

DIRCEU DA COSTA MAUÉS

EXTREMO HORIZONTE
Fotografia *pinhole* panorâmica

Brasília, 2012

DIRCEU DA COSTA MAUÉS

EXTREMO HORIZONTE
Fotografia *pinhole* panorâmica

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas, habilitação em Bacharelado, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Orthof

Brasília, 2012

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	pg. 05
I. EM BUSCA DA “IMAGEM PERFEITA”?	pg. 07
II. FOTOGRAFIA <i>PINHOLE</i> COMO EXPANSÃO DO CAMPO FOTOGRÁFICO	pg. 09
III. SUBVERSÃO DO APARELHO: IMAGENS PRECÁRIAS	pg. 11
IV. POR UMA POÉTICA DO ERRO E DO ACASO	pg. 13
V. FOTOGRAFIA <i>PINHOLE</i> NA ARTE	pg. 19
VI. EXTREMO HORIZONTE: <i>PINHOLE</i> E PANORAMA	pg. 23
CONCLUSÃO	pg. 31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	pg. 33

LISTA DE IMAGENS

Fig.01 – Auto-retrato realizado com o próprio punho pelo artista Paolo Gioli.	p.09
Fig.02 – Câmera <i>pinhole</i> e fotografias produzidas durante o projeto Ver-o-peso pelo furo da agulha	p.15
Fig.03 – Fotografia <i>pinhole</i> da série “Dos sonhos que não acordei”.	p.16
Fig.04 – Câmera <i>pinhole</i> de caixa de fósforo e alguns frames do vídeo “...feito poeira ao vento...”	p.17
Fig.05 – “Em um lugar qualquer – Outeiro” na galeria Fayga Ostrower/Funarte, Brasília, 2011.	p.18
Fig.06 – O “momento decisivo” de Cartier Bresson.	p.20
Fig.07 – O tempo estendido de Michael Wesely nas fotografias de Potsdamer Platz.	p.21
Fig.08 – Imagem da série Câmera Obscura de Abelardo Morell.	p.21
Fig.09 – Fotografia da série Cidade Múltipla, de Ricardo Hantzschel.	p.22
Fig.10 – Uma das primeiras imagens da série Extremo Horizonte: somando vistas lateralmente.	p.25
Fig.11 – Escaneando o horizonte: Câmera e filme em movimento contínuo.	p.26
Fig.12 – Câmera artesanal controlada pela plataforma eletrônica Arduino.	p.27
Fig.13 – acidentes do processo ressaltam partes da imagem ao acaso.	p.28
Fig.14 – Câmera <i>pinhole</i> de fenda com manivela feita com chave e pregador de roupa.	p.28
Fig.15 – Câmera Holga 120mm modificada (fenda e braçadeira) e suporte para fixá-la na bicicleta.	p.29
Fig.16 – Panorâmicas feitas com camera <i>pinhole</i> Holga 120mm fixada no Guidom da bicicleta.	p.29
Fig.17 – Panorâmica montada durante a III Mostra 3M de Arte Digital em São Paulo (20cm x 340cm)	p.30

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado da disciplina Diplomação em Artes Plásticas no grau de Bacharelado, composta de uma parte teórica e outra prática. Mas, antes de tudo, é parte de uma pesquisa maior que vem se construindo bem antes de meu ingresso na academia: um trabalho autoral nos campos da fotografia, cinema e vídeo, que envolve a construção de câmeras artesanais e a utilização de dispositivos precários, com uma abordagem crítica sobre os usos da tecnologia

Desde 2004, realizo meus trabalhos utilizando a fotografia *pinhole*¹ com base em uma pesquisa poética que envolve a produção de “imagens precárias” a partir da desconstrução do aparelho fotográfico, tendo sempre como objeto a paisagem urbana, a cidade: sua ordem/desordem, seus fragmentos, seus signos, seus espaços de fluxo e abandono. O que chamo aqui de “imagens precárias” são as imagens que tem como potencia poética o erro, o acaso e o ruído. Sua captação se dá, praticamente, de forma intuitiva, por simples câmeras *pinhole*, construídas artesanalmente. Elas não têm lente nem visor: no lugar da lente apenas um pequeno furo feito com agulha, por onde a luz atravessa para sensibilizar o filme em seu interior.

Depois de várias experimentações com a técnica *pinhole*, começo a pesquisar a produção de imagens com câmeras artesanais no campo de entrelaçamento entre a fotografia e o cinema: o panorama ou a vista panorâmica.

Em 2011 realizei as primeiras imagens de uma série de fotografias panorâmicas, utilizando como estratégia a junção de uma sequência de imagens sobre o mesmo filme lateralmente. Foram esses resultados que começaram a me fazer pensar nas relações entre panorama, cinema e fotografia.

Me interessa esse desafio de subverter os dispositivos de imagem e tentar formas alternativas na sua utilização. É como um jogo, no sentido de que tem a ver com uma certa continuidade dos jogos e brincadeiras da infância – em que parte da brincadeira, e talvez a melhor parte da brincadeira, era produzir o próprio brinquedo.

Inicialmente, o texto faz uma contextualização da construção histórica do conceito de

1 *Pinhole* é um termo em inglês que significa “furo de agulha”, portanto: fotografia *pinhole* é uma técnica em que se utiliza uma câmera fotográfica que possui um pequeno furo de agulha no lugar da lente. As câmeras *pinhole* geralmente são construídas artesanalmente ou podem ser feitas, também, a partir de pequenas modificações realizadas em câmeras industriais convencionais.

instantâneo na fotografia e sua relação com um discurso ideológico que acompanha as mudanças no campo tecnológico. Em seguida, discorre sobre como a fotografia *pinhole* se insere no cenário da arte contemporânea, dentro do conceito de fotografia expandida, por rever alguns parâmetros e possibilitar novas imbricações com outras linguagens.

Há, na reflexão teórica, uma aproximação ao pensamento de Vilém Flusser (2002) e Michel de Certeau (1996) na discussão de como vivemos em uma sociedade progressivamente programada e centralizada pelo uso e consumo de aparelhos tecnológicos e de como esse pensamento dialoga com a poética desenvolvida na pesquisa.

Algumas referências de artistas que desenvolvem trabalhos com fotografia *pinhole* são apresentados, assim como alguns de meus próprios trabalhos produzidos anteriormente à pesquisa atual, com o objetivo de revelar a trajetória desenvolvida até aqui.

Para finalizar, comento sobre o processo em si, a metodologia usada, recuos ou avanços realizados e todos desdobramentos a que o trabalho chegou.

I. EM BUSCA DA IMAGEM PERFEITA (?)

O advento da fotografia é visto por muitos autores como Peter Galassi (1981), Geoffrey Batchen (1991), Jaques Aumont (1989), Arlindo Machado (1984), entre outros, como resultado de um processo de amadurecimento histórico – desejo latente de uma sociedade e de uma época – e não, somente, uma descoberta pontual e isolada, realizada por Nicéphore Niépce e Louis Daguerre, no início do século XIX.

Jacques Aumont (1989) afirma que há, de saída, uma condição que possibilita a “invenção da fotografia”: o desejo da sociedade pela produção de outro tipo de imagem, o qual podemos identificar nas mudanças ideológicas sofridas pela pintura, em torno de 1800. Mudança marcada por uma nova atitude dos artistas frente a natureza.

O esboço, como projeto para pintura, é substituído pelo estudo. O estudo representa esse desejo de registro da realidade “tal como ela é”, desejo de apreender, captar e fixar uma primeira impressão, ou seja, um desejo já pelo fotográfico (AUMONT, 1989, p.48).

