

O «PÓS-FOTOGRAFICO» NAS ARTES TECNOLÓGICAS

O termo «pós-fotográfico» não é hoje merecedor de muitos consensos e é, inclusivé, causador de alguma inquietação junto da crítica da imagem, pois apesar de procurar traduzir a actual viragem nas condições técnicas da representação visual, sugere também o fim de uma condição fotográfica da imagem. Foi de facto esse o espírito que norteou o conceito de «pós-fotográfico» desde o início dos anos 90. O encontro da fotografia com a imagem digital foi então visto por vários autores como uma espécie de encontro daquela com a sua morte (Mitchell, 1992; Mirzoeff, 1999). Hoje, decorrido o primeiro impacto dos meios digitais sobre a imagem técnica, não nos parece sequer possível prever a curto ou médio prazo o «fim do fotográfico». Mas, mesmo assim, o termo persistiu por também poder descrever os modos como o fotográfico é actualmente citado, celebrado e também questionado pelas imagens digitais e pelas suas práticas artísticas.

Mas começemos precisamente por esta ambiguidade e aparente ineficácia do conceito. A apologia de um «fim do fotográfico» vinha sugerir a falência ou a extinção do programa que formatou a fotografia e a generalidade das imagens técnicas. Ora, esse programa, ainda que muito anterior à emergência da fotografia, consistiu na representação semelhante do mundo como estratégia para a sua compreensão, controlo e previsão, e está claramente longe de ter expirado com o «pós-fotográfico». Neste que é o momento do processamento e das simulações visuais, esse programa está sim a ser objecto de múltiplas «actualizações» que fazem com que a imagem deixe progressivamente de ser entendida como *a prova* visual ou *a instância da revelação*, para ser antes valorizada enquanto metáfo-

ra ou aproximação, enquanto transposição de dados ou encenação de proposições. Por outro lado, o «pós-fotográfico» vem prolongar e acentuar uma das principais linhas, mesmo que frequentemente esquecida, do programa da própria fotografia canónica: referimo-nos à plasticidade, ao aspecto combinatório e lúdico da imagem. Note-se assim que a presentemente temida manipulação já havia sido fundadora do programa fotográfico, só que agora se vulgarizou nas paletas dos menus dos softwares domésticos. Adquiriu uso democrático e ganhou presença consciente.

Provavelmente mais abrangente do que um conceito, o «pós-fotográfico» é um modo de pensar a imagem que decorre do impacto das novas tecnologias de simulação fotográfica nas práticas contemporâneas de representação visual. Na verdade, e na sequência desse mesmo «impacto», é um modo de pensar que vem alertando para o estado inadequado e prescrito das expectativas de objectividade, de exactidão e de verdade que orientaram – e orientam – a recepção de uma significativa parte das imagens técnicas. É um conceito sinónimo da perda do «efeito de verdade» das imagens produzidas por câmaras, ao mesmo tempo que indutor de uma atitude de suspeição e de alerta para a insustentabilidade da cultura de confiança visual. No fundo, ao tornar impossível a distinção entre reprodução e simulação, o «pós-fotográfico» dá a compreender que, ao persistir, a cultura da confiança visual constituirá um dos maiores paradoxos, anacronismos e sobretudo uma das maiores perturbações na cultura visual contemporânea. Se, aparentemente, é a confiança que melhor sacia o olhar, será ao mesmo tempo o que mais o entorpece.

Em bom rigor, e de acordo com Geoffrey Batchen (2002), o que é designado pelo «pós-fotográfico» é um momento posterior à fotografia, e não um momento *para lá* da fotografia. No fundo, o que aqui se precisa é que o «pós-fotográfico» abrange todo o conjunto de situações e práticas visuais contemporâneas em que a fotografia não é tanto utilizada enquanto medium mas mais como uma forma ou fundo linguístico para a construção de mensagens visuais pelos novos media. Por outras palavras, o «pós-fotográfico» não convoca o fotográfico no seu modo técnico de ser, mas no seu modo de parecer, ou seja, no *aspecto* ou aspectos pelos quais as suas imagens melhor contribuíram para a construção do realismo de uma cultura das lentes. Mas se, por um lado, esta recondução do fotográfico revela o reconhecimento da profunda inscrição da cultura das lentes nos códigos estéticos e de verosimilhança da cultura visual contemporânea¹, por outro, deixa também entender a profunda necessidade de uma sua nova leitura. Trata-se sobretudo da necessidade da revelação dos processos técnicos com os quais o fotográfico constituiu a sua cultura visual, mas que foram até certo ponto «recalcados» em prol de ideais como o da transparência, o da objectividade e o de um *contacto original* e privilegiado.

