



Abertura de *O Som Ao Redor* (Kléber Mendonça Filho, 2012).

A perda da materialidade na imagem fotográfica dentro do cinema e sua estética documental em *O Som ao Redor*

Graziele Cardozo¹

Discente do curso de Cinema e Audiovisual - UFPel

Resumo: O seguinte texto visa analisar uma possível perda da materialidade da imagem fotográfica ao ser colocada dentro de uma obra fílmica, sem que tal imagem ganhe, em contraponto, um movimento. Partindo de tal premissa, o filme *O Som ao Redor* (Kléber Mendonça Filho, 2012) é analisado por seus aspectos estéticos ao se utilizar de fotografias estáticas em seu início com um caráter aparentemente documental.

Palavras-chave: Materialidade e imaterialidade da imagem; Superfície e linha; *O Som ao Redor*.

Abstract: The following text aims to analyze the possible materiality loss of the photographic image when placed within a film work, without this image acquires a motion, in contrast. Starting from this premise, the film *Neighbouring Sounds* (*O Som ao Redor*; Kléber Mendonça Filho, 2012) is analyzed for its aesthetic aspects when using still photographs in its intro with a seemingly documentary character.

Keywords: Materiality and Immateriality of the Image; Surface and line; *Neighbouring Sounds*.

A imagem fotográfica gravada em película e impressa em papel possui materialidade própria, pois é palpável. Porém, quando colocada em meio à montagem de um filme, tal imagem perde sua materialidade para se tornar espectro digital, sem ao menos ganhar movimento. Este artigo – utilizando-se principalmente dos conceitos de Phillippe Dubois (2004) sobre a materialidade e imaterialidade da imagem, e de Vilém Flusser (2007) sobre a representação do mundo diferenciada em superfície e linha – se propõe a pensar

¹ grazi_cardozo@hotmail.com

essa perda material da imagem fotográfica, ao mesmo tempo em que analisa um possível ganho de fotogenia e uma historicidade que exala de tais fotografias.

Assim sendo, o artigo se utiliza como objeto fílmico de exemplo e análise a obra nacional *O Som ao Redor* (2012), primeiro longa-metragem de ficção de Kleber Mendonça Filho. Fazendo parte de uma contemporânea cinematografia brasileira, o filme que começa com fotografias antigas de engenhos, tem como tema principal a herança advinda dos mesmos na atual estrutura de classes sociais do Estado de Pernambuco. Desta forma, tais fotografias denunciam uma época precursora às atuais relações da nova classe média pernambucana. Estas fotografias, ao serem mostradas assumidamente estáticas e provindas de um meio analógico, impõem ao espectador uma estética documental e o mostra a ficção como consequência daquela realidade representada em tais imagens.

A IMAGEM ESPECTRO

Cinema é movimento. É um devir movimento a si próprio, às suas próprias imagens e justaposições das mesmas. Entretanto, o que acontece com uma imagem assumidamente estática, quando colocada dentro de um filme? Compreendendo por materialidade, as questões relacionadas ao próprio suporte do papel e do filme fotográfico e a capacidade de distinção destes elementos por parte do espectador, é possível dizer que há uma perda da materialidade da imagem fotográfica ao ser colocada dentro de uma obra fílmica, sem que a mesma ganhe, em contraponto, movimento, ou, ao menos, a sugestão de um.

A pintura, que por si mesma é tátil – pois traz em seu material a pincelada do artista, assim como toda tinta e matéria que lhe compõe – pressupõe a fotografia analógica, imagem materializada ao ser gravada pela luz no papel. Este tipo de fotografia “preexistente” ao real (COUCHOT, 1993), por sua vez, pode absorver uma realidade própria da luz que o ambiente lhe proporcionava, saindo, depois de alguns avanços tecnológicos, da luz-valor claro/escuro, para também a luz-cor que o olhar humano conhecia como seu universo real. Essa impressão trouxe a realidade ao papel, material palpável e maleável, o qual dava ao fotógrafo o poder de tocar,

rasgar e usar da forma que melhor lhe servisse tal representação fotográfica. Tal impressão, assim como outras imagens estáticas, são chamadas por Vilém Flusser (2007) de “superfície”, em diferença à “linha” que conceitua a forma de representar o mundo por meio da escrita, dentro de um paradigma cartesiano. Assim sendo, a superfície seria a imagem que representa uma experiência. Ao ser acessível a todos que podem ver, a superfície não se prende a um sentido de leitura, permitindo, então, que o espectador leia a imagem de forma livre, enquanto a linha impõe uma estrutura própria ao leitor, seja da esquerda para a direita, ou vice e versa.

