda de Nova York em 2011.

As inscrições fotográficas entram em cena, por exemplo, quando uma sessão fotográfica é simulada (com poses, *flashes* e o corpo de um fotógrafo direcionador), ou mesmo quando a caixa preta da câmera é enunciada (com a colocação de um recorte circular que simula uma lente); quando fotos são postas na tela (como objeto de um *software*, tela de vídeo, quadro-objeto [AUMONT, 2004]); quando ocorre um close estático, ou quando imagens são postas em sequência, separadas com *pisques* (*frames*

³⁹ Para exemplos do acima descrito, ver *Frames 2* ou o exploratório cartográfico em DVD anexo.

⁴⁰ Aqueles que gravam as ações das telas de computador, ou *screencasts*, registrando o que o usuário-produtor faz, vê e comenta durante a gravação. Tais vídeos são produzidos e compartilhados para melhor descrever/demonstrar um produto ou serviço, quase sempre tecnológico.

⁴¹ Vídeos que desconstroem ou constroem desenhos rápidos ou pinturas rápidas, geralmente tendo fotografias como base. Tais materiais são concebidos com o auxílio de programas de retoque (como *CorelDRAW* e *Photoshop*) ou de outra maneira, para demonstrar o processo de cópia manual de uma fotografia em outro suporte, registrado em vídeo acelerado.

⁴² Concebidas pelo designer Kevin Burg e a fotógrafa Jamie Beck, as *cinemagraphs* consistem na animação de um único objeto: pode ser uma corrente pendurada no pescoço ou uma colher em movimento; no estúdio, podem ser criados efeitos de luz ou com objetos para despentear os cabelos e roupas das modelos, por exemplo. Um profissional dirige a câmera, enquanto outro controla os adereços que produzem a animação. A partir daí, a imagem é importada e editada no *Adobe Photoshop* e *After Effects*. A produção de uma *cinemagraph* leva o mesmo tempo que tirar uma foto comum, mas o processo de edição geralmente leva um dia. Mais sobre o recurso disponível em: < <http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 19 nov 2011.

negros ou planos-relâmpagos); e até quando o som (ruídos/narração/música) menciona insistentemente cliques e palavras como “contato” ou “fotografia”. Autentico, ainda, inscrições fotográficas por meio de um contraste estilo grão que dramatiza; pela textura do papel rasgado; ou quando algo passa sobre a imagem parada, deixando restos que resultam numa impressão de névoa – como fazem desde tempos antigos as anamorfoses da inscrição do tempo sobre a fotografia que, com tal efeito, conduzem as inscrições fotográficas a se aproximarem do *ralenti* e suas sobreposições.

Além da inspiração em Derrida (1973) para delimitação do que entendo como inscrição fotográfica, cito uma passagem de Vertov (1924 apud XAVIER, 1983, p. 260) a respeito da imagem como inscrição, que traduz muitas de minhas afirmações e deixa perguntas no ar:

E eis que, num dia de primavera, em 1918, eu volto da estação. Guardo ainda no ouvido os suspiros, o barulho do trem que se afasta... alguém que faz juras... um beijo... alguém que exclama... Riso, apito, vozes, sinos, respiração ofegante da locomotiva... Murmúrios, apelos, adeuses... Enquanto caminho, penso: é preciso que eu acabe de aprontar **um aparelho que não descreva, mas sim, inscreva**, fotografe esses sons. **Eles fogem como foge o tempo**. Uma câmara, talvez? Inscrever para que foi visto... Organizar um universo não apenas audível, mas visível. Quem sabe não estará nisso a solução?

4.2.3 O fragmento longo

Para o termo plano, de acordo com Aumont (2003, p. 230), são propostas três definições: (1) a superfície plana onde é impressa e projetada a obra – com especial atenção para o fato de essa superfície representar um campo de outros múltiplos planos imaginários ; (2) como substituto do termo quadro, no sentido de enquadramento; e (3) como uma imagem fílmica unitária: “o plano é, no filme terminado, o que resta de uma tomada efetuada no momento da filmagem”. A essa última definição, o autor ainda acrescenta: “plano é qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano” – uma noção de origem prática, portanto muito pouco precisa para ser utilizada como referencial teórico. Como chamar, então, as pausas AV que eu vejo atualizadas justamente em tal unidade audiovisual, criticada por teóricos e cineastas que apontavam, justamente, o caráter difuso da palavra “plano” para dar conta daquilo que Bernardet

(1980) cunhou como definição clássica: um trecho de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção?

Na mesma esteira definitiva, o próprio Aumont (1995), em outro momento, definiu plano como um conjunto ordenado de fotogramas ou imagens fixas, limitado espacialmente por um enquadramento (fixo ou móvel) e temporalmente (por uma duração). No momento da filmagem, o plano iniciaria sempre que a câmera é ligada para a captação de imagens e terminaria quando ela é desligada. No processo de montagem, um único plano poderia ser dividido em trechos menores e dar origem a dois ou mais planos, que são intercalados com outros dentro de uma cena ou sequência. Portanto, na montagem, cada tomada seria uma opção de plano (LEONE, 2005). Já no filme finalizado, o plano não é mais um trecho inteiro de filme rodado, mas apenas o trecho selecionado pelo montador – sendo então percebido como um trecho de filme situado entre dois cortes. Em síntese, no ótimo resumo de Dubois (2004, p. 75-76), um plano é

(...) a encarnação mesma daquilo que funda o filme como um todo. (...) é o “corte móvel”, “isto é, a consciência (Deleuze) (...) Em outros termos, o plano é também aquilo que funda a ideia de Sujeito no cinema. Num nível mais elementar, ele é a parte do filme que existe entre dois cortes, isto é, corresponde à continuidade espaço-temporal da tomada. (...) se o critério de continuidade espaço-temporal é determinante (o plano é um Todo), podemos afirmar que um plano se constitui a partir de um fechamento (o quadro) e de uma exterioridade (o espaço *off*), que ele possui uma profundidade (o campo) homogênea e estruturada (pela escala dos planos), e que ele institui um ponto de vista (ligado à perspectiva) a partir do qual o Todo se define, tanto em termos de óptica quanto em termos de consciência (o Sujeito da enunciação visual).

Seguindo tais definições, os planos podem ser categorizados, afinal, quanto ao enquadramento, quanto à duração, quanto ao ângulo e quanto ao movimento. Dessas categorias, interessa, para pensar a pausa AV, a temporalidade desta unidade – nos planos relâmpago (um piscar de olhos), planos-sequência (que correspondem a uma sequência inteira do filme), planos curtos (de uns poucos segundos) ou longos (durando um ou vários minutos) – e os movimentos, geralmente da câmera, particularmente, nos planos fixos (em que a câmera permanece fixa, sobre o tripé ou outro equipamento adequado, ainda que haja movimento interno no plano, de personagens, objetos, veículos, netre outros elementos integrantes do plano).

De acordo com Aumont (2003, p. 231), o que caracteriza o plano-sequência não é apenas a sua duração, mas o fato de ele ser articulado para representar o equivalente de uma sequência. Convém, portanto, distingui-lo do plano longo, “onde nenhuma sucessão de acontecimentos é representada”, tais como planos fixos de duração acima da média envolvendo diálogos ou simples localizações de personagens e cenários. No entanto, o próprio autor adverte que essa distinção é difícil e que, por isso, muitas vezes, o conceito de plano-sequência é confundido com o de plano longo – afinal, se fosse considerada apenas a duração, poderíamos concluir que os primeiros filmes do cinema primitivo dos irmãos Lumière, já em 1895, eram formados por planos-sequência, uma vez que eram filmes inteiros rodados num único plano de 40 a 45 segundos de duração (DUBOIS, 2004).

Historiadores do cinema consideram que *Aurora* (de Murnau, realizado em, 1927) contém um dos primeiros verdadeiros planos- sequência filmados. Em 1948, Hitchcock tentou fazer *Rope*, um longa-metragem inteiro rodado num único plano-sequência. Como os maiores rolos de película fabricados eram (e continuam sendo) de 11 minutos, o filme acabou sendo rodado em 12 planos, com durações entre quatro e dez minutos cada, e com cortes invisíveis entre eles, dando a impressão de um único plano. Mas foi principalmente a partir dos longos e elaborados planos concebidos por Orson Welles em *Citizen Kane* (1941) que se desenvolveu a teoria do plano-sequência, especialmente por André Bazin. O teórico, em vários artigos escritos para a revista *Cahiers du Cinéma*, a partir de 1951, defendeu a ideia de que o plano-sequência e a profundidade de campo são os grandes instrumentos do realismo cinematográfico, evitando a fragmentação do real que ocorre mediante a montagem, sempre com o respeito à realidade e à liberdade do espectador.

Apesar da importância histórica da reflexão de Bazin, vários autores posteriores chamaram atenção para o fato de que essa concepção de realismo cinematográfico era apenas uma entre outras possibilidades. Jean-Louis Comolli (2008) afirmou, inclusive, que o plano-sequência não seria tão realista ou transparente quanto se chegou a acreditar, já que o seu valor depende das normas estéticas em vigor. De acordo com Aumont (2004) se, para Bazin, o plano longo revela alguma coisa da realidade, é porque houve, antes do filme, no momento em que ele se fazia, uma coincidência efetiva entre o tempo da câmera e o da realidade.

O plano-sequência continua sendo usado no cinema contemporâneo, talvez sem a defesa ideológica que costumava acompanhá-lo nos anos 1960. Cineastas utilizam planos sequência em momentos-chave de seus filmes - ou como pensamento sobre o cinema, tendo em vista a obra de Tarkovsky e seus textos em *Esculpir o tempo* (1998) - provocando no espectador a sensação de uma mudança na relação entre o tempo do filme e o tempo da história que ele conta. Em *A Imagem-tempo*, Deleuze (1990, p.10-11) se pergunta: um procedimento como o plano-sequência “impediria a percepção de se prolongar em ação, para assim relacioná-la com o pensamento que, pouco a pouco, subordinaria a imagem às exigências de novos signos, que a levassem para além do movimento?” De acordo com Aumont (2004, p. 66-67),

A fascinação do plano longo sempre repousou mais ou menos sobre a esperança de que, nessa coincidência prolongada do tempo do filme com o tempo real (e o tempo do espectador), algo de um contato com real acabe advindo. Por isso o plano longo é, a princípio, destinado a valorizar o não-é-grande-coisa e o quase-nada. (...) filmar em plano longo não significa se entregar ao acaso, e sim, ao contrário, fazer passar todo o cálculo para a *mise em scène* e para a filmagem. (...) apesar das diferenças materiais, sobretudo o abismo estético que os separa, há entre o plano longo e o panorama essa convivência: eles dão ao olhar a ilusão de sua liberdade, quando na verdade eles o prendem de modo mais radical em um mundo finito, um universo fechado de possíveis.

Os comentários mencionados até aqui são, com certeza, provocadores e reveladores dos efeitos que tais planos - longos, sequência, relâmpago ou fixos (ou aqueles que utilizam inscrições fotográficas e *ralentis*) - realizam no interior do audiovisual, ou, ainda, como pausas AV. No entanto, em tais acepções do termo, a noção de plano se confunde, muitas vezes, com a de tomada, e permanece muito ligada às dimensões de captura ou de uma montagem clássica, fundada na sucessão de planos e *raccords*. Especialmente em função dessa crítica é que Eisenstein (2002) sugeriu que o termo *plano* fosse substituído pela noção de *fragmento*, já que essa pode atender a ideia de montagens diferenciadas, sobretudo as mais rápidas, que surgiam no então cinema experimental, com o próprio Eisenstein e Dziga Vertov. Fragmento (em russo *koussok*, pedaço) designa um elemento fílmico que, ao contrário do plano, não é classicamente marcado pela tomada de cena, mas é pensado em função do sentido. O termo, diz Eisenstein (2002, p. 35), “não foi escolhido por acaso, já que a imaginação não evoca

quadros completos, e sim propriedades decisivas e determinantes desses quadros”. Como refere Aumont (2003, p. 137),

Para Eisenstein, o filme é um sistema coerente de fragmentos, mais exatamente, um sistema de sistemas, que atravessam todos os fragmentos, cada um dos sistemas parciais – a cor, o som, o contraste preto/branco, a dimensão de plano, etc. – devendo ser, precisamente, determinado para levar ao sentido do conjunto.

A noção de fragmento, portanto, traz uma concepção de filme como discurso articulado: “o fechamento do quadro focaliza a atenção sobre o sentido que nele está isolado”, refere Aumont (2003, p. 83). Essa unidade de discurso (e não de representação, como Bazin pensa o plano) recebe, de Eisenstein (2002), três diferentes e complementares acepções: (1) é definido pelas relações que apresenta com outros fragmentos que o cercam; (2) é decomponível em um vasto número de elementos materiais (luminosidade, contraste, grão, cor, duração, tamanho do quadro etc.), sendo essa decomposição um meio de calcular o domínio dos elementos expressivos e significantes; (3) opera como um corte no real organizado para a câmera, tendo o valor de uma cesura entre dois universos heterogêneos: o do campo e o do fora de quadro. É especialmente em função dessa última acepção, mas também pelo termo pensado por Eisenstein (2002) como articulação de sentido, que acredito ser melhor utilizar a expressão *fragmento*, em conjunto com a palavra *longo* – apenas para diferenciá-la do uso do teórico russo e demarcar uma característica da pausa AV – no tipo de objeto empírico que autentico: um pedaço de audiovisual que pode ser categorizado ora como plano longo, fixo ou em sequência. Destaco não somente a duração, a diegese ou o movimento de câmera empregado naqueles, e mais, a presença simultânea desses, em todos os materiais, mas a presença de um efeito de suspensão ou efeito estático que não pára, mas anima a formação de sentidos no espectador.

4.3 PASSAGENS DE ENTRE-IMAGENS: TERRITÓRIO DA PAUSA AV

Após termos traçado um céu de constelações que localizam a pausa AV no universo-rizoma das audiovisualidades, cabe um adendo sobre este território-platô sobre o qual me movimento: o audiovisual é lugar de passagens de entre-imagens, e de entre-imagens que se fazem passar e se misturam em seus imaginários e meios de produção,

conservação, exposição e recepção. É daí que advém a afirmação posta na introdução desta tese: há remixagens e pontos de contato entre as constelações da pausa AV, em constante movimento, sempre em passagem, por mais que configurem, também, constelações diferenciadas e diferenciantes.

Benjamin (2006) foi um dos primeiros autores de que se tem notícia a falar das passagens – os antigos “paraísos” envidraçados que, de certo modo, equivalem hoje a nossos gigantescos *shopping centers*. As passagens permitiam ver muitas das imagens que o filósofo chamou de dialéticas, aquelas que não produziam “fórmulas bem formadas, estáveis ou regulares”, que eram “formas em formação, transformações, portanto efeitos de perpétuas deformações”, puras ambiguidades: “a imagem visível da dialética”, escrevia Benjamin (1928 apud DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 173). As passagens introduziram nas cidades os entre-lugares, que conectavam um ponto qualquer a outro. Como diz Peixoto (2008, p. 237-241)

As galerias parisienses do século XIX eram corredores que levavam o *flaneur* para outros lugares e tempos. A luz das lâmpadas de gás, o reflexo dos espelhos e o impacto das mercadorias expostas nas vitrines confundia exterior e interior, o antigo e o moderno. (...) Não por acaso nelas se alojava uma das formas de espetáculo que já anunciava a junção entre pintura, fotografia e cinema: o panorama. (...) As passagens são o caminho do futuro das imagens (...) o entre-imagens é o espaço de todas essas passagens (...) o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui.

Peixoto (2008) toma emprestada de Bellour (1997) esta noção de entre-imagens: aquelas que exibem dobras que se decompõem em movimentos curvos, com um acréscimo de matéria, ocorrendo sempre num espaçamento – vazio de onde saem as imagens e para onde elas voltam (pixel, fotograma etc.). Foto, cinema, vídeo, pintura e arquitetura produzem uma multiplicidade de sobreposições e configurações, ao mesmo tempo visíveis ou não. As passagens das imagens, por isso, efetuam-se no “entre”, por “contaminação de seres e de regimes (...) por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas” (BELLOUR, 2008, p. 214). Para Bellour (2008), o lugar das passagens torna-se visível no vídeo⁴³, embora elas tenham

⁴³ Para Bellour (1997, p. 14), “(...) a grande força do vídeo foi, é e será a de ter operado passagens. O vídeo é, antes de mais nada, um atravessador”. De acordo com Santaella e Nöth (1998, p. 176), “(...) as imagens videográficas não se soltaram do fotográfico porque são ainda imagens por projeção, implicando sempre e preexistência de um objeto real cujo rastro fica capturado na imagem”.

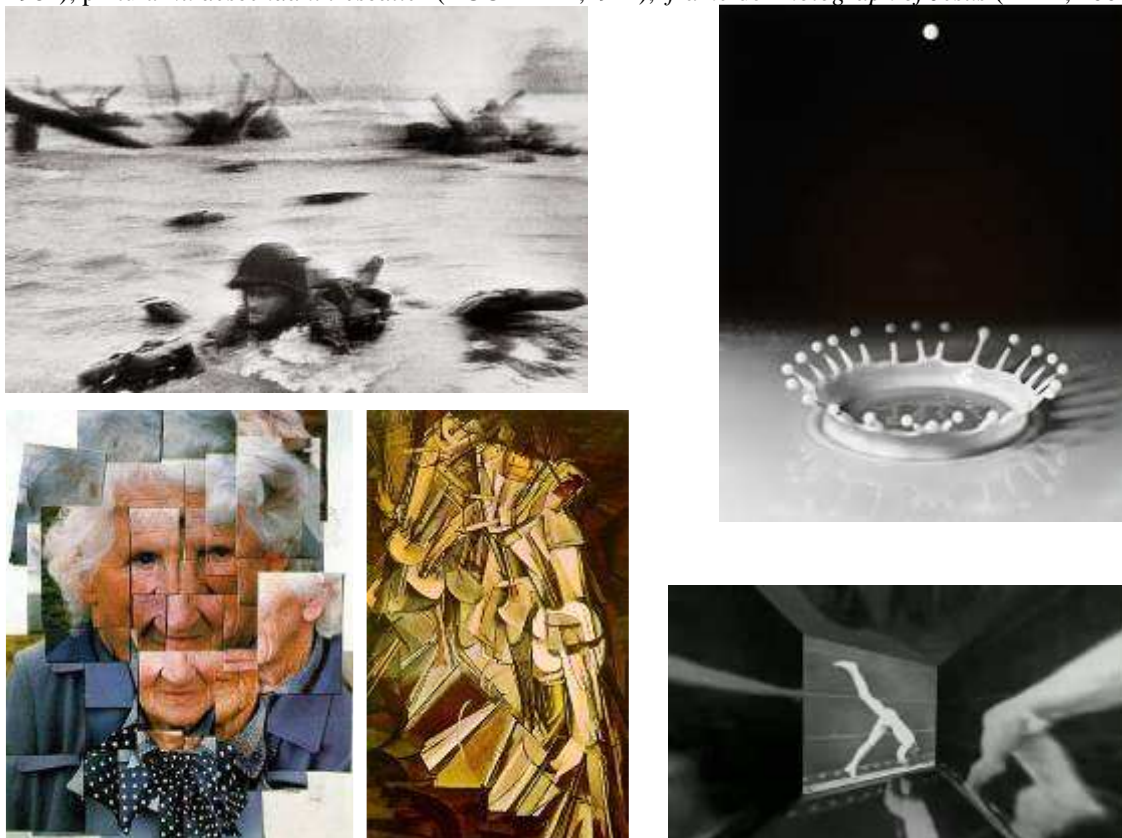
nascido com a imagem, ou, ao menos, com os perspectivadores⁴⁴. O autor indica que a imagem síntese atual seria o programa de cálculo da antiga *tavoletta* de Brunelleschi. O funcionamento da *tavoletta*, aliás, já “misturava imagens” - afinal, se constituía de uma tela com a pintura de uma catedral, na qual a porção reservada ao céu era recoberta com uma camada de prata. As nuvens reais, quando refletidas, podiam se mover (tal qual o vídeo e o cinema) ou ficar imóveis (como a pintura e a fotografia). O grande trunfo da imagem síntese, portanto, é o de demonstrar virtualidades que apontam a configuração de crise e cruzamento na qual nascem todas as imagens – que dizem respeito ao móvel e ao imóvel e à quantidade de analogia suportada. Como diz Bellour (1997), o que ocorre, desde o aparecimento da reprodução mecânica da foto, do cinema e do vídeo, até a imagem síntese, é sempre, por um lado, uma maior diferenciação e, por outro, uma virtual indiferenciação.

Passagens (...) aos dois grandes níveis de experiência que evoquei: entre móvel e imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma. (...) virtualmente, o entre-imagens é o lugar de todas essas passagens. Um lugar, físico e mental, múltiplo. Ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas obras; remodelando nosso corpo interior para prescrever-lhe novas posições, ele opera entre as imagens (...) Flutuando entre dois fotogramas, assim como entre duas telas. Entre duas espessuras de matérias, assim como entre duas velocidades, ele é pouco localizável: é a variação e a própria dispersão (BELLOUR, 1997, p. 14-15).

Cabe sublinhar que, para Bellour (2008), o problema se situa não no excesso de imagens, mas em sua diversidade de ser, “mais caracterizadas pelas linhas de fratura e de conjugação” (BELLOUR, 2008, p. 214). De acordo com Virilio (1994), as “máquinas de visão” se apresentam em três regimes: o da lógica formal da imagem (pintura, gravura, arquitetura), o da lógica dialética (foto, cinema, vídeo), e o da lógica paradoxal (infografia, videografia, holografia). Todas elas hoje atuam em conjunto em nosso “museu imaginário” (MALRAUX, 2000), que apaga dicotomias e hierarquias, como faz o sistema de busca de imagens do Google, o qual permite localizar, sucessivamente, as imagens a seguir (Fig. 5).

⁴⁴ Dispositivos físicos utilizados pelos renascentistas para construir uma imagem em perspectiva. Os instrumentos que ficaram mais conhecidos foram o quadrado de Alberti, o vidro de Da Vinci, o ponto de mira de Dürer e a *camara obscura*.

Figura 5 - fotografias *D-Day* (CAPA, 1944), *Milk drop* (EDGERTON, 1936), *Joiners* (HOCKNEY, 1982); pintura *Nu descendant l'escalier* (DUCHAMP, 1912); *frame* de *Photograph of Jesus* (HILL, 2008)



Fonte: Google Images, 2011.

Observando-as como superfícies, podemos questionar: Capa e Edgerton registram em câmera lenta? Hockney e Duchamp fazem cinema? Hill faz de tudo um pouco ao homenagear em vídeo as pesquisas de Muybridge que queria fazer o que mesmo?

Assim agem as imagens (e a arte): em conjunto, para transformar a realidade do mundo em diferentes qualidades de analogia, diz Bellour (2008). O detalhe é que cada arte tenta cobrir por si mesma este mundo, e assim elas constituem passagens técnicas, lógicas e históricas. Eis que se dá, então, o movimento de “dupla hélice”: como numa molécula de DNA, ocorre a passagem incessante entre imagem móvel e imóvel, ambas formas de trabalhar a analogia. O interessante é que a analogia pode ser entendida tecnicamente (como analógico *versus* digital, em sentido numérico) e trivialmente (como semelhança, representação, referência). Disso, podemos depreender que o significado da palavra *síntese*, nas imagens de síntese, pode ser, de um lado, a ideia de modelagem de sentido, também numérica e, de outro, sumário de três paradigmas, como

dizem Santaella e Nöth (1998): o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico (no qual estamos imersos hoje). No entanto, é preciso considerar que “o que caracteriza o paradigma pós-fotográfico é a sua capacidade de absorver e transformar os paradigmas anteriores. Não há hoje imagem que fique à margem das malhas numéricas” (SANTAELLA, NÖTH, 1998, p. 186).

Por conseguinte, é em função da dupla hélice que se movimenta entre estes três paradigmas que ocorre o que aponta Bellour (1997, p. 17):

A foto (...) aparece principalmente como a menor unidade decomponível da imagem submetida a seu transcorrer (como fotograma, portanto) e, ao mesmo tempo, como a efígie de uma dispersão planetária que a leva a ser, em toda a parte e sempre, esse fragmento de iconicidade irreduzível atado à vida. Ela é tanto mais pregnante quanto mais cresce e acelera a circulação das imagens, cujo índice móvel representa incansavelmente. (...) o vídeo, ao contrário (...), deve ser compreendido do ponto de vista do que representará, creio, principalmente do ponto de vista histórico: um lugar de passagem e um sistema de transformação das imagens umas nas outras – as que o precedem, pintura, foto e cinema; as que ele mesmo produz; e, por fim, as que ele introduz, “as novas imagens”, que já constituem uma espécie de pré-história, e das quais ele é também integrante. Por fim, entre foto e vídeo, existe o cinema (...) cada vez mais trabalhado pela foto, que a reconduz como que para alguém de si mesmo, já que o vídeo tomou conta dele, projetando-o num além em que é difícil saber o que ele se tornará.

Para Santaella e Nöth (1998, p. 78), o que se apresenta na passagem da imagem cinematográfica à videográfica, até a infografia⁴⁵, é uma gradativa transformação que “parece estar cada vez mais se aproximando do tempo audível, o tempo sonoro ou musical, tempo que não se confunde com atributos espaciais, no sentido de que é um fenômeno (...) que não depende de componentes nem de dimensões espaciais, tal como ocorre na música”. Como ressaltam Santaella e Nöth (1998, p. 91)

(...) o que se tem hoje (...) é uma dissolução de fronteiras entre visualidade e sonoridade, dissolução que se exacerba a um ponto tal que, no universo digital do som e da imagem, não há mais diferenças em seus modos de formar, mas só nos seus modos de aparição, isto é, na maneira como se apresentam para os sentidos. (...) ambos

⁴⁵ O termo tem sido usado como substituto para a expressão “computação gráfica”, área da computação destinada à geração de imagens em geral - em forma de representação de dados e informação, ou em forma de recriação do mundo real. Ela pode possuir uma infinidade de aplicações para diversas áreas, desde a própria informática, ao produzir interfaces gráficas para *softwares*, sistemas operacionais e *sites* na Internet, quanto para produzir animações e jogos.

dependem de programas, de valores numéricos, e de procedimentos específicos, algoritmos de simulação do som ou da imagem, para serem transmitidos nos terminais específicos de efeito sensível para o olho ou para o ouvido.

Se tal dissolução de fronteiras ocorre por baixo das imagens, em suas camadas cada vez mais discretas, nas superfícies, onde ainda percebemos algumas mixagens, diversas modalidades de trânsito auxiliam na passagem de uma imagem para outra (ou de um estado de imagem para outro, como diz Dubois, 2004) – desde o efeito tremido na fotografia até a introdução de movimento nas imagens (da foto para o cinema) ou, no caminho inverso, interrompendo a imagem em movimento (do cinema para a foto). Tais procedimentos são cada vez mais utilizados indiscriminadamente: da publicidade da Skol-Heineken, a minisséries como *Dercy de verdade*, passando por novelas como *Fina Estampa* (só para citar algumas das mais recentes aparições das inscrições fotográficas e *ralentis* realizados em programas da Rede Globo de Televisão, em 2012). Há tempos as modalidades de trânsito estão presentes também na TV, especialmente recriadas como pontes entre personagens, capítulos e programas (na forma de vinhetas e aberturas em telenovelas e minisséries, ou integrando *breaks* comerciais).

Posso afirmar então, que não só a pausa AV transita nas entre-imagens como é entre-imagem que transita: há materiais que, a despeito de sua particularidade de suporte, podem atualizar-se ora em uma tendência, ora em outra. Como exemplo, o caso especial entre *ralentis* e inscrições fotográficas percebidos nos materiais realizados com os recursos de *time lapse* e *stop-motion*. *Scacchi clay stop motion* (CROCETTA, 2008) e *Time lapse Dandelion flower to seed head* (BROMHALL, 2010), por exemplo, pelo tipo de efeito produzido em suas superfícies, parecem pertencer à constelação de *ralentis*. Já o *stop motion Long gone* (KURIYAMA, AGRIODIMAS, 2008) e o *time lapse Everyday* (KALINA, 2006), constituem-se, deste ponto de vista em curso, mais como inscrições fotográficas.

O paradoxo que as entre-imagens dão a ver quando se procura apagar, ainda que temporariamente, uma visão exclusivista dos suportes, materiais em *time lapse* e *stop-motion*, é que dificilmente seriam colocados, por realizadores, como estrelas de uma mesma constelação. Isso se deve ao fato de que, aparentemente, são recursos opostos às produções da *high speed câmera*; enquanto o *ralenti* foi fruto do *overcranking*, o *lapse* de tempo é resultado do *undercranking*. O *time lapse* visa acelerar, pela montagem de fotografias quadro a quadro, um movimento muito sutil, ou que passa ao largo de

nossos olhos, como o do desabrochar de uma flor, por exemplo. O tempo, assim, em *time lapse*, passa mais rápido. Mas tal ideia não se confunde também com o recurso de *stop-motion*, forma de animação que registra fotografias quadro a quadro, alterando-se pouco a pouco a posição do objeto fotografado para, depois, projetar os *frames* em velocidade usual (24fps), visando, semelhantemente, “acelerar” ou “dar vida” ao que é inanimado? Com tal artimanha, forma-se uma ilusão de movimento, devido ao fenômeno do efeito *phi*⁴⁶. Aproveitando-se dessa ilusão, foram criados os mais diversos recursos para se fazer um filme de animação, entre eles, a *claymotion* (a famosa “massinha”), cujo efeito, por vezes, assim como o *time lapse*, resulta em *ralenti: frames* postos em sequência para originar movimentos lentos, ou, nesses casos, em aparente defasagem. É o que ocorre em *Scacchi clay stop motion*, que já soma mais de 10 milhões de acessos no *YouTube*. Em um jogo, peças de xadrez, modeladas de argila ou barro (do inglês, *clay*), ganham vida, modelam-se e se desconstroem (Fr. 6), tal qual deformam-se a *koosh ball* e o cubo de gelatina em supercâmera lenta, no vídeo *SprintCam V3HD (I-MOVIX, 2009)* (Fr. 7).