Esta necessidade está muito presente no campo das artes tecnológicas. Aqui, o «pós-fotográfico» pode ser descrito como um momento ávido pela exposição do inconsciente óptico e do inconsciente técnico que caracteriza a recepção das imagens produzidas por aparelhos. Ou seja, este é um momento particularmente vocacionado para desmontar e contradizer essa «transparência» com que as ima-

¹ O potencial de penetração desta forma de visão dependeu fortemente do facto de as imagens técnicas assentarem numa lógica de difusão inigualável em termos históricos. Em primeira mão pela oportunidade da reprodução fotográfica e pelo respectivo processo fotomecânico *halftone* (década de 1880) que veio permitir uma extensão e *conectividade* da fotografia com as tecnologias de imprensa, gráficas e electrónicas. Seguidamente pela oportunidade da transmissão que a televisão veio oferecer, permitindo o envio de imagens através de ligações hertzianas e por satélite. Se acrescentarmos a estes factores a possibilidade de as novas tecnologias codificarem e transmitirem imagens digitais, facilmente se avalia o peso do fotográfico no sistema global de informação e comunicação, assim como o seu desempenho enquanto prática germinadora de crenças e de afectos.

gens técnicas foram sendo conotadas, e, no fundo, para revelar o interior das suas «caixas pretas». Tem sido assinalável o contributo das artes tecnológicas para combater o que Flusser designou como o «branqueamento da caixa preta»², ou seja, a ocultação dos programas e modos internos de funcionamento dos aparelhos da imagem. Na verdade, muitas das recentes experimentações artísticas parecem seguir de perto uma recomendação flusseriana: «jogam contra os aparelhos», ou seja, procuram «obrigar os aparelhos a produzir uma imagem informativa que não está no seu programa» (1998: 95).

De um modo geral toda a arte moderna caracterizou-se por um centramento estético sobre os meios, ou seja, sobre os dispositivos, os processos, os materiais e os media nos quais a imagem ocorria. Essa foi inclusivé uma das suas estratégias para desrealizar as condições ópticas e ilusionistas da pintura perspéctica. Foi no fundo uma estratégia para sublinhar a condição técnica da imagem. Hoje, esta estratégia tem continuidade numa das principais linhas de trabalho das artes tecnológicas. Por um lado, porque com os media fotográficos a condição técnica passou a ser a condição da imagem, acentuando-se o papel dos aparelhos nos modos de ver e de construir a realidade. Por outro, porque essa mesma condição técnica foi trabalhada pelas indústrias culturais no sentido de ser pouco expressiva ou mesmo «desaparecer» do aspecto final da imagem. Por serem designadas de «tecnológicas», estas artes ou processos artísticos exercem à letra o pleonasma que as nomeia, e fazem *aparecer* os meios, os programas, as engrenagens e os processos pelos quais as imagens técnicas acentuaram e fizeram culminar a cultura visual moderna como uma cultura da transparência, do acesso e da precisão.

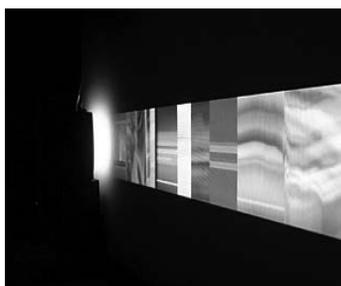
Neste sentido, é frequente que as imagens das actuais artes tecnológicas tenham, precisamente, um «aspecto técnico», o que no senso comum quererá significar uma menor «transparência», ou mais precisamente, que se dêem a ver enquanto informação programada e matéria de aparelhos. No fundo estas imagens questionam um regime escópico marcado por ecrãs, um regime escópico confundido com ecrãs na medida em que estes são assumidos como modos «naturais» e imparciais de ver. É neste sentido que vimos assistindo a projectos que «desencantam» dos aparelhos imagens que não estão nos seus programas ou práticas correntes.