Arlindo Machado(1984, p.21) coloca a perspectiva central e uni-ocular, inventada no Renascimento, como responsável pelo início de uma busca na sociedade ocidental de um efeito de “realidade” e de um esforço em “produzir um código de representação que se aproximasse cada vez mais do “real” visível, que fosse o seu *analogon* mais perfeito e exato [...] Na verdade, mais que analogia, o que a imagem figurativa buscou esse tempo todo foi uma *homologia* absoluta, a identidade perfeita entre o signo e o designado”

Philippe Dubois também observa:

O último quarto do século XIX marca a emergência da noção de *instantâneo*, que não é simplesmente uma questão (técnica) de um curto tempo de exposição, e sim toda uma lógica, para não dizer uma filosofia da relação com o real (com o espaço, o tempo, o corpo, o mundo), que demorou quase três séculos para se construir e que vai, depois, reinar de maneira maciça na ideologia fotográfica a ponto de quase se identificar com a própria ideia de fotografia (como seu “próprio ser”) e, conseqüentemente, eliminar todas as outras formas e concepções que esta pode ter. (DUBOIS, 2005, p.203).

Da materialização desse desejo pelo daguerreotipo à tecnologia da imagem digital

em três dimensões (3D), o que houve foi uma corrida crescente por aperfeiçoamentos tecnológicos. Todo advento de uma nova tecnologia, segundo Philippe Dubois (2004, p.34), é sempre acompanhado por um discurso da novidade apoiado por uma retórica publicitária e por uma ideologia voluntarista ao mesmo tempo de ruptura com a história e em defesa de um progresso contínuo. Esse discurso amnésico oculta tudo que pode ser regressivo em termos de representação, colocando o tecnológico sempre a frente do estético e, mais ainda, do poético.

Porém, na prática, as imagens produzidas por esses novos aparelhos ou sistemas tecnológicos tendem a funcionar de modo contrário ao que se propõe seus discursos associados. Como defende também Jean Baudrillard (2007): “quanto mais nos aproximamos da definição absoluta, da perfeição “realista” da imagem, mais se perde sua potência de ilusão” (Baudrillard, 2007, p.14). A ilusão que carrega a imagem necessita de uma margem, de um mistério, de um espaço e um tempo para imaginar a si mesma.

Podemos observar na história mais recente, que mesmo sob a hegemonia de um discurso impositivo no sentido de uma homologia absoluta – principalmente na fotografia moderna, marcada pelo conceito do “instante decisivo” e por um domínio da fotografia documental – muitos artistas trabalharam de forma a questionar esses valores, colocando sua questão poética sempre a frente, mesmo quando em diálogo com as “novas tecnologias”. De que serve uma imagem que não me faz pensar, onde tudo já está dado desde o princípio? de que serve uma imagem que não me questiona de nenhuma maneira? de que serve uma imagem que não me faz sonhar? essa imagem que se pretende “perfeita”, com um código de abstração complexo, está mais apta a servir processos de alienação e de controle social.

II. FOTOGRAFIA *PINHOLE* COMO EXPANSÃO DO CAMPO FOTOGRÁFICO

Segundo Eric Renner (2000), o termo *pinhole* (buraco de alfinete, literalmente) foi cunhado pelo cientista inglês David Brewster em seu livro *The Stereoscope*, de 1856, um dos primeiros a fazer fotografias *pinhole*, muitos anos depois do advento da fotografia. A técnica só foi possível depois do desenvolvimento de suportes mais sensíveis à luz. Outros nomes foram surgindo nos anos posteriores como alternativa para se referir a essa técnica: *natural camera*, *stenopaic photography*, *lenless*, *rectographic and needle-hole*. Mesmo parecendo inapropriado, pois o furo é quase sempre feito usando uma agulha, o termo *pinhole* terminou mais conhecido pela emergência histórica de Brewster. Ele acreditava que após o desenvolvimento de materiais de maior sensibilidade à luz pela indústria química a fotografia *pinhole* se tornaria uma das técnicas preferidas entre os fotógrafos. Efetivamente após sua utilização por alguns fotógrafos pictorialistas como George Davison, no final do século XIX, a técnica só se tornou realmente mais conhecida no início dos anos 60.

Paolo Gioli, artista italiano, realizou muitos experimentos nesse campo, construiu diversas câmeras utilizando os materiais mais inusitados que se possa imaginar: cone de sinalização de trânsito, botões, nozes, escumadeira, flauta, biscoitos *cream cracker*. Tudo que pudesse ser adaptado se transformava em câmera, inclusive seu próprio corpo. Em sua série *pugno stenopeico*(1989) (*Fig. 01*) ele usava sua mão em punho como câmera para fazer autorretratos.



Fig.01 – Auto-retrato realizado com o próprio punho pelo artista Paolo Gioli.

Construir sua própria câmera significa estar livre das amarras de um modelo que lhe é imposto pela indústria. Significa poder experimentar uma enorme gama de novas possibilidades que o processo permite a partir de um projeto muito pessoal de construção da câmera e das características que são escolhidas para essa câmera. A imagem produzida utilizando uma câmera *pinhole* se difere em muitos aspectos de uma imagem produzida por uma câmera industrial, com lentes. O sistema ótico, por si só, já determina algumas diferenças. Na câmera com lente temos uma nitidez maior, o foco e o desfoque; a câmera *pinhole* apresenta uma imagem com uma textura mais acentuada, um certo ruído, porém com uma profundidade de campo praticamente infinita – todos os planos na imagem tem a mesma definição. Em uma câmera artesanal *pinhole* é possível explorar distorções na perspectiva geométrica da imagem, resultantes do tipo de posicionamento do suporte sensível no interior da câmera. Pode-se usar múltiplos furinhos como sistema ótico e obter imagens múltiplas ou sobreposições. São muitas as possibilidades que a técnica *pinhole* proporciona, mas é importante lembrar que uma técnica é só mais uma ferramenta nas mãos do artista e, que, antes de tudo, é necessário haver uma poética na base da construção de qualquer trabalho em artes.

A fotografia *pinhole*, portanto, se insere no conceito de campo expandido da fotografia como linguagem artística: uma produção de imagens que parte de uma revisitação a parâmetros e técnicas esquecidas pelo desenvolvimento tecnológico. Onde essa revisitação se torna uma grande oportunidade de experimentar mais a fundo a própria a linguagem fotográfica e suas possibilidades de imbricações com outras linguagens artísticas, pensando que cada inovação tecnológica é mais uma ferramenta dentro do campo de possibilidades de criação do artista a agregar novas potencialidades a técnicas e procedimentos anteriores e (ou) vice-versa.

Denominamos essa produção contemporânea mais arrojada, livre das amarras da fotografia convencional, de *fotografia expandida*, onde a ênfase está na importância do processo de criação e nos procedimentos utilizados pelo artista (FERNANDES JR, 2006, p.11).

Para Rubens Fernandes Jr (2006), o conceito de *fotografia expandida*, que abrange o conceito de fotografia *pinhole*, se dá por uma espécie de resistência, pela utilização dos mais diferentes procedimentos, aos automatismos generalizados da homogeneidade visual e por uma experiência de libertação através de diferentes procedimentos articulados criativamente que apontam para um repertório inesgotável de combinações na linguagem artística.

III. SUBVERSÃO DO APARELHO: IMAGENS PRECÁRIAS

Aprendemos a apertar botões e teclas para gerar e corrigir imagens em uma busca incessante por uma “perfeição”, idealizada segundo a lógica de que quanto mais aperfeiçoado o aparelho, melhor nossa possibilidade de produzir uma “boa” imagem. No entanto, para Vilém Flusser (2002), os aparelhos contêm programas que determinam um conjunto limitado de possibilidades de uso ou de escolhas: o fotógrafo parece estar livre para fazer as escolhas que quiser dentro do programa, mas só consegue fotografar o “fotografável”, ou seja, o que já estava inscrito antes no aparelho através de seu programa. Nossas fotografias seriam, portanto, determinadas pela utilização desses programas contidos nos aparelhos. Basta observar os velhos álbuns de família ou, agora, as fotografias compartilhadas nas redes sociais da *web*: seguimos sempre os mesmos padrões ou programas específicos, não apenas o programa técnico de operação da câmera, mas principalmente os programas culturais inseridos nas formas (ou poderíamos dizer normas) de utilização, modos de usar, desses aparelhos. Nossas imagens sempre se repetem e se acumulam.