Frames 6 - *Scacchi clay stop motion* (CROCETTA, 2008)



Fonte: YouTube, 2011.

⁴⁶ O estímulo luminoso descontínuo oferecido em curtos *flashes* (entre 30 e 200 milissegundos) pela imagem em movimento aparente dá ao espectador uma impressão de continuidade devido ao efeito *phi*, pesquisado por Wertheimer, em 1912. Ao contrário do que foi durante algum tempo aceito, não é a persistência retiniana (a constância dos impulsos luminosos na retina por determinado espaço de tempo) a responsável pela aparência de movimento que vemos nas telas. A inserção de um fotograma branco bloqueia o movimento aparente por um efeito de mascaramento; já uma faixa preta realiza um “mascaramento do contorno”. Esse segundo evita o acúmulo de imagens, graças à persistência retiniana, e fornece a ilusão de movimento real, ou o movimento aparente (AUMONT, 1993, p. 49-52).



Fonte: YouTube, 2010.

Outro caso interessante é o do videoclipe da banda estadunidense *Fat City Reprise, Long Gone*. O vídeo é um *time lapse* animado por *stop-motion* (ou vice-versa?) feito de 45 mil fotografias. Em seu efeito, no entanto, aproxima-se muito das *cinemagraphs*: a evolução dos *gifs* animados que são “mais que uma foto, mas ainda não um vídeo”, uma imagem “que contém, dentro de si própria, um momento vivo que permite o vislumbre de um tempo experienciado e preservado eternamente”⁴⁷.

Tanto *Long Gone* quanto as *cinemagraphs* apresentam repetição (*looping*) e “movimentos” recortados – quase que “maquinais”, artificiais e, em função disso, sobrenaturais (ou realistas demais?). As folhas, a água, o vento que toca os cabelos da personagem de *Long Gone* parecem não ter pertencido a uma criatura viva, talvez por quererem, aparentemente, acelerar mais do que lhes é permitido: há um entrave no caminhar contínuo da menina por sobre os trilhos, e, de repente, ela parece saltar de um lado a outro sem podermos acompanhar essa mudança no espaço. Inscrição fotográfica, portanto, com diferenças inclusive entre as técnicas que emprega: a decupagem quadro a quadro⁴⁸ que segue apresenta materialmente a alternância entre *time lapse* (Fr. 8) e *stop-motion* (Fr. 9), explicando, de certa forma, como ocorre a produção desses cortes, por vezes, visíveis, em outras, invisíveis. No primeiro, o espaço percorrido pela figura de um quadro a outro obriga a completar o que falta; no segundo, a distância mais sutil faz com que o espaço percorrido a ser preenchido seja menor – o que faz o “movimento” parecer mais contínuo.

⁴⁷ Descrição disponível em: <<http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 22 dez. 2011.

⁴⁸ Para tal operação, utilizamos novamente o software *Free Studio Manager*.

Frames 8 - Quadros 000059 e 000060 de *Long Gone* (KURIYAMA; AGRIODIMAS, 2008)



Fonte: Vimeo, 2011.

Frames 9 - Quadros 000314 e 000315 de *Long Gone* (KURIYAMA; AGRIODIMAS, 2008)



Fonte: Vimeo, 2011.

Já em *Matrix* (WACHOWSKI, 1999; 2003), dá-se a junção das três constelações da pausa AV aparentemente sobrepostas num efeito só: o *ralenti* confunde-se, em sua lentidão, com um fragmento longo que “mergulha” junto às personagens durante as cenas de ação (Fr.10), e funciona também como inscrição fotográfica durante as sequências, nas quais o *bullet-time*⁴⁹ é central: a imagem é congelada inúmeras vezes, ainda que por milésimos de segundo, ao passo que parece *ralentar*.

⁴⁹ O *tempo-de-bala* é uma modalidade de efeito especial de câmera lenta que mostra o movimento de personagens e/ou objetos em período de tempo extremamente curto, remetendo a uma parada no tempo para obter-se uma visão detalhada. A técnica foi popularizada por *Matrix*, em 1999, e, na época, causou uma grande revolução nos efeitos visuais do cinema de ação. Primeiramente, por meio de filmagem tradicional e aperfeiçoamento no computador, a cena é reproduzida numa velocidade muito lenta. Ao mesmo tempo, dezenas de câmeras digitais dispostas como uma espiral ao redor do objeto filmado tiram, cada uma delas, uma *still*. Com o conjunto de *stills* reproduzido a uma velocidade de 12 mil fps, o objeto não é somente apenas visto em câmera lenta, mas também em 360° ou menos, dependendo da cena.



Fonte: YouTube, 2009.

Outro exemplo de pausa AV que revela a entre-imagem é o vídeo *Photograph of Jesus*, de Laurie Hill (2008), um de meus primeiros materiais coletados, que me fez pensar sobre a fotografia como uma inscrição, por vezes, inclusive, entalhada no audiovisual – o que deixa claro o recurso de colagem⁵⁰ utilizado na obra. Além disso, sua temática é por demais sugestiva: apresenta o cotidiano do Hulton Archive, um dos mais importantes acervos imagéticos do mundo, ao mesmo tempo em que discute a desorientação do observador médio para com a forma que costuma designar as imagens, já que ilustração, pintura, gravura e fotografia se confundem, tempos e espaços acabam condensados e registros impossíveis são solicitados. De acordo com o relato de pedidos

⁵⁰ Composição feita, geralmente, a partir do uso de materiais de diversas texturas, superpostas ou colocadas lado a lado na criação de um motivo ou imagem. Com fins artísticos, foi primeiramente utilizada pelos cubistas e dadaístas. Tem por procedimento juntar numa mesma imagem outras imagens de origens diferentes. Com o advento do vídeo – especialmente dos recursos de sobreimpressão e inscrustação – e das tecnologias informáticas (sobretudo com *softwares* gratuitos de edição disponíveis para *download* na web), as colagens se tornaram muito populares e de larga utilização.

reais narrado por Matthew Butson, um dos arquivistas do acervo, fotografias de Jesus, do extinto pássaro Dodó e da criatura mítica Yeti são algumas das demandas estranhas que já surgiram, somadas às fotografias de Hitler nas Olimpíadas de 1948 e à de Jack, o Estripador – registros impossíveis de terem sido realizados sem trucagem. Além disso, jornalistas já chegaram a pedir imagens dos “20 homens que teriam ido à Lua”, e fotografias que registrassem pessoas convivendo simultaneamente em épocas totalmente diferentes.

A obra, com ares de fantástico, dá vida, então, às solicitações folclóricas e às imagens impossíveis, remixando-as, colando-as e aproximando-as umas das outras. Resultado: um híbrido estranho, que mistura ilustração, fotografia, cinema, vídeo, documentário, animação e comercial publicitário, realizado à base de colagens, montagens caleidoscópicas e *stop-motion*, na qual personagens se deslocam de suas fotografias e filmes; uma cantora pop da atualidade namora um cavalheiro vestido à moda antiga; Dodós põem ovos entre as caixas de arquivos; Neil Armonstrong pisa novamente a Lua, a partir de uma transmissão televisiva; e um rolo de negativos vira *cartoon* (Fr. 11).

Frames 11 - Photograph of Jesus (HILL, 2008)



Fonte: YouTube, 2008.

Por fim, as imagens fixas ganham movimento e dançam umas entre as outras, gerando quase fragmentos longos que visualizamos saindo de dentro de uma figura; desta, vão se distanciando, num vertiginoso movimento contínuo (Fr.12).

Frames 12 - *Photograph of Jesus* (HILL, 2008)



Fonte: YouTube, 2008.

Tais movimentos e sobreposições consistem, afinal, na articulação de diferentes temporalidades, tornadas visíveis na mistura de suportes, mas também na distância histórica (espaço-temporal) que acaba por ser ignorada e une, no mesmo quadro, personagens das eras eduardiana, vitoriana e hollywoodiana (!). Isso é visível no *frame* a seguir (Fr. 13), em cujo primeiro plano estão duas pessoas da sociedade inglesa, fotografadas entre 1837 e 1918, e um James Dean *cowboy* a namorar uma moça, desde uma cena do épico *Giant*, de Stevens (1956).

Frame 13 - Photograph of Jesus (HILL, 2008)



Fonte: YouTube, 2008.

Para citar um último exemplo, não posso deixar de mencionar Godard, em *Sauve qui peut (La vie)* (1978). O escritor australiano Robert Lort⁵¹ comenta a dificuldade de se dissecar um filme do realizador francês, uma vez que ele ramifica e desconecta coordenadas espaciais e temporais, promovendo mudanças repentinas em graus de velocidade variados ora lentos, ora quase à deriva. Em função disso, a obra de Godard parece estar sempre “entre-dois; entre texto e imagem, cinema e televisão, som e visão, paixão e política”. Tal tipo de montagem – que também ocorre entre duas imagens e a fissura criada pela justaposição dessas – caracterizado por Lort (1999) (com base em Deleuze) como uma “gagueira visual”. Como diz o próprio Godard, citado por Lort: “admitindo que você está gaguejando, que você é meio cego, que pode ler mas não escrever, a questão é sempre o que há pra ver? O que é imperceptível?”.

De fato, o *slow motion* de Godard não é o mesmo *ralenti* que vejo em *Matrix*: ele é quase um *freeze-frame motion*, um congelamento, quase uma inscrição fotográfica em *ralenti* que anuncia contradições reforçadas com o auxílio do som. Em uma das cenas em que Denise passeia em sua bicicleta, tal *freeze-frame motion* faz a personagem e a paisagem se integrarem numa coisa só – e esta atualização da pausa AV acaba por funcionar também como inscrição, mas quase pictórica (Fr. 14). Desse modo, há a passagem de entre-imagem, assim como definiu Bellour (1997): entre cinema, foto, vídeo... e pintura.

⁵¹ LORT, Robert. **Jean-Luc Godard in between Deleuze**, 1999. Disponível em: <<http://members.optusnet.com.au/~robert2600/godard.html>>. Acesso em: 13 set. 2010.

Frame 14 - *Sauve qui peut (la vie)* (GODARD, 1978)



Fonte: YouTube, 2009.

Em função da fluidez desse território, é preciso analisá-lo mais a fundo. Há detalhamentos nestes atuais, embora em movimento constante, que definem essa territorialização como tal. Há uma potência virtual que conecta tais espaços. Como eles são? Só se pode intuir atentando para o modo de agir... Passo, então, a dissecar as molduras ofertadas.

4.4 OBSERVAR ESTRELAS: AS MOLDURAS OFERTADAS

Como já anotado, ao desenhar constelações, já estamos atuando com uma espécie de dissecação de molduras: são elas que autenticam bordas de parte a parte, estas indicadoras de moldurações e possíveis emolduramentos – agenciamento de sentidos.

Primeiramente, houve o trabalho de formar constelações – compreendendo sua diferença fundamentalmente em relação às moldurações acionadas – e o de dar nome àquelas. Resta, agora, autenticar a oferta de filtros sobre a imagem, resultantes também dos procedimentos e das operações já mencionadas, que vão atribuir sentidos que poderão ser intuídos em cada um dos atuais.

Porém, antes de iniciar tal análise, importa mencionar que optei, em função da quantidade de observáveis, por apontar somente as molduras percebidas como as mais

frequentes⁵² – aquelas que repetidamente apareceram nos materiais – e anotar que todo o *corpus* se encontra, ainda que advindo da mesma fonte (a web), moldurado por dois fortes gêneros. Uma dessas molduras é o vídeo (incluindo aí o que rotineiramente entendemos como videoclipe e videoarte); outra é o cinema (que atende a outros gêneros como ficção, documentário, experimental e animação⁵³) e que hoje, também está dividido entre os suportes digital e o de 35mm.

Assumo que tais gêneros se constituem, pois, como molduras segundas (a primeira é sempre meu corpo, do espectador, nos termos de Bergson), mas não são, nesta tese, objeto de interesse principal. Tendo em vista que o misto pesquisado não é, propriamente, o audiovisual – mundo (KILPP, 2005) que constrói os gêneros citados –, mas a pausa AV, interessa somente reforçar que essa tendência, essa *ethicidade*, propriamente audiovisual (como será explicitado mais adiante) é constructo comum desses diferentes tipos de ambientes dos quais participa e conforma (videográficos, cinematográficos, televisuais etc). Tomo o termo gênero, portanto, nos termos de Kilpp (2003), também como uma *ethicidade*, um constructo de um determinado mundo midiático. Para além do que menciona Borelli (1996 apud KILPP, 2003, p. 89), dos gêneros como “estratégias de comunicabilidade, fato cultural e modelo, que estariam articulados às dimensões históricas do espaço em que são produzidos e apropriados”, para Kilpp (2003, p. 97), que utiliza a televisão como objeto de estudo, mas cujas considerações podem ser pensadas também para outras mídias,

(...) por razões técnicas e mercadológicas, os programas televisivos (e a televisão, ela mesma) tendem a se instituir como produtos de mercado e a adotarem o best-seller como gênero, gênero que moldura os demais – o que não implica necessariamente uma banalização. Poderíamos pensar, portanto, que a televisão opera tecnicamente sobre os gêneros de tal forma (moldurando-os televisivamente) que, ao final, daria origem a um gênero televisivo, que seria um relato de gênero, mais ou menos autoral, tipicamente televisivo (...)

Após esse esclarecimento, comecemos a observar as estrelas.

⁵² A dissecação de molduras ocorreu em duas fases: primeiro analisei todos os materiais, anotando de forma livre o que, depois, entenderia como molduras, moldurações e emolduramentos intuídos; num segundo momento, para transcrição e formação deste texto, aglutinei tais impressões para nomeá-las de modo mais compreensível ao leitor.

⁵³ De acordo com NOGUEIRA, Luis. Manuais de cinema II: Géneros Cinematográficos. Covilhã: Livros LabCom, 2012. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf>. Acesso em 10 fevereiro 2011.

4.4.1 Figuras sonoras

Ainda que pareça óbvio – pois se trata, afinal, da observação de audiovisuais – a primeira moldura que percebo fortemente ofertada nas pausas AV⁵⁴ é a figura sonora, e utilizarei tal expressão inspirada em Eisenstein (2002). Tal termo parece mais apropriado e preciso para referir a junção da trilha musical, dos efeitos, dos ruídos, das falas e da narração, que formam a banda sonora e, especialmente, a moldura que intuo revelada nos materiais observados. A figura sonora que moldura a pausa AV, além de atuar sobreposta a outras (que referirei na sequência) é uma das grandes articuladoras das distintas temporalidades (essas também são abordadas mais à frente neste texto), como constructos, agenciadas nas três constelações mencionadas.

Ora, é sabido que reunir melodias e atrações imagéticas é uma prática muito antiga, anterior até ao surgimento da fotografia (basta lembrarmos os espetáculos de lanterna mágica e de inventos como o praxinoscópio⁵⁵). No início, a ideia era dotar o som de imagens, e não o contrário: de acordo com Machado (1997), por pouco não vimos nascer o cinema como o conhecemos hoje: falado. Antes da famosa apresentação do cinematógrafo, em 1895, pelos irmãos Lumière, Thomas Edison patenteou o primeiro fonógrafo, em 1877, para só daí cientificar-se de uma limitação do seu aparelho: a falta da imagem – e todas as tentativas em lhe juntá-la resultaram, de algum modo, fracassadas. Enquanto isso, os irmãos Lumière, com sua imagem sem som, já tinham imposto um modelo dominante: a projeção em sala escura (que, desde sempre, foi acompanhada, de certo modo, do som, com a execução de peças musicais simultâneas à projeção, bem como ruídos). O cinema, então, só nasceria sonoro na sua

⁵⁴ Neste subtítulo e no próximo, quando me referir à pausa AV, falo da parte atualizada do misto nas constelações já abordadas.

⁵⁵ Criada pelo alemão Athanasius Kirchner, na metade do século XVII, a lanterna mágica baseava-se no processo inverso da câmara escura. Composta por uma caixa cilíndrica iluminada a vela, que projetava as imagens desenhadas em uma lâmina de vidro, foi utilizada em verdadeiros “teatros óticos” que projetavam histórias, cenários fictícios e visões fantasmagóricas convertidas em diversão amplamente utilizada durante os séculos XVII e XIX. Ao longo do século XVIII as lanternas passaram a projetar também animações, momentâneas ou contínuas, a partir de placas mecanizadas, engendrando espetáculos que combinavam música, efeitos de desaparecimento, aparições bruscas e movimentos contínuos. Já o praxinoscópio era um aparelho que projetava, numa tela, imagens desenhadas sobre fitas transparentes, inventado pelo francês Émile Reynaud, em 1877. Composto por uma caixa de biscoitos e um único espelho, o praxinoscópio foi aperfeiçoado com um sistema complexo de espelhos que permitia efeitos de relevo. A multiplicação das figuras desenhadas e a adaptação de uma lanterna de projeção possibilitam a realização de truques que davam a ilusão de movimento. As apresentações eram coloridas, com trilhas sonoras condizentes com o enredo e cenários e personagens bem elaborados. O invento funcionou até cinco anos após a invenção do cinema.

versão individual, com o quinetoscópio⁵⁶, também de criação de Edison. Na versão pública, a dificuldade em sincronizar a imagem com o disco rotativo de áudio só foi ultrapassada em 1926, com a padronização, pela Vitaphone, da velocidade de projeção a 24fps e, mais tarde, em 1959, com o registro síncrono de imagem e som em equipamento portátil (16 mm). Por isso, o percurso do cinema seguiu – e, por extensão, o do audiovisual – e isso ocorreu na direção de dotar a imagem de som. Entretanto, tal direcionamento não ocorreu somente em função de uma curiosidade estética: era preciso sonorizar para “apaziguar a fantasmagoria” que guardava a imagem muda. Como cita Hausen (2008, p. 21)

A mágica função da música (...) consistia em apaziguar os espíritos demoníacos inconscientemente receados. Música foi introduzida como um tipo de antídoto contra a fotografia. A necessidade foi sentida para poupar o espectador do desagradável que envolvia ver efígies de pessoas vivendo, atuando e até falando, ao mesmo tempo em que estavam em silêncio. O fato de que estavam vivos e não vivos ao mesmo tempo é o que constituía sua característica fantasmagórica, e a música foi introduzida não para supri-los com a vida que lhes faltou... mas para exorcizar o medo ou ajudar o espectador a absorver o choque.

Em função desse começo conturbado, ainda são frequentes, hoje, as ressalvas de que, nos estudos de cinema e audiovisual, privilegia-se mais o pensamento sobre a imagem do que sobre o som. No entanto, como diz Machado (1997), mudas (ou surdas, de acordo com Chion, 1993) são as tecnologias e não o cinema. Nos filmes sonoros, vemos mais porque o som sugere imagens, ao passo que no cinema mudo ouvimos mais, porque as imagens sugerem sons. Um exemplo de tais afirmações pode ser conferido em outro tipo de audiovisual, nas absolutamente silenciosas *cinemagraphs*: ao contemplá-las, quase é possível ouvir o táxi cruzando a rua, ao vê-lo passar refletido nos vidros, bem como são perceptíveis os sons da cidade, do metrô, das folhas de jornal, ao mesmo tempo em que nos congela a piscada gélida e fantasmagórica da modelo Coco Rocha (Fig. 15).

56 Em 1891, Edison redigiu os pedidos de patente da câmera de 46 quadros por segundo, chamada de *Kinetograph*. No aparelho o espectador, individualmente, poderia apreciar filmes animados. A oficialização do invento, no entanto, só ocorreu em 1893, com a bitola do filme já alterada para 35 mm. No final de 1894 quase todos os grandes centros norte-americanos e canadenses já conheciam o quinetoscópio. Outros setores começavam a enxergar nessa máquina e, principalmente, na vontade de assistir a imagens animadas da população, um negócio extremamente rentável.

Figura 15 - *Coco Rocha eyes mirror* e *Newspaper subway* (BECK, BURG, 2011)



Fonte: Cinemagraphs, 2011

Ainda assim, depois de todos os avanços tecnológicos e de linguagem já realizados, Aumont (1995, p. 49) afirma que o som acaba sendo simplesmente especializado no audiovisual. Na maioria das vezes, esse atua como um apoio dos elementos visuais, redundando a diegese posta. Na sala de projeção, o “som como que flutua, sem fonte bem definida”, diz o autor, que problematiza a inexistência deste “campo sonoro”. No entanto, como diz Ihde (2007 apud CASTANHEIRA, 2010), certa forma de espaço conforma-se, à medida que as características envolventes e direcionais do som se apresentam, sendo tal “aura auditiva” de natureza não fixa, mas capaz de ultrapassar os limites físicos do corpo, manifestando-se como uma presença. Por isso, é necessário atentar, e muito, para o som como moldura, pois, como refere Nancy (2002 apud CASTANHEIRA, 2010, p.110), o “sonoro domina a forma. Ele não a dissolve, mas a alarga, dá-lhe uma amplitude, uma espessura e uma vibração ou ondulação onde o desenho não faz mais do que se aproximar. O visual persiste até o seu desaparecimento, o sonoro aparece e desaparece em sua permanência” – e tal afirmação pode ser observada em *YouTube Mosaic Music Video* (LIU, 2009): quando a melodia da canção lembra (ou inclui?) sons dos primeiros consoles de *games* pixelados como Atari, o som vai formatando os mosaicos de *stills* dos vídeos de maneira semelhante às imagens de jogos criados no final da década de 70 como *Pac-man*, *Galaxian*, *Phoenix*, *Space invaders* e *Outlaw* (Fig. 16).



Fonte: YouTube, 2010.

Por definição, o som é um fenômeno físico que se transmite sob a forma de ondas, usualmente, através do ar. É, também, um fenômeno psicofísico, pois essas ondas estimulam o nervo auditivo e são percebidas pelo córtex cerebral (a orelha humana é um órgão altamente sensível que capacita a perceber e interpretar ondas sonoras em uma gama muito ampla de frequências entre 16 e 20 mil hertz por segundo). Além disso, há ainda a dimensão sociocultural do som: voltemos ao princípio, quando surgiu o cinema, e o homem havia recém passado por uma revolução industrial que despejou no mundo um novo repertório sonoro. Nesse momento, relata Catunda (1998, p. 122), “talvez para diminuir o estranhamento, a chegada do trem a vapor tenha sido precedida pelo insistente badalar de sino, algo familiar à vida dos povoados com suas igrejas, antecedendo assim o apito ao longe”. Para Hausen (2008), pode ter sido este o motivo do espanto causado na plateia, ao assistir *L'arrivée d'un train à La Ciotat*: não havia o acompanhamento dos sons característicos de aviso, associados àquela imagem que, casualmente, pode ser considerada como um dos primeiros planos sequência da história (DUBOIS, 2004).

Todavia, se o som possui tal importância em nossa percepção do mundo, o que dizer do silêncio? O grau zero do som, em princípio, parece ter sido inventado pelo cinema sonoro, pois é nele que se ouve e se assume o silêncio como um elemento importante na construção do filme, sugerindo emoções e estimulando outros sentidos. No entanto, de acordo com Wisnik (1989, p. 18),

O som é o produto de uma sequência imperceptível de impulsos e repousos, de impulsos e quedas cíclicas desses impulsos, seguidas de sua reiteração. Em outros termos, podemos dizer que a onda sonora é formada por um sinal que se apresenta e de uma ausência que pontua esse sinal. Sem esse lapso, o som não pode durar, nem começar. Não há som sem pausa. O som é presença e ausência, e está, por menos que isso apareça, permeado de silêncio. Há tantos ou mais silêncios quanto sons no som.

Tal afirmação de Wisnik é muito presente na forma como a figura sonora moldura a pausa AV. Os silêncios enunciados em fragmentos longos como *Sleep*, o primeiro antifilme de Warhol (1963), *Persona*, de Bergman (1966), e *Contact*, de Zemeckis (1997) tensionam de tal modo a inquietude, o tempo e o observador de forma muito projetiva e até calculada para “ser fiel à vida”. Afinal, qual som seria suficientemente representativo para expressar com exatidão ou maior precisão cinco horas de sono, a dor de ter uma mão pregada ou a imensidão do universo? Como conta Tarkovski (1998, p. 73), que costuma fazer filmes silenciosos, ainda que com sons,

Uma vez gravei uma conversa comum. As pessoas falavam sem saber que a gravação estava sendo feita. Mais tarde, ouvi a fita e fiquei surpreso com o brilho com que o diálogo fora "escrito" e "representado". A lógica dos movimentos dos personagens, o sentimento, a energia – quão palpável era tudo! Como eram melodiosas as vozes, e que belas pausas! ... Nenhum Stanislavski teria sido capaz de justificar aquelas pausas, e o estilo de Hemingway parece ingênuo e pretensioso em comparação com a forma como foi construído aquele diálogo casualmente gravado...

O som, então, pode assumir diferentes aspectos: de ruído, fala, música, ambiência de um lugar, e parece estar ainda mais presente na sua ausência. A maioria dos estudos sobre o som no cinema aborda uma nomenclatura organizada em três modos (CHION, 1997): 1) quando associado à fonte no espaço diegético o som é *in* ou *sincrônico*; 2) quando a fonte não é visível na tela no momento de sua emissão, mas se situa em um espaço qualquer além dos limites do quadro e se relaciona, de algum modo, com a ação no interior da tela, é *off*, *acusmático* ou *fora de quadro*; 3) por fim, quando a fonte de determinado som parece estar alojada em um tempo e espaço exteriores ao ambiente diegético ele é *não diegético* ou *over*⁵⁷ (como ocorre, geralmente, com a música e com a narração em *off*, por exemplo).

Para Chion (1993), atribuímos à imagem visual, por essas razões, por intermédio do som, valores informativo, semântico, narrativo, estrutural e expressivo, a tal ponto de termos a impressão de estarmos *vendo* o som. As regiões não diegéticas são frequentemente planejadas para criar climas específicos, causar impacto, surpreender,

⁵⁷ No entanto, há de se fazer uma ressalva: atualmente, nossa escuta é muito fragmentária e instável, graças aos processos de industrialização, urbanização e avanços tecnológicos que modificam nossas formas de ouvir e ampliam nosso repertório sonoro. Por isso, tais conceitos de sons diegéticos e não diegéticos podem ser muito problematizados. Outra questão a ser levantada é a das constantes variáveis que envolvem o “ponto de escuta”. Para saber mais sobre essa, ver Machado (2007).

criar tensão e relaxamento; já as diegéticas estão relacionadas diretamente aos acontecimentos apresentados.

Essa classificação auxilia a traçar uma primeira tendência característica da figura sonora na pausa AV: dos 80 materiais observados, apenas oito deles deixam de trazer sons não diégéticos, e aqueles que não trazem narração ou música, ainda assim, demarcam os sons *off* de maneira a transportar o observador para fora da imagem, consoante abordo na sequência. Um material televisivo capturado comprova a praticamente impossível experiência de fazer o som acompanhar o quadro a quadro da imagem em *ralenti*: *Veja uma bateria de escola de samba tocando em supercâmera lenta*. Essa é uma matéria feita para o programa *Fantástico* da Rede Globo, em 2010, que apresenta a elegante lentidão do famoso ritmo brasileiro, porém o espectro sonoro fica tão curto que curtíssimas acabam sendo as sequências que mostram o “movimento” dos instrumentos.

Antes, porém, de comentar mais a respeito dos sons *off* e *over* mais característicos das pausas AV – o eco, a água, os sussurros, a respiração e a música (geralmente de acento pop ou eletrônico, mas também muito presente na versão incidental) – é necessário especificar um pouco mais os aspectos analíticos do som a fim de possibilitar uma dissecação investigativa mais precisa.

Além de estabelecer relações diegéticas entre observador e audiovisual, afirma-se que o som serve para unificar imagens em vários aspectos: em termos temporais, permitindo que imagens editadas sejam apreendidas como um fluxo contínuo; para estabelecer uma atmosfera que envolva as imagens por meio do que se pode denominar cenários sonoros (como ondas do mar ou ruídos de trânsito) e para criar coesão no fluxo de imagens por meio de músicas não diegéticas. Por isso, é possível afirmar: em determinadas situações, o foco de um som em um filme, vídeo, hipermídia ou *game* não é a sua fonte sonora, mas um efeito ou qualidade que essa fonte sonora esteja apta a apresentar. Por tudo isso, mais importante do que representar o objeto, o som deseja trazer à tona uma *sensação* sobre o objeto. É isso que faz Chion (1993, p. 144) afirmar: “se a imagem é projetada, o som é projetor”.

Chion (1993, p. 144) classificou os sons no cinema (e extensivamente, os audiovisuais, guardadas as devidas especificidades) numa complexa estrutura, que pode ser esquematizada da seguinte forma:

- Sons *off-track* – os “negativos sonoros” (sons sugeridos na imagem, porém ausentes do plano sonoro, como ocorre nas já mencionadas *cinemagraphs*)
- Sons *on-track* – os diegéticos e não diegéticos
 - os não diegéticos são sobrepostos ao espaço da narrativa;
 - os diegéticos fazem parte do espaço da narrativa, sendo *on-screen* de fontes sonoras visíveis e *off-screen* de fontes não visíveis;
 - Estes podem ser ativos (sons instigantes, que chamam a atenção), passivos (do ambiente, como tráfego ou vento), sons do lugar (os contínuos, que formam texturas sonoras⁵⁸), internos objetivos (a respiração, o batimento cardíaco), internos subjetivos (os sonhos, devaneios, delírios), sons *on the air* (de rádios, TVs, celulares, computadores etc.) e elementos discretos da paisagem sonora⁵⁹ (sons pontuais que oferecem pistas acerca do espaço existente no entorno da imagem).