Este é um dos principais propósitos da instalação de Daniel Sauter que tem como título *We interrupt your regularly sheduled program* (2004)³: interromper o fluxo televisivo, ou seja, suspender essa verdadeira energia ilusionista da televisão, de forma a explorar a sua natureza. O projecto de Sauter consiste num aparelho de televisão colocado contra uma parede de forma a que esta reflecta o seu fluxo luminoso. O aparelho emite o sinal regular de um canal de televisão com os seus

² O conceito de «caixa preta» é central na obra flusseriana tendo sido inclusivé adoptado para título da versão portuguesa escrita por Flusser editada no Brasil (*Filosofia da Caixa Preta*, 1985), a qual resultou da revisão da primeira versão do livro em alemão intitulada *Por uma Filosofia da Fotografia*, 1983. A centralidade deste conceito na sua filosofia da técnica prende-se com o generalizado desconhecimento por parte dos utilizadores regulares dos aparelhos técnicos dos seus programas e respectivos modos de funcionamento interno. Com a sua origem na electrónica e na respectiva necessidade de simplificar – e omitir – circuitos mais pequenos no desenho de circuitos electrónicos mais complexos, o conceito de «caixa preta» vem sendo aplicado desde Bateson a conceitos problemáticos da filosofia e da ciência, tendo sido a cibernética a área científica que o viria a associar a um dispositivo fechado cujo interior só poderia ser compreendido mediante a aplicação de inputs e a observação dos respectivos outputs. (Cfr. Apres. de Arlindo Machado in FLUSSER, 1998) De um modo geral, apesar de o conceito de «caixa preta» em Flusser estar muito associado ao entendimento cibernético (a fotografia como sistema que programa funcionários para determinado tipo de inputs com vista ao aperfeiçoamento dos outputs), a perspectiva da simplificação/omissão (designadamente de princípios técnicos problemáticos para uma compreensão generalizada) está igualmente abrangida no sentido mais alargado que Flusser pretende ver traduzido no conceito.

³ Disponível em <http://daniel-sauter.com>

blocos noticiosos, publicidade e entretenimento. O som do programa televisivo transmitido é ouvido em todo o espaço da instalação, ao passo que a sua imagem não é acessível ao público devido à posição do televisor. Paralelamente, o sinal televisivo é enviado para um computador com o objectivo de processar cada frame da imagem televisiva (cada uma das suas 30 imagens por segundo) numa secção com a resolução de um pixel. Estas secções – autênticas manchas de imagem – são combinadas horizontalmente numa sequência e projectadas na parede ao lado do televisor, dando quase a entender que dele partem e fluem para constituir uma continuidade, ou uma espécie de arquivo da continuidade.



Daniel Sauter, *We interrupt your regularly sheduled program* (2004) – Instalação na Telic Gallery, Los Angeles e em Santa Barbara

Ora um dos aspectos mais interessantes desta conversão das unidades mínimas do fluxo televisivo em unidades mínimas do processamento visual digital (o pixel), é o facto de o aspecto abstracto e ilegível desta sequência resultar da cristalização ou da tentativa de fixação (ou mesmo «retenção») de um fluxo de imagens. Isso significa que a banda de secções pixelizadas tem a vantagem de poder traduzir, com algum rigor, algumas das acções cinemáticas que pontuaram esse fluxo. É o caso por exemplo dos zooms que são detectáveis nas imagens que surgem com o aspecto de curvas. Ou é ainda o caso dos cortes ou mudanças de plano: cada secção marca a continuidade de um plano, o que faz com que programas com planos mais longos tenham extensas secções horizontais (por exemplo, os planos dos pivots nos noticiários), e programas com planos curtos tenham secções mais estreitas e verticais (por exemplo, os spots de publicidade).