O fotógrafo “escolhe”, dentre as categorias disponíveis, as que lhe parecem mais convenientes. Neste sentido, o aparelho funciona em função da intenção do fotógrafo. Mas sua “escolha” é limitada pelo número de categorias inscritas no aparelho: escolha programada. O fotógrafo não pode inventar novas categorias, a não ser que deixe de fotografar e passe a funcionar na fábrica que programa aparelhos. Neste sentido, a própria escolha do fotógrafo funciona em função do programa do aparelho (FLUSSER, 2002, p.31).

Nos tornamos, então, funcionários dos aparelhos a seguir seus determinados programas, controlando apenas dados de *input* e *output*. Para Flusser (2002), como não temos acesso ao *hardware*, nem à fábrica que constrói a caixa preta: nossa única saída para criar novas e inéditas imagens no meio cultural seria fugir à rotina de produção das imagens pré-programadas, já inscritas nos aparelhos, e sabotar seu programa, atuando diretamente em seu *software*, manipulando-o, subvertendo-o contra ele mesmo e a favor da “criatividade” do fotógrafo.

Na medida em que o fotógrafo desvirtua e subverte o funcionamento padrão de uma

câmera fotográfica e, principalmente, constrói sua própria câmera de acordo com um determinado e objetivo de produzir um resultado muito particular, ele está, na verdade, invadindo a fábrica dos aparelhos para projetar seu próprio dispositivo, de acordo com suas intenções, e muitas vezes ativando livremente qualquer forma de sabotagem no próprio aparelho construído (a sabotagem dentro da sabotagem). Nesse sentido, uma câmera artesanal, não é apenas uma ótima ferramenta. Usá-la, na produção de imagens, é uma atitude conceitual que se coloca em contraponto ao discurso ideológico que acompanha o desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos. É possível, com uma câmera *pinhole*, alcançar resultados bem próximos dos obtidos com câmeras industriais: imagens que tentam se aproximar com perfeição da reprodução do real. Mas interessa-me mais essas imagens-ruído, com seus acasos e imperfeições que são muito bem-vindos na construção de uma atmosfera que não precisa ser perfeita ilusão. Imagens que trabalham com outros paradigmas: de um tempo em degelo que se esvai, feito poeira ao vento, em transparência e fluidez. Interessa-me esse campo de incertezas que as imagens produzidas por câmeras precárias instauram como parte de sua linguagem.

IV. POR UMA POÉTICA DO ERRO E DO ACASO

As reflexões sobre a fotografia enquanto linguagem no campo da arte a partir das experimentações com fotografia *pinhole*, construções de câmeras artesanais e produção de imagens utilizando aparelhos precários, despertaram em mim o interesse pelas imperfeições dessas imagens: seus “erros”, ruídos, imprevistos e acasos. Tal poética baseada na incerteza de imagens produzidas com a utilização de aparelhos precários (câmeras artesanais, *toy* câmeras, câmeras de celular), em tempos de deslumbre por aparelhos tecnológicos sofisticados, é uma poética de subversão dos meios. Subversão que não pretende negar o desenvolvimento tecnológico e sua potência como nova ferramenta disponível no campo da arte, mas criticar nossa alienação frente a uma sociedade cada vez mais centralizada e programada pela tecnologia. E assim, revelar nossa perda de memória e domínio em relação ao entendimento do processo de construção do conhecimento. Quanto mais desenvolvemos novas tecnologias, mais nossa relação com o produto delas se torna algo mágico. Assim, vamos como que esquecendo sua origem ou o que está por trás de toda relação de conforto que ela nos proporciona.

Só descobrimos ou pensamos sobre o conteúdo simbólico que está sob sua superfície quando nos sentimos privados de seu uso, quando alguma coisa interrompe ou impede nosso usufruto de suas facilidades e confortos, por um defeito, problema de funcionamento ou mesmo exclusão social.

Segundo Michel de Certeau (1990), podemos dizer que vivemos em uma sociedade progressivamente programada e centralizada pelo uso e consumo de aparelhos tecnológicos. Mas ainda há, e sempre houve, uma resistência silenciosa – principalmente pelo homem comum, o “homem ordinário” – aos papéis impostos pela ordem social. Resistência que se dá no cotidiano das pessoas através de táticas e astúcias, modos sutis de escapar a uma conformação social, às regras impostas por essa sociedade tecnológica de consumo.

A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde *outra* produção, qualificada de “consumo”: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios mas nas *maneiras de empregar* os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (CERTEAU, 1990, p. 39).

Experiências pessoais contribuíram para as minhas escolhas e o meu posicionamento frente a esse mundo progressivamente programado e centralizado. Tive a infância permeada por esse mundo da improvisação frente a necessidade e a precariedade dos meios. Talvez isso tenha se dado por tê-la vivido numa época em que as brincadeiras de criança não dependiam tanto dos aparatos tecnológicos que nos envolvem: o *play-ground*, o *game*, o controle remoto, o computador. Meu carrinho de plástico era puxado por barbante. Aprendi desde cedo a construir meus próprios brinquedos: cidades inteiras feitas sobre o chão de barro do porão da casa, onde os tijolos velhos eram empilhados para virarem prédios. Carros eram feitos de caixas de fosforo, aviões eram recortados do isopor da caixa de ovos, ruas raspadas no chão com pedaço de madeira, cercas feitas de palitos de picolé. Na imaginação de minha infância: a tampa de panela da cozinha de minha mãe virava volante de carro imaginário; cabo de vassoura virava cavalo ou espada do zorro; cano de PVC era zarabatana para atirar canudo de papel; pequenos pedaços de madeira viravam armas de *bang-bang*; e as fotografias ou desenhos das enciclopédias eram disputadas após cada virada de página, como num jogo de bafo, para possuir imagens dos objetos inacessíveis na vida real – é meu! A infância de hoje não é mais a mesma.

As pequenas brincadeiras e invenções da infância, já pequenas subversões da vida, aparecem agora como estratégias poéticas dentro do campo da fotografia. Criar imagens a partir de um dispositivo mais simples, mais básico: a própria câmera obscura – uma simples caixa preta com um pequeno orifício em um de seus lados a projetar a imagem do mundo exterior na parede interna oposta ao orifício. Sem visor de enquadramento, sem botão disparador, sem lentes. Uma lógica um tanto diferente da lógica que rege a fotografia do instantâneo, da precisão e da alta tecnologia. Há um prazer nesse processo, o prazer do jogo, de inventar um mundo próprio dentro do universo da fotografia. O prazer de poder arrancar imagens do mundo com uma simples e rústica caixa de madeira.

Em 2004 realizei o ensaio “Ver-o-peso pelo furo da agulha” (*Fig. 02*), um ensaio fotográfico documental de uma das maiores feiras abertas da América Latina, o Ver-o-peso, em Belém do Pará. Construí minhas primeiras câmeras artesanais que utilizavam filmes formato 120mm e frequentei a feira durante um ano, em um projeto realizado com suporte de uma Bolsa de criação artística do Instituto de Artes do Pará (IAP). Mesmo sendo um ensaio fotográfico de caráter documental a proposta se baseava em experimentações utilizando a técnica *pinhole*: o tempo dilatado necessário para sensibilizar o filme, o formato da imagem resultante do design da câmera, o efeito

pictórico resultante do uso de um orifício para captação da imagem. Outros parâmetros: um novo jogo. O tempo se inscreve numa imagem construída de acasos, acidentes e intuições. A imagem se dilui nessa outra temporalidade. Objetos se desmancham no ar em uma translucidez fantasmagórica ou se multiplicam em sombras. Uma certa invisibilidade se revela a câmera: não mais a invisibilidade do tempo congelado, do corte instantâneo. Agora é o tempo diluído, um tempo em degelo que se oferece ao olhar.