Mas, se todos os sons de um audiovisual fazem parte de uma artificialidade completa, construída e engenhosamente agenciada, como nossa percepção é influenciada ao ponto de ocorrer uma imersão em tal realidade? Chion (1993) aposta em uma espécie de convenção a qual chamou de *synchresis*: uma contração das palavras *synchronism* e *synthesis*, que, além de nos fazer crer que determinado cenário, personagem ou ambiente soa de uma maneira específica (realizando um *pacto audiovisual*), viabiliza também a criação de vozes e de efeitos sonoros para desenhos animados, animações em computação gráfica e jogos eletrônicos. A *synchresis* é estruturada mediante uma determinação de pontos de sincronização: o momento no qual

⁵⁸ Em composição musical, o termo "textura", proveniente da física, se refere à organização e complexidade das vozes instrumentais. Uma "voz musical" pode ser um instrumento solista, uma voz humana ou todo um naipe (conjunto de instrumentos ou de vozes humanas). Considerando as linhas melódicas como o material da música, este se agrupa e se entretetece formando um resultado final que ouvimos. A textura musical se avalia, geralmente, em termos de densidade: as texturas menos densas contêm poucas vozes em formas rítmicas simples; as mais densas têm um arranjo complexo, com vários instrumentos em grande variação rítmica.

⁵⁹ O conceito de *soundscape*, cunhado por Schafer (2001) consiste em paisagens que podem ser naturais ou construídas (como nas músicas ou programas de rádio). Para classificar tais paisagens, Schafer (2001) traçou uma separação entre três tipos de sons: os fundamentais (água, vento, pássaros, insetos etc.), os sinais (para os quais a atenção é direcionada, como sinos, apitos, buzinas e sirenes) e a marca sonora, característica de um lugar notada pelo povo local. Essa noção, no entanto, é datada de um tempo no qual o autor se via imerso numa sociedade de “sons naturais” que foram sendo invadidos pelos “sons manufaturados” da sociedade urbana. Por isso, pode ser criticada hoje por observadores e ouvintes como nós, que escutamos, individualmente, seleções musicais próprias em meio ao caos das cidades.

um evento sonoro e um evento visual estão em sincronia. Tais pontos governam o ritmo geral do fluxo de sentidos entre sons e imagens, que podem ser um corte simultâneo inesperado no fluxo imagético e sonoro; uma espécie de pontuação ao fim de uma sequência; uma ênfase por meio de um *close* ou da altura do som; ou uma chamada de atenção no fluxo audiovisual por meio de uma palavra, uma imagem, um som etc.

Na *synchresis*, podem ocorrer também falsos pontos de sincronia – aqueles momentos nos quais é sugerido algo que não se conclui como o esperado ou, ainda, quando é sugerido antes na mente do observador (como numa cena de suicídio na qual se ouve o tiro, mas não se vê a imagem, por exemplo) – e a flexibilização da relação temporal por meio de manipulações de velocidade como a câmera lenta ou acelerada.

Como já foi rapidamente mencionado, o som também atinge nossa percepção do tempo sobre uma imagem. Para Chion (1993), isso pode ocorrer de três maneiras: primeira, na animação temporal de uma imagem, quando o som estimula nossa percepção da passagem do tempo de forma concreta ou flutuante; segunda, na linearização temporal, se uma sequência de imagens for apresentada sob uma trilha de áudio comum; e terceira, na vetorização da imagem pelo som em direção a um evento eminente, criando expectativa.

A temporalização de uma imagem pode ocorrer com maior ou menor intensidade, dependendo de uma longa gama de fatores como: o tipo de sustentação do som (quanto mais estáveis e contínuos, menor o efeito rítmico), o grau de previsibilidade da progressão (sons mais regulares tendem a temporalizar menos as imagens do que os irregulares), grau de previsibilidade dos pontos de sincronia (quanto maior a irregularidade, maior a velocidade), presença de microrritmos visuais (movimentos de chuva, neve, água, fumaça e qualquer tipo de granulação), grau de diegese do som (os diegéticos impõem um tempo linear; os não diegéticos criam a sensação de simultaneidade) e utilização de música (cujo gênero, ritmo, melodia, harmonia, dinâmica e outras qualidades permitem a contração ou a distensão do tempo nas imagens).

Voltando à questão da música nas pausas AV, ela acaba por ter uma dupla função: promove uma sensação de simultaneidade e, a partir daí, cria coesão num fluxo que, por si só, já possui uma sincronicidade flexível motivada pela aceleração ou desaceleração constante das imagens – é a música, como diz Machado (2007, p. 114) que “constitui um recurso importante de ocultamento dos cortes e das elipses no

cinema”. O tipo de música e suas qualidades levam também, para a pausa AV, graus de temporalidade diferenciados. Por exemplo, a música pop⁶⁰, de natureza rítmica e estrutural que raramente se combina com a natureza das imagens, parece funcionar melhor em sequências nas quais essa dinâmica não é necessária (caso dos *travellings*, acelerados, *ralentis* etc.). As canções pop, baseadas na repetição melódica e da própria letra, também dificultam qualquer tipo de intervenção, e a “quebra” da canção para se ajustar às imagens nem sempre é bem-sucedida. Este é mais um índice que denota as motivações para o uso do som *over* nos materiais que observei, uma vez que se suspende o tempo, ainda que rapidamente, simulando uma continuidade.

Quanto maiores as irregularidades de sincronia entre som e imagem, mais temporalidade pode ser percebida no audiovisual: é o que revela a sonata de Bethoven, ao ganhar agilidade com o caminhar de um dos adolescentes de *Elephant* (VAN SANT, 2003), ajudando também a dilatar o tempo dos fragmentos longos do filme. Ou, ainda, inversamente, o que apresentam as imagens em *ralenti* de *Phantom Browne Doctor* (CHAPPELL, 2008), que ganham mais velocidade com a canção *folk-rock* de Jackson Browne, *Doctor my eyes*. A música medieval e quase litúrgica adicionada à *La chute de La Maison Usher* (EPSTEIN, 1928) nos anos 60⁶¹, figura sonora de horripilantes acordes alongados, ora parece estender ainda mais lentamente as cenas, ora as anima mais velozmente, também dependendo da sincronia com a música empregada. Já em duas obras de Godard, *Sauve qui peut (la vie)* (1978) e *Puissance de La parole* (1988), a falta de sincronia entre áudio e vídeo dá a ver (e a ouvir) o quão desconcertante pode ser a des-discretização do pacto audiovisual. Ao atentar para como são colocadas as figuras sonoras do filme, recordo uma frase do cineasta Sacha Guitry: “quando se acaba de ouvir um trecho de Mozart, o silêncio que se lhe segue ainda é dele”⁶². Pensando a

⁶⁰ O termo “música pop” surgiu em meados da década de 1950 para designar um tipo de música dirigido ao mercado adolescente e bastante diferente do estilo então vigente, caracterizando uma música que prima pela mistura de tradições e influências musicais de gêneros como o *blues*, o *jazz* e o *gospel*. Dessa forma, a música pop abrange uma gama de gêneros e subgêneros musicais, sendo os mais difundidos o *rock*, *pop*, música eletrônica, *reggae*, *rap*, *funk*, *hip-hop* etc. Utilizo o termo “música pop” de acordo com a acepção desenvolvida por Janotti (2005, p. 2), para quem a música pop é “ligada às expressões musicais surgidas na segunda metade do século XX e que, a partir do *rock*, se valeram do aparato mediático contemporâneo, ou seja, instrumentos eletrificados, técnicas de gravação e circulação tanto em suas condições de produção bem como em suas condições de reconhecimento”.

⁶¹ Ao ser resgatado da obscuridade nos anos 60 pelo colecionador Raymond Rohauer, duas adições foram realizadas ao filme: a trilha de Rolande de Cande, composta para instrumento de sopro e cordas, e a narração dos entre títulos em inglês pela voz cavernosa e arrastada do ator Jean-Pierre Aumont.

⁶² Aforismos e frases do cineasta disponíveis em <http://pensador.uol.com.br/autor/sacha_guitry/>. Acesso em: 12 fev. 2011.

atualização da pausa AV em Godard como uma espécie de silêncio que se instaura para que possamos ver detalhes, o áudio passa a ter um forte poder enunciativo, uma vez que a trilha sonora sofre cortes secos entre uma cena e outra, aparece remixada com sons capturados no ambiente, mistura-se com sons *off* e *on the air* ou oscila sobre a voz das personagens de cenas vizinhas. Por exemplo, em *Sauve qui peut (La vie)* o som *over* de uma das cenas (congelada vagorosamente em *ralenti*) é *in* na cena anterior (na qual personagens falam no interior de um quarto). Em alguns momentos de violência e tensão sexual, a trilha sonora que acompanha as imagens em *ralenti* é ritmada e pulsante, ao passo que outras cenas, também violentas, são ambientadas com uma música suave. Tais montagens são assim explicadas por Godard: “para mim, não há real diferença entre a imagem e o som, eles são apenas ferramentas... Você tem que ouvir a imagem e olhar o som”⁶³. Por isso, assim como o silêncio de Mozart que se faz ouvir mesmo após o término da música, as figuras sonoras de *Sauve* e *Puissance* costuram as cenas umas nas outras e a aparente assincronia entre som e imagem confere um ritmo desconcertante à narrativa. Além disso, como diz Deleuze (1992), algumas imagens têm o poder de estocar outras imagens, e estamos tão repletos delas que já não vemos mais as que nos chegam do exterior. Já as imagens sonoras têm o poder de capturar outras imagens – daí a ação de Godard: devolver às imagens tudo o que elas têm a operar na fronteira, na conjunção entre o sonoro e o visual para fazer ver o imperceptível.

Contudo, o efeito de sincronização como técnica também leva ao desenvolvimento de recursos como o *mikeymousing*, que sincroniza imagens com figuras musicais (ascendentes, descendentes, em zigue-zague etc.) e pontuações musicais de eventos como quedas, batidas, socos e tiros – amplamente percebidas na trilogia *The Matrix* (WACHOWSKI, 1999; 2003) e em *Hard Boiled* (WOO, 1992). Para Chion (1993, p. 120-121), embora tal emprego possa, às vezes, parecer redundante, o uso do som em animações velozes facilita a própria apreensão das imagens, já que, considerando a “relativa inércia e lentidão dos olhos, comparada à agilidade dos ouvidos para identificar figuras em movimento, o som ajuda a imprimir, na memória, sensações visuais fugazes”. Assim, enquanto, se “enganam” suficientemente os olhos com 24fps, para os ouvidos, a taxa de amostras de um som tem que ser muito mais elevada. Nossos olhos são tão preguiçosos que, às vezes, quando as imagens correm,

⁶³ TRUTH 24 FRAMES PER SECOND. JLG/JLG, 2009. Postado no blog Truth 24 frames per second em 16 abr. 2009. Disponível em: <http://truth24framespersecond.blogspot.com/2009_04_01_archive.html> Acesso em: 13 set. 2010.

são os elementos sonoros pontuais que nos permitem enxergar o que de outra forma não conseguiríamos ver – e tal sensação de estarmos vendo pouco, auxiliada, pelo som, a vermos melhor pode ser percebida também no uso da música em *Photograph of Jesus* (HILL, 2008) e *YouTube Mosaic Music Video* (LIU, 2009).

Como já mencionado, a música não diegética utilizada nas pausas AV pode ter um acento pop, mas também incidental, geralmente com temas executados ao piano, ou com violinos e violoncelos ou, ainda, com o acompanhamento do canto lírico. Desde a triste *Everyday*, de Carli Comando (no vídeo homônimo de KALINA, 2006), executada em tons menores, até a épica trilha sonora de Ennio Morricone para *C'era una volta il West* (LEONE, 1968), músicas mais maleáveis e suscetíveis a variações também são empregadas nos *ralentis*, fragmentos longos e inscrições fotográficas. A duração das notações musicais, variações, modulações, mudanças de instrumentação, registro e volume tornam a música incidental multifacetada e mais cadenciada, sendo adequada para o uso essencialmente fragmentário, que pode entrar e sair de cena, quando necessário. De acordo com Gorbman (1982 apud CHION, 1997, p. 124), o estilo musical suave e com motivos curtos das trilhas incidentais são facilmente subordinados à narrativa audiovisual e à duração das sequências. Vem daí a capacidade de esta ser utilizada em forma de *leitmotiv* (temas específicos para cada situação e/ou personagem). Para Gorbman, a audição da música incidental também é mais passiva, convidando o ouvinte a mentalizar e internalizar suas reações. A ausência de letra também facilita que ela passe despercebida, sem chamar tanto a atenção – o que nem sempre acontece, no entanto, com a imagem pausada no audiovisual. Assim: cenas de *2001 – A space odyssey* (KUBRICK, 1968), *Atonement* (WRIGHT, 2007), *Chelovek s kino-apparatom* (VERTOV, 1929) e dos já citados *C'era una volta Il West* e *La chute de La Maison Usher* são exemplos de músicas incidentais que acabam dando ênfase à imagem e exigindo do observador uma postura mais ativa.

Essa postura pode ser aproximada daquela mencionada por Kellner (1995, p. 349) sobre o observador de videoclipes, audiovisual que “cria uma estrutura inovadora (...) e exige um leitor atento para decodificar a possível gama de significados”. De acordo com Salles (1992 apud MACHADO, 1995, p. 170), “o videoclipe é uma forma não narrativa, não linear [na qual] o que importa é menos a intenção de se contar uma história e mais o desejo de se passar uma overdose de sensações (...) acompanhando sons”. De fato, muitos dos materiais coletados e observados poderiam ser descritos

como pequenos videoclipes no interior de seus filmes, vídeos e programas de TV, tendo em vista um observador já preparado para aceitar imagens sem referência alguma no sentido fotográfico do termo, desde que o seu movimento seja harmônico com o da música (MACHADO, 1995). De quebra, as pausas AV, assim como os videoclipes, abrem ainda a possibilidade de observar comportamentos audiovisuais que não são percebidos no dia a dia: a dança ganha uma nova dimensão, combinada com o jogo de câmeras que dialogam com os gestos e movimentos do corpo – verdadeiras coreografias audiovisuais que, harmônicas ou não, agenciam sons, luz, cores, movimentos de câmera e montagem.⁶⁴ Como dizem Santaella e Nöth (1998, p. 93), “quando se menciona a música das formas no cinema e no vídeo, isso não tem por referência a trilha sonora, mas sim o movimento das próprias imagens, quer dizer, o movimento plástico no tempo”. E com os recursos de pós-produção elevados à tecnologia de ponta, também as imagens analógicas, desde que passando por processamento digital, podem encontrar pontos de coincidência com a morfogênese sonora.

Novamente, surge menos a representação do que soa e mais a sensação que tal soar mobiliza: não é à toa que, entre os sons mais comuns da figura sonora dos *ralentis*, inscrições fotográficas e fragmentos longos estão o eco, a água, os sussurros e a respiração, elementos discretos da paisagem sonora, passivos e internos objetivos que mobilizam a transcendência do observador – seja para o *off-screen*, seja para muito mais longe. Afinal, o eco, elemento de repetição, enuncia distância, ressonância, amplia o espaço e faz reverberar. A água conota limpeza e vida, ela é flexível e instável ao mesmo tempo: escorre, mas pode ser também sólida ou gasosa. Reflexo de Narciso, é também elemento da fertilidade e da sensualidade. Não chega a ser incorpórea como o ar, que só é percebido quando respiramos ou quando movimentamos a atmosfera – quase como um sussurro, em tom baixo, confuso, que contém a potência do grito (ou temporal). De qualquer forma, todos esses sons têm em si uma ligação muito próxima da sensação de alguns dos prazeres mais importantes da vida humana: o eco é libertário, a água é purificadora, o ar é refrescante e o sussurrar é o poder de se fazer ouvir apenas por quem se quer. Um exemplo desta transcendência que a figura sonora suscita via pausa AV pode ser conferido em *Peaceful warrior* (SALVA, 2006): um eco oscilante de sons arrastados é pressentido pela personagem muito além de seus dotes ordinários. O

⁶⁴ Para mais informações, ver a dissertação de Duarte (2010) sobre como a coreografia se constitui nas mídias audiovisuais a partir de procedimentos técnico-estéticos.

som auxilia, enfim, a percepção de que o atleta ultrapassou uma barreira (invisível), alcançando um grau de superioridade até então não experimentado.

A tensão entre sons diegéticos *in*, *off* e *over* na pausa AV é constante: a música que toca no baile, de repente, torna-se onipresente ou vice-versa (*Russkiy kovcheg*, SOKUROV, 2002); os tiros e socos “visíveis” passam a compor uma feroz música eletrônica (em *The Matrix*); não há tempo de um som *off* ser identificado: uma música incidental ritmada é sobreposta em corte brusco (*Sauve qui peut [La vie]*); e sons sincrônicos e acusmáticos ficam trocando de lugar a todo momento entre os planos, fazendo-nos buscá-los dentro e fora do quadro (em *Touch of Evil*, WELLES, 1958).

Dois dos quatro filmes citados acima se constituem como marcantes fragmentos longos: a sequência de abertura de *Touch of Evil* é antológica, e o feito de ter sido o primeiro filme inteiramente gravado em plano-sequência de que se tem notícia eleva *Russkiy kovcheg* ao cinema experimental. Não é por acaso que, nos fragmentos longos, a tensão temporal é mais perceptível: todo o poder do intervalo está ali, contido entre mudanças de ângulo e sons. Há uma sonoridade contínua, estável e rica nos fragmentos longos que amplia a temporalidade, enfatiza-se com a elevação do som e se sobrepõe sensações. Ao mesmo tempo, alguns fragmentos se tornam profundamente entediantes como os baixíssimos sons no espaço de *2001*, e o irritante moinho da sequência de abertura de *C’era una volta Il West* (sons de um lugar que vamos descobrindo aos poucos), que chega a formar uma textura sonora. Tais texturas, no entanto, moldurando a pausa AV, são mais comuns em obras videoartísticas – como fica audível com o gongo de *Migration* e a água de *The reflecting pool*, ambos realizados por Viola (1976, 1977). De acordo com Campesato e Iazzetta (2006, p. 778), na arte sonora, o tempo aparece condensado ou suspenso, partindo-se do uso de elementos curtos que condensam seu significado num breve momento. Para os autores, então,

(...) podem-se reconhecer duas estratégias. A primeira é a de um certo esvaziamento do tempo pela criação de uma *stasis*. Esse recurso, usado abundantemente na música minimalista, gera um efeito de suspensão temporal, seja pela repetição exaustiva de elementos, seja pela variação extremamente lenta das sonoridades. A segunda refere-se à utilização de estrutura sonoras unitárias e curtas. Ao invés do encadeamento de partes distintas que se observa numa peça musical, na arte sonora muitas vezes um único elemento é apresentado e deve ser capaz de sintetizar toda a ideia da obra.

Finalizando aqui os comentários sobre a moldura figura sonora, são descritas agora outras três molduras que atuam sobrepostas umas às outras e também a essa que acabamos de descrever e comentar.

4.4.2 Intervalos, diáforos e suspensões

Tratemos de explicitar o que entendemos por essas três outras molduras intuídas, optando por abordá-las em conjunto, tendo em vista a profunda implicação de cada uma delas umas nas outras, como ficará claro a seguir. Iniciemos pelo **intervalo**, que, para Vertov (apud XAVIER, 1983, p.250), é a

(...) passagem de um movimento para outro, e nunca os próprios movimentos (...). São eles, os intervalos, que conduzem a ação para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase. Distingue-se, em cada frase, a ascensão, o ponto culminante e a queda do movimento. Uma obra é feita de frases, tanto quanto estas últimas são feitas de intervalos de movimentos.

Um intervalo, enfim, é um espaço entre dois pontos, intermitência; espaço de tempo entre duas épocas, portanto, espaçamento – que, de acordo com Derrida (1973, p.84) é aquele que “afirma a articulação do espaço e do tempo, o vir-a-ser-espaço do tempo e o vir-a-ser-tempo do espaço (...) sempre o não percebido, o não presente e o não consciente”. Ora, se os intervalos são o movimento *entre* as imagens (VERTOV 1925 apud AUMONT, 2003, p.172), o salto, conforme Aumont, é a porção perceptível do intervalo entre dois planos (um intervalo que mantém uma distância, e uma diferença visual que mostra o tempo por esta diferença). Por extensão, os intervalos, então, abrangem a dimensão, o quadro, o ponto de vista, os movimentos, a duração, os ritmos e o relacionamento com outras imagens – se considerarmos esta imagem como aquela plana, dotada de quadro (AUMONT, 1995). Tal imagem, que inicialmente pensamos como fílmica (para depois reapropriá-la como audiovisual) é dotada de um fora de quadro (que comporta o fazer cinema, com suas técnicas e estéticas), um campo (imaginário) e, por correspondência, um fora de campo (sendo a junção dos campos

compreendida como o espaço fílmico)⁶⁵. Ainda que o plano, na prática do cinema, possa ser confundido com o quadro, segundo o já mencionado, é na montagem que tal unidade ganha seu poder de diferenciação, guardando, um a um, os acontecimentos construídos – aqueles que, de certa forma, demarcam a troca de um plano a outro (AUMONT, 1995). Cabe ressaltar que tais noções, embora utilizadas para pensar o audiovisual como um todo, guardam especificidades: para Dubois (2004, p. 86-93), a existência de um fora de campo é pouco provável nas produções videográficas, em função da mescla de imagens existentes, sobretudo as inscrustradas e compostas (embutidas uma na outra), que não possuem contiguidade espacial efetiva (emanando do real). Para o autor,

Em vídeo, e especialmente neste uso do vídeo que passa pela mescla de imagens, é claro que não pode haver “profundidade de campo” (...) pois não há mais uma imagem única (nem espaço único, nem ponto de vista único, etc.), mas várias. (...) O cinema vive fundamentalmente sobre a ideia de um “fora”, de um exterior que dinamiza tanto o seu espaço quanto sua duração, e faz dele, plenamente, uma arte não só da imagem como também do imaginário. (...) É bem verdade que, em um nível elementar, na medida em que há imagem, há um quadro, e assim, um “fora de quadro”. Em um nível mais geral, porém, de uma estética da imagem, pode-se considerar (...) que a videomixagem tende a retirar a importância do espaço off como peça chave de sua linguagem (...)

No entanto, por mais que as produções videográficas enunciem menos o fora de campo que conhecemos advindo da linguagem cinematográfica, seu fora-de-quadro (aqui não o mesmo de Aumont) pode imitar o do cinema (assim como uma *cinemagraph* imita a cintilação cinemática), ainda que de forma cinefágica (DUBOIS, 2004). Além disso, contamos, ainda, com a herança, no vídeo e no cinema, da composição e linguagem fotográfica (que, por sua vez, deve à pintura), outra fonte de sentidos agregada, hoje, ao que entendemos como audiovisual.

Com a apresentação dessa intrincada estrutura de intervalos, planos e quadros, minha intenção é justamente esmiuçar a primeira frase de Vertov, advinda da teoria musical: intervalo é *passagem* de um movimento, *nunca o próprio movimento*. Em

⁶⁵ Tal diferenciação entre quadro e campo, mais tarde, será revista por Aumont (2004, p. 119-220): “Foi a propósito do cinema que a troca do campo e fora-de-campo, a irreduzível oposição entre fora-de-campo e fora-de-quadro, e até mesmo, mais recente, a difícil relação entre fora-de-quadro e “no-quadro”, foram evidenciadas, definidas, estudadas, em inúmeros exemplos que ilustram as diversas figuras da quadrilha. Foi a partir do filme que se aprendeu, por exemplo, que o fora-de-campo pode ser a simples continuação do campo, responder a ele e confirmá-lo, mas que ele pode também transformá-lo, e até mesmo enfraquecê-lo”. Mantenho aqui, no entanto, tal divisão apenas para a construção do raciocínio que segue.

musicologia, tal é a distância entre duas notas, medida pela relação de suas frequências, portanto uma relação abstrata. Aumont (1993, p. 238) relata que

Vertov propôs dela o fundamento de um tipo de cinematografia deliberadamente não-narrativa e até não ficcional, na qual a significação e a emoção nasceriam da combinação de tais relações abstratas (entre formas, durações, enquadramentos etc.). A ‘teoria dos intervalos’ foi apenas esboçada por Vertov, mas o confronto entre seus inscitos e seus filmes evidencia que ele pretendia levar a metáfora bem adiante e aplicar a noção de intervalo tanto a planos sucessivos (intervalo ‘melódico’ na música) quanto a imagens simultâneas (intervalo ‘harmônico’), como nas famosas superposições múltiplas de *L’homme a la camera* (1929).

Apropriando-se de Vertov (1925), Aumont (2003) utiliza a noção de intervalo para designar todos os casos nos quais, entre duas imagens diferentes, há hiato temporal, ou a passagem brusca de um estado temporal para outro, sem que se possa reestabelecer nenhuma continuidade. Nos saltos (*jump cuts*), por exemplo, uma elipse temporal é produzida. Mas os intervalos podem ocorrer também entre duas imagens fixas ou em sequência, ou, ainda, na mescla destas, como apresentam os *frames* de *Puissance de La parole* (Fr. 17), se realizando um salto ou pulo da imagem de uma pintura para a de um mar aberto.

Frames 17 - Puissance de la parole (GODARD, 1988)



Fonte: YouTube, 2011.

O intervalo consiste sempre em manter uma tensão entre duas imagens ou mais. Esse ocorre graças ao agenciamento de diferentes temporalidades sobre a perfeita representação de um tempo aparentemente em fluxo, como mostrado em dois frames de *Mount Fuji* (Fr. 18). Um deles, inclusive, apresenta uma montagem muito semelhante às

realizadas pelas televisões em modo PIP⁶⁶, ou mesmo em programas telejornalísticos (com as janelas praticadas pela Rede Globo, por exemplo, a enquadrar âncoras e repórteres simultaneamente ao vivo).

Frames 18 – dois quadros de *Mount Fuji* (KO NAKAJIMA, 1984) e um de *Jornal Nacional* (GLOBO, 2010)



Fonte: YouTube, 2010.

De acordo com Aumont (1993), o intervalo é tanto mais interessante a considerar quanto menos narrativas forem as imagens entre as quais ele se produz. Por exemplo, no caso de fotografias em sequência, a distância temporal entre elas é imediatamente relacionada com um tempo diegético coerente, que permite preencher mentalmente esta distância. Essas diferentes temporalidades construídas por meio de intervalos sob (ou sobre) a imagem-duração (AUMONT, 1993) estão sempre sendo retrabalhadas por cineastas e *videomakers*. Mas o que dizer sobre as imagens aqui chamadas de pausa AV, atualizadas mediante inscrições fotográficas, *ralentis* e fragmentos longos? Poderiam essas moldurações constituir o intervalo, uma das molduras da pausa AV?

Respondendo afirmativamente, tendo a acreditar, no entanto, inspirada em Vertov, que o intervalo não é só *intervalar*, mas também é *intervalado*. Isso significa dizer que é disposto em intervalos e dotado de intervalos – pois, não sendo o movimento *das* ou *nas* imagens, é quase impossível que tal *entre* não fique perceptível nessa passagem. Daí advém outra moldura da pausa AV, imediatamente sobposta ao intervalo: a **diamorfose**, ou, como diz Couchot (2008, p. 48), “o movimento do

⁶⁶ O recurso *Picture in Picture* (PIP), disponível em certos modelos de televisão, habilitava uma pequena janela na tela para mostrar simultaneamente a atividade de outro canal. Atualmente caindo em desuso – ou sendo incrementada com uma interface HDMI para acesso de TV e computador ao mesmo tempo – o recurso PIP dá lugar às telas divididas para *gamers* (frequentemente nas TVs com tecnologia LCD, LED ou 3D) e para novidades como a *Dual-View*, recém apresentada pela Sony, que permite a duas pessoas ver programas diferentes em uma mesma tela, dependendo de onde estão posicionadas no ambiente.

intervalo” – do grego *diá*, que significa separação; e *mórphosis*, ato de tomar, formar ou dar forma.

Tais molduras foram intuídas a partir da observação de que, se o salto (corte, inscrição fotográfica) é um dos poucos intervalos perceptíveis – o que não exclui a existência de outros, invisíveis, como apresento em seguida – a diamorfose é a presença do intervalo intervalado, o “movimento” que “resta” sobre a imagem, percebido ou sentido também nos *ralentis* e nos fragmentos longos que dá a ver certo tipo de intervalo.

Quase todas as imagens contêm tempo. Desse modo, são capazes de comunicar isso ao observador. Tal processo ocorre também porque o observador acrescenta alguma coisa à imagem. “Essa ‘alguma coisa’ é um *saber sobre a gênese da imagem*, sobre seu modo de produção, sobre o que Jean-Marie Schaeffer chama, com respeito à fotografia, sua *arché*” (AUMONT, 1993, p. 163). Desde o álbum de fotos de família até uma conferência ilustrada com slides em Power Point, ou, ainda, em um filme, vídeo, ou programa de televisão, repousa, por conseguinte, algo que o espectador já sabe: tais imagens capturaram o tempo para restituí-lo dessa determinada forma, seja em um instante ou em uma duração mais ou menos longa⁶⁷. Todavia, em ambos os casos “vê-se o tempo” da mesma forma⁶⁸, diz Aumont (1993), e é justamente o saber sobre a *arché* fotográfica (que pode ser estendido a outros meios) que nos permite ler, sentir e reviver esse tempo.

Toda imagem também possui fronteiras, nomeadas por Aumont (1993, 1995,

⁶⁷ Cabe aqui a observação de Aumont (1993, p. 234) sobre a imagem com movimento aparente: “o filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos - mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é, portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. No cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes”. Mais adiante, na p. 241 da obra citada, o autor completa: “o tempo é, portanto, muito pouco representado na imagem-duração [imagem temporalizada na qual se inscreve um registro do fluxo temporal]; é mais apresentado, tornado presente, reproduzido de forma idêntica”.