De forma a melhor se poder explorar esta muito peculiar «televisão digital», cada espectador é livre de mudar de canal com um telecomando. O desajuste entre o som que ouve (o som «original» e inalterado) e a imagem que lhe é dada a ver é monumental e irremediável, dando a impressão de um diferimento ou atraso da imagem em relação ao som, e confrontando-o sobretudo com a sua experiência consolidada de espectador. Sauter desconstrói o *televisivo* criando a vertigem própria ao arrastamento e à acumulação das suas imagens.

Em lugar de uma aproximação, ou até de um «contacto», estas imagens promovem a erosão da nitidez, da precisão e do pormenor, confrontando o observador com um turbilhão de sinais visuais ininteligíveis. Precisamente por não se situar *para lá* da fotografia, o «pós-fotográfico» estrutura-se como um campo de influências e de intersecções entre os registos analógicos e os registos digitais do fotográfico. Afigura-se aqui como a promessa de uma transição que, para todos os efeitos, permanece lenta e passadista, indecisa, *confusa* e ambígua. A exploração

dessa ambiguidade vem precisamente servir o título de um projecto que Jim Campbell iniciou em 2000. *Ambiguous Icons*⁴ é um conjunto de instalações onde as personagens transitam de imagens com um aspecto contínuo e analógico para formas descontínuas, pixelizadas, abstractas. Trata-se de um permanente jogo de permuta entre dois regimes de imagem que procuram um encontro promissoramente adiado. O projecto consiste num conjunto de imagens vídeo processadas por computador com o objectivo de lhes reduzir drasticamente a resolução. Transformadas num pequeno número de pontos de imagem os vídeos são emitidos em painéis de luzes de diodos semicondutores (LEDs, ou *light-emitting diodes*) que traduzem bem o estado pixelizado e muito simplificado da imagem. Os vídeos de aspecto fotográfico e contínuo são assim convertidos em visões pontilhistas de pessoas a caminhar na 5ª Avenida de Manhattan, exibindo a sua acentuada *lossy compression*.



Jim Campbell, *Church on 5th Avenue*, 2001 (*Ambiguous Icons*)

O projecto adquire uma dimensão mais densa e complexa quando Campbell sobrepõe uma película de acrílico difusora a partes ou à totalidade das imagens dos painéis (*Church on 5th Avenue*, 2001). Com esta nova superfície as imagens ganham um aspecto analógico, ou contínuo, apesar da intensa desfocagem que daí também resulta. Sempre que esta película difusora cobre apenas uma parte da imagem assiste-se a uma espécie de *efeito de trânsito* entre estados da imagem protagonizado pelas passagens dos transeuntes de um lado para o outro da rua, ou metaforicamente, de uma informação para outra. Este efeito de trânsito ou de transmutação de registos de imagem é em grande parte também decorrente do aspecto espectral destes transeuntes, algo que se vem a acentuar na série *Library* (2003). *Library* consiste numa fotogravura que representa a entrada da Biblioteca Pública de Nova Iorque e que é colocada na superfície de acrílico que cobre o painel de Leds que, por sua vez, emite um vídeo de baixa resolução. Em suma, há uma imagem vídeo processada em baixa resolução digital que ao ser emitida através de uma película difusora dá a ver vultos que passam a habitar um espaço fotográfico, a percorrê-lo, a *animá-lo*.

⁴ Disponível em <http://www.jimcampbell.tv/>



Jim Campbell, *Library* (2003) (*Ambiguous Icons*)

Se nestas imagens de Campbell se acumulam várias camadas de informação como resultado da combinação de múltiplos media, é também verdade que ao convocarem aspectos dos media anteriores, expõem de um modo persistente a dimensão ruidosa da imagem técnica, a sua forte vulnerabilidade à interferência e à desfocagem, em qualquer um dos regimes, analógico ou digital. De facto, uma das mais significativas remediações do fotográfico pelo «pós-fotográfico» consiste na apropriação de ruídos ou distorções que, de um modo insuspeito e muitas vezes insuficientemente diagnosticado, funcionaram como «efeitos de real» na cultura fotográfica. Ao convocá-los, as actuais práticas industriais e artísticas da imagem digital contribuem mais uma vez para a desconstrução da transparência e neutralidade das imagens técnicas, dando a ver as marcas que as *objectivas* foram deixando, os ruídos que, afinal de contas, vieram a dar corpo ao vocabulário do realismo nos últimos dois séculos⁵.