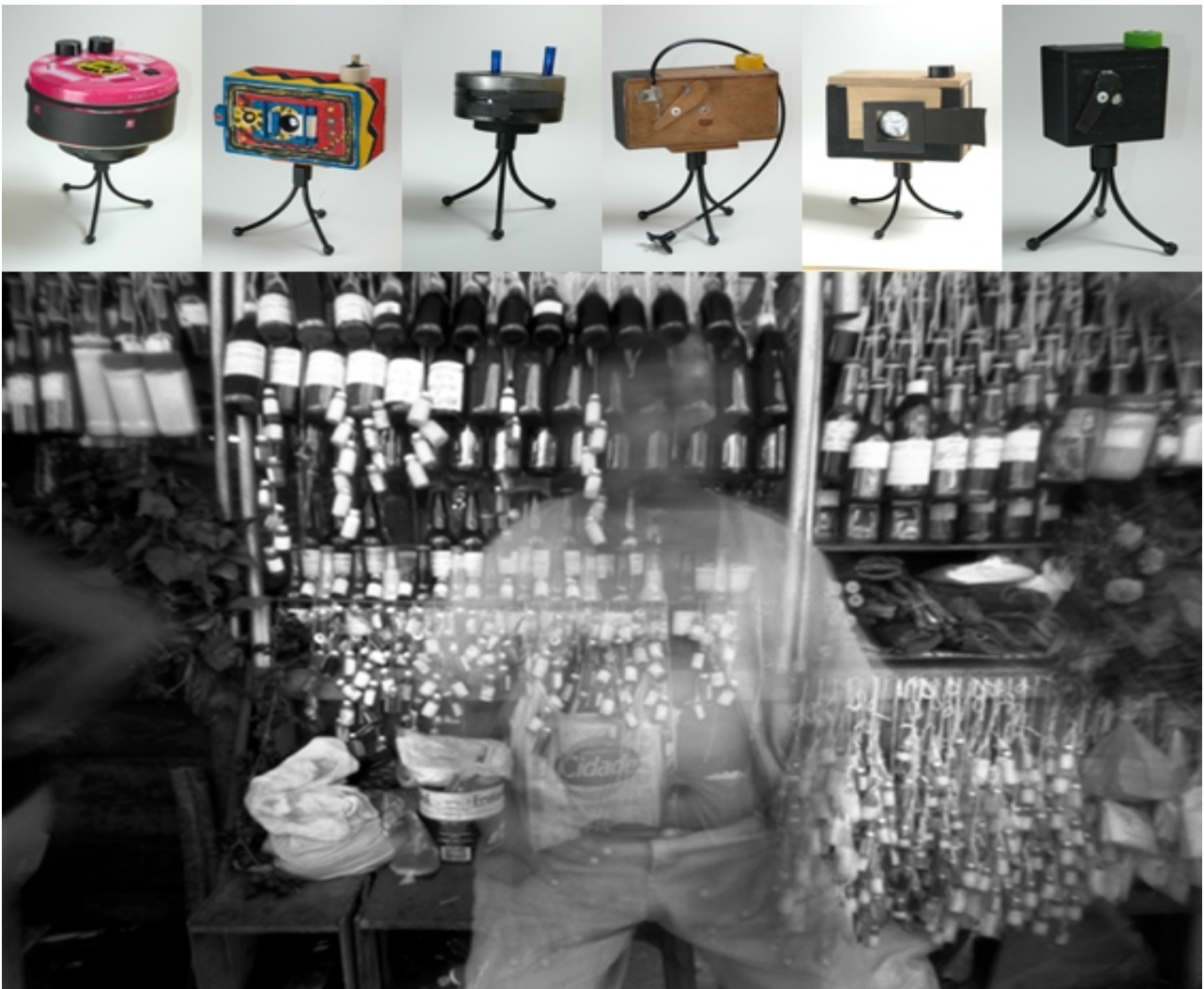


Fig.02 – Câmeras pinhole e imagem do projeto Ver-o-peso pelo furo da agulha

As imagens captadas pelo dispositivo artesanal apresentam um certo caráter onírico em formas sem contornos definidos, pequenas fantasmagorias. Durante a digitalização de algumas imagens pude perceber a potência que havia no uso do escâner como dispositivo (*high-tech*) amplificador dessa imagem poética (*low-tech*) gerada pela utilização de um dispositivo mais simples. Entre 2005 e 2007 foi produzida a série “Dos

sonhos que não acordei” (*Fig. 03*) utilizando essa ideia. Imagens captadas com câmeras *pinhole* eram modificadas durante o processo de escaneamento. Os ruídos, erros e acidentes da imagens *pinhole* eram amplificados através de um minucioso trabalho da inserção ou alteração das cores dessas imagens através do computador.



Fig. 03– Fotografia *pinhole* da série “Dos sonhos que não acordei”.

Começo então a me interessar mais pela associação entre ferramentas de baixa e alta tecnologia para produção de trabalhos e daí surge a ideia de fazer o vídeo “...feito poeira ao vento...”, em 2006 (*Fig. 04*). Construído a partir da animação de uma sequência de 991 fotografias captadas em uma única ação (com quatro horas de duração) utilizando-se câmeras artesanais *pinhole*, “...feito poeira ao vento...” mostra, em 3,5 minutos, a transmutação do espaço/movimento da feira em um giro de 360 graus. Vai do frenético movimento, da agitação e burburinho, do início da manhã, ao esvaziamento desse espaço, faz uma síntese do cotidiano esquadrihando a paisagem. Suas imagens são ruidosas e imprecisas. Joga com os códigos da fotografia e do cinema. É um panorama em movimento circular de 360 graus: a câmera realiza um movimento em giro sobre seu próprio eixo deixando o espectador no centro desse movimento, de acordo com o comentário de Paulo Herkenhoff:

Maués aborda o tempo circular. Não é só a projeção em *loop* que garante a circularidade do tempo na obra de Maués, mas o próprio processo de produzir cada “quadro” no giro de 360 graus. ...*feito poeira ao vento...* tem uma vocação analemática. O espectador é localizado ao centro, no interior do espaço mental videológico. Imóvel, o círculo na tela pareceria girar em torno do olho do espectador para produzir o lapso temporal do Ver-o-Peso. A dimensão cósmica encontra vínculos com o cotidiano. O tempo construído (na percepção do curso do sol em sua órbita e o giro de seu olho-câmara) é simultaneamente contínuo, seqüencial e fraturado. (HERKENHOFF, 2008, p.33/34).

O vídeo começa com a projeção das fotografias que rapidamente se aceleram revelando o movimento (cinema). Um movimento quebrado, não linear, que causa certo estranhamento. A imagem é tremida e avança aos solavancos. Personagens aparecem e desaparecem, vem e vão, se desmancham no ar (*fig.04*). A fotografia que pela aceleração de sua projeção vira imagem cinematográfica e é apresentada em formato de vídeo, não representa a captura de instantâneos e nem é capturada em uma frequência linear de 24 quadros por segundo. Há um tempo fraturado no momento de tomada das imagens, entre uma imagem e outra. Um cinema cego e manco que tateia a realidade e nos mostra um mundo ruidoso e caótico. Todo processo de pré-produção e captura das imagens é manual, há nesse trabalho uma poética do fazer, do experimentar o processo. Experimentar para conhecer. Conhecer para compreender: subverter os processos dominantes e alienantes. O resultado se confunde totalmente com o próprio processo de produção da imagem, pois o processo é também uma forma de resistência ao domínio dos aparelhos tecnológicos claramente presentes no meio social.



Fig.04 – Câmera pinhole de caixa de fósforo e alguns frames do vídeo “...feito poeira ao vento...”

A vista panorâmica e uma certa circularidade começaram, então, a se fazer presente em meus trabalhos. “Em um lugar qualquer – Outeiro” (*Fig. 05*), uma instalação em vídeo produzida em 2009, na praia de Outeiro em Belém, se propunha a reproduzir esse ambiente em uma grande vista em 360 graus formada por seis vídeos consecutivos. Cada vídeo continha uma vista da praia e todas as vistas se conectavam lateralmente. Para esse trabalho foram construídas 170 câmeras *pinhole* de caixinhas de fósforo. A captação

foi feita com a ajuda de um grupo de fotógrafos, amigos meus, residentes em Belém. O resultado foi montado com os vídeos posicionados lado a lado fazendo uma certa conexão física entre as imagens em uma grande panorâmica em 360 graus. Mas as vistas não se encaixam perfeitamente e cada vídeo segue um tempo próprio. Novamente o que interessa não é nenhuma perfeição na estrutura da imagem, mas pelo contrário, procuro uma certa precariedade estética resultante de uma simplicidade do processo.