⁶⁸ Embora existam diferenças técnicas entre os modos de captura das imagens, por exemplo, entre vídeo e cinema, do ponto de vista perceptivo, do movimento aparente, não há diferença nenhuma entre elas - a não ser pela frequência de aparecimento das imagens sucessivas em alguns aparelhos com alta taxa de cintilação, ou seja, aqueles que produzem de 480 a 525 linhas. Com as novas tecnologias de alta definição, cujos aparelhos produzem 1080 linhas, a diferença perceptiva do observador entre TV, vídeo e cinema, que antes era visível pelos chiados e ruídos na imagem, praticamente desapareceu.

2004) de quadros-objeto e quadros-limite⁶⁹. O primeiro é o molduramento, muitas vezes ornado, como em obras pictóricas – ou também presente em porta-retratos, antigas televisões, fotografias Polaroid etc.; o segundo é aquele que moldura a imagem em sua dimensão e composição, portanto, em sua moldura sensível, abstrata.

Os quadros, para Aumont (1993), possuem inúmeras funções as quais interessam, para pensar as molduras da pausa AV, particularmente as caracterizadas como visuais, simbólicas, representativas, narrativas e retóricas. O quadro-objeto é o que separa a imagem do que está fora dela, perceptivamente, desempenhando um papel de transição visual entre o que se constitui o interior e o exterior da imagem. O prolongamento dessa função visual acaba por indicar ao observador, simbolicamente, que ele está olhando – e deve olhar de tal forma – uma imagem de determinado tipo, em função do seu molduramento específico. Esse indicador representa, também, um mundo à parte, e até mesmo uma narrativa que dá acesso a um mundo imaginário, ultrapassando o objeto e tornando-se limite. Por vezes, o quadro-objeto pode até proferir um discurso, como nos casos em que ele se relaciona expressivamente com o conteúdo moldurado – e aí é animado propositalmente, com movimentos autônomos (no caso da imagem AV, com tremidos, rotações, *fades* etc.) que reforçam uma emoção diegeticamente contida na obra. Já a função do quadro-limite ou moldura-limite é representativa e narrativa, “uma abertura que dá acesso à diegese figurada pela imagem” (AUMONT, 1993, p. 147).

A noção de quadro aproxima-se, portanto, da de enquadramento, “a atividade da moldura”, termo que nasce com o cinema para designar um processo já em vigor desde os tempos da pintura e da fotografia, que é fazer deslizar a relação entre um olho fictício – o do realizador/câmera – e um conjunto mais ou menos organizado de figuras num cenário. O enquadramento é sempre uma questão de centramento e descentramento (ARNHEIM, 1986), ora do olho do realizador/câmera, ora do observador. Tal ponto de vista – real ou imaginário, particular e sentido – pode, ainda, conjugar um terceiro ponto de vista: o de uma personagem, dado pela diegese posta em cena. Essa indução a um fora-de-campo pode ser não vista na imagem fixa (é somente imaginável), ou é

⁶⁹ Mas o “toque de gênio”, diz Aumont (2004) do cinema é ter, ao contrário, deixado a imagem *transbordar*: a locomotiva e os figurantes do filme de Lumière transgridem o limite, sem o abolir. É em boa parte graças a essa atividade nas bordas da imagem que o espaço parece se transformar incessantemente: de certo modo, as bordas se tornam operadores ativos de uma transformação progressiva.

suscetível de ser desvelada na imagem em “movimento” (vídeo, cinema, TV) pelo reenquadramento ou encadeamento em outra imagem.

O descentramento/centramento, além de promover a percepção de diferentes pontos de vista, também preenche e esvazia o quadro a todo o momento, introduzindo tensão visual e desenquadramentos – operação mais abstrata do que o centrar/descentrar figuras, imaginários e personagens. Essa acentua a vista das bordas da imagem, interrompe a cena representada e ressalta a sua força cortante. De acordo com Aumont (1993), o observador médio pode compreender o desenquadramento no cinema ainda como uma operação esquisita, menos praticada em função dos constantes reenquadramentos possíveis dados pela sequencialidade audiovisual; no entanto, talvez por muitas vezes, a pausa AV aparecer com força nos materiais videográficos, a imagem que resulta daí é fortemente desenquadrada, revelando uma competição ativa dos múltiplos quadros pelo centro.

Seja ou não em função do suporte videográfico, o fato é que, nos materiais em que intuo a pausa AV não somente um quadro fica visível ao observador⁷⁰: há mais de um, ou dezenas, ou centenas deles, não só enunciados em retângulos áureos, mas também num formato que anuncia o pixel – unidade menor da imagem eletrônica – e outras figuras geométricas (Fr. 19).

⁷⁰ Por vezes, a presença na imagem de mais de um quadro resulta num superenquadramento, não de janelas ou espelhos (exemplos mais comuns), mas entre margens como num *passe-partout*. No entanto, na maioria das vezes, a quantidade de quadros presentes na tela não configura superenquadramentos, mas reenquadramentos muitos constantes ou a fragmentação completa da tela em porções menores.

Frames 19 - *Long Jump* (MACKINNON; PARKER, 2008), dois quadros de *YouTube Mosaic Music Video* (LIU, 2009) e um de *Santa Maria (del Buen Ayre)* (LEUNG, 2001)



Fonte: YouTube, 2008, 2010, 2009.

A grande diversidade desses quadros é dada, nas pausas AV, pelo encadeamento diferentemente ritmado de imagens fixas, móveis, únicas, múltiplas, autônomas ou em sequência (AUMONT, 1993). **Tais imagens são molduradas**, então, **pelo intervalo**, passagem de um movimento da imagem para outro, que percebo via *enquadramentos/desenquadramentos, janelas, saltos, repetições e fusões*; **pela diamorfose**, movimento do intervalo que repercute sobre o quadro, oportunizando ver o que chamei de *ondulação, tremulação e flutuação*; e **pela suspensão** (o movimento do intervalo que repercute no observador, moldura que ainda não mencionei, mas que desenvolvo mais adiante) nos diferentes espaços agenciados pelo quadro. A seguir, a explicação mais detalhada de cada uma destas intuições.

Entre primeiro plano e fundo; na troca, vai e vem ou entrada e saída de personagens; na demarcação da ação dentro do quadro-limite por cômodos, portas, árvores e construções (que vão sendo adentrados ou percorridos); e, devido à presença de quadros, espelhos, fotografias e molduras, estariam enunciados intervalos por enquadramento/desenquadramento, percebidos (ou sentidos) nos fragmentos longos e inscrições fotográficas, de acordo com o que apresentam as cenas de *Elephant*, *Week end*, *Touch of Evil*, *Bonfire Vanities*, 2001 e *The Player* (Fr. 20).

Frames 20 - Elephant (VAN SANT, 2003), Week end (GODARD, 1967), Touch of Evil (WELLES, 1958), Bonfire Vanities (DE PALMA, 1990), 2001 (KUBRICK, 1968) e The Player (ALTMAN, 1992).



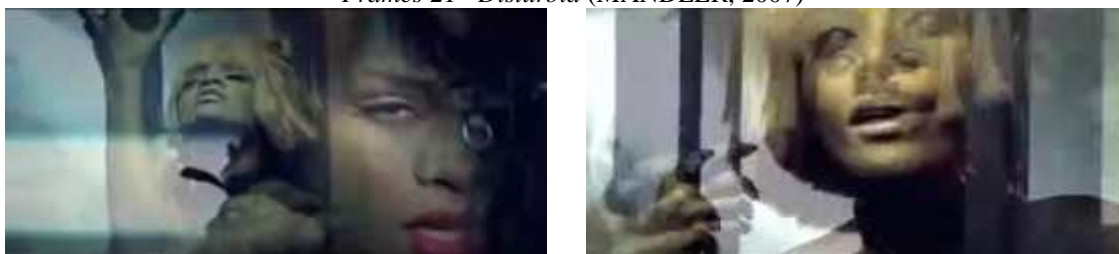
Fonte: YouTube 2011, 2010, 2011, 2011, 2009, 2011.

Essa ação da moldura intervalo é a que intuo mais recorrente nas pausas AV, seguida das fusões, das janelas e, por último, em menor presença, dos saltos e das repetições.

Prefiro utilizar o termo fusão – do latim *fundere*, fundir, derreter, liquefazer, vazar, incorporar, dissipar, associar, para expressar o que Vertov (1925 apud AUMONT, 1993) reconhece como intervalo harmônico e o que Dubois (2004) entende como a sobreimpressão e inscrustração na produção videográfica. Como já mencionado, o intervalo harmônico é aquele no qual imagens simultâneas são sobrepostas e se fundem, na percepção, de acordo com as diferentes velocidades de mudança entre as imagens. Levando adiante a metáfora musical para focalizar o fenômeno, parece que o intervalo harmônico pode ser consonante (de notas estáveis) ou dissonante (de sons

instáveis), assim como são perceptíveis as fusões de imagens de mesmo motivo ou de imagens de diferentes objetos (Fr. 21). Tais fusões ocorrem também como sobreimpressões (mixagem que produz um duplo efeito visual de superfícies translúcidas em camadas sucessivas) e incrustações (combinação de dois fragmentos de imagens, a partir de fronteiras flutuantes, sendo uma das figuras resultado do denominável “buraco eletrônico” obtido com o recurso de *chromakey*) (Fr. 22). Importa salientar, então, que, no nível dos efeitos, a moldura intervalo que entendo atuante como fusão opera ora consonante, ora dissonante, por sobreimpressão ou por incrustação, independente do suporte utilizado em *ralentis* ou inscrições fotográficas.

Frames 21 - Disturbia (MANDLER, 2007)



Fonte: YouTube, 2011.

Frames 22 - Genevieve (GABBAY, 2009) e Global Groove (PAIK, 1973)



Fonte: Vimeo, 2008; YouTube, 2010.

A janela eletrônica, por sua vez, é tão variada como os parâmetros geométricos, e “reenquadra e desenquadra, retira e acrescenta, subdivide e reúne, isola e combina, destaca e confronta. É uma figura da multiplicidade”, diz Dubois (2004, p. 82). Ela permite uma divisão da imagem com a justaposição de fragmentos de planos distintos no mesmo quadro, operando por recortes, confrontações e agregados, um ao lado (ou ao redor) do outro, controlados por uma linha de demarcação (fixa ou móvel, clara, *soft* ou sublinhada) em torno da qual se articula a figura. A atuação da janela é perceptível nas inscrições fotográficas e nos fragmentos longos, como demonstram os *frames* de *Numéro deux*, *The Rumble fish*, *Alfie* e *Shuffle* (Fr. 23).

Frames 23 - *Numéro deux* (GODARD, 1975), *The rumble fish* (SEGA, 2004), *Alfie* (SHYER, 2004) e *Shuffle* (HUTH, 2009)



Fonte: YouTube, 2011, 2009, 2008; Vimeo, 2009.

Por fim, os saltos – cortes bruscos, geralmente intervalos melódicos (de imagens sucessivas) – e as repetições, aquelas formadas pelo *looping* presente nas *cinemagraphs* ou, ainda, as perceptíveis no *time lapse*, no *stop-motion* (como inscrições fotográficas, Fr. 24), nos *feed-backs* (sem incrustação de vídeo) e nos *flickerings*⁷¹ são outras duas formas de atuação dessa moldura intervalo que possibilita ver a moldura diamorfose. Algumas vezes, é só por meio da segunda que podemos intuir a primeira.

⁷¹ *Feed-back* é o efeito de autoalimentação gerado por um curto-circuito realizado entre a câmera e o monitor que ela grava ao mesmo tempo em que ela o alimenta com o seu sinal. O resultado é uma imagem que se repete ao infinito. Já o *flickering* designa o efeito, no cinema e no vídeo, de uma cintilação da luz devido à falta de sincronismo. Em linguagem de vídeo, é o efeito produzido por uma montagem de planos curtíssimos, podendo, por vezes, conter um único *frame*.



Fonte: YouTube, 2008.

Utilizando como metáfora a lei física da flutuação, que consiste no estado de equilíbrio no qual um corpo se encontra em repouso ou está suspenso na superfície de um fluido, é possível tornar melhor descritíveis os movimentos do intervalo que ficam perceptíveis sobre o quadro imagético (moldura diamorfose). De acordo com o princípio de Arquimedes, um corpo completo ou parcialmente imerso num fluido fica sujeito a uma força para cima, a impulsão, de intensidade igual à do peso do fluido que ele deslocou – assim como uma imagem parece imergir de dentro da outra no mesmo plano ou durante a mudança de planos num mesmo fragmento, de duração mais longa. Na física, se a densidade de um corpo é superior à do fluido, então o seu peso será maior que a força de impulsão, resultando em afundamento. Se, pelo contrário, a densidade do corpo for menor que a do fluido, a impulsão será maior e o corpo será empurrado para cima em direção à superfície, sobrenadando ou, em linguagem mais simples, “boiando”. Eventualmente, a impulsão que atua na parte submersa do corpo torna-se igual ao peso do corpo em algum grau de submersão e, atingindo o equilíbrio, o corpo flutuará.

Assim parecem atuar, em função do movimento dos intervalos, as imagens que afundam, equilibram-se, boiam ou pairam umas sobre as outras nos limites do quadro. Tais alterações podem ser percebidas por ondulação, em função dos enquadramentos/desenquadramentos gerados pelos movimentos de câmera da imagem

ou sobre a imagem⁷² (visto em *Contact* [ZEMEKIS, 1997]) e *Long Jump* (MACKINNON, 2008), por *travelling*, balanço, subidas e descidas, *zoom in* ou *out*, mergulho ou panorâmica (visto em *C'era una volta Il West* (LEONE, 1968), *Shuffle* (HUTH, 2009), *Wimbledon* (LONCRAINE, 2004), *The Matrix* (WACHOWSKI, 1999, 2003) e *The Player* (ALTMAN, 1992), que parecem serpear a imagem, ou “movê-la” de maneira sinuosa, afastando-a das margens do quadro em subidas e descidas ou movimentos laterais alternados e sucessivos (tal qual uma onda). Em outros momentos, o que, praticamente, resta sobre a imagem parece ser, ao contrário do vagar (forte ou fraco), uma intermitente tremulação, um distúrbio dado pelo intervalo de repetição que estremece, cintila, vibra ou titubeia, como se visualiza em *Disturbia* (MANDLER, 2007) e *Strike a pose portrait contest female winner* (ECLECTIC ASYLUM ART, 2007). Por fim, pode ocorrer também (1) uma flutuação por completo, nas quais o intervalo, por fusão, deixa para trás uma imagem congelada sobre outra que se “movimenta”, como em *Pause* (SJOGREN, 2007) e *The Reflecting Pool* (VIOLA, 1977); (2) ou marca o caminho da trajetória percorrida, como visto em *Pas de deux* (MCLAREN, 1967) e *Program opener* (TVB, 2008); ou (3), ainda, nos “mostra” a película, a linha ou pixel a emergir, oscilar, vacilar, pairar, mover-se em equilíbrio ou conservar-se à superfície, como em *Fotografia 78 Bit* (CAROTINA, 2008), *Ici et ailleurs* (GODARD, 1976), *Sleep* (WARHOL, 1963), *Migration* (VIOLA, 1976) e *The Fourth dimension* (RYBCZYNSKI, 1988). Aos movimentos do intervalo no quadro, podem somar-se ainda os objetos movimentados no campo audiovisual, que também contribuem para a sensação de ondulação, tremulação ou flutuação: líquidos, luzes piscando, sombras, fogo, vento, a deformação de objetos e figuras, reflexos, transparências e atuações mais contidas de atores (com a técnica de câmera lenta) são fragmentos constantes quando se revela a pausa AV.

As molduras intervalo e diamorfose fazem parte, desse modo, do movimento percebido entre as imagens e no intervalo das imagens. No entanto, outra moldura, a **suspensão**, completa os sentidos ofertados pela pausa AV, ao agenciar outra forma de

⁷² Cabe uma ressalva, de Aumont (1995): a noção de “movimento de câmera” tem pouca consistência teórica e revela a complexidade da relação entre imagem, observador e dispositivo. O observador não tem como saber, pelo filme, como se comportou a câmera durante a filmagem: se foi fixada num objeto móvel que avança, se acompanhou o movimento sobre um trilho ou, ainda, se gravou diante de um *chroma*. Há, então, uma dupla mobilidade: a aparente, e a mobilização do enquadramento. No entanto, a expressão “movimento de câmera”, tal qual a conhecemos, dá conta de explicitar o que desejo - até porque ainda chamamos de “filtros de movimento de câmera” os efeitos de câmera ativa e *parallax*, realizados pelos *softwares* Adobe Premiere e Adobe After Effects a fim de dar movimento às imagens fixas.

movimento: aquela que repercute no observador a partir do quadro observado. A suspensão age em nós quase como o efeito *blow-up* da fotografia, que nos coloca entre os momentos de captação e revelação da imagem. Como salienta Dubois (1993, p. 175),

(...) o sujeito, a princípio surpreso, intrigado e depois inquieto, angustiado, finalmente transformado, cada vez mais aprisionado numa espiral vertiginosa, começa a ir e vir incessantemente a princípio na imagem, depois entre as imagens, depois da imagem ao objeto, do objeto à imagem no dispositivo, como se corresse atrás de uma adequação impossível, como se tratasse de recuperar um atraso por princípio irrecuperável.

Ora, é claro que o autor está a descrever um processo de alucinação entre o que esperamos que seja uma imagem fotográfica e o que ela acaba sendo, mas a vertigem descrita por Dubois (1993) é muito semelhante à ação que realizamos frente à pausa AV: quando suspensa, a imagem, plena de diamorfoses e intervalos, direciona, simultaneamente, a diferentes partes do quadro, do campo e do fora de campo, ora *dispersando*, ora *distraindo*. Coloca-nos entre o recorte e o fora de quadro, o representado e o “como foi” representado, e também o que entendemos como aquele espaço ou objeto em si, no mundo – no mundo singular e particular de um sujeito. Tais processos, de dispersão e distração, têm muito a revelar sobre o funcionamento de nossa percepção atual, pois, como entende Kastrup (2007, p. 8) “pode haver focalização sem concentração e também concentração sem foco. A primeira prevalece no regime cognitivo que é hegemônico na subjetividade contemporânea, enquanto a segunda revelar-se-á fundamental no processo de invenção”.

Disso, assim como usei, metaforicamente, as leis da física para descrever o que intuo como o funcionamento da moldura diamorfose, utilizo, para esclarecer a suspensão, o funcionamento da atenção humana para aproximar essas duas operações: a suspensão promovida por uma imagem e a suspensão que ocorre no processo que Kastrup (2007) chama de cognição inventiva.

Quando se procura descrever como a atenção funciona nos dias atuais, o primeiro aspecto que sobressai é uma acentuada dispersão, promovida pela profusão de imagens e textos midiáticos, bem como a explosão recente das tecnologias da informação e de telecomunicações que atravessam sem cessar o fluxo da vida diária. Como refere Kastrup (2007, p. 7-8),

(...) há neste quadro de coisas algo que é da ordem da quantidade (...) um excesso de informação e uma velocidade acelerada que convoca uma mudança constante do foco da atenção, em função dos apelos que se multiplicam sem cessar. (...) A dispersão consiste num repetido deslocamento do foco atencional, que impossibilita a concentração, a duração e a consistência da experiência. Um exemplo é a pessoa que tenta assistir televisão, mas passa a noite inteira zapeando os canais, agarrada ao controle remoto que a conduz de um programa a outro. (...) Uma certa avidez de novidade impede a espessura temporal e a consistência da experiência (KASTRUP, 2007, p. 7-8).

Contudo, além do processo de dispersão, outro funcionamento é possível: na distração, a atenção vagueia, torna-se errante, foge do foco da tarefa para ir em direção a um campo mais amplo, “habitado por pensamentos fora de lugar, percepções sem finalidade, reminiscências vagas, objetos desfocados e idéias fluidas, que advêm do mundo interior ou exterior, mas que têm em comum o fato de serem refratárias ao apelo da tarefa em questão” (KASTRUP, 2007, p. 8). E, para aqueles que se identificam com tal *modus operandi*, mergulhados, no entanto, no atual regime mundano que cobra atenção e foco absoluto, é surpreendente tomar conhecimento de que o distraído, na literatura médica, ao contrário do que se pensa, é alguém extremamente concentrado, e não meramente desatento. A única diferença é que sua atenção se encontra em outro lugar. Afinal, “os críticos têm enfatizado que a atenção não é como um tubo, mas possui uma estrutura folheada, comportando a coexistência de processos cognitivos paralelos e simultâneos” (CAMUS, MIALET, VERMERSCH 2003 apud KASTRUP, 2007, p. 10).
Assevera Kastrup (2007, p. 14):

A subjetividade contemporânea não sofre de falta de foco, mas antes de excesso de focalização. (...) Por isto a dispersão é um problema. Uma atenção dispersa e ávida de novidade responde automaticamente às informações externas que se proliferam e que convocam uma atenção sempre focada e ao mesmo tempo fugaz. A informação é consumida rapidamente numa busca sem encontro, pois tudo é rapidamente descartado. As práticas de redução, em seu mecanismo circular, podem atualizar um ritmo da atenção que o regime da dispersão atencional, em sua linearidade monótona e homogênea, acaba por encobrir. Trata-se então de recompor, reativar, reinventar um regime de ritmo atencional, que funciona como o ritmo da respiração, alternando tensão e distensão.

Tais práticas de redução referidas por Kastrup (2007) tratam de uma proposta dos pesquisadores Depraz, Varela e Vermersch (2003)⁷³ que dão uma contribuição original ao estudo da atenção a partir do conceito de devir-consciente – o mesmo utilizado para operacionalizar os processos de pesquisa cartográfica. Como já mencionado, o ciclo básico da redução é desdobrado em três gestos: a suspensão, a redireção e o deixar vir (*letting go*), que ocorrem ao mesmo tempo na experiência e permitem “a emergência da evidência intuitiva, que se configura como uma descoberta inesperada (...) de algo que nos habitava de modo afetivo, mas que não tínhamos conhecimento (...) um encontro com a experiência no seu movimento” (CABRAL, KASTRUP, 2009, p. 290).

Decorre disso que a suspensão, no funcionamento da atenção, remete a um gesto de ruptura com relação aos julgamentos habituais que fazemos. Aquela corresponde a um momento de interrupção de um fluxo contínuo, seja de uma ação ou de um pensamento, que nos impede de manter atenção ao momento presente. Durante uma experiência e em suspensão, mudamos nossa atenção para com nós mesmos e para com os outros. Dessa forma, passamos a observar o que estamos fazendo e deixamos de lado o hábito para dar lugar ao reconhecimento atento (BERGSON, 2006). O ato de suspender, fundamentado nessas premissas, é aquele que, como verbete, deixa pendente, retarda ou adia, conservando; por vezes, também enleva e arrebatada. Como as reticências na linguagem ou a *fermata* na música, a suspensão pausa: algo fica por terminar, algo poderia ter sido escrito, mas não foi; é preciso suspender, mas não se sabe ao certo o quanto – tal qual o que oportunizam ver os atuais imagéticos em *ralenti*, inscrições fotográficas e fragmentos longos.

A suspensão fica constantemente sendo re-apropriada ao longo do processo de atenção, que também passa pela redireção – mudança do sentido da atenção, que segue do exterior para o interior do observador. Assim, direcionam-se para a maneira como lidamos com o objeto e não para o objeto mesmo – e pelo deixar vir, que se dirige para si e para fora, acolhendo a experiência de modo aberto, mas não focalizado. Não buscamos mais, e sim acolhemos, assumindo uma espera passiva. Kastrup (2007, p. 11) dá um exemplo desta concentração aberta, destituída de intencionalidade e foco: aquela

⁷³ Os autores de *On becoming aware* (2003) vão buscar inspiração para seu método de redução na *epoché*, ou método da redução fenomenológica, formulado por E. Husserl como “colocação entre parênteses do juízo por parte do sujeito transcendental”. Procurando torná-lo um método concreto, os autores propõem o que denominam uma pragmática fenomenológica. Mais detalhes, ver Kastrup (2007).

mobilizada na visão estereoscópica, quando nos esforçamos para ver uma figura em 3D emergir de um fundo de formas indefinidas. “Para que a emergência da figura ocorra” diz a autora, “é preciso olhar sem ver. Poderia tratar-se também de escutar sem ouvir, mas sempre de deixar vir algo que não é visado pela consciência intencional”.

A suspensão, por conseguinte, como moldura da pausa AV, oferta ao observador, essas duas possibilidades: uma dispersão ou uma distração. Impossível dizer quais seriam as distrações que promovem, tendo em vista que isso depende exclusivamente da perspectiva do observador, que pode optar por uma “leitura de aquisição de informação” ou uma “leitura de acolhimento ou à espreita” (CABRAL; KASTRUP, 2009). Em outros termos, podemos sempre realizar a prática de – apropriando-se do pensamento das autoras sobre a leitura para o caso do audiovisual – assistir a um filme ou vídeo, tendo em mente uma concepção da cognição como representação, buscando somente adquirir conhecimentos ou passar o tempo. De outro modo, se acreditamos em uma cognição inventiva, colocamo-nos dispostos a estabelecer uma relação intensa, de entrega àquela assistência, que pode levar à criação de outras possibilidades de relação conosco e com o mundo. No entanto, como expõe Fonseca (2003, p. 300),

(...) o filme só tem poderes para impor a um espectador seus significados, caso se estabeleça uma conexão, um “diálogo” entre ambos. Assim, por exemplo, os denominados “efeitos especiais” dos filmes atuais o mais das vezes atrapalham os especiais efeitos de comunicação que o cinema é capaz de estabelecer com o espectador-sonhante. Os sons ruidosos de explosões e desmoronamentos, as imagens de fogo, os abalos de *subwoofers* os mantêm despertos, em estado de alerta, distanciados, pois, desse estado de suspensão temporária, como um pré-sono, capaz de conduzi-los ao entendimento dos signos que lhes estão sendo propostos.

Ao passo que não temos como prever tais contratos, deixamos a distração promovida pela pausa AV em função da moldura suspensão como um provável emolduramento que tal constructo oferta – como abordo na sequência desta tese. No entanto, acerca da dispersão, é possível ser mais exata, ao afirmar que a suspensão, dispersando, faz atentar para o que Dubois (1993) entende como o “golpe do corte” fotográfico, que agencia a questão do tempo-espço na fotografia – e que pode ser totalmente apropriada para o audiovisual (AUMONT, 1993).

Temporalmente, a foto detém, faz escapar de um mundo que continua sem mim e coloca o observador num “buraco do tempo” (DUBOIS, 1993, p.164). Também recorta do fio da duração as posições fixas, como Bergson (2006) defende. No entanto, além disso, tal recorte (instantâneo) é também passagem (e até superação) desse ponto rumo a uma nova inscrição na duração – como diz Dubois (1993, p. 174) um “tempo de perpetuação (no outro mundo) do que só aconteceu uma vez”. Espacialmente, este mesmo corte acaba por engendrar um espaço propriamente fotográfico, que é concebido na junção de outros quatro: o referencial, o representado, o de representação e o topológico. As tensões promovidas pelo corte temporal ofertado na pausa AV são abordadas mais adiante. Atento, agora, para o espaço fotográfico dado a ver pela moldura suspensão de atuação dispersiva – que pode tornar-se distraída e, por extensão, inventiva, saliento, a partir da entrega do observador.

Ao observar os materiais das constelações formadas pela pausa AV na cena audiovisual contemporânea, percebo que, a cada “parada” das imagens, sou levada ora para fora do quadro, ora o esquadrinho por completo; atento para sua composição ou para o espaço em si, como porção exterior do mundo. Todavia, tal espaço é, obviamente, construído e necessariamente interpretado por certo número de informações visuais (AUMONT, 2004).

No espaço referencial, como entre-imagem que são, as pausas AV via suspensão dispersiva promovem a sensação de *off* tanto literal, como ocorre na fotografia, quanto metaforicamente, a exemplo do que ocorre no cinema (DUBOIS, 1993). Por isso, há permanência na fronteira diegética, constantemente *in* e *off*, em função dos indicadores de movimento e deslocamento – detenção, passagem, dissolução e congelamento – , dos jogos de olhar das personagens (frontais ou oblíquos), dos movimentos de câmera e dos cenários (portas, janelas espelhos, quadros) (Fr. 25). Como elemento suspensivo dessa dispersão pelo espaço referencial, também é possível incluir, aqui, os sons *off* e não diegéticos, muito presentes como moldura da pausa AV, consoante já mencionado.