⁵ As imagens técnicas ganharam desde cedo uma particular afinidade com o ruído óptico. Ao fazerem coincidir o seu processo de captação de luz com o uso de lentes, as imagens técnicas foram-se associando às distorções e deformações que são próprias a uma lente sempre que reduz ou amplia, sempre que tem o primeiro plano focado com grandes aberturas, sempre que o movimento

Ora, a evolução das imagens técnicas traduziu-se numa sustentada história de ruídos que teria nos dias de hoje a sua morte anunciada perante a emergência do digital ou, mais propriamente, perante a possibilidade de digitalização dos sinais analógicos. E isto porque com a digitalização dos sinais conseguiu-se ultrapassar uma das principais dificuldades anteriormente sentidas, designadamente, a separação e a distinção das representações dos sinais desejados e das representações dos sinais indesejados (ou ruídos).

Este cenário promissor do processamento de sinais para a erradicação dos ruídos ou dos «sinais indesejados» constitui um dos principais quartelões do imaginário «pós-fotográfico» das imagens digitais. No fundo, trata-se do imaginário da computação gráfica no seu estado «puro», isto é, limpo de ruídos e construído em torno de uma «super-visão». A esta iconografia que se deixou conotar com uma «estética do futuro» vieram ainda associar-se as recentes aplicações vídeo de alta e muito alta definição. E nestas, talvez agora mais do que nunca, o factor «ruído» soa improvável e contraditório. Contudo, a toda esta extraordinária viragem exercida sobre os padrões de definição da imagem electrónica estabilizados há mais de meio século, o digital e a sua condição «pós-fotográfica» não se puderam ainda desvincular dos ruídos e das distorções que, quase sempre «por defeito», foram engendrando o padrão de realismo a partir do qual se alçou a cultura visual das imagens técnicas.

Mas neste novo cenário não se trata tanto da dificuldade em extrair o ruído, mas sim da grande oportunidade de o poder acrescentar. Uma das principais vantagens normalmente catalogadas para o uso e a divulgação comercial deste novo padrão de alta definição, designadamente nas filmagens, é o facto de capacitarem a adição em pós-produção de filtros (*additive filtering*) não só para a correcção da cor, mas também para, por exemplo, se criarem efeitos de arrastamento na imagem, ou seja, para se associarem ligeiras desfocagens (função *motion blur*) a cenários e últimos planos, criando assim um efeito actualmente descrito como «de envolvimento», e que é perfeitamente reportável ao cinema *soft look* dos anos 30. Ora, estas *funções* fizeram-se sentir nas imagens de síntese desde cedo. Pelo menos desde a década de 80 vêm sendo criados algoritmos para aligeirar o hiperrealismo da computação gráfica: desfocagem do movimento e da profundidade de campo; grão; contornos atenuados das figuras, etc., e que se vulgarizaram quer nos menus dos sofisticados sistemas profissionais de edição (AVID, por exemplo), mas também nos mais vulgares softwares para o utilizador, muitas vezes sob a forma de «paletas de estilo» (efeitos *blur*, *aguarela*, *sépia*, filme antigo)⁶.

é demasiado veloz, sempre que ocorrem sobreexposições. Isto veio significar que esses ruídos ou distorções não só tenderam a tornar-se inapreendidos ou transparentes como também vieram a ser um forte contributo para essa mesma transparência, ou seja, eles chegam, no fundo, a funcionar como um dos mais eficazes *efeitos de real* das imagens técnicas. E tal sucede por se terem feito introduzir de um modo mais ou menos insidioso na sua linguagem, na sua retórica e na sua massa híbrida de produtos, funcionando muitas vezes como *remediações*, ou seja, como alusões implícitas a experiências visuais consolidadas.

⁶ A título de exemplo do actual grau de divulgação deste efeitos, veja-se o conhecido sítio da Internet about.com que contempla uma secção especial dedicada à divulgação de softwares e plugins do Windows e da Macintosh destinados a aplicações gráficas, designadamente, à produção de efeitos de distorção, deformação e desfocagem nas imagens. Assim reza o texto de apresentação: «Inclui software para criar efeitos de movimento, para alterar a perspectiva e distorcer a imagem como se estivesse a ser vista a partir de uma lente. Dobra, deforma e manipula as tuas imagens como se fossem borracha, distorce objectos para caberem em formas específicas, e aplica às imagens malhas de distorção e mapas de deslocamento com estes plugins».