Fig.05 – “Em um lugar qualquer – Outeiro” na galeria Fayga Ostrower/Funarte, Brasília, 2011.

A poética do precário, presente neste trabalho, se volta para o próprio espaço urbano, seja ele de convívio ou de passagem. Inscrito nos próprios modos de fazer, o processo de construção das câmeras é pura metalinguagem em relação as táticas cotidianas de sobrevivência e resistência dos personagens anônimos que habitam e interagem nesse espaço urbano.

Partindo dessa produção de imagens consolidada pela utilização de aparelhos precários construídos de forma artesanal, trabalho com a ideia de subversão da lógica de funcionamento do aparelho citado por Flusser (2002): sabotando os programas dos aparelhos industriais ou invadindo a fábrica inacessível de aparelhos; tornando-me o próprio fabricante de meus aparelhos. Tento construir uma poética do erro e do acaso, de uma imagem que escorre e se esvai sob o tempo fraturado do entre-imagens, que desloca a temporalidade cronológica e sequencial do cinema. Imagem que pede uma atitude contemplativa, que se revela e se renova através de suas camadas e tessituras somente ao olhar atento.

V. FOTOGRAFIA *PINHOLE* NA ARTE

O trabalho do fotógrafo Cartier Bresson exerceu sobre meu aprendizado de fotografia – e acredito que sobre o de muitas outras pessoas que se interessaram por fotografia, na década de 1990 – uma linha de pensamento ligada a busca da perfeição na imagem, em sua composição, que pode ser observado em suas fotografias (*Fig. 06*) e em seu discurso sobre o momento decisivo que marcou a fotografia moderna:

De todos os meios de expressão, a fotografia é o único que fixa para sempre o instante preciso e transitório. Nós, fotógrafos, lidamos com coisas que estão continuamente desaparecendo e, uma vez desaparecida, não há nenhum esforço sobre a terra que possa fazê-las voltar. Não podemos revelar ou copiar uma memória (BRESSION, 1965, p.20).

Mais tarde, essa influência se transformou em questionamento. Durante algumas oficinas de fotografia *pinhole* ministradas no final dos anos 90, comecei a perceber outras possibilidades no uso do tempo de captação da imagem fotográfica: o “instante preciso e transitório” de que falava Bresson começava a ser diluído na ideia de duração, de expansão do tempo na captura da imagem. O instantâneo, esse recorte mínimo de tempo, marcado pelo congelamento da imagem – que em um dado momento na história da fotografia começou a se confundir com o próprio conceito de fotografia – começa a entrar em degelo. Se o instantâneo podia revelar certos aspectos do mundo que eram invisíveis ao nosso olhar, a retomada de uma fotografia onde a duração é seu objeto de investigação, nos ajuda a inventar e materializar outras invisibilidades pertencentes ao domínio das imagens.

No contexto da arte contemporânea, Arlindo Machado (2007) chama a atenção para a questão da *convergência dos meios*. A ideia de “expansão” que germinou inicialmente no conceito de *cinema expandido* – no livro *Expanded Cinema* (1970) de Gene Youngblood – se remetem as passagens que operam entre os meios. As imagens agora são mestiças, as fronteiras formais e materiais de seus suportes foram diluídas. Recentemente alguns artistas começaram a retomar técnicas meio esquecidas ou pouco usadas misturando-as com processos tecnológicos mais recentes. Ocorreu uma hibridização dos meios dificultando a determinação da natureza de seus elementos

constitutivos. A fotografia *pinhole* é usada por muitos artistas nesse importante do processo de expansão dos meios e, portanto, desse processo de hibridização.



Fig.06 – O “momento decisivo” de Cartier Bresson.

O trabalho do fotógrafo alemão Michael Wesely (*Fig.07*) é radical nesse sentido. Ele se interessa por representar a duração, não mais o instante:

Meu interesse era definitivamente o tempo. Eu estava investigando este aspecto da fotografia que ninguém achava que tinha algum sentido. O tempo é um elemento muito importante na fotografia que ninguém estava questionando. Deste ponto de vista analítico eu realmente estava indo de encontro com a história da fotografia quando achei este “vazio”. Eu comecei basicamente com a “duração do momento” e o resto foi apenas curiosidade.[...] Assim, eu fui estendendo o tempo de exposição. Eu usava cinco minutos, cinquenta, quinhentos etc. e assim foi. (WESELY, 2004, p.03)

Wesely estende o tempo de captação das imagens ao limite, de acordo com a duração de um determinado evento. Chega a trabalhar com tempos de até 3 anos de exposição para captar, em uma imagem, todo o processo de transição da paisagem urbana, na reconstrução de Potsdamer Platz, em Berlim. Suas imagens são elaboradas numa lógica contrária ao conceito do “instante decisivo”. Para Wesely (2004), “Tudo está lá, mas nem tudo é visível”, as imagens vão se amalgamando em camadas de tempo: inscrições de uma transição ou de uma certa transformação – seja da paisagem urbana ou de simples tulipas que murcham em sua transitoriedade no mundo.



Fig.07 – O tempo estendido de Michael Wesely nas fotografias de Potsdamer Platz.

Outro artista que apresenta importantes questões sobre o processo fotográfico é Abelardo Morell (*Fig. 08*). Em seu trabalho, transforma quartos de hotel, em câmeras obscuras: cobre todas as janelas, vedando o quarto contra qualquer entrada de luz e deixa apenas um pequeno orifício por onde a imagem da cidade, do espaço público, penetra e é sobre as paredes, teto e móveis, no interior do quarto. Com uma câmera de grande formato, Morell leva algumas horas para fotografar, no interior dos quartos, essas tênues imagens projetadas sobre os objetos. Seu trabalho não só revela o processo de formação da imagem no interior da câmera obscura: nos transportam para esse lugar onde as imagens são sonhadas pelas câmeras.



Fig. 08 – Imagem da série Câmera Obscura de Abelardo Morell

No Brasil, vale destacar alguns trabalhos como os de Paula Trope e Ricardo Hantzschel.

Paula Trope usa a fotografia *pinhole* para potencializar a poética relacional de seu trabalho. No início da década de 1990, utilizando câmeras *pinhole*, fotografava meninos de rua, lhes oferecendo, também, uma outra câmera artesanal para que fotografassem o que seriam seus objetos de desejo. Ela apresentava o resultado em forma de díptico: retratos dos meninos, quase em tamanho natural, e a respectiva foto que cada um fez com a câmera emprestada pela artista. Para Paulo Herkenhoff:

A operação política de Trope converte os meninos de rua – objeto da fotografia – em sujeito da fotografia. Captam na fotografia seu objeto de desejo. A natureza técnica das *pinholes*, uma câmera sem óculo de visão, iguala o olho treinado do artista ao virginal do menino de rua. (HERKENHOFF, 2005, p.50)

Em seus trabalhos em vídeo, ainda com crianças e adolescentes que viviam na rua, Trope faz um desmonte da câmera super 8 colocando um pequeno orifício no lugar da lente. Uma estratégia para distorcer a imagem e nublar a identidade das crianças. Usando a precariedade do dispositivo para potencializar o drama, as frustrações e fantasias dos adolescentes.

Ricardo Hantzschel usa simples caixas e latas como câmeras. Elas possuem um sistema ótico com vários pequenos furos de agulha por onde a imagem penetra para criar imagens caleidoscópicas da cidade de São Paulo sobre o papel fotográfico. A geometria da câmera, seu sistema ótico formado de múltiplos furos e o uso do papel fotográfico como suporte geram uma imagem carregada de estranhamentos. Uma cidade inventada de forma precária pelas sobreposições e multiplicações da textura urbana: seu prédios, ruas, viadutos. Hantzschel cria o que ele chama de Cidade Múltipla (*Fig. 09*): a imagem multifacetada e caótica da paisagem urbana.