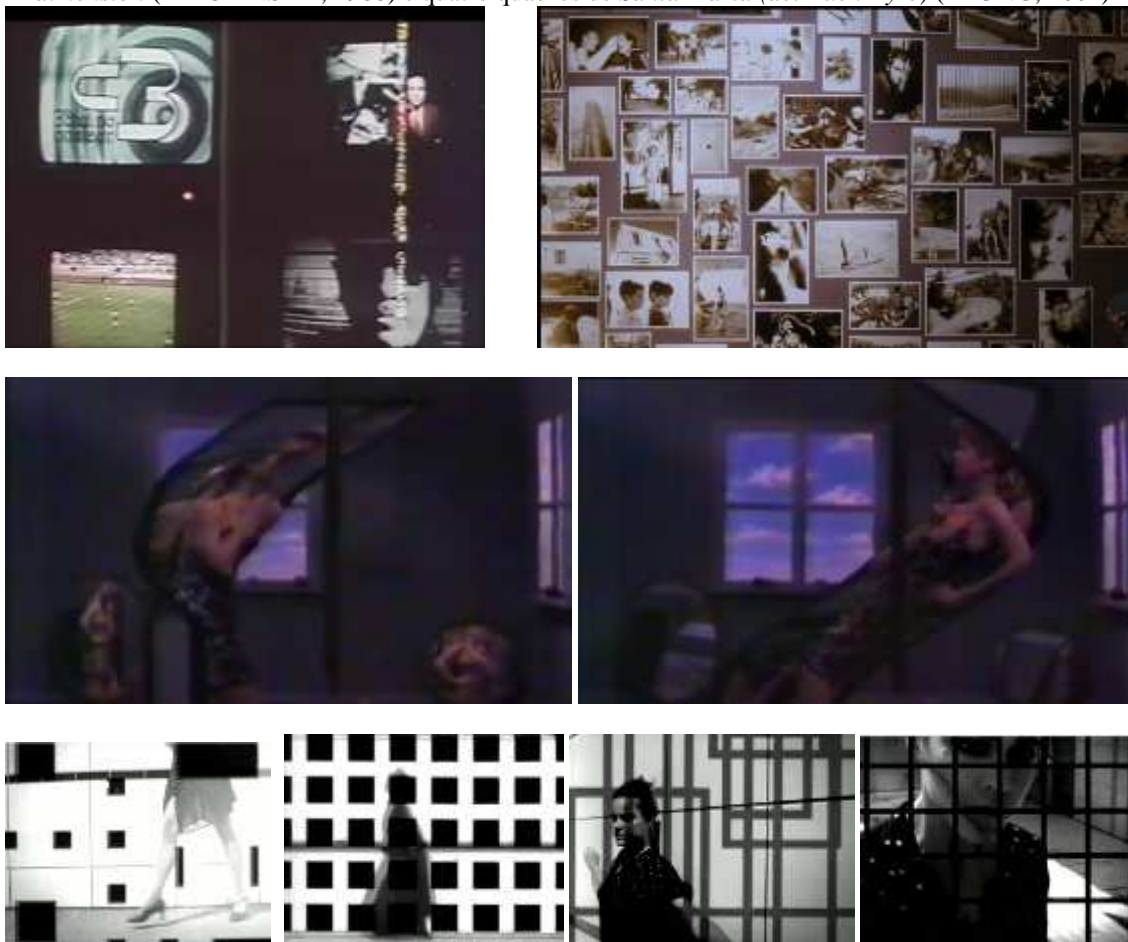
Frames 25 - *La Jetée* (MARKER, 1963), *Alfie* (SHYER, 2004), *Wimbledon* (LONCRAINE, 2004), *Everyday* (KALINA, 2006), *Alfie* (SHYER, 2004), *2001 – A space odyssey* (KUBRICK, 1968) e *C'era una volta il West* (LEONE, 1968).



Fonte: YouTube 2008, 2008, 2010, 2008, 2008, 2009, 2010.

No espaço representado, o do quadro propriamente dito, o interior da imagem novamente mantém o observador fora dela, em função dos (re)centramentos constantes (com seus quadros dentro do quadro), ou enunciando fugas por portas, janelas e aberturas que “dão para um novo campo, inesperado ou não, situado ‘atrás’ do campo fechado da representação” (DUBOIS, 1993, p. 192). A suspensão, dispersando, lança, ainda, para fora do quadro, por obliteração – com diversos elementos, exotéricos, postos na tela, a introduzir espaços neutralizantes – ou pelas incrustações, dadas pelo jogo dos reflexos de espelhos que tensionam o real e o virtual (Fr. 26).

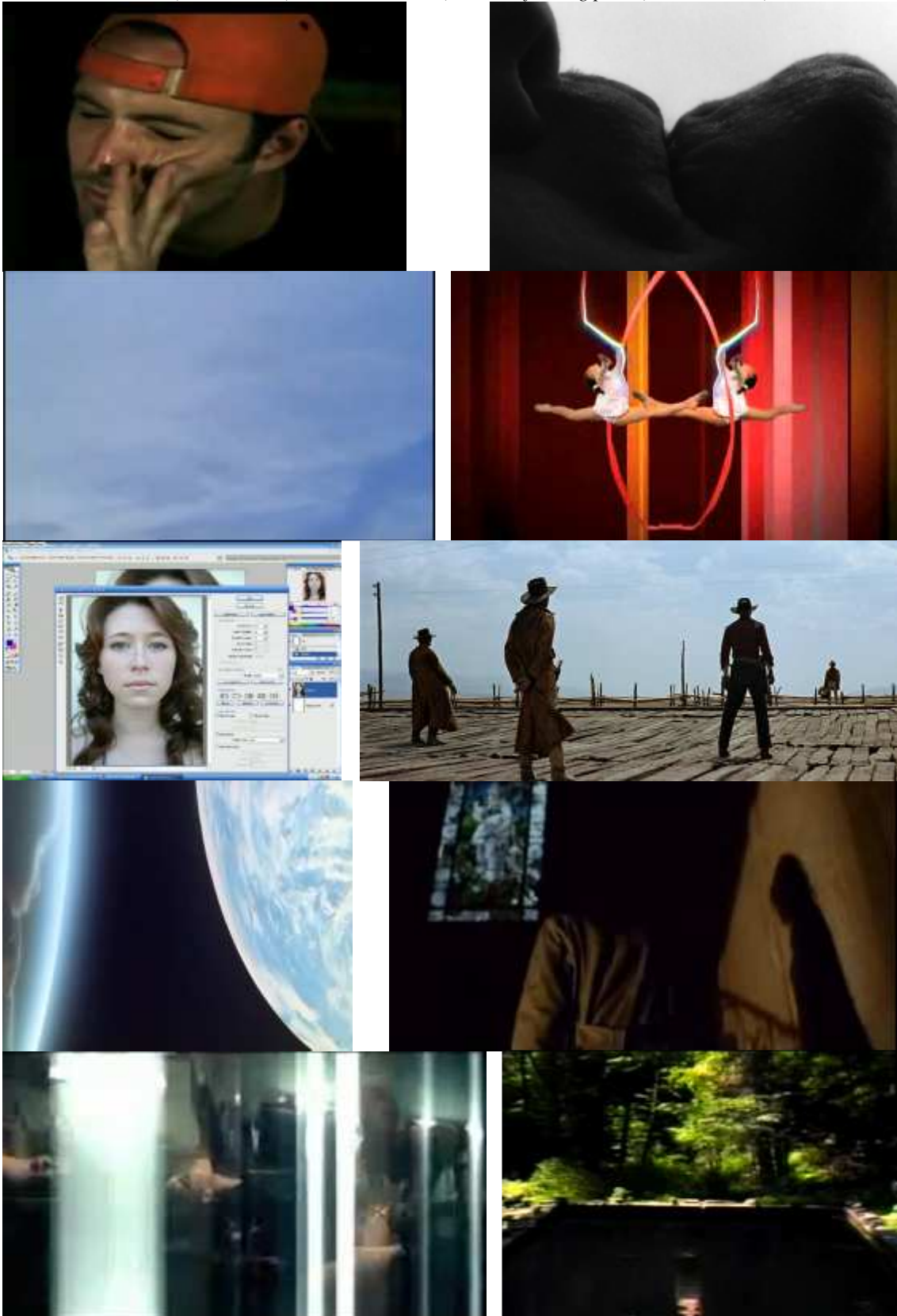
Frames 26 - Ici et ailleurs (GODARD, 1976), *Alfie* (SHYER, 2004), dois quadros de *The fourth dimension* (RIBCZINSKY, 1988) e quatro quadros de *Santa Maria (del Buen Ayre)* (LEUNG, 2001)



Fonte: YouTube, 2011, 2008, 2010, 2009.

No espaço de representação, me disperso na composição daquele corte, como “nada além de um recorte” (DUBOIS, 1993, p. 200). Atento para a imagem como suporte em si mesmo, em sua autonomia como mensagem visual. Delicio-me com a qualidade estética das texturas, com o equilíbrio das cores e com as formas que, combinadas com outros elementos, tornam aquela imagem comunicativa e agradável. Emociono-me, acho monótono, estranho, interesso-me. Percebo determinados cortes esquisitos, chama-me atenção o fundo sem graça, inebriam-me as cores reluzentes, divido a minha atenção nos enquadramentos enquadrados. As composições horizontais descansam meu olhar, e as em círculo produzem harmonia e figsam meu olho. As poucas sombras de um escuro fazem suspense, as luzes me convidam a segui-las e as superfícies refletoras me fazem procurar, no cenário, os objetos refletidos (que estão ausentes!) (Fr. 27).

Frames 27 - Compilation de ralenti (COPTER666, 2009), Persona (Bergman, 1966), Sauve qui peut (La vie) (GODARD, 1978), Program opener (TVB, 2008), The perfect lie (YOUSSEF, 2007), C'era una volta il West (LEONE, 1968), 2001 – A space odyssey (KUBRICK, 1968), La terza Madre (ARGENTO, 2007), Disturbia (MANDLER, 2007) e The reflecting pool (VIOLA, 1977)



Fonte: YouTube 2009, 2011, 2009, 2009, 2009, 2010, 2009, 2011, 2011, 2009.

Por fim, no espaço topológico, que Dubois (1993, p. 212) define como o “espaço referencial do sujeito que olha no momento em que examina uma foto e na relação que mantém com o espaço da mesma”, o fato de sermos seres eretos, verticais, erguidos na perpendicular com relação à horizontalidade do solo define nossa existência e entra em jogo cada vez que olhamos uma imagem, pois “ela coloca em correspondência a ortogonalidade do espaço fotográfico e a ortogonalidade de nossa inscrição topológica” (DUBOIS, 1993, p. 212). Mais uma vez, essa artimanha do corte espacial fotográfico suspende, dispersivamente, em *off*, para lugares desconhecidos, mas que julgo serem assim, ou terem sido assim ou, ainda, passo a questioná-lo em sua representação devido ao meu próprio conhecimento da construção atual de novos índices analógicos (OUDART, 2009).

Frames 28 - C'era una volta... (LEONE, 1968), *2001*, (KUBRICK, 1968) e *Atonement* (WRIGHT, 2007)



Fonte: YouTube, 2010, 2009, 2011

De qualquer modo, o que cabe ressaltar ao final desta breve análise sobre as molduras da pausa AV, é que a suspensão, sobposta ou sobreposta ao intervalo, a diáforose e a figura sonora – ou , ainda, atuando na lateralidade de todas estas – oferta, ainda que por oposição, na constatação de uma velocidade que não podemos acompanhar, o que refere Larossa (2004, p.160):

A experiência, a possibilidade de que algo nos passe ou nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar os outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.

5 INVENTAR A PAUSA AV

Com Vronsky, a figura geométrica não surgiu como uma imagem da hora. Mas existem casos em que o importante não é ver que é meia-noite cronometricamente, mas sentir a meia-noite com todas as associações e sensações que o autor quer suscitar de acordo com seu enredo. Pode ser a meia-noite da ansiosa espera de um compromisso, a meia-noite da morte, a meia-noite de uma fuga fatal (...)
Eisenstein

Encontrar palavras para o que se tem diante dos olhos, como isso pode ser difícil. Mas, quando vêm, elas batem o real com pequenas marteladas até que nele tenham gravado a imagem como numa chapa de cobre.
Benjamin

Reprisando comentário, duas cartografias correram paralelas durante o curso desta pesquisa: uma delas rastreou os portais de compartilhamento audiovisual da web; a outra varreu os dicionários online, da biblioteca da universidade e, acrescento, a literatura dos mais diversos pesquisadores interessados na imagem (sobretudo a fotográfica). Com o resultado obtido na primeira, foram elaborados os capítulos imediatamente anteriores; da segunda cartografia, ocupo-me a partir de agora, deixando claro, no entanto, que é na junção dos dois movimentos e dos saldos advindos deles que descreverei o que segue. Ao longo da invenção da pausa AV, as cartografias agiram, então, em conjunto, por territórios diversos, em diferentes momentos atencionais, mas ambas contribuindo para todo o processo de investigação, desde a criação dos problemas até a invenção de soluções. Falemos, portanto, do segundo movimento cartográfico.

A princípio, pensei ser *pose* a palavra que buscava. No entanto, ao pesquisar a etimologia do termo (como mencionei, inspirada em Derrida) percebi que *pausa* (que inclui derivações da palavra *pousa*) era mais adequado para designar o que eu via.

De acordo com Houaiss⁷⁴ (2001), pode-se questionar se, ao invés de *paŭsae*, como comumente se afirma, *pausare* (atestado tardiamente, mas mais antigo na língua

⁷⁴ Não é meu objetivo realizar uma pesquisa etimológica ou de bases linguísticas. Em função disso, a busca em Houaiss (2001) é suficiente para responder à questão que pauto.

falada), construído sobre o aoristo⁷⁵ do verbo grego *paúō* (acalmar, pacificar, fazer cessar), não seria a real fonte do termo pausa. Segundo a etimologia, o empréstimo teria vindo pela linguagem náutica, resultando em derivações latinas como *pausariūs* (do grego *hortātor* – aquele que exorta, aconselha, anima, estimula; o chefe dos remadores das galeras que marcava o ritmo das remadas num tambor). Depois, essa palavra resultou nas expressões repouso, hospedagem, movimento salteado, parada e morte.

Ora, tendo em vista que conservar e destruir estão na própria origem da fotografia – minha “palavra motor de busca” inicial –, tal desvio comportando dois âmbitos – de uma foto que pára (e parece fazer regredir) e de outra que anima o audiovisual e motiva um ritmo – soa extremamente lógico. Tal constatação direcionou minha observação para o uso de metáforas muito proveitosas na explicação do que percebia no audiovisual com as inserções das inscrições fotográficas, do *ralenti* e dos fragmentos longos. Na sequência, são focalizadas algumas delas.

Pausa é como se chama o crivo, espécie de ralo que se coloca no bico dos regadores para distribuir de maneira mais uniforme a quantidade de água que se quer despejar. Pausa também era o nome do o espaço que separa as vigas de um madeiramento – figura que se assemelha ao símbolo de *pause*, presente em quase todos os aparelhos audiovisuais, e assemelhado ao design formado por duas molduras espaçadas. Na música, a *fermata*, do italiano, define um intervalo de tempo ou parada; já a *selah*, do hebraico, também é uma direção musical indicativa de abaixar a voz. No inglês, *pause*⁷⁶ e suas derivações dão origem a termos diretamente e diferentemente ligados ao processo fotográfico, como bobina (*reel off*, ato de enrolar sem pausa ou esforço); *stops* (a quantidade de contraste entre preto e branco); *stop bath* (banho em ácido que interrompe o processo de revelação do negativo); abertura (ou diafragma, estrutura que limita o diâmetro da entrada de luz em um sistema óptico dando origem às unidades de medida *F-stops*) e exposição (medida relativa de tempo no qual o diafragma permanece aberto). Além disso, considerando o termo pouso, que nomeia o lugar seguro de ancoragem de navios e o ato de deixar a terra sem cultivo por um ano para restaurá-la, é possível pensar também em uma relação equivalente: não há, entre os

⁷⁵ Tempo verbal existente nas línguas indoeuropeias que significa indeterminação. O aoristo - inexistente nas línguas comuns modernas - indica uma ação completa ou acontecimento, sem definir seu tempo de duração. Mais detalhes ver DAMASCENO, Silvia Costa. **Aspecto Verbal no grego antigo**. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/anais/anais%20III%20CNLF33.html>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

⁷⁶ Disponível em: <<http://en.wiktionary.org>> e <<http://www.etymonline.com>>. Acesso em: 20 abr. 2009.

audiovisuais, momentos como esse? As pausas restauram a “terra”, fazem renascer “brotos” e, talvez gerem “enxertos”⁷⁷.

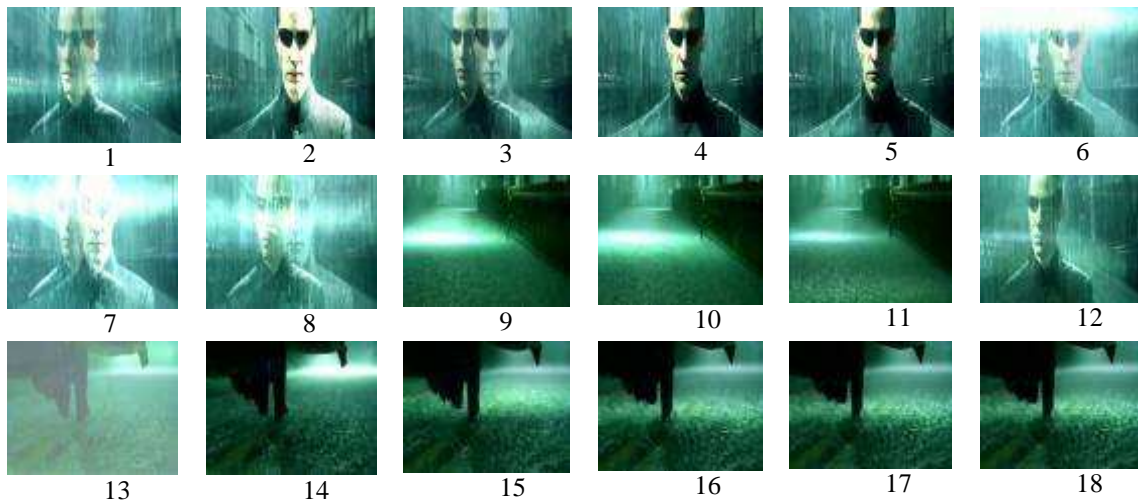
A pesquisa no *Dicionário Analógico da Língua Portuguesa* (1974) forneceu uma coleção de palavras que remetem diretamente ao que é visto nos materiais empíricos: pausa é pose, amarração, galeria, protuberância, desnível, barroco, vertigem, volta, entrevinda, fase, ponto, série. Pausa é suspensão, anacoluto, travessão, parêntese, reticência, aposiopese, intervalo, cesura, salteado, intermitência, mudança, vírgula, ponto e vírgula, ponto final, fixidade, silêncio, permanência, criação de limo, morte, retardamento, rastejo, respiro, travesseiro (suporte), porto (refúgio), meta (chegada).

Já no *Diccionario de Comunicación Audiovisual* (MOTA Y OREJA, 1998), a pausa é um silêncio voluntário, uma indicação no roteiro para se deter a ação em detrimento da música ou dos efeitos sonoros, o tempo necessário para aplausos e risadas e a expansão de um relato quando a duração da história é maior do que a do relato. A pausa pode ser comercial (publicidade), de fixação (aquela que se produz no movimento do olho durante a leitura ou contemplação de um filme ou programa de TV) e de identificação (as vinhetas ou promos da emissora e de seus programas). Além disso, são também chamados de pausas os diversos tipos de descrição realizadas pela via audiovisual: desde aquela produzida pelo movimento de um feixe eletrônico sobre a tela de um tubo de raios catódicos até aquelas analíticas, bibliográficas, científicas (apego à realidade), cronográficas (de época), do ambiente, entopeicas (moral, caráter), literárias (subjativa), prosográficas (físico dos personagens) e topográficas (paisagem). Ora, a estrutura conteudística e de ordenação do discurso audiovisual é, então, sobretudo, formatado em pausas – inclusive se incluirmos seus observadores a *zapearem*⁷⁸ freneticamente de um canal para outro e se o considerarmos como montagem de cortes, ou de linhas, ou de pixels. Mas, ainda que toda pausa seja um tipo de corte, nem toda pausa corta, e há diferentes formas de cortar, dentro ou fora do plano (Fr. 29).

⁷⁷ A enxertia é a união dos tecidos de duas plantas, geralmente da mesma espécie, passando a formar uma planta com duas partes.

⁷⁸ Para mais detalhes, ver Machado (1993).

Frames 29 - *The Matrix* (WACHOWSKI, 1999, 2003)



Fonte: YouTube, 2009.

Como visto no *Frame 29*, entre as figuras 1 e 8, não há corte da cena de um plano a outro, mas, ainda assim, os múltiplos *frames* ficam aparentes pelas imagens sobrepostas (pausas dentro de um plano que, das figuras 1 a 8, seria considerado um só no fluxo da cena). Notemos que entre os *frames* 9 e 11 nem podemos considerar uma troca de plano, pois aqueles mal aparecem a olho nu, resultando, no fluxo, em uma sobreposição que sobra nos planos anterior e posterior. Então, dentro do filme que é, sobretudo, montagem de pausas (cortes de plano, entre quadros), são obtidas as pausas aparentes dos cortes de câmera de um plano a outro (das figuras 12 para 13), e pausas dentro das pausas dentro das pausas – planos de um filme formado por falsos planos únicos de *ralenti* (entre as figuras 1-12 e 13-18), os quais, em *Matrix*, ficam aparentes pela sobreposição borrada da montagem. Isso também se vê em *Pas de deux* (Fr. 30), que fica escondido (sem borrados aparentes nas três primeiras imagens, e já borrado, quando o *ralenti* deixa de ser usado, nas três imagens seguintes) em *Sauve qui peut (la vie)* (Fr. 31):

Frames 30 - *Pas de deux* (MCLAREN, 1967)



Fonte: YouTube, 2009.

Frames 31 – *Sauve qui peut (La vie)* (GODARD, 1978)



Fonte: YouTube, 2009.

Retomando o caminho da “cartografia etimológica”, as palavras *slow* e *ralenti* (segundo “motor de busca”) também foram reveladoras: *slow*⁷⁹ é ligada à formação das palavras *relent* (1386, lento, viscoso, flexível; que derrete, suaviza ou dissolve); *zombie* (1871, de origem africana, originalmente o nome de um deus serpente, que, mais tarde, ganha o significado de “cadáver reanimado” no culto vodu; na Louisiana, transforma-se em palavra crioula para “fantasma”) e, surpreendentemente, é ligada também à formação da palavra ágil (em função dos sentidos em torno dos termos leve, suave, manso, e “facilmente flexível”, de 1400). De acordo com Houaiss (2001), *ralenti* é também expressão utilizada no teatro (interpretação que consiste em movimentar-se lentamente), no esporte (bola colocada e não cortada, junto à rede de voleibol) e na mecânica (designando a marcha mais lenta num motor, aquela que permite seu funcionamento mesmo estando parado).

Este último uso, aliás, consiste em metáfora que ajuda a pensar o funcionamento da pausa AV: num motor, a lenta pode ser considerada sua única velocidade, já que prescinde da aceleração conferida por outros instrumentos. Sujeita a uma configuração específica no carburador ou na injeção, que regula a combustão no motor, a lenta é fundamental para o equilíbrio e para a vida da máquina, pois evita seu apagão no momento de trocas de marcha e desaceleração. Sem a lenta, desgastes ocorreriam no

⁷⁹ Disponível em: <<http://www.etymonline.com>> . Acesso em: 20 set. 2009.

interior do conjunto, reduzindo seu tempo de uso... Ocuparme-ei disso mais tarde nesta tese.

A pausa AV, então, realça, silencia, determina a velocidade. Subordina, pergunta, exclama, explica, muda o tom. É efeito especial, é certo jeito de se usar o som, a imagem, configurar a montagem. Ela possui uma dupla potência: a de estender e prolongar, mas também a de cortar, por vezes destilada e progressivamente, ação que faz atentar para o dúctil, viscoso, pegajoso e duradouro. Consubstancia um tipo de imobilidade dotada de uma força reversa capaz de matar ou dar vida eterna aos mortos.

Para complementar este estudo com alguns relevantes aportes de pesquisadores, cabe mencionar que constato a pausa AV como uma imagem técnica (FLUSSER, 2002), aquela pós-histórica, produzida por aparelhos que concebem conceitos que imaginam cenas que substituem o mundo (abstrações de terceiro grau que podem levar a uma nova imaginação). É imagem híbrida (COUCHOT, 2008), sempre em processo, entre dois estados possíveis, diamórficos, da metáfora à metamorfose; uma hibridação entre pintura, cinema, foto, desenho e televisão; entre imagem e objeto; imagem e sujeito (especialmente a partir do momento em que se encontram todas numerizadas e resultam interativas). É anamórfica, pois perverte os cânones da perspectiva renascentista, promovendo uma multiplicidade dos pontos de vista e, além disso, cronotópica (MACHADO, 2008), resultante das deformações de uma inscrição do tempo na imagem. É também imagem-tempo (DELEUZE, 1990), aquela que traduz uma ruptura com os vínculos sensório-motores, que se preocupa com explorar o tempo, por vezes, coalescente e ofertado ao olhar, em vez de cronologicamente apresentado, como o faz o cinema da imagem-movimento (DELEUZE, 1983). Ela “não implica ausência de movimento (embora comporte, com frequência, sua rarefação), mas implica a reversão da subordinação; já não é o tempo que está subordinado ao movimento, é o movimento que se subordina ao tempo” (DELEUZE, 1990, p. 322-323). É também constructo visível não por uma máquina de instantâneos que somente navalha o tempo, mas por uma máquina de esperar (LISSOVSKY, 2010), que convida o tempo e o acolhe em si, promovendo um refluir para fora da imagem, e daí, sua constituição como tal. A pausa AV é, por fim, uma imagem conectiva da cultura (KILPP, 2010), que resulta de conexões e que promove outras, respondendo à urgência de vinculação do dispositivo contemporâneo, multiplicador de argolas (*links*) que ligam um audiovisual a outro.

Tal constructo, que simultânea e sucessivamente garante ver a continuidade/descontinuidade do (no) audiovisual entre conclusões e inconclusões, do lado quantitativo, como refere Aumont (2004), com seus efeitos de realidade, encanta o espectador por lhe mostrar tanto em tão pouco tempo, a ponto de, por vezes, torná-lo saturado e insensível. No entanto, como misto que é, a pausa AV possui também o lado qualidade – e aí, tendo a apostar, repousa seu aspecto durante – a espera –, o virtual, capaz de atualizar os diferentes materiais empíricos abordados aqui por meio da mesma potência. No entanto, antes de focalizar tal questão mais a fundo, é preciso falar de outra ethicidade AV: o tempo. Como mencionado, não interessa inventá-lo aqui, no escopo desta pesquisa, mas é necessário esclarecer suas articulações para que fique mais precisa a trajetória seguida adiante.

O tempo, como audiovisualidade, é tensão que acompanha, constitui, (re)conforma, quantifica e qualifica a pausa AV. Para explicitar com calma tal raciocínio, retomo três pontos já inscritos, que guardam, em si e entre eles, paradoxos: (1) a pausa AV é uma anamorfose cronotópica, (2) é imagem-tempo (mas não seria, também, imagem-movimento?) e (3) é visualizável por uma máquina de esperar.

Iniciando esta análise pelas anamorfoses cronotópicas, Machado (2008, p. 100) propõe a expressão para abordar um tipo de distorção do modelo renascentista de representação figurativa, que se refere especificamente àquela resultante de uma inscrição do tempo na imagem, ou seja, o que faz do tempo “um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria e comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la, até o limite da transfiguração”. As anamorfoses cronotópicas propriamente ditas só iniciaram sua ocorrência histórica após o surgimento da cronofotografia, desenvolvida por Marey, pesquisador que nunca se preocupou com manter uma perfeita equidistância entre registros sucessivos (como aqueles que perseguiram o cinema). O que justamente buscava era a fusão, a continuidade.

De acordo com Machado (2008, p. 112), um dos poucos retornos da cronofotografia ocorreria, muitos anos mais tarde no “talvez único filme conhecido em toda história do cinema que trabalha o tempo como elemento constitutivo da própria imagem”: *Pas de Deux* (MCLAREN, 1967) (Fr. 30). No entanto, mesmo citando tal experimentação, o autor não considera o cinema como um suporte capaz de produzir anamorfoses cronotópicas, uma vez que “a imagem cinematográfica que se ‘movimenta’ numa tela conserva a mesma integridade e a mesma consistência de uma

imagem fotográfica fixa obtida nas mesmas condições” (MACHADO, 2008, p. 101). O cinema não desintegra suas figuras, ou reconstitui gestos com a conservação dos estágios intermediários ocupados pelos corpos: o máximo que faz com seus recursos é intervir sobre a sucessão das imagens, mas sem afetar a própria imagem.

Seguindo esse raciocínio, o autor conclui que em toda imagem fotográfica há inscrição no tempo – pois o intervalo de exposição do filme à luz sempre registra uma evolução do objeto no tempo. A imagem eletrônica também é, necessariamente, uma anamorfose cronotópica, visto que é constituída de linhas que representam, cada uma delas, um diferente intervalo de tempo. Enquanto isso, no cinema não ocorre, propriamente, tempo: algo se interpõe entre um fotograma e outro, mas falta aquilo que se inscreve na superposição do quadro.

Para Machado (2008), se a percepção das anamorfoses cronotópicas não ocorre em nossa prática diária, é porque quase sempre buscamos, com a fotografia, o intervalo exato que congela o motivo fotografado – a “a foto me detém”, como mencionara Dubois (1993). Já na imagem eletrônica, a velocidade das linhas de varredura ultrapassa nossa capacidade de perceber. Mas se, ao fotografarmos, colocarmos o obturador a trabalhar para anotar o movimento, acabamos indo em direção contrária à vocação da fotografia para o registro documental. Se diminuirmos a velocidade de sucessão das linhas do vídeo até um patamar que as torne perceptíveis ao olho humano, visualizamos anamorfoses cronotópicas – como fez Zbigniew Rybczinski, em seu *Fourth Dimension* (1988). No entanto, as poucas experiências do cinema que trazem hoje anamorfoses cronotópicas só se fazem possíveis graças a um casamento de sofisticadas tecnologias da eletrônica com as da informática. Para Machado (2008), na fotografia ou no vídeo é possível realizar *raccords*⁸⁰ do tempo, enquanto o cinema só desenvolve elipses. No entanto, se a elipse pode ser considerada uma pausa que fabrica a condensação do tempo, suprimindo elementos da narrativa, ao mesmo tempo em que transmite dados suficientes para fazer supor que tais elementos existem, é questionável se o *raccord* também não obedeceria às estratégias da elipse: com a necessidade de assegurar a continuidade da narrativa por ligações credíveis de um plano a outro, o *raccord* suprime

⁸⁰ Tipo de montagem aperfeiçoada pelo cinema hollywoodiano na qual as mudanças de planos são apagadas, de maneira a manter o observador concentrado na continuidade da narrativa. Já o *falso-raccord*, utilizado por cineastas de vanguarda como Godard e Rossellini, foi empregado com fins estéticos, às avessas: a ideia era promover uma mudança de planos que escapava à lógica da transparência, atuando na articulação fílmica.

e, de quebra, fornece elementos para firmar sua ilusão. Dessa maneira, também fabrica condensação do tempo e, de certa forma, também o pausa.