Um dos principais domínios onde será possível medir o pulso ao alcance do ruído das lentes na cultura visual é precisamente nas práticas contemporâneas das artes plásticas e tecnológicas. A apropriação estética desses «sinais indesejados» dá conta do modo como a sua expressividade foi reconhecida, mas também do modo como o *fotográfico* ultrapassou o limiar das próprias imagens técnicas e se autoconsignou nas artes plásticas e tecnológicas um subgénero de fotogenia que hoje dá pelo nome de «lens based».

Porque o ruído é incerteza e matéria indecível, prestou-se a «usos criativos» que sublinharam a sua potência estética a vários níveis. Na história da fotografia a desfocagem prestou-se a muitos e diversos usos que remontam à obra de Julia Margaret Cameron da segunda metade do século XIX, e também ao esforço da fotografia naturalista em se demarcar da fotografia comercial no âmbito das suas pretensões artísticas. No século XX, é pelo menos desde o contributo futurista de Luigi Russolo («L'Arte dei Rumori», 1913) que o ruído vem sendo reconhecido como material criativo e estimulante, na conformidade com um movimento que venerou a máquina, a propulsão dos motores e a energia dos artificios. No campo específico da imagem em movimento, a arte vídeo começou por produzir interferências magnéticas na imagem televisiva prometendo explorar as subestimadas potencialidades expressivas dos tubos catódicos. Imagens desbotadas ou com cintilações irregulares constituíram neste domínio um exemplo extremo e provocatório de esteticização do ruído.

Contudo, é mais do que provável a perda de peso da linguagem das lentes e dos seus respectivos ruídos no cenário da muito alta definição. Está hoje em curso a preparação de um novo realismo em que a definição e a precisão visual estejam ao nível algorítmico, ou seja, matemático. No entanto, não será totalmente improvável que a este novo realismo passem a estar associados outros níveis de ruído, agora relacionados com os ambientes da imagem computacional. Na verdade, interferências relacionadas com os processos de compressão e de transmissão, com o processamento de sinais e com a sua reprodução, com a incompatibilidade de softwares, a exposição a vírus, a inadequação das placas gráficas e das larguras de banda, entre muitas outras, já nos são suficientemente familiares na medida em que – e nem sempre pelas melhores razões – fazem parte da cultura digital. Ao contrário do discurso da sua indústria, a qualidade das imagens digitais raramente é perfeita, e tal sucede precisamente porque a função *degradação* foi incorporada no seu «código genético» e é parte activa no seu desenvolvimento. A questão merecerá inclusivé ser colocada a outro nível: até quando estes novos «sinais indesejados» continuarão a ser apenas sentidos como interferências com a comunicação? Já são testemunháveis algumas aplicações artísticas que os incorporaram (designadamente no campo da webart e da arte digital, onde a pixelização mais se terá estilizado) como mote de exploração dos elementos «específicos» à linguagem do meio virtual. Destaque-se a este título o projecto *glich-gen*⁷ que se propõe como uma consola de erros generativos. Trata-se da apresentação de um conjunto de animações computacionais baseadas em erros de sistema nos códigos de imagens, e que evidenciam essa forte vulnerabilidade do digital para a «degeneração» dos seus ideais de definição e de transparência.

De algum modo, a cultura da mediação tem dado provas de reconhecimento de que nem sempre será verdade que os media «ruidosos» sejam menos transparentes, menos verosímeis, ou estetica-

⁷ Disponível em <http://www.dreamaddictive.com/glichgen/>

mente menos eficazes. Nesse sentido, não será arriscado imaginarmos o peso destes novos ruídos na consolidação de um próximo realismo visual. No que mais particularmente diz respeito ao campo visual, essas informações (ou «reverberações») sobre o próprio medium e sobre o ambiente de comunicação onde ele incide parecem, de facto, já fazer parte convencionada de um determinado modo técnico de ser imagem. E, acima de tudo, desta se fazer entender enquanto tal.