Fig.09 – Fotografia da série Cidade Múltipla, de Ricardo Hantzschel

VI. EXTREMO HORIZONTE: *PINHOLE* E PANORAMA

Podemos identificar a fotografia *pinhole* como um gênero, ou um campo de linguagem com suas características próprias dentro de um campo maior que é a fotografia. *Pinhole* é uma técnica que se utiliza os princípios mais básicos da fotografia. Partindo do princípio da câmera obscura (um quarto escuro ou uma caixa fechada com um pequeno orifício em um dos lados por onde a luz refletida pelos objetos do lado de fora o atravessa e projeta uma imagem no interior da caixa no lado ou na parede oposta a do orifício). Na fotografia *pinhole*, apesar de todo controle racional que se faz necessário ter sobre o processo, é a intuição que opera sobre esse racional. O modo de fazer é muito intuitivo. As câmeras *pinhole* não tem visor, são câmeras cegas. É necessário ativar um terceiro olho na palma das mãos que posicionam a câmera. A passagem do filme é feita sem exatidão. O fotógrafo é responsável por controlar tudo usando sua intuição e o resultado sempre oferece surpresas.

Nessa perspectiva de novos caminhos que a técnica *pinhole* proporciona dentro da linguagem fotográfica, algumas sobreposições de imagens, pequenos acidentes de percurso no processo, me chamaram a atenção para uma possível experimentação com o formato panorâmico.

Jacques Aumont (2004) vê na estrada de ferro e na vista panorâmica dois fragmentos do que ele chama de *olho variável*: questões pictóricas no subterrâneo da história que fazem uma ponte entre pintura e cinema. Fragmentos que talvez estejam fora da arte ou em sua periferia, mas que se relacionam com a visão e a representação.

Segundo Aumont (2004), a estrada de ferro operou uma remodelação de nossa percepção da geografia e, portanto, mais ainda de nossa concepção de espaço e tempo. Instaura uma nova relação espaço-tempo que implica no desejo de aceleração e na perda das raízes, modelando o imaginário: transformou o movimento circular em longitudinal, em deslocamento. O trem é lugar onde se elabora o espectador de massa do cinema: viajante imóvel, sentado e passivo. Aprendendo depressa a olhar a paisagem efêmera emoldurada na janela do trem em movimento. “Trem e cinema transportam o sujeito para a ficção, para o imaginário, para o sonho...” (AUMONT, 2004, p.53). O panorama, para Aumont (2004), aparece com o encontro dos olhares do pintor “ambulante” e do viajante

ferroviário.

Panorama, do grego, significa onividência, ou seja: envolver o olhar de uma vasta zona. Era um espetáculo que não deixava nada a desejar as produções cinematográficas. Demandavam meses de trabalho a um grande número de pintores, um custo muito elevado e, na maioria das vezes, a construção de um prédio específico para abrigá-los. Aumont (2004) aponta dois tipos de panorama: um à europeia e outro à americana. O primeiro consistindo de uma imagem circular contemplada de uma pequena plataforma no centro da do espaço. O segundo, por uma imagem plana que se desenrola diante do espectador.

O panorama à americana, para Dubois (2005), tem mais afinidades com o panorama fotográfico, por se tratar de imagens-retângulos que se estendem sobre uma superfície longitudinal, tais como as imagens convencionais, distinguindo-se delas apenas pelo formato alongado. Portanto, é o que mais nos interessa aqui, porque esse tipo de panorama ocupou um espaço na transição entre a fotografia e o cinema: “no fundo, o panorama, numa única olhada, não passa de um plano de cinema realizado em fotografia” (DUBOIS, 2005, p.218). Ele aponta o que seria algumas características específicas do panorama: a ausência de extracampo ligada a um desejo de ver tudo e identificar o horizonte, contrariamente ao corte temporal da fotografia convencional que se concentra no detalhe; a multiplicação da perspectiva dada pela rotação da tomada; a relação com o tempo se dá pela duração de uma varredura do horizonte. O espaço do panorama seria um tempo alastrado.

Nesse sentido, retomo aqui o pensamento sobre a série de fotografias que intitulei Extremo Horizonte e que são fotografias panorâmicas tomadas com câmeras *pinhole*. Algumas coincidências se articulam: o tempo usado na *pinhole* também é uma duração, ele inscreve a imagem lentamente sobre o negativo. E as características da fotografia *pinhole* potencializam o conceito do panorama. A soma de vistas, sobre o próprio negativo, emendadas sem precisão ou a tomada da foto, em sistema de varredura, girando a câmera sobre seu próprio eixo ao mesmo tempo em que o filme também é girado dentro da câmera, são formas de retomar a fotografia panorâmica com toda sua potência, considerando que o panorama faz parte das linguagens e técnicas que ficaram ocultas sob o discurso ideológico que marcou o desenvolvimento tecnológico da imagem na passagem dos últimos séculos.

As primeiras imagens desse trabalho surgiram da brincadeira, do jogo na utilização da câmera. Um jogo um pouco diferente do que se refere Flusser:

O aparelho é brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias. Exige de seu possuidor (quem por ele está possesso) que aperte constantemente o gatilho. Aparelho-arma. Fotografar pode virar mania, o que evoca uso de drogas. Na curva desse jogo maníaco, pode surgir um ponto a partir do qual o homem-desprovido-de-aparelho se sente cego. Não sabe mais olhar, a não ser *através* do aparelho.[...] Está dentro do aparelho, engolido por sua gula. Passa a ser prolongamento automático de seu gatilho. Fotografa *automaticamente*. (FLUSSER, 2002, p.54).

Com regras mais flexíveis, meu brinquedo não está sedento por imagens, nem possui botão de disparo como gatilho de metralhadora dos últimos lançamentos da indústria fotográfica. Meu brinquedo foi feito para brincar de outro modo, com outros paradigmas.

Tudo precisa necessariamente ser controlado pelo fotógrafo, a câmera *pinhole* não possui botões “mágicos”, o que significa que você não tem amarras que o impeçam de fazer coisas que não estariam num programa, caso utilizasse uma câmera industrial.

Comecei o jogo somando vistas singulares para chegar a uma grande vista panorâmica: a câmera sobre o tripé; a primeira tomada é feita; avança-se o filme o suficiente para que a borda lateral do próximo fotograma emende no anterior; gira-se a câmera o suficiente para que a próxima vista encaixe na vista anterior; repete-se o mesmo procedimento até se chegar a última tomada. Cinema e fotografia na mesma imagem. Sendo claro que, em algumas imagens, a transição entre as vistas singulares marcam a imagem por uma certa sequência, como se tivéssemos vendo uma tira de cinema onde seus fotogramas estão fundidos pela margem (*Fig. 10*). Nesse jogo o que define seu início e fim é como você planeja a imagem momentos antes. Há um plano traçado anteriormente, para definir início e fim do panorama e de quantas tomadas singulares ele será constituído. A medida que o jogo vai sendo jogado, vamos inventando nossas próprias regras – que podem ser subvertidas, mais tarde.



Fig.10 – Uma das primeiras imagens da série Extremo Horizonte: somando vistas lateralmente.

Porque não girar câmera e filme ao mesmo tempo, fazer um escaneamento do horizonte? Essa pergunta me ocorreu quando eu fazia o procedimento de somar vistas de uma maneira mais rápida. O fiz: os objetos presentes na imagem perdem seus contornos, dependendo da variação ou da combinação entre o deslocamento do filme dentro da câmera e da velocidade com que a câmera gira em torno de seu eixo, há um resultado diferente (Fig.11). Nas primeiras imagens, houve uma preocupação em manter uma certa estabilidade da câmera para se manter um mínimo de conexão com o espaço urbano representado. Depois por uma questão de acidente, o uso de um tripé menos estável, essa preocupação foi desprezada (mudança da regra do jogo). Nas últimas panorâmicas tomadas a instabilidade virou escrita poética na imagem.