Além disso, para Bellour (1997), o tremido, na fotografia, é comparável com o desfocado – e aí podemos aproximar as anamorfoses cronotópicas do cinema, pois ambas as táticas utilizadas na foto materializam o traço de um movimento. Se o cinema não faz tecnicamente o primeiro – impossível discordar de Machado (2008) quanto a isso – ele realiza o segundo. Por isso, ousa ir de encontro às afirmações do autor sobre onde poderiam ou não ser encontradas as anamorfoses e do que/como elas realmente se atualizam. Por exemplo, com os *frames* a seguir (Fr. 32):

Frames 32 – The Matrix (WACHOWSKI, 1999, 2003) e *La chute de La Maison Usher* (EPSTEIN, 1928)



Fonte: YouTube, 2009.

Observando suas superfícies, posso tecer uma dúvida quanto à afirmação de Machado: tratam-se ou não, ambas as imagens, de figuras elásticas, sólidas ou etéreas, que deixam aparentes seus rastros? Foram recortadas de lugares diversos: respectivamente, do atual cinema digitalizado hollywoodiano e do cinema em 35mm da vanguarda europeia dos anos de 1920. Assim afirma Dubois (2004, p. 189) sobre o cinema dessa década (cujos comentários, pergunto, não poderiam ser proferidos para descrever a pausa AV hoje?). O cinema daquela época era

(...) liberto, aéreo, atravessado por forças. Não é mais o olho individual do Mestre, colado ao chão e à câmera, que pensa, instala e controla fisicamente seu quadro. É um olho-máquina, autônomo, solto, que se separa do corpo e o despoja de todo o controle espacial; um olho que vai mais rápido que o pensamento e faz do corpo do espectador um lugar perdido, enredado no sofrimento e no prazer: sofrimento de não poder seguir, de não poder ver tudo, de ser despojado, e prazer de aceder a um universo quase supra-humano, feito de velocidades e de movimentos inéditos, onde tudo parece ainda virgem.

Chego à discussão sobre o segundo ponto, o das imagens-tempo e das imagens-movimento. Como já comentado, Bergson (1964) traça, no capítulo IV de *A Evolução criadora*, um paralelo entre o cinema e a ilusão mecanicista que leva a transformar tempo em espaço. No entanto, Deleuze defende, em *A imagem-movimento* (1983) e em *A imagem-tempo* (1990), que Bergson teria inventado cedo demais os problemas para uma linguagem que ele somente viu nascer. Para aquele, a experiência cinematográfica invocou, desde o início, em razão mesmo do automatismo da imagem (em sentido técnico, estético e de conteúdo), um universo preenchido por mundos perceptivos, afetivos e ativos. Por isso, é a partir do cinema que Deleuze vai buscar clarificar três imagens do pensamento que julga terem sido antecipadas por Bergson: ora, se estamos todos imersos num universo de imagens no qual cada uma age e reage sobre as outras, é passível a admissão de que estas imagens constituam um “plano de imanência” (DELEUZE, 1983) onde a imagem existe em si – é matéria, e não mais algo escondido em um suporte, mas identificado com o movimento (é imagem-movimento).

Assim, Deleuze formula três grandes teses: a primeira, inspirada por *Matéria e Memória* (2006), vai afirmar que, como movimento, uma duração concreta é uma imagem média como dado imediato. As outras duas, advindas de *A Evolução Criadora* (1964), vão alegar que o movimento se recompõe segundo cortes imanentes ou instantes quaisquer (o tempo, então, é variável indepedente) e que o instante é um corte imóvel do movimento e este, um corte móvel da duração.

Tais teses levam Deleuze (1990) à formulação de que não somente há imagens instantâneas como cortes imóveis do movimento, mas também há imagens-movimento como cortes móveis da duração e imagens-tempo, para além do movimento mesmo, como duração, mudança, relação etc. Essa imagem moderna do pensamento é alcançada, pelo filósofo, por intermédio, justamente, das observações do cinematógrafo, nas irrupções de movimentos puros e na percepção direta do tempo. Sendo assim, para Deleuze (1990), o cinema foi capaz, como mecanismo, de restituir seu fora ao movimento orgânico ilusório, apresentando o tempo em estado puro. Dessa forma, instalou-se na duração pelo intervalo, tal qual Bergson (1964) afirma importar, e nos auxiliou a perceber que estamos no tempo, e não que o tempo está em nós (reconhecimento da duração). É por isso que Tarkowski (1998, p. 72-73) postula: “o que leva normalmente as pessoas ao cinema é o tempo: o tempo perdido, consumido ou

ainda não encontrado”. Como diz esse cineasta, “eu vejo a crônica, o registro de fatos no tempo, como a essência do cinema: para mim, não se trata de uma maneira de filmar, mas uma maneira de reconstruir, de recriar a vida”.

Em *A imagem-movimento*, a noção de intervalo é abordada sob dois critérios que afetam a percepção: alcançar um olho via montagem que se encontra nas coisas (como pensava Vertov) ou alcançar um olho do espírito que apreende o todo (como dizem as teses de Epstein). Entretanto, apropriando-se de Vertov, Deleuze (1983, p. 108) afirma que o intervalo, mais do que o distanciamento entre duas imagens consecutivas, é a correlação de duas imagens afastadas e “incomensuráveis do ponto de vista de nossa percepção humana”. Começa aí um novo regime de signos, que substitui as percepções sensório-motoras comentadas por Bergson (1964) por percepções de intervalo, que supõem situações óticas e sonoras puras – aquelas que tornam sensíveis o tempo e o pensamento (pela visibilidade e sonoridade) para além do movimento (DELEUZE, 1990). Trata-se, por conseguinte, de uma imagem-tempo, dotada de um interstício (que Deleuze percebe em Godard), a qual faz com que cada imagem seja arrancada do vazio e volte a cair nele – menos uma associação, e mais uma diferenciação entre as imagens. Como completa Deleuze (1990, p. 322-323),

(...) este novo regime consiste nisso: as imagens, as sequências já não se encadeiam por cortes racionais, que encerram a primeira ou começam a segunda, mas encadeiam-se sobre cortes irracionais, que já não pertencem a nenhuma das duas e valem por si mesmas (interstícios). Os cortes irracionais têm, portanto, valor disjuntivo, mais conjuntivo.

De acordo com Deleuze (1990), existe, portanto, uma modernidade cinematográfica que se opõe ao cinema clássico, aquele que Bergson (1964) conheceu rapidamente e que tinha base na ligação significativa entre as imagens, concebidas como elementos de um encadeamento natural com outras imagens dentro de uma lógica de montagem equivalente àquela das percepções e das ações. Daí emerge a proposição de duas eras, testemunhadas pela obra de dois grandes cineastas (entre as tantas outras que o filósofo utiliza para possibilitar suas teses), Rossellini (de um cinema do imprevisto, descontínuo e ambíguo) e Welles (inventor da profundidade de campo que se opôs à tradição da montagem narrativa). A imagem-tempo rompe a lógica do tempo simplesmente espacializado pela aparição de imagens que não mais se transformam em

ações e que se conectam umas às outras por sua virtualidade. Recorrendo à obra do cineasta japonês Ozu, enuncia o filósofo:

A natureza-morta é o tempo, pois tudo o que muda está no tempo, mas o próprio tempo não muda, não poderia mudar senão num outro tempo, ao infinito. No momento em que a imagem cinematográfica confronta-se mais estreitamente com a fotografia, também se distingue dela radicalmente. As naturezas-mortas de Ozu duram, têm uma duração, os dez segundos de um vaso: esta duração é precisamente a representação daquilo que permanece, através da sucessão dos estados mutantes (DELEUZE, 1990, p. 28).

Interessa mencionar, no entanto, os complexos paradoxos postos nesta passagem: (1) Deleuze desloca a instantaneidade para um campo de permanência, mas um campo que não dura – tendo em vista que o durante, ali, repousa sobre o tempo cronológico da cena – os dez segundos do vaso; (2) embora Deleuze, aparentemente, esteja referindo a passagem de uma imagem a outra, de um cinema clássico (imagem-movimento) para um moderno (imagem-tempo), para Rancière (2001, p. 10) esses dois tipos de imagem

(...) não são, de forma alguma, dois tipos de imagens opostas, correspondentes a duas eras do cinema, mas dois pontos de vista sobre a imagem. (...) *A imagem-movimento* analisa as formas da arte cinematográfica como acontecimentos da matéria-imagem. (...) *A imagem-tempo* analisa as formas enquanto formas do pensamento-imagem. (...) Entre a imagem-afeção, forma da imagem movimento, e o “opsigno”, forma originária da imagem-tempo, não passamos de uma família de imagens a uma outra, mas sobretudo de um lado a outro das mesmas imagens, da imagem como matéria à imagem como forma.

Além disso, se tal “corte entre duas eras”, como afirma Deleuze (1990), fosse tão aparente, não seria necessário usar os mesmos exemplos para dar conta de aparições diferentes dos fenômenos. A oposição entre a imagem-movimento e a imagem-tempo é, assim, uma ruptura fictícia, uma relação que “parece bem mais com uma espiral infinita”, como refere Rancière (2001); isso leva a compreender a pausa AV tanto como imagem-tempo quanto imagem-movimento, sobretudo em seus agenciamentos com o observador, tendo em vista os já mencionados intervalos – intersticiais ou não. Como já referido, Deleuze (1990), por vezes, aproxima o aspecto durante, entre cinema e fotografia, atentando mais para a duração do filme como equivalente ao tempo da ação e dos objetos em cena, e menos para a duração da cena do filme *no* espectador – que espera, assim como aquele que *expectou* aspectos durante para muito além das cinco

horas de *Sleep* (WARHOL, 1963), por exemplo. É por isso que Bellour (1997, p. 128) me auxilia a afirmar: “há um estado do tempo que Gilles Deleuze não leva em conta em sua taxonomia ativa das imagens: a interrupção do movimento. Isto é, o instante quase sempre único, fugidio, mas talvez determinante, no qual o cinema dá a impressão de lutar contra o seu princípio”.

No entanto, ao mesmo tempo em que concordo com os comentários de Rancière e Bellour à Deleuze, não posso discordar da tese do filósofo a respeito dos intervalos. Vale lembrar que as variações, às quais Bergson dá ao nome de afecções, situam-se no intervalo. Ora, a estrutura sensório-motora (percepção-afecção-ação) é movimento percebido e devolvido; no entanto, existe uma zona de indeterminação na medida em que o vivo hesita na pluralidade de ações possíveis – e aí se inserem diversos modos de temporalidade, no intervalo da hesitação, momento no qual o reconhecimento atento *pode* retornar aos diferentes planos do objeto. Como aponta Deleuze (2008, p. 49-50),

O reconhecimento atento, enquanto produto da coalescência da lembrança com a percepção, é o ponto do qual parte a mudança qualitativa interior, isto é, a sensação. No interior do corpo humano, as sensações percorrem um trajeto que vai dos nervos aferentes ao cérebro, assim como do cérebro à musculatura, onde finalmente ganham a forma de reações físicas. Para Bergson, no entanto, mais do que receber e devolver as sensações (mudanças qualitativas internas), a função do cérebro é a de escolher um dentre os inúmeros caminhos pelos quais as sensações podem retornar, escolha da qual depende a reação do corpo e, por conseguinte, a sobrevivência do homem.

Para Bergson (1964, 2006), como já mencionado, as percepções encontram-se menos em nós do que no mundo que nos rodeia, ou melhor, as percepções, como divisões e imobilizações ilusórias dessa mudança qualitativa contínua e indivisível surgem no mundo e se movem em nossa direção. É por isso que, no exterior, a percepção já se apresenta como um movimento e também como o móvel que realiza tal movimento. Contudo, ao encontrar-nos, a percepção atrai, como quantidade homogênea (movimento e móvel), uma ou mais lembranças de um dos planos da memória com a(s) qual(is) formará a sensação, uma experiência da vibração do devir. Por meio desta, ainda que também seja ilusória – já que é sucessão descontínua de qualidades heterogêneas – é que se torna mais fácil intuir a mudança qualitativa, que não advém por meio da percepção.

Com esse fundamento, na medida em que a imagem percepção não é devolvida e sim interrompida, criam-se condições de possibilidade de contato com imagens virtuais de natureza diferente das outras imagens também atualizadas. O tempo é ralentado, ultrapassando as afecções e ensejando outra forma de relação com o mundo, agora através de afetos – assim como o *Cine-olho* faz, o olho na matéria, que não se prolonga em ação à maneira do cinema hollywoodiano, mas que opera no intervalo distendendo-se desde o ponto onde a percepção se inicia, até onde começa a reação. À maneira bergsoniana, ele rompe a afecção, própria de uma primeira subjetividade, e pode produzir um mundo de natureza diferente daquele visto pelo olho natural, em que o tempo se torna a condição de possibilidade de novas imagens.

As pausas AV podem, por conseguinte, durar, pois, como diz Bergson (2006), nenhuma imagem substitui a intuição da duração, mas muitas imagens diversas, cedidas a coisas diferentes, na convergência de sua ação, podem dirigir a consciência para outro ponto no qual há certa intuição a ser apreendida. Como adianta Lissovsky (2010, p. 112) – e já partindo para a discussão do terceiro ponto de interesse em relação ao tempo, nesta tese:

Talvez a máquina de expectar não tenha propriamente uma história interna e ela apenas “aconteça” no interior de uma outra história (da fotografia? da arte? da modernidade?), mas parece-me claro que ela possa nos dizer de uma certa imagem, de uma certa obra, “isto nasceu de mim”, “isto surgiu aqui”; e de outra, que não lhe reconhece a gênese, não lhe identifica a marca. Portanto, a estrutura define um limite, delimita um campo. Mas o campo de um jogo que se trava no tempo, mais do que no espaço (o contrário de um quebra-cabeça).

A experiência do tempo, em suas atualizações imagéticas, comporta um paradoxo: uma aceleração crescente no passar e um encurtamento das distâncias. Como refere Lissovsky (2010), o ícone supremo deste tempo acelerado é o instante instantâneo, herdado de Descartes e Newton, que fia toda uma sincronicidade que Bergson combate. Tal aceleração rumo ao instantâneo também fez com que o presente moderno passasse a ser percebido como que possuidor de uma inclinação para o futuro: “O surgimento da ficção científica, como gênero literário popular, demonstra quão difundida tornara-se esta sensação” na qual “presente e futuro pretendem convergir para uma mesma atualidade”, refere Lissovsky (2003, p. 3). Mas, como ele mesmo diz,

As condições técnicas da emergência da fotografia moderna já existem desde o último quartel do século XIX, isto é, desde quando o tempo de uma exposição fotográfica - o tempo da pose - tornou-se uma duração inapreensível para os sentidos humanos. Mas é somente a partir das décadas de 1920 e 1930 do século passado, quando uma nova geração de fotógrafos viu o instantâneo como naturalmente intrínseco ao seu meio, que o ato fotográfico transformou-se em um modo peculiar de instalação no ambiente técnico. Daí em diante, a espera, mais que a interrupção, tornou-se o cinzel dos fotógrafos modernos.

Nas palavras do próprio Bergson (2006, p. 9), eis o que ocorre durante a espera: “Passo em revista minhas diversas afecções – parece-me que cada uma delas contém, à sua maneira, um convite a agir, ao mesmo tempo com autorização de esperar ou mesmo nada a fazer.” Tal “espera pura”, Deleuze (1973 apud PELBART, 1998, p. 22) descreveu como “desdobramento em dois fluxos simultâneos, um que representa o que se espera, e que tarda por essência, sempre atrasado e sempre repostado, e o outro que representa algo de que se espera, o único a poder precipitar a vinda do esperado”. Para abordar o que entendo, então, por uma espera que a pausa AV atualiza, é preciso discutir, antes, o conceito de instante – particularmente, a partir da fotografia, imagem técnica que fia o corte no tempo e ajuda a instaurar a sincronicidade no cinema – para, depois, pensar a espera, a partir desse mesmo instante, mas sob o ponto de vista do observador.

Antes do instantâneo, fotografar ou ser fotografado era um ato que requeria tempo: longas e desconfortáveis poses dos modelos e cuidado com a estabilidade durante as extensas exposições necessárias para imprimir a luz nas chapas. Depois que tudo passou a “piscar”, como refere Lissovsky (2010), para onde teria ido parar o tempo que habitava a fotografia durante seu ato? Com o instantâneo, o mundo se torna o presente fotografável e teóricos como Roland Barthes (1984, p. 132) chegaram a formular que tal intervalo curto na formação das imagens ajudaria a preparar “nossa espécie para esta impotência: em breve já não poder conceber, afetiva ou simbolicamente, a duração”.

Mas a origem da fotografia moderna, de acordo com Patrice Petro (1995 apud Lissovsky, 2010, p. 25-26) ocorreu depois do choque do novo – momento da invenção da câmera e do mundo visto por ela – e dentro de uma zona intermediária entre o tédio e a história – quando o novo pára de chocar, quando tanto o lazer quanto o trabalho tornam-se rotinizados, e quando “o próprio tédio assume a qualidade de um alívio para a ansiedade” e a “chateação é entendida na sua relação com o ócio, e também com a

espera, com a expectativa ou orientação futura da subjetividade devido à ansiedade ou alienação”. É neste período que, para Lissovsky (2010), a fotografia foi empurrada de um domínio espacial – o império do visível que reinava desde a sua descoberta e primeiras experiências – para uma esfera temporal: o cotidiano, o tédio, momento no qual este instante paradoxal encontra eco nas reflexões de Dubois (1993, p. 166):

(...) a noção de instante (único, pontual, etc.), tantas vezes dada como consubstancial à própria ideia que se tem do ato fotográfico, é de fato uma noção menos evidente e menos simples do que parece, em particular porque não exclui uma certa relação com a duração, nem a existência de uma grande mobilidade interior.

Partindo-se da ideia de que a fotografia é somente uma espécie de morte, de corte do tempo, estamos pensando contrariamente à intuição bergsoniana. Por isso, no espírito daquela época, de “expulsão da duração”, a fotografia buscou, de acordo com Lissovsky (2010), formas de conciliação do instantâneo com a temporalidade do ato ora perdida. O autor aponta cinco dessas formas (das quais interessam, para pensar a pausa AV, as duas últimas): a tradição, a manifestação, o arquivo, o percurso e a inscrição do movimento. As três primeiras – tradição, manifestação e arquivo – resultam nas vinculações da fotografia com o movimento pictorialista, com as denominadas “fotos espirituais” de figuras falecidas ou extraterrenas, e com a função de catálogo e documentação de cidades, povos e épocas. Já as outras duas formas de temporalidade, o percurso e a inscrição de movimento, dizem respeito ao fascínio gerado pelas fotografias panorâmicas, pela estereoscopia e pelas cronofotografias. Sobre a temporalidade de percurso, vale citar Frade (1992 apud LISSOVSKY, p. 51), que aborda a experiência de perder-se no labirinto da imagem:

(...) numa multidão de pequenos trajetos, de sequências imprevisíveis
(...) o sujeito experimenta no ato de seu olhar a certeza incerta de uma perda que jamais poderá descrever inteiramente e um desejo perverso de perder-se mais ainda, desejo que jamais poderá cumprir à saciedade.

O tempo, como sustenta Lissovsky (2010), teria ido refugiar-se num fora-da-imagem, constituindo-se este o momento de origem da fotografia moderna. Tal intervalo, que a constitui, é entendido pelo autor como uma espera – lugar de difícil descrição, pois “desta espera determinada... a ciência não pode dar conta: mesmo

quando ela se relaciona ao tempo que se desenrola ou se desenrolará, ela o trata como se ele já tivesse passado” (BERGSON, 1979, p. 102).

Tal intervalo é o da expectativa. É na forma do expectar que a duração veio finalmente a integrar-se ao instantâneo. Reúnem-se na expectativa tanto um simples por-se à espera, como um dar-se a ver no aspecto. (...) Se, na posição do espectador, pose e espera confluem em intenção e sentido, elas são, para o expectante, exatamente o que instala a diferença. É a partir dessas diferenças na expectativa, como devir do instante na duração, que a imagem ganha forma (LISSOVSKY, 2010, p. 59).

O instante, até então, o vilão que mata a duração, deixa de ser mera interrupção artificial para ser produtor de uma duração na qual o tempo comparece por meio do seu modo de refluir: o aspecto – a mudança de estado ou qualidade quando se trata de compreender o movimento real, segundo Bergson (1964). Por isso, o instante deve ser pensado como “imobilidade virtual”, ou “duração modalizada em aspecto” (LISSOVSKY, 2010, p. 93).

Mas se Lissovsky (2010, p. 63) busca entender, inspirado em Schaeffer (1996), “a emergência de um visível que não é ainda figura, não é ainda ação” – e se isso só se pode procurar aquém da fotografia e no ato que a conforma – busco, ao contrário, não “as expectativas que *precedem* a descida da lâmina”, que instaura um tempo de espera, mas sim a expectativa do próprio aspecto, a espera de uma mudança iminente que pode ou não acontecer. Sendo assim, acredito também estar pensando o “imóvel a partir do movimento”, advindo de uma experiência fotográfica moderna que se torna, ela própria “um modo peculiar de ‘instalar a duração’” (LISSOVSKY, 2010, p. 70). Para este autor:

A fotografia moderna – que Bergson mal chegou a conhecer – não é a suprema realização de uma filosofia e uma ciência instantâneas. Pelo contrário, as imagens que passa a produzir não são “ideias” – “momentos colhidos ao longo da duração”, cujo “fio que as ligava no tempo foi cortado”. São (...) “aspectos tomados na mudança” (...) O aspecto não é um “instante qualquer”. É a dimensão temporal própria da imagem instantânea que tem sua gênese na expectativa (LISSOVSKY, 2010, p. 71).

Tal expectativa – uma contração da duração – possui intensidades, ritmos, posições e tendências, virtualidades advindas das qualidades, formas, essências e intenções dos aspectos temporais que a expectativa atualiza. Tais aspectos conformam a fotografia, no começo do século XX, mais para uma “arte do devir” do que para a “arte

do instante”, como ainda é popularmente conhecida e discutida. Como evoca Bellour (1997, p. 13), a respeito do fotográfico posto no cinema, “a sentença que pronuncia a morte é também o que vem suspendê-la, virá-la pelo avesso e devolvê-la à vida, ao tempo de uma vida indeterminada”. Mas não só a uma vida indeterminada, como a experiência de uma mistura inextricável de tempos, conforme sintetiza muito bem Lissovsky⁸¹:

- na sua indicialidade, nas sombras de todo o existente no mundo que ela acolhe, a fotografia *foi*;
 - na sua iconicidade, ela remete a um inumerável repertório de imagens e a forças de figuração e configuração que, por meio da memória do fotógrafo e dos espectadores, vêm impregnar a imagem (...) a fotografia *fora*.
 - na sua pragmática, na dimensão de seu ato, nos vestígios da espera, a fotografia *seria*, e ainda *poderia ter sido*;
 - mas no momento de sua recepção, quando ela se apresenta diante de mim: no álbum, na tela, no porta-retratos, nas paredes do Museu, sua presença ainda *é*.
- Toda fotografia que vejo agora, escapou deste torvelinho de tempos. Toda fotografia é condensação de múltiplas temporalidades e sobrevivente de um naufrágio. Como toda sobrevivente, cada fotografia guarda em si a difícil pergunta sobre o propósito de sua sobrevida, a pergunta sobre o que nela, a despeito de tudo o que passou, ainda *será*.

Para continuar abordando a invenção da pausa AV, agora concentrada em sua porção virtual, falo de um pequeno desvio novamente sobre o empírico – já que devemos partir dos atuais para fazer emergir o virtual. Um dos objetos empíricos analisados, *Pause* (SJOGREN, 2007) é, como exemplo desse tempo multidimensional que refere Lissovsky, totalmente intrigante em relação à sobreposição de temporalidades. O vídeo, musicado com a melodia de um piano que goteja lentamente as notas, faz um diálogo constante e questionador entre as potências do vídeo, da fotografia e do estado de suspensão que acredito promover – agora não mais só como moldura, mas como uma das fases do funcionamento da atenção (KASTRUP, 2004) ou do reconhecimento, como caracteriza Bergson (2006).

Cada quadro de *Pause* parece conter todos os *stills* da cena audiovisual: não há fotografia no vídeo, e sim imagem congelada enunciada como uma espécie de *Polaroid* da vida cotidiana. Parece até que Sjogren está a ilustrar uma afirmação de Flusser (2002): as imagens não são janelas, e sim biombos. Imensas margens de papelão que enquadram uma porção insignificante de espaço (o enquadramento pouco usual e até

⁸¹ LISSOVSKY, Maurício. *Os fotógrafos do futuro e o futuro da fotografia*. Originais cedidos pelo autor, 2011. No prelo.

desinteressado pode confirmar tal insignificância) e que obstruem a visão do inteiro (Fr. 33).

Frames 33 - Pause (SJOGREN, 2007)



Fonte: Vimeo, 2008.

O que acontece nas fronteiras do quadro de *Pause* passa por ele e nele, o que o faz, então, *manter* o que *passou*. Porém, ele parece não ser atento a tudo, nem tampouco transparente: coisas ocorrem *por trás dele*, passam sem deixar marcas. Uma garota *está passando*, passa, mas ainda continua ali; contrariamente, o ônibus que percorre o mesmo trajeto alguns segundos depois não é “visto” pelo quadro (Fr. 34).

Frames 34 - Pause (SJOGREN, 2007)



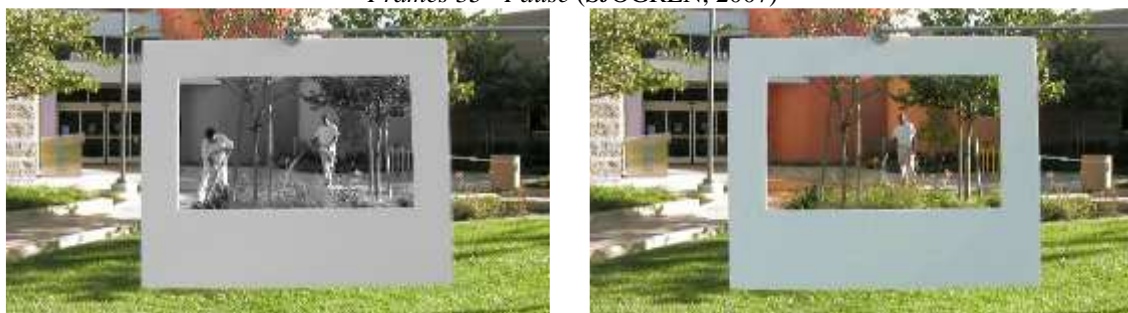
Fonte: Vimeo, 2008.

Para um dos comentaristas na página do vídeo no portal Vimeo, *Pause* “fez-me ter vontade de parar durante o dia de hoje e olhar as coisas de perto”. No entanto, problematizo esta impressão: não estaria Sjogren (2007) apontando justamente a banalidade do nosso desejo de fazer com que as coisas parem para só daí olhá-las? Como bem diz o autor, em resposta a outro comentário que reclama pela “má qualidade” das fotografias postas na tela: “se eu quisesse fazer fotos convincentes, porque teria escolhido o meio vídeo? Meu projeto repousa sobre um foco totalmente diferente”.

Independentemente das intenções do autor e das interpretações dos comentaristas, o que *Pause* não deixa de questionar são as diferentes temporalidades que percebemos e ali nos afetam. A imagem em “movimento” para depois de reenquadrada (pela *Polaroid*), mas, ao mesmo tempo, não para ao estar enquadrada (no vídeo): “isso foi” ao passo que “isso continua”. O *status* de documento e, por extensão, de fotografia, é ganho quando a imagem se torna monocromática⁸², mas não é o instante pregnante que está em jogo na *Polaroid*: é aquele qualquer, banal, cotidiano, desinteressado.

Que não se trata de um vídeo feito de fotografias também fica visível com o *rato*⁸³ (proposital?!) deixado entre os *frames* finais de uma cena (Fr. 35). Por isso, parece que, Sjogren (2007) afirma: não interessa se se trata de foto ou vídeo, de fixar ou não um momento. Pausar, sim, interessa. Parar sem, necessariamente, parar – porque, nos termos de Bergson (1964), jamais será possível parar o fluxo, a duração, sem alterar sua natureza, isto é, sem espacializá-la.

Frames 35 - *Pause* (SJOGREN, 2007)



Fonte: Vimeo, 2008.

Ao ver *Pause* pela primeira vez, creio que senti minha atenção suspensa diversas vezes. Passavam por mim diversas impressões: “ok, já entendi, uma cena qualquer enquadrada... será só isso?”; “será que ele projetou duas cenas ali ou o quadro é

⁸² Até 1935, quando a Kodak lança o *Kodachrome* e populariza a foto colorida, o mundo da fotografia era preto e branco. Algumas de nossas imagens mais icônicas – sobretudo aquelas consideradas mais documentais – são monocromáticas, o que acaba por proporcionar certa aura de atemporalidade. Alguns fotógrafos e críticos, por sua vez, afirmam que o preto e branco é um instrumento mais realista para se representar o mundo: ao passo que a cor dos filmes varia de fabricante para fabricante (o verde Fuji não é o mesmo verde Kodak, diria Arlindo Machado), o preto e o branco são tons fieis, sobretudo no registro dos diferentes espectros e reflexos luminosos dos referentes. Atualmente, a escolha do PB ou da cor não precisa mais passar mais pela escolha do filme. Assim, é cada vez mais rara a opção do fotografar em PB: opta-se por arquivar a imagem colorida para depois, se esteticamente mais apropriado, descartar a cor.