A realidade, porém, possui seu próprio devir movimento, pois nada está estático como a fotografia poderia, até então, representar. Estamos em constante mudança de posição, fazendo com que o congelamento do espaço-tempo preso pela luz ao papel perdesse parte de sua realidade vivenciada, tornando a imagem estática mera representação falha da experiência. Jacques Aumont (1993, p. 276) esclarece que, por construção, tanto o dispositivo fotográfico quanto o cinematográfico foram criados para representar uma efígie da realidade, sendo que a foto e o cinema não revelariam – pela literalidade da palavra – nada do mundo. Assim sendo, além de perder o movimento, a imagem fotográfica perdia, mais ainda, o relevo, a textura real do objeto ali representado, textura qual podia ser – e era – enfatizada pelo material e pincelada própria da pintura. Philippe Dubois, porém, afirma que essa planificação da imagem não a torna menos real, já que a mesma continua a “existir muito bem como uma totalidade, uma realidade concreta e tangível: a foto é um objeto físico, que se pode pegar nas mãos” (2004, p. 61).

Já a imagem-movimento cinematográfica, mesmo advindo de fotografias estáticas que conseguiram, através de um dispositivo programado para tal, projetar tais imagens em uma velocidade específica, não só perde o relevo próprio da pintura, como, também, perde o aspecto tátil da escrita da luz característica da imagem fotográfica. Quando inserida no filme, a imagem fotográfica se torna espectro e reflexo, sendo mais uma projeção, do que uma superfície tocável. Não se pode tocar uma imagem em movimento. O espectador, segundo Dubois, “pode eventualmente tocar a tela, mas nunca a imagem” (2004, p.61). Pode-se, no cinema analógico, tocar a película na qual se encontram tais fotogramas imóveis e impressos,

ou, no caso do digital, o espectro dos ditos *frames*. No entanto, tal toque durará um breve período de tempo, cada qual acabará em menos de um segundo – visto que o cinema usa a velocidade de 24 *frames* por segundo para projetar um movimento próximo do real.

Assim, o movimento do cinema tornou a superfície fotográfica uma espécie de superfície-linha. Visto que um *frame* está totalmente relacionado e entrelaçado ao outro; além de cada plano em si necessitar daquele que lhe antecede, e daquele que lhe procede, para passar a mensagem que deseja, criando uma leitura horizontal da obra cinematográfica. É necessário, com isso, ver os 24 *frames* por segundo para entender o seu movimento. E é preciso acompanhar um plano ao outro para apreender a mensagem desejada pelo cineasta com tal montagem. Com isso, a imagem-movimento possui um tempo inerente à ela mesma, tempo que também irá agir sobre a imagem estática dentro de um filme.

ESTÉTICA DOCUMENTAL

O filme *O Som ao redor*, após os créditos iniciais, expõe fotografias de engenho. As imagens são antigas e evidenciam sua época, especialmente, pelo uso do preto e branco. O filme leva cerca de dois minutos mostrando tais fotos, totalizadas em dez imagens. Em seguida, inicia-se um plano com movimento de câmera, aspecto próprio da linguagem cinematográfica. Essas imagens são superfície, pois estão representando uma experiência, um objeto, um tempo e um espaço. Tendo sido feitas por uma câmera fotográfica analógica, sua gravação, tanto em película, quando no papel fotográfico, lhes concede materialidade própria, ou seja, são palpáveis e maleáveis, possuem “carne”. Entretanto, elas estão inseridas em uma obra cinematográfica, presas a um dispositivo que não mais as grava em papel, mas projeta digitalmente, transformando sua “carne” em códigos. Assim sendo, essas imagens estáticas, quando colocadas em meio a montagem do filme, encontram-se no limiar entre a superfície e a linha, a materialidade e a imaterialidade, a “carne” e o espectro intocável.