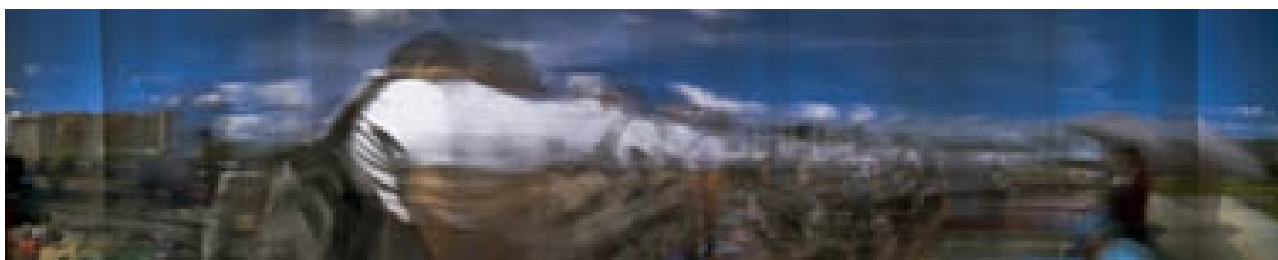


Fig. 11 – Escaneando o horizonte: Câmera e filme em movimento contínuo.

Durante o semestre que cursei a disciplina Arte Eletrônica, em 2011, pensei que seria interessante juntar, numa espécie de gambiarra, a plataforma livre do *Arduino*² a uma câmera *pinhole* (Fig. 12). O *Arduino* controlaria motores que fariam a rotação, a passagem do filme e a abertura/fechamento da câmera. Depois de muitos dias de programação e montagem da câmera, cheguei a fazer um teste em um dia não muito favorável – estava bastante nublado. Mas resolvi abandonar a ideia, pois comecei a perceber que eu estaria pulando algumas fases importantes do processo que poderiam ser feitas ainda na mão. Voltei, então, atrás e abandonei a câmera *pinhole* controlada por *Arduino*.

² *Arduino* é uma plataforma de prototipagem eletrônica *open-source* que se baseia em hardware e software flexíveis e fáceis de usar. É destinado a artistas, *designers*, *hobbistas* e qualquer pessoa interessada em criar objetos ou ambientes interativos. Sua placa possui um microcontrolador que é programado com a linguagem de programação *Arduino*, baseada na linguagem *Wiring* e o ambiente de desenvolvimento *Arduino*, baseado no ambiente *Processing*. Os projetos desenvolvidos com o *Arduino* podem ser *autônomos* ou podem comunicar-se com um computador para a realização da tarefa, com uso de software específico (*Flash*, *Processing*, *MaxMSP*).

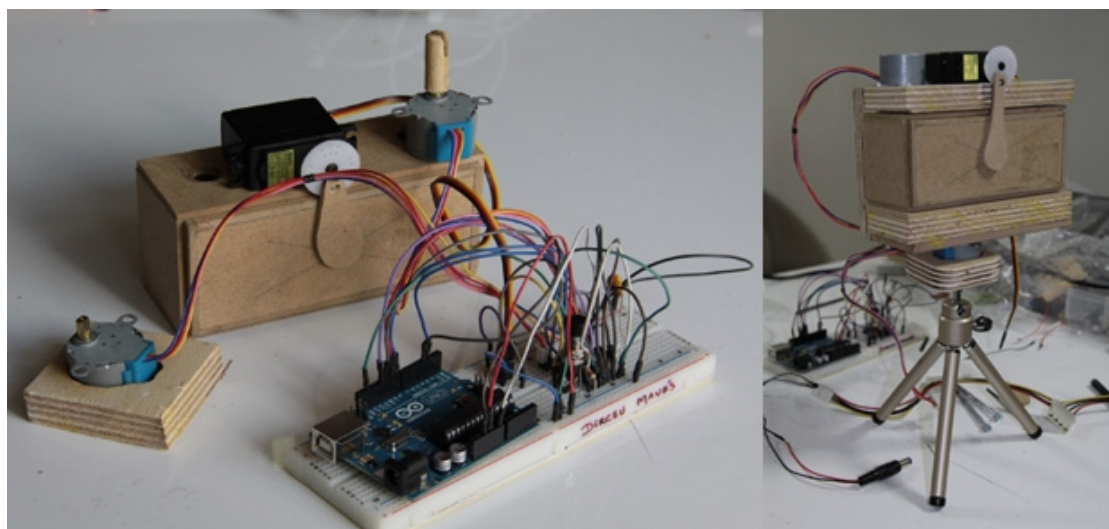


Fig. 12 – Câmera artesanal controlada pela plataforma eletrônica Arduino

Enveredei por uma pesquisa sobre câmeras de fenda. Elas eram utilizadas para fotografar a reta final nas corridas de cavalo. Câmeras de fenda são dispositivos fotográficos que em seu interior é usada uma fenda no lugar da janela 35mm. A câmera era apontada na direção da linha final da corrida, se mantendo fixa. Girava-se o filme livremente com a aproximação dos cavalos a linha de chegada. Assim cada cavalo era registrado na posição correta, em relação ao outro, a medida que passavam pela reta final. A câmera de fenda funcionava como um escâner da linha final da corrida.

Comecei então a usar janelas (fendas) de 0,5 cm de largura, no lugar da janela de formato 35mm em minhas câmeras. A área de imagem que se projeta sobre o filme é bem menor, possibilitando um registro que ganha em acuidade mas está mais suscetível a efeitos de movimento na composição da imagem.

Durante o processo, dependendo da combinação de movimentos entre a passagem do filme e o giro da câmera, diferentes efeitos são provocados na imagem. Efeitos que surgem como resultado de uma certa falta de controle sobre o processo. Surpresas que o processo devolve em forma de imagens. Inicialmente, usei improvisadamente uma pequena chave para fazer a torção, o giro, ou a passagem do filme. Porém, em panorâmicas muito longas, meu braço não conseguia fazer um giro contínuo. Era necessário soltar a chave, em no ponto que não era possível continuar torcendo o braço, e retomar o movimento novamente. Cada parada no movimento de giro do filme provocava uma superexposição de uma pequena área dentro da imagem panorâmica, ressaltando assim ao acaso algumas partes da imagem: uma pessoa que passava,

objetos na rua (*Fig. 13*). Há uma certa intermitência de campos que atraem olhar para essas pequenas áreas. Temos como que um jogo de *frames* superpostos, mas não são exatamente *frames* pois a imagem tem uma certa continuidade. A cidade é desvelada num contínuo e fragmentado movimento longitudinal.



Fig. 13 – acidentes do processo ressaltam partes da imagem ao acaso.

Mais tarde usei um pregador de roupas preso a chave para, juntos, funcionarem como uma manivela (*Fig. 14*). Assim o movimento de giro do filme podia ser feito com mais liberdade: continuamente ou com paradas, de acordo com minha decisão durante o processo.

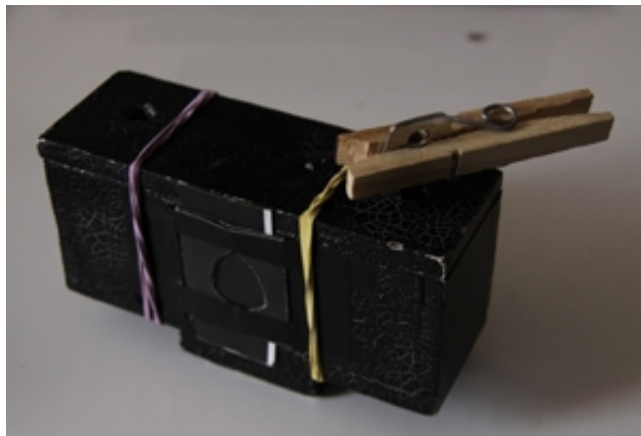


Fig.14 – Câmera pinhole de fenda com manivela feita com chave e pregador de roupa.