⁸³ Gíria utilizada entre os editores audiovisuais para referir sobras indesejadas de imagens na montagem, geralmente imperceptíveis ao olhar pouco treinado.

vazado?"; "que sono"; "que lugares sem graça"; "opa, a música parou, algo vai acontecer"; "como assim, a menina passou e ficou e o ônibus não? Essa cena foi gravada duas vezes?"; "engraçado, a cena é sem graça, mas meu olho é fisgado pelo quadro congelado"; "bonita esta montagem, sensível"; "o que será que ela quer dizer?"; "veja só as brincadeiras possíveis que podemos fazer com as imagens"; "será que as estou olhando?"; "será que me lembro do mundo que acabei de olhar agora há pouco?"; "afinal, o que é olhar? Ou o olhar... Onde ele está? Como ele se configura?"

Minha atenção desliza, ora dispersa pelo quadro e seu espaço referencial, enquadrado, ora pela composição da imagem. No começo, fico impaciente, quero saber afinal do que se trata, se esse será mais um dos tantos vídeos a que assisti ou se fará a diferença. Quero saber, afinal, se devo selecioná-lo ou não para meu *corpus*, multifocada que estou entre aquilo a que assisto e a tarefa que preciso desempenhar. Quando a música muda, minha dispersão se volta somente para vídeo, no qual o que se passa, passa a me distrair: vago, ora pelo quadro, ora fora dele, ora em meus pensamentos, ora atenta a meu corpo. Sei que estou concentrada no vídeo, mas não sei no quê, ou para o que, atentar: meu foco passeia, abre-se para poder tentar sentir (aprender) o que, como, e porque acontece o que se passa ali.

É perceptível então uma oscilação constante, pois, como diz Kastrup (2004), o funcionamento da atenção opera por sacudidelas que buscam repetidamente recolocar no foco uma atenção cuja tendência é escapar – assim como minha inteligência insiste em sempre espacializar tudo o que é duração. No entanto, quando redirecionada para o interior, a atenção não acessa representações, mas atravessa um vazio, um intervalo temporal que se revela como espera. Tal intervalo temporal, na pausa AV, é aquele pelo qual me movimento entre o tempo que espacializo e o tempo que intuo. No caso do audiovisual, entre um tempo, anamórfico ou não, vetorizado pela enunciação, pela diegese e pela percepção que é constantemente visitado ou visitante de um momento que bem descreve Bergson (1964, p. 48):

Se eu quiser preparar um copo de água com açúcar não tenho outro remédio senão esperar que o açúcar se dissolva. Este fato insignificante tem muito para nos ensinar. Porque o tempo que é necessário esperar já não é o tempo matemático que se aplicaria na mesma ao longo da história inteira do mundo material, caso ela se achasse exposta duma vez só no espaço. É um tempo que coincide com a minha impaciência, isto é, com uma certa porção da minha própria duração, a qual não pode ser esticada nem encolhida a nosso

bel-prazer. Não se trata já do pensado, mas do vivido. Não é uma relação, é o absoluto.

Segundo Deleuze (1990), a realidade expressa pelas imagens cinematográficas atinge a plena mobilidade e fluência das coisas, mas não oferece somente imagens, porém as cerca com mundos (cinematográficos). Seu automatismo sensório-motor implica, também, de acordo com Arêas (2007, p. 103), certa subjetividade automática, psicológica e também espiritual: “só o cinema, pelo choque que transmite ao agenciar as imagens, poderia, finalmente, arrancar a consciência de seu torpor, o agir de sua parcialidade e o despertar em cada um o furor do pensamento e da ação revolucionária”. Criticou-se muito, um tempo atrás (e talvez ainda se critique) o fato de o cinema não nos possibilitar pensar o que queremos, tendo em vista que as imagens móveis, essencialmente, substituíram o próprio pensamento. Mas parece ser esse mesmo o ideal buscado, inclusive, pela filosofia: “não poder pensar o que eu quero nos impele a pensar diferentemente do que pensamos” (ARÊAS, 2007, p. 104). O problema surge quando tal autômato espiritual, que deveria libertar o pensador adormecido, se defronta com a impotência de pensar. Como diz Arêas (2007, p. 107),

O pensamento no cinema é colocado diante de sua própria impossibilidade, da qual extrai, porém, uma potência ou nascimento mais elevado. (...) só parece restar ao pensamento promover o despertar da múmia (...) fundir o pensamento com a realidade íntima do tempo para conquistar novas imagens diretas do tempo. Afinal, precisamos de razões para crer nas possibilidades desse mundo, precisamos de razões para converter nossa crença esfarrapada. A múmia (...) sem direções definidas no espaço em que erra, percorrida por fluxos intensos, anuncia, talvez, novas possibilidades afetivas, novas posturas perceptivas e uma nova imersão das sensações no mundo.

É possível afirmar, com fundamento nessas premissas, que a suspensão, desta vez como moldura (KILPP, 2003), atuando sob dispersões ou distrações, é aquela que mais promove a diferenciação da pausa AV sobre si mesma: como potência virtual, ela advém espera.

Resumindo: a pausa, como audiovisualidade, é uma entre-imagem que possui duas tendências – uma realizada no tempo espacializado em inscrições fotográficas, *ralentis* e fragmentos longos, e outra, virtual, que pode ser intuída no tempo via espera. A porção atualizada do misto oferta sentidos por meio de moldurações (procedimentos técnico-estéticos) e molduras (tudo o que recobre as imagens e direciona o olhar). Essas

últimas, na pausa AV, são as figuras sonoras (geralmente sob a forma de música ou sons *off*), os intervalos (movimento entre as imagens que pode ser do tipo salto, repetição, janela, fusão e enquadramento/desenquadramento), as diamorfozes (o movimento do intervalo que repercute na imagem numa espécie de ondulação, flutuação ou tremulação) e a suspensão, o movimento do intervalo que repercute no observador promovendo a dispersão (por meio dos espaços topográfico, do quadro, referencial e de composição da imagem) ou, ainda, a distração, uma concentração sem foco. Especialmente a dispersão e a distração promovem uma vibração na percepção do observador que, dependendo do emolduramento agenciado (sentidos e imaginários) o faz intuir uma espera que permanece em constante oscilação entre matéria e memória. Quando dispersos, esperamos poder antecipar o que virá; quando distraídos, nos pomos a esperar a espera. Tal processo de expectativa pode gerar acontecimento, uma ruptura do tipo estética ou, também, compreendida como *ethicidade* audiovisual⁸⁴.

As figuras sonoras molduram a pausa AV de maneira muito semelhante: ela é predominantemente não diegética, oferece sentidos por intermédio de música ou sons em *off*. Contudo as demais molduras atuam diferentemente nas três atualizações da pausa AV observadas no escopo do material empírico coletado. As inscrições fotográficas são intervaladas por enquadramentos/desenquadramentos, fusões, janelas, saltos e repetições, cujas diamorfozes dão a ver ondulações, flutuações e tremulações, e a suspensão é promovida por dispersão, predominantemente, nos espaços referencial, do quadro e da composição da imagem. Já nos *ralentis* ocorrem intervalos por fusão que flutuam, dispersando o observador na composição da imagem ou em seu espaço referencial. Por fim, no fragmento longo, ocorrem intervalos por enquadramento/desenquadramento, mas também por janelas que ondulam, suspendendo dispersivamente o observador em função dos espaços referencial e topológico, e também pela composição imagética⁸⁵.

As suspensões que distraem o observador, como afirmado, apenas podem ser intuídas. No entanto, há dois agenciamentos muito fortes que a pausa AV oportuniza ver em sua virtualidade, sobre os quais são tecidos os comentários a seguir.

84 Como já comentado, não discuto a noção de acontecimento, apenas sugerida aqui, por ter sido intuída como resultante de um emolduramento possível. A princípio, tomo todas as possíveis rupturas como *ethicidades*, mas observações interessantes e diversas, cada uma a seu modo, sobre o acontecimento estético, seriam as de GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992 e de GREIMAS, Algirdas Julien. **Da imperfeição**. São Paulo: Hacker, 2002.

⁸⁵ Em apêndice, consta um mapa da invenção descrita.

5.1 EXPECTATIVA E ANTECIPAÇÃO: EMOLDURAMENTOS

Torna-se possível reconhecer e reiterar, por consequência, que a espera é suspensão da suspensão: moldurada pela primeira, ela é qualidade advinda do processo psíquico segundo. Tal processo de funcionamento da atenção, como afirma Kastrup (2004), não tem uma atualização específica como a percepção tem o percepto e a memória, a lembrança, e vem sempre acoplado a outros, como a percepção e a memória, possuindo, no entanto, um funcionamento transversal. Isso faz da atenção um processo especial, a partir do momento em que é entendido como fundo de variação da cognição. Cabe, no entanto, uma definição mais precisa do que é entendido nesta discussão por espera, bem como seus termos correlatos: a *antecipação*, a *expectativa* e a *expectativa antecipatória*, todas formas de modulação da porção virtual da pausa AV.

Retomando algumas passagens já mencionadas, é preciso considerar os termos espera, por Bergson (2006, 1964) e expectativa, por Lissovsky (2010). Na expectativa, reúnem-se o pôr-se à espera – aquela que antecede o processo de resolução, de atualização – e o dar-se a ver no aspecto (a mudança de estado ou qualidade que vai modular o instante). Em outros termos, como diz Deleuze (1973 apud Pelbart, 1998), é fluxo que se desdobra em dois: algo *de que* se espera e *o que* se espera⁸⁶.

Etimologicamente, esperar (datado de 1.550) vem do latim *ex*, exaustivamente, e *spectare*, olhar. Em sua raiz, engloba os termos expectativa, dado como sinônimo de espera, e antecipação – a pressa de fazer acontecer mais cedo, o estar ciente de que algo virá num momento futuro. Nos países de língua latina, diz-se da mulher grávida que ela está “esperando”, ou seja, aguarda com desejo e confiança de que algo irá se realizar (o parto). O termo está profundamente ligado, por isso, também, à crença, à esperança, ainda que configure, ao mesmo tempo, certa inatividade, repouso ou adiamento. Janet (1920 apud LALANDE, 1993, p. 326-327) introduziu o termo espera em seu curso do Collège de France, particularmente na *Análise das tendências* (1909-1910) e na *Evolução da memória e a noção de tempo* (1922-1923), atribuindo-lhe o seguinte sentido técnico, relativo exclusivamente à psicologia da reação:

⁸⁶ A essas acepções, ainda podemos unir a contribuição de Heidegger, que, em 1927, distingue “espera” e “antecipação”: a primeira indica uma postura face à visão do tempo cronológico, enquanto a segunda diz respeito a uma atitude caracterizada pela tentativa de compreender o futuro na temporalidade do ser. No entanto, por considerar tal aporte diverso de minha proposição, apenas o cito a título de futuras contribuições e problematizações. Ver: HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 1988.

A espera é uma ação (...) considerável em muitos dos fatos psicológicos, em particular na construção da duração e do tempo. Para compreender esta ação é preciso recordar os estágios de ativação de uma tendência, sendo os principais a latência, o eretismo, o desejo (ativação da tendência suficiente para que a ação seja reconhecida pelos outros e por nós mesmos), o esforço, a consumação, o triunfo (alegrias e restabelecimento do nível mental consecutivos ao ato executado com sucesso, de uma maneira completa e acabada). Quando uma tendência tem necessidade, para chegar à consumação, de múltiplos estímulos sucessivos que se completam, como sempre acontece a partir do nível das tendências suspensivas (tendências cuja ativação pode ser suspensa em diversos graus sem causa de inibição exterior, ela pode ser despertada por um primeiro estímulo e chegar ao estágio do eretismo, mas não pode ultrapassá-lo por falta de outros estímulos. A espera consiste em manter esta tendência no estágio do eretismo, em inibir as derivações de toda espécie e as disposições para a consumação precipitada. Este trabalho difícil determina fadigas, emoções, e torna-se ocasião de muitas neuroses.

Na reunião de tais abordagens e observando, a seguir, o que intuo a respeito dos emolduramentos da pausa AV, torna-se possível dizer que a espera, o olhar exaustivo que damos antes da tomada de uma ação (aquele que adia, pausa e promove – ainda que rapidamente, por vezes – uma inação) guarda, em potência, algo de ação, isso porque antecede a atualização de uma virtualidade. Tal potência, em menor ou maior grau, modula-a entre o antecipar e o expectar, pois, como tempo liberado do presente atualizado, “torna-se disponível a uma pluralidade processual que não cessa de fazê-la variar” (PELBART, 1998, p. 20). Por isso, em sua potência atualizante, é capaz de manter viva tanto a estimulação – e aí surgem fenômenos como a continuidade intensificada, sobre a qual discorre Bordwell (2008)⁸⁷ – quanto uma expectativa antecipatória, isto é, aquela que faz tentar prever o que esperar, mas que dá-se a ver como mudança de estado ou qualidade. Tal potência, ainda mais contraída, tensiona-se até a antecipação completa – a espera ciente, crente e desejante –, ou, menos estendida, expecta, abre-se a algo de que se espera.

Deixar a atenção suspensa é um dos esforços mais difíceis do processo da chamada cognição inventiva, mas tal ato de devir consciente pode ser cultivado por práticas concretas, como refere Kastrup (2004). Para além da visão estereoscópica, que é uma dessas formas (como já mencionado), a contemplação das pausas AV, ousou

⁸⁷ O estudioso propõe o conceito sugerindo que a poética do cinema vem evoluindo, desde os anos 1960, na direção de uma intensificação cada vez maior dos efeitos de percepção do espectador. Sendo assim, temáticas, narrativas e práticas estilísticas estão sendo submetidas a uma intensificação das técnicas já estabelecidas pela continuidade clássica. Ver BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.

sugerir, também poderia ser valiosa para esse processo, uma vez que sua moldura suspensão já oferta tais sentidos.

Ainda que se trate de uma negociação entre observador-observado – e a suspensão da atenção, com o perdão da redundância, está sempre sendo suspensa –, para capturar os sentidos agenciados na pausa AV, basta perguntar, rapidamente, a quem a olha: quando a pausa irrompe, o que vem à imaginação? “Algo vai acontecer”, “algo aconteceu”, “algo está acontecendo” ou “nada acontece... mas algo acontecerá”.

Tal acontecimento, como constructo audiovisual que irrompe as superfícies – entre-tempo como espera e reserva (DELEUZE, GUATTARI, 1993) –, nem sempre, no entanto, surpreende (acontece). Por vezes, devido à atuação da moldura suspensão que dispersa pelo espaço da imagem (sendo que alguns deles levam para fora dela), tento *antecipar* a todo o momento o que virá, esquadrinhando a figura, analisando sua plasticidade, localizando aberturas, colocando-me em cena... Espero, então, *antever* (e/ou *anteouvir*) a ruptura para que ela, justamente, não irrompa. Algumas vezes, esse processo nem revela, em si, um desejo próprio: a saturação de determinados tipos de efeitos ou construções em espaços-tempo diegéticos e enunciativos é tamanha, que antecipo “sem querer”, devido à memória hábito que faço agir. Como diz Gombrich (1986) não há olhar fortuito: a percepção visual pode ser um processo que implica expectativas (e, aqui, troco a palavra utilizada pelo autor, como abordo em seguida) com base nas quais são emitidas hipóteses (verificadas ou não). Esse sistema é informado por nosso conhecimento prévio do mundo e das imagens, fazendo com que nos antecipemos a elas.

Outras vezes, muitas delas em função do tempo de duração da espera, passamos a esperar. Tal expectativa, no entanto, não é pura: às vezes, esperamos tentando antecipar, especialmente se tal expectativa pode ser vinculada à espera de algo prometido – como ver mais do que o olho pode enxergar, comemorar a vitória do herói numa partida de tênis, presenciar o término do filme, ver a bomba explodir... Que o mocinho mate os bandidos e que o sedutor se apaixone e se renda. Uma expectativa pode antecipar também, ainda que duvidante, a sequência de uma determinada montagem, a finalização de um desenho ou reparo incrível na imagem e a repetição (um caso paradoxal de promessa, já que, durante a repetição, podemos acabar à espera da mudança). Expectar antecipando, no entanto, não é tão enfadonho quanto pode ser a

espera antecipatória: a contração da espera, ainda que não muito justa, faz o foco passear, por vezes, até vagar.

Mas há aqueles momentos nos quais a pausa AV engendra uma espera para a qual nos entregamos (ou desistimos de antecipar). Deixamo-nos surpreender, então, não somente pelo que pode irromper à superfície – e daí, se irrompe a nossa percepção, a distração na qual imergia é sacudida (e talvez voltemos a dispersar) –, mas também pelo que nem podemos imaginar. Passamos, a partir daí, a um estado de quase transe, ou um sono do qual pode advir a inventividade – como a que vibra, só para citar alguns exemplos marcantes ao extremo, em materiais como *Sleep*, de Warhol, *Zerkalo* (TARKOVSKY, 1975), *The tree of life* (MALICK, 2011) e a trilogia *Qatsi* (REGGIO, 1983).

Alguns comentários de observadores publicadas na web⁸⁸ a respeito de tais obras exemplificam a descrição anterior:

Este filme pode levar você para um mundo completamente diferente. Eu já o vi em um cinema vazio (...), com a minha namorada e nosso amigo. Ele foi o único que não dormiu. (...) Foi realmente um dos filmes mais pacíficos e claros que eu já vi. [Sobre *Sleep*, WARHOL, 1963, tradução nossa]

(...) Eu mal consegui chegar a tempo, pois lutei para encontrar um espaço no estacionamento e estava encharcado de correr na chuva. No momento em que o filme começou, no entanto, todas as tensões acumuladas no meu corpo foram completamente dissipadas. (...) Finda a performance, me sentia num torpor hipnótico, paralisado por aquilo que eu tinha acabado de ver. Minhas impressões iniciais não mudaram até hoje. (...) o filme lança uma luz perturbadora em nossas vidas, ao mesmo tempo em que produz uma experiência inesquecível. [Sobre *Koyaanisqatsi*, REGGIO, 1983, tradução nossa]

Tive uma infância exatamente assim. ... Mas você... como pôde saber disso? Havia o mesmo vento, e a mesma tempestade... 'Galka, ponha o gato para fora', gritava a minha avó. ... O quarto estava escuro... E a lamparina a querosene também se apagou, e o sentimento da volta de minha mãe enchia-me a alma... E com que beleza você mostra o despertar da consciência de uma criança, dos seus pensamentos! ... E, meu Deus, como é verdadeiro ... nós de fato não conhecemos o rosto das nossas mães. E como é simples... Você sabe, no escuro daquele cinema, olhando para aquele pedaço de tela iluminado pelo seu

⁸⁸ I may be crazy but I like it. 1999. Postado em 29 apr. 1999 no blog IMDb Reviews & Ratings. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0187513/reviews>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

Wonderful Experimental Documentary. 2004. Postado em 10 mai. 2004 no blog IMDb Reviews & Ratings. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0085809/reviews>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

TARKOVSKY, 1998, p.5.

Rayuela. 2011. Postado em 7 jun. 2011 no blog IMDb Reviews & Ratings. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0478304/reviews>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

talento, senti pela primeira vez na vida que não estava sozinha... .
[Sobre *Zerkalo*, TARKOWSKY, 1975]

Como você vê um filme destes? Você tem que baixar todas as defesas que você tem. Precisa se permitir não tentar perceber um sentido em tudo o que vê. Você tem que se livrar de tudo e deixá-lo entrar, assim como entram suavemente no filme os dinossauros, as células, a evolução planetária, ou uma sala simples de uma família problemática. Não faça nenhum julgamento, não considere nada além da pura experiência de estar lá, onde quer que o filme o leve. Não pesquise nenhuma explicação, pois não há nenhuma razão diferente da intuição para imagens serem como elas são. [Sobre *The tree of life*, MALICK, 2011, tradução nossa]

Tais comentários de observadores que se deixaram durar junto às imagens são tão reveladores quanto os daqueles (mais numerosos e muito divertidos) das pessoas que, impacientes, acusam cineastas e críticos de intelectualoides e revelam ter deixado, indignados, as salas de cinema nos primeiros 15 minutos de sessão. Como observa Wenders (1990, p. 15), “quando a imagem não muda, quando as pessoas julgam que já viram o suficiente e ela, apesar de tudo, permanece, reagem de um modo estranhamente colérico. Pensam que teria de haver uma razão, mas não pensam de modo nenhum que, para razão, chega perfeitamente que nos agrade o que há pra ver”.

Seja qual for o emolduramento permitido pelo corpo-moldura do observador, interessa referir, para finalizar esta incursão pela invenção de um conceito, outra contribuição que vai ao encontro do que aborda Kastrup (2004) sobre os atos de dispersar e distrair. Ambos, tomados por mim como maior ou menor contração da espera parecem ecoar em um texto de Kracauer em *O ornamento das massas* (2009). Neste, o autor escreve a respeito de um fenômeno que acomete a sociedade humana atual: o esvaziamento do espaço espiritual/intelectual a que estão sujeitos eruditos, homens de negócio, médicos, advogados, estudantes e intelectuais de todo tipo que gastam seus dias na solidão das cidades e que, quando se recolhem ao seu interior, depois do alarido das atividades cotidianas, dão-se conta de uma espécie de melancolia sufocante. Acrescenta-se a isso que tais personagens também se encontram acometidas por outra maldição: a do isolamento e da individuação. O medo do vazio, então, é o que governa tais indivíduos.

A despeito do desenrolar de problemas historicamente ligados a tal fenômeno, Kracauer (2009) prefere abordar o desdobramento anímico no qual se encontram essas pessoas. Sugere, assim, que elas sofrem em função do exílio da esfera religiosa: elas perderam sua capacidade de fé, pois agora só são capazes de pensar. Com isso, vem o

reconhecimento de que algumas contradições intelectuais que emanam da mentalidade racional só podem ser resolvidas passando-se pela posição religiosa – mas sua inabilidade de crer fecha a porta para a busca dessa religiosidade perdida.

Fora alguns caminhos – enganosos ou não – buscados para a condução a uma nova “pátria da alma”, o autor refere três formas possíveis de comportamento daquelas pessoas que, conscientes de sua situação e permanecendo no vazio, respondem ao confronto das vias que se lhes abrem. A primeira e a segunda são a do cético por princípio e a dos homens curto-circuito: enquanto um está convencido de que ele e seus iguais são incapazes de se livrar da situação, os outros se ocupam de fugir da monotonia do mundo exterior, penetrando, inclusive, na esfera religiosa, mas não usando sua fé pela amplitude total do eu. Por fim, a terceira, que me interessa, é aquela das *peessoas que esperam*. Estas não obstruem e nem oprimem o caminho da fé, mas se colocam num estado de *estar aberto hesitante* (KRACAUER, 2009, p. 159). Kracauer comenta os aspectos característicos de tal estado: a habilidade de perseverar e direcionar todo o seu ser a fim de estabelecer uma relação com o absoluto; e uma atividade tensa de autopreservação, que exige engajamento e longo preparo. Como refere o autor (2009, p.160) sobre o estado daqueles que esperam,

Ela não pode ser transmitida na forma de conhecimento, pois precisa ser vivida. (...) trata-se da tentativa de transferir o foco do eu teórico para o eu do ser humano inteiro, e de sair do mundo irreal atomizado dos poderes disformes e das figuras e das figuras desprovidas de sentido para entrar no mundo da realidade (...) fica-lhe claro, por exemplo (...) que o mundo real em toda sua amplitude está sujeito a inúmeras determinações que não são nem mensuráveis teórico-conceitualmente nem constituem somente o fruto da arbitrariedade subjetiva.

CONCLUSÃO

A única viagem verdadeira, o único banho de rejuvenescimento, não é partir para novas aventuras, mas ter outros olhos.

Proust

Abro o último texto da presente tese com uma citação de um dos meus escritores favoritos, que foi escolhida para encerrar minha dissertação de mestrado. Como não poderia deixar de ser, ela acabou abrindo também meu projeto de ingresso no doutorado, e a utilizo mais uma vez, novamente, para uma abertura. Entretanto, trata-se, agora, de um ciclo que se fecha momentaneamente.

Ao longo desses anos de estudo, mas, sobretudo agora, sinto-me dotada de outros olhos, olhos que não apenas veem, mas, hoje, já cheiram, tocam, mastigam e ouvem. Pode ser até que eu ainda não os tenha usado suficientemente com sua devida potência, mas chego lá. Especialmente, fui levada por Didi-Huberman (1998, p. 77), tendo a crer que não há de se escolher entre o que vemos e o que nos olha, “há apenas que se inquietar com o entre”. Talvez por isso eu tenha usado tanto a expressão “dar a ver” ao longo deste texto de tese, tendo em vista que, também conforme Didi-Huberman, “dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto fendida, inquieta, agitada, aberta” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 77).

Guiada também por Bergson (2006), tal operação inquieta, na viravolta, fez-me descrever o objeto aqui estudado em direção as suas linhas de diferenciação. É aí que problematizei: como se atualiza a *ethicidade* pausa AV? Ou seja, como o empírico se diferencia de si? Depois, na reviravolta, momento de fazer convergir as linhas de diferenciação para um mesmo ponto virtual, inventei (sempre questionando) o que é, enfim, a pausa AV? Na viravolta, produzi o *corpus* por cartografia, traçando constelações do objeto. Para ver e dar a ver as moldurações e molduras que emolduram os sentidos do material empírico, dissequei, desmontei, desconstruí – para, então, na reviravolta, poder interpretar as análises anteriores, as regularidades e as diferenças. Percebi que um conjunto heterogêneo compartilhava de uma mesma duração: nessa via, pude afirmar, então, que a pausa AV é uma virtualidade que se atualiza. Formado, assim, o misto atual-virtual, instalei-me na mudança para poder inventar um conceito.

Mas resta, ainda, uma última questão a qual não cabe, por ora, investigar, mas somente apontar (e apostar): como se dá e o que diz a pausa AV na/sobre a cena audiovisual contemporânea?

Acredito que ela ocorra por uma forma de contágio (a partir da proposição de Tarde que exporei a seguir), em resposta a crenças e desejos do homem atual, que espera (expecta) saber mais sobre si no mundo, ao passo que também espera (antecipa) nada saber, pois a mortalidade é toda a certeza que possui a respeito de sua relação com tal mundo. Como ente dotado de liberdade, ele hesita e inventa, abrindo aí a possibilidade da construção de novos futuros.

Nunca se gravou, fotografou e informou tanto como nos anos que correm. Ao mesmo tempo, vivemos um momento no qual o esvaziamento no horizonte da noção de futuro, junto com a sensação de estarmos vivendo um “presente inflado” – como apontam Gumbrecht (1988) e Bauman (1998) – parece corroer o sentido de duração, afetando nossa relação com a memória (e daí o esquecimento ser hoje um fenômeno tão inquietante).

Além disso, a lógica do curto prazo, tanto no trabalho quanto nas relações interpessoais e amorosas parece também contribuir para a erosão do sentimento de uma continuidade do vivido. Faz-nos ampliar a potência de armazenamento de nossos HDs, enquanto nos preocupamos com lapsos que, inclusive, estamos a produzir imagneticamente de forma frenética. Paira, em decorrência disso, um profundo temor de esquecer e, ao mesmo tempo, um fascínio (ou seria uma ação para apaziguar o medo?) por fazer o tempo passar mais depressa para que nossos olhos, finalmente, vejam. Seria, talvez, a produção das pausas AV, uma tentativa de explorar a potência então adormecida de contato com a duração, de abertura para a variação, de liberdade e invenção de novos futuros?

Tais lapsos (produzidos e temidos) não são somente da ordem do esquecer, mas também do atentar: nunca estivemos tão dispersos, nunca a aprendizagem esteve tão em cheque. Como expressa Kastrup (2004, p. 12),

O papel especial da atenção na preparação da ação sensório-motora explica certamente o grande interesse que este tema desperta nos dias atuais. É por ocupar este lugar privilegiado que a atenção é tão visada pela mídia, pela propaganda e pelo mercado. Mas é também exatamente por este motivo que é tão urgente desvendar seu papel na cognição inventiva e apontar caminhos a serem trilhados através de práticas comprometidas em reativar outras atenções que, fazendo parte

de um funcionamento complexo, constituem vias de resistência ao excesso de focalização que nos asfixia no trefismo fatigante dos dias atuais.

Aprender, então, pode ser, antes, uma questão de treinar a invenção do que se adaptar ao mundo.

No entanto, confirmando-se ou não tal hipótese, interessa salientar que a produção imagética de pausas AV pode ser considerada um fato social na concepção tardeana, pois é fenômeno resultante de transitórias relações de forças que se dão tanto logicamente quanto de modo ilógico, mobilizando, como demonstrei, uma vasta produção audiovisual e um vastíssimo campo de visibilização, por meio dos milhares de acessos que os portais de compartilhamento da internet hoje permitem.

A concepção sociológica de Tarde (2007) também parece lógica para pensar tal fenômeno, tendo em vista seu foco de apreender, sob a novidade de superfície, a semelhança de fundo entre diferentes épocas ou momentos sociais, interessando não só a presença da produção de tais audiovisuais em nossa sociedade (ainda) pós-moderna, mas também os usos singulares de cada indivíduo de tais materiais, bem como o que (re)produzem a partir deles. Assim, em vez de pensarmos uma época, Tarde (2007) chama à tarefa de tentarmos compreender de que modo diferentes elementos heterogêneos (e até contraditórios) se agenciam de maneira a produzir uma estabilidade precária que perdurará por certo tempo.

É por isso que Tarde (2007) privilegia a investigação de questões relacionadas a *desejos* e *crenças* que agitam a pluralidade do mundo vivo como um todo, compreendendo que tal jogo complexo envolve diferenças e semelhanças e ocorre a partir de dois conceitos: a *imitação* e a *invenção*. Como refere o autor,

A meu ver, os dois estados da alma, ou melhor, as duas forças da alma chamadas crença e desejo, das quais derivam a afirmação e a vontade, apresentam esse caráter eminente e distintivo. Através da universalidade de sua presença em todo fenômeno psicológico do homem ou do animal; através da homogeneidade de sua natureza de uma ponta a outra de sua imensa escala – indo desde a menor inclinação a crer e a desejar até à certeza e à paixão; através, enfim, de sua mútua penetração e de outros traços de semelhança não menos impressionantes, a crença e o desejo realizam no eu, em relação às sensações, precisamente o papel exterior do espaço e do tempo em relação aos elementos materiais (TARDE, 2007, p. 67).