Segundo Jean Epstein (2011), a fotogenia é tão inerente ao cinema quanto a cor é à pintura, compreendendo o cinema como devir movimento imagético. Com essa fotogenia inteiramente ligada a imagem-



Figura 1: Fotografia mostrada no início do filme *O Som ao Redor*.
Fonte: *O Som Ao Redor / NeighbouringSounds*
Imagem obtida da página de divulgação do filme no Facebook. Disponível em: <<https://goo.gl/Tm9wWa>>. Acesso em: 22 de janeiro de 2015

-movimento, se formos pensar somente pelo aspecto do último, deveríamos assumir que as fotografias iniciais de *O Som ao Redor* não possuem fotogenia, fazendo com que o espectador não conseguisse obter delas uma mensagem visual tão forte quanto a de um plano com movimento de câmera. Tal postura é frágil, pois as fotografias apresentadas no filme são imersas de historicidade, assim como a linha de Flusser. Além de representar uma experiência que, ao ser utilizada pelos montadores Kleber Mendonça e João Maria no filme, cria relações com a fotografia que lhe antecede e a que lhe procede. Esta superfície parece também se tornar linha, trazendo os olhares das personagens que, ao se dirigirem à câmera, atingem diretamente o espectador. As imagens são, desta forma, utilizadas no filme como um encontro de *misé-en-scenes* entre o espectador e a imagem, forte o suficiente para passar sensação e sentimento. A estética documental assumida no início de *O Som ao Redor* afasta o espectador da obra, como se a ficção mostrada a partir de então fosse a herança de tais fotografias. Neste ensejo, o espectador não pode fazer nada no momento para mudar a história, sendo que a mesma se mostra independente e não precisa do espectador para acontecer. Aquela experiência representada em sua estética analógica – mesmo sendo apresentada em um formato digital – exala memória, assim como é próprio à imagem do cinema, como afirma Dubois:

No fundo, a imagem de cinema não existe enquanto objeto ou matéria. Ela consiste numa breve passagem, espécie de intervalo permanente que nos ilude enquanto o olhamos, mas se desvanece logo depois de entrevisto, para não mais existir senão na memória do espectador. Portanto, a imagem de cinema é, como já se observou, quase tão próxima da imagem mental quanto de uma imagem concreta (2004, p.63).

Para Deleuze (2012), o cineasta cria blocos de movimento/duração para criar histórias. Partindo de tal pressuposto, Mendonça, ao colocar dez fotografias para serem exibidas durante dois minutos no início do seu filme, não perde, necessariamente, dois minutos de movimento, pois a troca de uma imagem para outra se revela estruturada em semelhança à mudança de um plano para outro, criando um bloco sem movimento, mas com duração. Esta duração traz à imagem estática

um devir tempo inerente ao cinema. Há a transformação da fotografia que perde seu aspecto tátil ao ser digitalizada, incorporada pelo objeto fílmico e projetada pelo dispositivo cinematográfico em uma superfície-linha. Isso ocorre em diferença à imagem em movimento, com um desvanecimento mais fluído e uma memória própria. Assim sendo, o seu congelamento na tela lhe tira o papel palpável, mas lhe provê uma “aura” fotogênica em determinado espaço-tempo. Espaço-tempo que lhe eterniza como fotografia e como espectro intocável e inatingível.

Por fim, a perda do aspecto tátil da imagem estática, ao sair do papel para ser projetada na tela, é trocada por uma constituição de linha mesmo não tendo movimento, já que possui um tempo pré-determinado pelo montador do filme. O seu devir tempo é inerente a montagem final da obra fílmica, fazendo com que a sua relação ao todo não seja a de uma montagem transparente, mas a de espectro congelado, do *frame* imóvel, embora com limitação de tempo no seu surgir e ir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 1993

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 2. ed. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1993.

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

DELEUZE, Gilles. O que é o ato de criação? In: GOUGAIN, Ernesto et al In: GOUGAIN, Ernesto et al (orgs). **Straub-Huillet**, São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2012

EPSTEIN, Jean. **Fotogenia do Imponderável**. Tradução de Maria Irene Aparício. Arte Ciência.com, ano VII, n.14, set. 2011. Online. Disponível em: <http://www.artciencia.com/index.php/artciencia/article/view/41/131>.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.