A parte final deste trabalho foi realizado em uma residência em artes realizada na instituição WBK Vrije Academie, em Haia, na Holanda. Durante a residência fui descobrindo novos desdobramentos e possibilidades de movimento da câmera. O uso da bicicleta em meu transporte diário de alguma forma me fez pensar na possibilidade de fazer imagens panorâmicas com o deslocamento lateral e contínuo dessa câmera. Assim a câmera se libertou do tripé e foi parar no guidom da bicicleta. Um suporte foi construído para fixar a câmera no guidom de minha bicicleta. Então comecei a fazer imagens com

uma câmera *pinhole* Holga 120mm (*toy* câmera), modificada para funcionar como câmera de fenda. Uma braçadeira foi adaptada em seu botão de passagem de filme para servir de manivela (*Fig. 15*).



Fig. 15 – Câmera Holga 120mm modificada (fenda e braçadeira) e suporte para fixa-la na bicicleta.

Comecei a alongar até o limite máximo o comprimento das imagens: uma imagem por filme. Nos filmes formato 120mm a proporção fica em 6cm x 70cm. As imagens resultantes do processo são panorâmicas super longas (*Fig.16 e Fig.17*). Foram realizadas em algumas cidades como Delft, Haia, Amsterdam. Muitos ruídos são incorporados no processo. Ruídos que são produzidos pela combinação de erros e acidentes que agora, já mais que intencionais, provocados por uma despreocupação cada vez maior com qualquer estabilidade que a imagem possa ter. Imagem que se transforma quase que em pintura. Onde sua textura é dada por um certo gestual, por uma ação. Começo a usar a câmera como um instrumento mais livre, onde meu movimento determina que resultado vou ter.

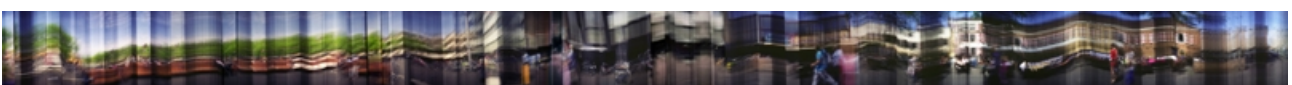
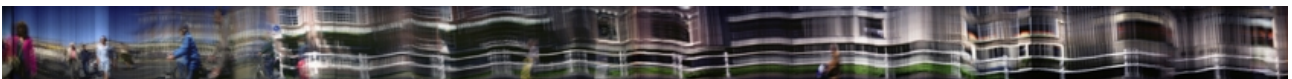


Fig. 16 – Panorâmicas feitas com câmera pinhole Holga 120mm fixada no Guidom da bicicleta.

Nesta série de panoramas, as imagens vão se construindo através da

experimentação e do jogo com o aparelho ou dispositivo. O conceito de panorama é trabalhado de uma forma mais livre. O aparelho construído para esse jogo e a liberdade de mudar suas regras proporcionam novas experiências poéticas neste formato. Dubois vê no panorama a “máquina que faltava” entre o cinema e a fotografia:

[...] não é mais a foto (no sentido convencional e difundido do instantâneo, do pequeno bloco etc.) e não é, também, o cinema (imagens fixas que desfilam, que são projetadas, que somente existem no tempo). E, se assim se pode dizer, o cinema na foto. Eis a razão que explica porque o panorama deve ser ao mesmo tempo uma continuidade de tempo e de espaço. Ele é, necessariamente e consubstancialmente, um espaço que se percorre e uma duração que se faz sentir. (DUBOIS P221)

O panorama feito com câmeras *pinhole* estende esse conceito. É um espaço que pode ser percorrido de outra forma e uma duração que se pode fazer sentir de outro modo: inventando novos percursos no processo e alterando o sentimento de duração. O panorama *pinhole* é cinema e foto ao mesmo tempo.



Fig.17 – Panorâmica montada durante a III Mostra 3M de Arte Digital em São Paulo (20cm x 340cm).

CONCLUSÃO

O presente trabalho partiu de experimentações que deram continuidade a uma linha de pesquisa – predominantemente de caráter prático e experimental – que eu já vinha desenvolvendo em outros trabalhos autorais e que ocupam esse campo de interseção entre linguagens como a fotografia, o vídeo e o cinema.

No processo de pesquisa para diplomação, como um todo, foi importante perceber o quanto os trabalhos realizados anteriormente já continham de forma embrionaria algumas idéias e conceitos desenvolvidos nesta fase mais recente da pesquisa; e que esse processo é contínuo, não termina aqui e, a partir dele, sempre haverá desdobramentos. Por exemplo, o conceito de panorama já estava presente nos meus primeiros trabalhos realizados em vídeo: “...feito poeira ao vento...”, de 2006 – um panorama em deslocamento circular dentro da imagem, mono-canal; e a video-instalação “Em um lugar qualquer – Outeiro”, em que a instalação física das telas já se propõe como imagem panorâmica. Tudo isso já se prefigurava como uma base importante para se pensar no conceito da série Extremo Horizonte. Mas por coincidência, ou não, o que parece ter me empurrado para começar essa série, além do fato de partir de experimentações com fotografia *pinhole*, parece ter sido o fato da cidade de Brasília possuir sempre um enorme horizonte a nossa frente, o tempo inteiro.

Há duas linhas de pensamento teórico que dialogam com a construção poética do trabalho. Uma mais ligada ao processo e outra mais ligada a questão formal.

O processo em si traz uma poética dos modos de fazer e dialoga com o pensamento de Vilém Flusser, Michel de Certeau e Jean Baudrillard. O processo pensa e discute questões sobre nosso modo de ver e usar os aparelhos tecnológicos.

Na outra linha de caráter predominantemente formal, houve um diálogo com o pensamento de Philippe Dubois e Jacques Aumont sobre as relações entre pintura, fotografia, cinema, vídeo e panorama. Relações que foram importantes descobrir através da pesquisa teórica. E que realimentam o processo mais prático da pesquisa.

Extremo Horizonte inicia através de uma brincadeira, um jogo com a câmera *pinhole* e acaba penetrando nos campos de interseção entre a fotografia e o cinema: a imagem panorâmica. O trabalho aposta na redescoberta desse campo, colocando sobre

ele o olhar despretenso das câmeras artesanais: um olhar quase cego dessas câmeras que tateia o mundo e descobre novas possibilidades poéticas de apresentação e registro da paisagem.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jaques. *O Olho Interminável*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BATCHEN, Geoffrey. *Each Wild Idea – Writing photography history*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *El Complot del Arte*. Buenos Aires: Amorrortu, 2005.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. 5ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

CARTIER-BRESSON, Henri. *O Momento Decisivo*. Bloch Comunicação - nº 6, Bloch Editores : Rio de Janeiro. Pags. 19 a 25, 1965.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do Cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1996.

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

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

_____. A fotografia panorâmica, ou quando a imagem fixa faz sua encenação. In: SAMAIN, Etienne (org). *O Fotográfico*. São Paulo: Editora Hucitec/Editora Senac, 2005.

FERNANDES JR, Rubens. Processos de Criação na Fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica. *FACOM* - no 16 , 2006.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta, Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

GALASSI, Peter. “*Before Photography*”, prefácio ao catálogo da exposição homônima. Nova York, MoMA, 1981.

HERKENHOFF, Paulo. *Prêmio CNI SESI Marcantonio Vilaça: Artes Plásticas*. Brasília: SESI/DN, 2005.

_____. Dirceu Maués: território em transe e trânsito. In: *Atlas Américas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Automática, 2008.

MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular - introdução à fotografia*. São Paulo: Editora Brasiliense e FUNARTE, 1984.

_____. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora

34, 1993.

_____. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

RENNER, Eric. *Pinhole Photography: rediscovering a historic technique*. Focal press, 2000.

WESELY, Michael. Michael Wesely: sobre arquitetura e fotografia. In: *Revista AR*. Coronel Fabriciano, Unileste MG, 2004, p.03-05.