Crença e desejo então, agenciados de maneiras distintas, formam os chamados *fluxos* que operam por uma força de *contágio* que, socialmente, apresenta-se sob o nome de *imitação*. Quando, porém, duas correntes de fluxos imitativos se encontram em um indivíduo e este é capaz de exercer sobre elas sua diferença originária, tem-se o que Tarde (2007) chama de *invenção*. Uma invenção será bem-sucedida apenas na medida em que for imitada pelos outros, e tanto a invenção é um cruzamento de imitações quanto a imitação é uma invenção que se propaga. Nesse sentido, Santaella e Nöth (1998, p. 74) vão ao encontro de Tarde (2007), ao afirmarem que o modo de distribuição da imagem pós-fotográfica, acaba deslocando-a “da esfera da comunicação para a esfera da comutação (...). Ao se afastar da lógica das mídias de massa, essa imagem faz sentido por contato, por contaminação, em lugar de projeção.”

Tal imagem pós-fotográfica, eminentemente dialética, é forma de transformação de um lado, e conhecimento e crítica do conhecimento, de outro. Isso significa criação como conhecimento e conhecimento como criação: para Benjamin (1928 apud DIDI-HUBERMAN, 1998), a primeira sem o segundo corre o risco de permanecer no nível do mito, enquanto o segundo sem a primeira permanece no discurso sobre a coisa.

Um desses discursos diz que a importância social da imagem, sua multiplicação aparentemente infinita e sua intensa circulação e pregnância leva ao patamar de uma “civilização da imagem”. No entanto, de qual imagem estamos falando? De qual criação? E de qual forma de conhecer?

Ao longo de sua obra, Bergson (1964, 2006) sublinha a importância de darmos atenção, para além da vida prática, à duração, uma mobilidade que existe no fundo das coisas cujo atentar pode ser cultivado e desenvolvido. A intuição é o que traz consigo tal atenção, ligada às coisas, mas também focada em si mesma. Intuir nos auxilia a alargar o campo da experiência para além de seu alcance funcional e utilitário. Ela exige um esforço, mas põe em marcha outro conhecimento: “O universo dura. Quanto mais aprofundarmos a natureza do tempo, melhor compreenderemos que duração quer dizer invenção, criação de formas, elaboração contínua do inteiramente novo” (BERGSON, 1964, p. 49). Se “a materialidade coloca em nós o esquecimento”, como afirma Bergson (2006, p. 208) desta vez parafresando outro filósofo, Ravaisson, novas experiências das imagens, seguidas de novas experiências de pensamento, confeririam razões para crermos nesse mundo.

Para tanto, é preciso decompor para reencontrar a força do ver, fixar para transformar de novo o ato de olhar num acontecimento, encadear para ver se algo irá se abrir (ou fechar), olhar o mundo – e as imagens – com olhos novos, não esquecendo que, para todas essas ações, somos dotados de uma preciosa capacidade de hesitar no presente para buscar o passado. E, de acordo com Bergson (2006), encontra-se aí nossa fonte inesgotável de futuro.

REFERÊNCIAS

AMADOR, Fernanda; FONSECA, Tânia Mara Galli. Da intuição como método filosófico à cartografia como método de pesquisa – considerações sobre o exercício cognitivo do cartógrafo. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, Vol. 61, n.1. 2008.

ARÊAS, James. Do universo bergsoniano das imagens às imagens do cinema em Deleuze. In: LECERF, Eric; BORBA, Siomara; KOHAN, Walter (orgs.). **Imagens da imanência**. Escritos em memória de H. Bergson. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

ARNHEIM, Rudolf. **El pensamiento visual**. Barcelona: Paidós, 1986.

AZEVEDO, Francisco Ferreira dos Santos. **Dicionário Analógico da Língua Portuguesa (idéias afins)**. Brasília: Coordenada, 1974.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus Editora, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal: Ensaio sobre os fenômenos extremos**. Campinas: Papirus, 1990.

BAUMAN, Zigmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papirus, 1997.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Ed. 34, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora**. Rio de Janeiro: Editora Delta, 1964.

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BERGSON, Henri. O pensamento e o movente. In: **Cartas, conferências e outros escritos (Os Pensadores)**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- BERNARDO, Fernanda. Mal de hospitalidade. In: NASCIMENTO, Evando (org.). **Jacques Derrida: pensar a desconstrução**. São Paulo: Estação Liberdade, 2005.
- BOLLE, Willi. **Fisiognomia da metrópole moderna**. São Paulo: Edusp, 2000.
- BORDWELL, David. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2008.
- BRAND, Dustin. How many frames per second can our wonderful eyes see?. **Amo Net**, Albuquerque, 21 fev. 2001. Disponível em: <<http://amo.net/NT/02-21-01FPS.html>>. Acesso em 2 set. 2010.
- BUCK-MORSS, Susan. **Walter Benjamin: entre moda acadêmica e Avant-garde**. Disponível em: <http://www.unicamp.br/cemarx/criticamarxista/A_Buck-Morss.pdf>. Acesso em: 14 set. 2011. Palestra proferida na Universidade de São Paulo em 1998.
- CAMERAS pequenas inovam para não sumir. **Zero Hora**, Porto Alegre, ano 48, nº 16.913, 18 jan. 2012. ZH Digital, p.01.
- CABRAL, Maria do Carmos Carvalho; KASTRUP, Virgínia. Leitura de Acolhimento: Uma Experiência de Devir Consciente. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, nº 22, ano 2, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/prc/v22n2/a16v22n2.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2011.
- CAMPESATO, Lílian; IAZZETTA, Fernando. Som, espaço e tempo na arte sonora. **XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM)**, Brasília, 2006. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/iazchetta/papers/anppom_2006.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2012.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: USP, 2000.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Estúdio Nobel, 1997.
- CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. O som eletrônico no cinema. Uma abordagem fenomenológica. **Contemporânea**, ed.15, vol.8, nº.2, 2010. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_15/contemporanea_n15_09_Castanheira.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2011.
- CATUNDA, Marta. Na teia invisível do som: por uma geofonia da comunicação. **Revista Famecos - Mídia, cultura e tecnologia**, nº 09, 1998. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3017/2295>>. Acesso em: 12 dez.2011.

COMOLLI, Jean-Lois. **Ver e poder, a inocência perdida**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Ed. 34, 2008.

CHERNIAVSKY, Axel. Como expressar o espírito? Derivas do problema da metáfora em alguns leitores de Bergson: Machado, Ricoeur, Deleuze. In: LECERF, Eric; BORBA, Siomara; KOHAN, Walter (orgs.). **Imagens da imanência**. Escritos em memória de H. Bergson. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

CHION, Michel. **La audiovisión**: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós, 1993.

CHION, Michel. **La musica en el cine**. Barcelona: Paidós, 1997.

CIENTISTAS criam câmera mais rápida do mundo. **Terra Ciência**, Brasil, 1 mai. 2009. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI3738360-EI238,00.html>>. Acesso em: 2 set. 2010.

DAMASCENO, Silvia Costa. **Aspecto Verbal no grego antigo**. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/anais/anais%20III%20CNLF33.html>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Ed. 34, 2008.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles. **Imagem-movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **Imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os signos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

DELEUZE, Gilles. **O que é a Filosofia?** Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 2000.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DERRIDA, Jacques; STIEGLER, Bernard. **Ecografías de la televisión**. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DUARTE, Carlise Scalamato. **Coreografias audiovisuais This is it**. 2010.122f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 1993.

DUBOIS, Philippe. Sobre o ‘efeito cinema’ nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FONSECA, Tânia Mara Galli et al.. Pesquisa e acontecimento: o toque no impensado. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 3, set./dez. 2006.

FONSECA, Paulo. O espectador e o filme: efeitos especiais do inconsciente. In: FONSECA, Tânia Mara Galli; KIRST, Patrícia Gomes. **Cartografias e Devires: a construção do presente**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão: Um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GUATTARI, F.; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis: Vozes, 2005.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **A modernização dos sentidos**. São Paulo: Ed. 34, 1988.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Da imperfeição**. São Paulo: Hacker, 2002.

HAUSEN, Luciana. Som, câmera, ação: a relevância do som na história do cinema. **Revista Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n.º 20, dez. 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4823/3684>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JANOTTI JUNIOR, J. S. Por uma abordagem mediática da música popular massiva. **Revista E-Compós**, Rio de Janeiro, v. 3, 2005.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. **Revista Psicologia e Sociedade**, UFRJ, jan/abr. 2007.

KASTRUP, Virgínia. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. **Revista Psicologia & Sociedade**. Rio de Janeiro, ano 3, n.º 16, set/dez.2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v16n3/a02v16n3.pdf>>. Acesso em: 2 dez 2011.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Santa Catarina: EDUSC, 2001.

KILPP, Suzana. **Mundos Televisivos**. Porto Alegre: Armazém Digital, 2005.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. Sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. In: KILPP, Suzana; SILVA, Alexandre Rocha da; ROSÁRIO, Nísia Martins do (Orgs.). **Audiovisualidades da cultura**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KRACAUER, Siegfried. **O ornamento das massas**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

LALANDE, André. **Dicionário técnico e crítico de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

LARROSA, J. **Linguagem e educação depois de Babel**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LE GRAND ROUBERT DE LA LANGUE FRANÇAISE. Paris: Dictionnaires Le Robert, 2001.

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LIMA, Luciano Rodrigues. Desconstruindo a Lingüística Estruturalista. **I Congresso Nacional de Linguagens e Representações: Linguagens e Leituras**, Ilhéus, UESC, out. 2009. Disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/iconlireanais/iconlire_anais/anais-27.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2009.

LISSOVSKY, Maurício. A máquina de esperar. In: GONDAR, Jô; BARRENECHEA, Miguel Angel. (Org.). **Memória e Espaço: trilhas do contemporâneo**. Rio de Janeiro, 2003.

LISSOVSKY, Maurício. **Máquina de esperar**. Origem e estética da fotografia moderna. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.

LORT, Robert. **Jean-Luc Godard in between Deleuze**, 1999. Disponível em: <<http://members.optusnet.com.au/~robert2600/godard.html>>. Acesso em: 13 set. 2010.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela**. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Maquina e imaginário**: O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: USP, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. A fotografia como expressão do conceito. **Revista Studium**, Campinas, nº. 2, 2000. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/1.htm>. Acesso em: 20 mar. 2009.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Ed. 34, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.

MALRAUX, André. **O Museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

MORATO, Débora. Recortar o real em função das nossas necessidades: condição para a vida. **IHU online**, São Leopoldo, Ed. 237, 24 set. 2007. Disponível em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/>. Acesso em: 10 ago. 2009.

MOTA Y OREJA, Ignacio H. de la. **Diccionario de comunicación audiovisual**. México: Trillas, 1998.

NASCIMENTO, Evando. Escrita e Gramatologia. **Rubedo: Revista de Psicologia Junguiana e Cultura**, nº 8, ano III, Belo Horizonte, jan. 2001. Disponível em: <http://www.rubedo.psc.br/>. Acesso em: 14 jun. 2009.

NOVAES, Aduino (org.). **O desejo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

OTTE, Georg; VOLPE, Miriam Lúcia. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. **Fragmentos**. Florianópolis: 2000, n. 18.

UDART, Jean-Pierre. O efeito de real. **Revista Poiésis**, São Paulo, nº 3, ago. 2009. Disponível em: http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis13/Poesis_13_efeitodereal.pdf. Acesso em: 23 mar. 2011.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. . In PARENTE, André (org.). **Imagem máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Ed. 34, 2008.

- PEIRCE, Charles S. **Escritos coligidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- PELBART, Peter Pál. **O Tempo não-reconciliado**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- RANCIÈRE, Jacques. De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema. In: RANCIÈRE, Jacques. **La fable cinématographique**. Paris: Le Seuil, 2001. Tradução de Luiz Felipe G. Soares. Disponível em: <<http://www.intermidias.com/txt/ed8/De.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2011.
- ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1989.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.
- SCHAEFFER, Jean-marie. **A imagem precária: sobre o dispositivo fotográfico**. Campinas: Papirus, 1996.
- SILVA, Alexandre; ROSSINI, Miriam de Souza (orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009.
- SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- SOUZA E SILVA, Wagner. Fotografias Audiovisuais em Juvenília. **Revista Studium**, Unicamp, v. 19, 2005. Disponível em: <<http://www.studium.iar.unicamp.br/19/03.html?studium=index.html>>. Acesso em: 02 fev. 2010.
- TARDE, Gabriel. **Monadologia e Sociologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- TARKOWSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TV GLOBO Chooses I-MOVIX's SprintCam V3 HD. **I-Movix**, Bélgica, 4 nov. 2009. Disponível em: <<http://www.i-movix.com/en/news-feeds/146-tv-globo-chooses-i-movixs-sprintcam-v3-hd>>. Acesso em: 2 set. 2010.
- VEJA. O problema da ultra câmera lenta. 2010. Postado em: 19 jun. 2010 no blog **Copa do Mundo**. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/copa-2010/africa-do-sul/o-problema-da-ultra-camera-lenta/>>. Acesso em 2 set. 2010.
- VIRILIO, Paul. **A maquina de visão**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1994.
- XAVIER, I. (org.) **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal / Embrafilme, 1983.
- WENDERS, Wim. **A lógica das imagens**. Lisboa: Edições 70, 1990.

WISNIK, J.M. **O som e o sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

Materiais consultados (corpus):

ACKERMAN, Chantal. **News from home**. 1976. 1 post (01min.41s.). Postado em: 04 abr. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=vVBwYY73lgs>>. Acesso em: 12 out. 2011.

ALTMAN, Robert. **The Player**. 1992. 1 post (8min.4s.). Postado em: 13 ago. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0epB5Z6ijpk>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

ARGENTO, **La terza Madre**. 2007. 1 post (3min.55s.). Postado em: 28 ago. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XrCaB5ZYcCY>>. Acesso em: 12 abr. 2011.

BECK, Jamie; BURG, Kevin. **Coco Rocha eyes mirror; Newspaper subway**. 2011. 1 post. Postado em: 2011. Disponível em: <<http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 15 nov. 2011.

BECK, Jamie; BURG, Kevin. **Newspaper subway**. 2011. 1 post. Postado em: 2011. Disponível em: <<http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 15 nov. 2011.

BECK, Jamie; BURG, Kevin. **Cab-window**. 2011. 1 post. Postado em: 2011. Disponível em: <<http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 15 nov. 2011.

BECK, Jamie; BURG, Kevin. **Sweets**. 2011. 1 post. Postado em: 2011. Disponível em: <<http://cinemagraphs.com/>>. Acesso em: 15 nov. 2011.

BERGMAN, Ingmar. **Persona**. 1966. 1 post (5min.27s.). Postado em: 2 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=E4iQNAx-37w>>. Acesso em: 10 fev. 2011.

BROMHALL, Neil. **Time lapse dandelion flower to seed the head**. 2010. 1 post (01min.41s.). Postado em: 06 jun. 2010. Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=UQ_QqtXoyQw>. Acesso em: 12 out. 2010.

CAROTINA, Tokio. **Fotografia 78bit**. 2008. 1 post (04min.16s.). Postado em: 16 jan. 2008. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=7-SKUZK5cHM>>. Acesso: 09 nov. 2008.

CARNÉ, Marcel. **Le visiteurs du soir**. 1942. 1 post (115min.16s.). Postado em: 17 dez. 2011. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=ww0YdWqMD1w>>. Acesso em: 02 fev. 2012.

CHAPPELL, Ben. **Phantom browne doctor**. 2008. 1 post (02min.07s.). Postado em: 2008. Disponível em: < <http://vimeo.com/2048318>>. Acesso em: 24 abr. 2008.

CLAIR, René. **Paris qui dort**. 1924. 1 post (33min.24s.). Postado em: 27 dez. 2006. Disponível em: < http://www.dailymotion.com/video/xvce1_paris-qui-dort_creation>. Acesso em: 24 nov. 2011.

COPTER666. **Compilation de ralenti**. 2009. 1 post (6min.26s.). Postado em: 14 abr. 2009. Disponível em:< <http://www.youtube.com/watch?v=VJiuvXPCs7s>>. Acesso em: 20 ago. 2009.

CRAWFORD, Lane. **Zing x Lane Crawford beauty revealed part 2 Tatiana**. 2006. 1 post (1min.38s.). Postado em: 27 ago. 2006. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=-ahr3_Rcbz8>. Acesso em: 14 jul. 2009.

CROCETTA, Riccardo . **Scacchi clay stop motion**. 2008. 1 post (1min.56s.). Postado em: 02 abr. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=YXM3wrIhcwY>>. Acesso em: 09 abr. 2011.

DE PALMA, Brian. **Bonfire Vanities**. 1990. 1 post (4min.44s.). Postado em: 23 ago. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=luui7KGzciY>>. Acesso em: 12 abr. 2011.

ECLECTIC ASYLUM ART. **Strike a pose portrait contest female winner**. 2007. 1 post (08min.54s.). Postado em: 06 mai. 2007. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=nqfgjScDQNw&feature=relmfu>>. Acesso em: 02 abr. 2008.

EPSTEIN, Jean. **La chute de la maison Usher**. França: Jean Epstein, 1928. 1 post (62min.57s.). Postado em: 12 mai. 2008. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=wimNsfqbqkw>>. Acesso em : 12 nov. 2009

GABBAY, Saam. **Genevieve**. 2009. 1 post (30s.). Postado em: 2005. Disponível em: <<http://www.vimeo.com/2604872>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

GODARD, Jean-Luc. **Puissance de la parole**. 1988. 1 post (12min.57s.). Postado em: 16 mar. 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=69c8FK6dDvk>>. Acesso em: 15 mai. 2011.

GODARD, Jean-Luc. **Sauve qui peut (la vie)**. 1978. 1 post (87min.). Postado em: 14 mar. 2008. Indisponível. Acesso em: 12 mai.2009.

GODARD, Jean-Luc. **Week end**. 1967. 1 post (7min.32s.). Postado em: 15 mai. 2011. Disponível em: http://fan.tcm.com/_Week-End-1967-Jean-Luc-Godard-Tracking-Shot/video/1578921/66470.html. Acesso em: 12 ago. 2011.

GODARD, Jean-Luc. **Numéro deux**.1975. 1 post (9min.56s.). Postado em: 24 mai. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=wL5RPOTgANw>>. Acesso em: 12 ago. 2011.

GODARD, Jean-Luc. **Le gai savoir**. 1 post (1min.20s.). Postado em: 08 abr. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VFk2hHyk70A>>. Acesso em: 12 set. 2011.

GODARD, Jean-Luc. **Ici et ailleurs**. 1976. 1 post (4min.25s.). Postado em: 24 mai. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=IciYA5inTgQ>>. Acesso em: 12 ago. 2011.

GLOBO. **Jornal Nacional**. 2010. 1 post (37s.). Postado em: 02 jul. 2010. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=wpdieL6ApMk>>. Acesso em: 24 out. 2010.

GLOBO. **Veja uma bateria de escola de samba em super câmera lenta**. 2010. Postado em: 20 fev. 2010. Disponível: < <http://www.youtube.com/watch?v=-pJBUSH-j0>>. Acesso em: 12 out. 2011.

GRAY SWAN FILMS. **You may never want to eat another gummy bear again**. 1 post (01min.17s.). Postado em: 09 mai. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=veqiaULvFVg>>. Acesso em: 12 fev. 2011.

GROENING. **Homer Everyday**. 2007. 1 post (01min.04s.). Postado em: 2007. Disponível em: <http://www.snotr.com/video/738/Homer_Simpson_takes_a_photo_of_himself_everyday_for_39_years>. Acesso em: 01 jul. 2008.

HILL, Laurie. **Photograph of Jesus**. 2008. 1 post (6min.50s.). Postado em: 26 nov. 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=zve2chDhB_4>. Acesso em: 14 jul. 2009.

HUTH, Andreas. **Shuffle**. 2009. 1 post (03min.03s.). Postado em: 2007. Disponível em: <<http://www.vimeo.com/4104897>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

I-MOVIX. **SprintCam V3HD**. 2009. 1 post (02min.53s.). Postado em: 23 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=CbbjgwU94-s>>. Acesso em: 04 dez. 2010.

KALINA, Noah. **Everyday**. 2006. 1 post (05min.46s.). Postado em: 27 ago. 2006. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>>. Acesso em: 01 jul. 2008.

KINT, Valentijn. **Electrified**. 2009. 1 post (01min.20s.). Postado em: 2009. Disponível em: < <http://vimeo.com/3475657>>. Acesso em: 09 nov. 2011.

KO NAKAJIMA. **Mount Fuji**. 1984. 1 post. (06min.50s.). Postado em: 23 ago. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=Fq0nSI0ynCg>>. Acesso em: 24 out. 2010.

KUBRICK, Stanley. **2001 - A space odyssey**. 1968. 1 post (01min.06s.). Postado em: 14 jan. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=FS4oDEI510k>>. Acesso em: 12 nov. 2009.

KURIYAMA, Cesar; AGRIODIMAS, Tommy. **Fat City Reprise Long Gone**. 2008. 1 post (04min.15s.). Postado em: 2008. Disponível em: <<http://vimeo.com/2416897>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

LEONE, Sergio. **C'era una volta il West**. 1968. 1 post (09min.55s.). Postado em: 19 abr. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fMdh71ngeoA>>. Acesso em: 12 nov. 2009.

LEUNG, Dominic. **Gotan Project Santa Maria (del buen Ayre)**. 2001. 1 post (03min.31s.). Postado em: 29 jan. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=e7xTPVihFFk>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

LIU, Dennis. **YouTube Mosaic Music Video**. 2009. 1 post (03min.22s.). Postado em: 10 mar. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=054xg4Cidv4>>. Acesso em: 27 abr. 2010.

LONCRAINE, Richard. **Wimbledon**. 2004. 1 post (04min.14s.). Postado em: 19 set. 2007. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=VTmfsT_9eYo>. Acesso em: 04 dez. 2010.

MCLAREN, Norman. **Pas de deux**. 1967. 1 post (09min.03s.). Postado em: 25 jun. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=DAZFvQ1Uv9k>>. Acesso em: 04 set. 2009.

MACKINNON; PARKER. **Long Jump**. 2008. 1 post (04min.10s.). Postado em: 2008. Disponível em: <<http://vimeo.com/2362277>>. Acesso em: 16 nov. 2008.

MARKER, Chris. **La Jetée**. 1963. 1 post (26min.37s.). Postado em: 2007. Disponível em: <<http://video.google.com/videoplay?docid=4536409644066983943>>. Acesso em: 30 set. 2008.

MALICK, Terence. **The tree of life**. 2011. 1 post (02min.31s.). Postado em: 20 jun. 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=JmnYqKl1LzE&feature=related>>. Acesso: 04 jan. 2012.

MALLE, Louis. **Damage**. 1992. 1 post (06min.29s.). Postado em: 02 nov. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=BPTSfuwzlTY>>. Acesso em: 2010

MALLET, David. **Def Leppard Phothograph**. 1983. 1 post (03min.10s.). Postado em: 14 set. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=gf2y3ZKX5iU>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

MAMSHMAM. **Slow mo references**. 2009. 1 Post (02min.58s.). Postado em: 18 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0OWZHp7EaaM>>. Acesso em: 14 nov. 2011.

MANDLER, Anthony. **Rihanna Disturbia**. 2007. 1 post (04min.22s.). Postado em: 13 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=E1mU6h4Xdx>>. Acesso em: 07 jul. 2011.

MASTER VL. **Born too slow**. 2007. 1 post (03min.05s.). Postado em: 22 ago. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PQXgGO7u5fg>>. Acesso em: 12 out. 2011.

NBA. **Where amazing happens**. 2007. 1 post (30s.). Postado em: 14 out. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=evApapdysp0>>. Acesso em: 08 jan. 2010.

OZU, Yasujirô. **Banshun**. 1949. 1 post (02min.56s.). Postado em: 06 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Lz85Cepg34k>>. Acesso em: 12 fev. 2011.

PAIK, Nam Jun. **Global Groove**. 1973. 1 post (03min.09s.). Postado em: 10 jan. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=InLcRXfd3NI>>. Acesso em: 31 jul. 2010.

REGGIO, Geoffrey. **Koyaanisqatsi**. 1982. 1 post (9min.51s.). Postado em: 26 abr. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=GQsoMIGuPD8>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

RIB CZINSKY. **The fourth dimension**. 1988. 1 post (27min.05s.). Postado em: 15 jun. 2010. Disponível em: <http://www.dailymotion.com/video/xjbiop_zbigniew-rybczynski-the-fourth-dimension_shortfilms>. Acesso em: 22 dez. 2010.

ROSSELINI, Roberto. **La macchina ammazzacattivi**. 1952. 1 post (02min.38s.). Postado em: 02 jan. 2012. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=nl5kMgjimxc>>. Acesso em: 02 fev. 2012.

SALVA, Victor. **Peaceful warrior**. 2006. 1 post (03min.02s.). Postado em: 21 ago. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=3lWuUzpLLUs>>. Acesso em: 12 nov. 2009.

SCOTT, Ridley. **Blade Runner**. 1982. 1 post (04min.11s.). Postado em: 28 jun. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=AbWNZkoQHUE>>. Acesso em: 12 nov. 2009.

SEGA. **The rumble fish**. 2004. 1 post (04min.13s.). Postado em: 12 jun. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=eeB-y2VH5Jw&feature=related>>. Acesso em: 11 nov. 2009.

SHYER, Charles. **Alfie**. 2004. 1 post (03min.07s.). Postado em: 12 abr. 2007. Indisponível. Acesso em: 24 set. 2008.

SJOGREN, Aaron. **Pause**. 2007. 1 post (02min.22s.). Postado em: 2007. Disponível em: <<http://www.vimeo.com/419344>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

SOKUROV, Aleksandr. **Russkiy kovcheg**. 2002. 1 post (05min.21s.). Postado em: 20 nov. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=H0KRRgzZvHk>>. Acesso em: 12 jan. 2011.

TARKOVSKY, Andrei. **Nostalghia**. 1983. 1 post (09min.19s.). Postado em: 27 ago. 2006. Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=KT_li-WHcII>. Acesso em: 10 nov. 2011.

TARKOVSKY, Andrei. **Ivanovo detstvo**. 1962. 1 post (10min.). Postado em: 19 dez. 2010. Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=4_vME7D0fIU>. Acesso em: 02 set. 2011.

TARKOVSKY, Andrei. **Zerkalo**. 1975. 1 post (02min.38). Postado em: 08 mai. 2010. Disponível em : <http://www.youtube.com/watch?v=dSpVGW5BxFc&feature=results_main&playnext=1&list=PLA34B9E8A421B8525>. Acesso em: 02 set. 2011.

THE VIEW MAKERS. **Olmecca citric**. 2010. 1 post (34s.). Postado em: 08 nov. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=gzzRjaw4qg4>>. Acesso em: 11 jan. 2011.

TRUFFAUT, François. **Les quatre cents coups**. 1959. 1 post (03min.50s.). Postado em: 27 mai. 2006. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=PVPp9HtYoLE8&feature=fvst>>. Acesso em: 12 abr. 2010.

TVB. **Program opener**. 2008. 1 post (13s.). Postado em: 13 dez. 2008. Indisponível. Acesso em: 14 mar. 2009.

VAN SANT, Gus. **Elephant**. 2003. 1 post (05min.39s.). Postado em: 26 mai. 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=3c-plmGkeUc>>. Acesso em: 28 mar. 2011.

VERTOV, Dziga. **Chevolek s kino-apparatom**. 1929. 1 post (11min.01s.). Postado em: 26 nov. 2011. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=1Pw6RLfo8Wo>>. Acesso em: 29 dez. 2011.

VIOLA, Bill. **The reflecting pool**. 1977. 1 post (06min.55s.). Postado em: 21 mai. 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=D_urrt8X0l8>. Acesso em: 03 mai. 2009.

VIOLA, Bill. **Migration**. 1976. 1 post (06min.35s.). Postado em: 22 mai. 2007. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=PVPp9HtYoLE8&feature=fvst>>. Acesso em: 12 mar. 2010.

ZEMECKIS, Robert. **Contact**. 1997. 1 post (03min.56s.). Postado em: 05 ago. 2011. Disponível em: < http://www.dailymotion.com/video/xkd7ll_generique-contact-robert-zemeckis-1997_shortfilms>. Acesso em: 12 out. 2011.

WACHOWSKI. **The Matrix**. 1999, 2003. 1 post (55s.). Postado em: 05 fev. 2009. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=xk2FGCmKpWg>>. Acesso em: 12 out. 2009.

WELLES. **Touch of Evil**, 1958. 1 post (03min.31s.). Postado em: 14 jun. 2008. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=Yg8MqjoFvy4>>. Acesso em: 99 set. 2011.

WARHOL, Andy. **Sleep**. 1963. 1 post (10min.15s.). Postado em: 01 fev.2010. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PVp9HtYoLE8&feature=fvst>>. Acesso em: 12 fev. 2010.

WOO, John. **Hard boiled**. 1992. 1 post (03min.25s.). Postado em: 05 fev. 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4OPyoJgV_YY>. Acesso em: 09 dez. 2011.

WRIGHT. **Atonement**. 2007. 1 post (04min.54s.). Postado em: 22 abr. 2011. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=lJ--DSeIUZ0>>. Acesso em: 09 dez. 2011.

YOUSSEF. **The perfect lie - a photoshop transformation**. 2007. 1 post (03min.29s.). Postado em: 17 abr. 2007 Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=5iwaQ2zi63c>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

APÊNDICE – Pausa AV

