UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

RODRIGO FAUSTINI DOS SANTOS

**Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema
na era de sua transição analógico-digital**

São Paulo

2018

RODRIGO FAUSTINI DOS SANTOS

Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema
na era de sua transição analógico-digital

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo para obtenção do título de
Mestre em Meios e Processos Audiovisuais

Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais

Orientador: Prof. Dr. Cristian da Silva Borges

Versão corrigida (versão original disponível na Biblioteca da ECA/USP)

São Paulo

2018

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Catálogo da Publicação

Serviço de Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Faustini, Rodrigo Faustini dos.

Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema na era de sua transição analógico-digital / Rodrigo Faustini dos Santos ; orientador Prof. Dr. Cristian da Silva Borges. - São Paulo, 2018.

264 f. : il.

Dissertação (Mestrado)--Universidade de São Paulo, 2018.

1. Materialidade. 2. Cinema experimental. 3. Found Footage. I. Borges, Cristian da Silva. II. Título. III. Título: Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema na era de sua transição analógico-digital.

CDD 21.ed. - 791.43

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: SANTOS, Rodrigo Faustini dos

Título: Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema na era de sua transição analógico-digital

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Meios e Processos Audiovisuais.

Versão Corrigida (versão original disponível na biblioteca da ECA/USP)

Aprovado em: 06/11/2018

Banca Examinadora

Prof. Dr.: Cristian da Silva Borges

Instituição: Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos

Instituição: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Prof. Dra. Mariana Duccini Junqueira da Silva

Instituição: Universidade Estadual de Campinas

Agradecimentos

Ao Prof. Dr. Cristian da Silva Borges, pela confiança, abertura e experiência compartilhada.

Às professoras Drs. Patrícia Moran e Giselle Beiguelman, pela leitura do capítulo apresentado na qualificação, na qual as observações e entusiasmo foram fundamentais para o aprofundamento de certas ideias na fase seguinte do trabalho.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida.

À todos que me indicaram e emprestaram livros, filmes e textos que se demonstraram fundamentais para a pesquisa: Profa. Dra. Mariana Duccini, Profa. Dra. Lúcia Ramos Monteiro, Prof. Dr. Tiago de Luca, Prof. Dr. Paulo César Teles, Lucas Reitano, Dominique Gogolevsky, Gabriela Zanfelize, Gabriel Tonelo.

À Carol Neumann pelas traduções do alemão e a Anna Beatriz Trivelato por todo o glossário geológico e companhia.

Aos artistas Júlia de Oliveira e João Pedro Firemann por toda a colaboração com nossa arqueologia das mídias do coletivo “Efêmero”.

À minha família por todo seu apoio e compreensão.

SANTOS, R. F. Filmes arruinados: a corrosão de imagens no cinema na era de sua transição analógico-digital. 2018. 265p. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.
Versão revisada, Dezembro de 2018.

RESUMO

A recorrência, no cinema experimental contemporâneo, de obras que enfatizam a instabilidade material da película – tal como *Decasia*, de Bill Morrison e *Materia Obscura*, de Jürgen Reble e Thomas Köner – vem sendo apontada por alguns autores como um retorno às questões da materialidade cinematográfica (outrora empregada pelo Cinema Estrutural) na era da passagem do analógico ao digital. Tal ênfase material se dá, em obras como essas, através do emprego de imagens degradadas, por vezes permeado de um caráter nostálgico e mórbido, que põe em cena a perda do corpo orgânico da película a partir de sua obsolescência. Ao se voltarem ao corpo analógico na era digital, essas obras tensionam, assim, imaginários associados a ambas tecnologias, criando cruzamentos que ultrapassam a mera associação do digital com o imaterial e com a película enquanto fixadora do real, numa “alquimia de mídias” como caracteriza Giuliana Bruno (2014). Cruzando noções de “velho” e “novo”, num engajamento direto com o aparato e suporte das imagens, aproximamos essas obras das discussões de arqueologia das mídias em Thomas Elsaesser (2016) e Jussi Parikka (2015), bem como avaliamos seus procedimentos estéticos e investimento sensorial nas imagens, a partir de suas afinidades com a questão do informe nas artes e na visualidade háptica, como propõe Laura U. Marks (2002). Assim, esta pesquisa abordará a passagem, por esses trabalhos, da materialidade da película à materialidade do digital, a partir da análise de obras-chave do cinema experimental contemporâneo, de forma a destacar os fenômenos sensíveis de “tensão superficial” evocados nas texturas ruidosas dessas obras, que, em suas existências híbridas e fragmentadas, surgem como ruínas, entre obsolescência e renovação. Buscamos, enfim, atribuir à passagem do cinema analógico para o digital esse lugar paradoxal da ruína que, em sua complexa materialidade, oscila entre o material e o imaterial – e que, tal como dessas imagens em dissolução, instiga considerações acerca de um reconhecimento da efemeridade do mundo (e cultura), seja em modo melancólico ou afirmativo (como observaremos em Buci-Glucksmann), permitindo observar as mudanças tecnológicas do cinema sob um eixo de transmutações e passagens.

Palavras-chave: materialidade; cinema experimental; cinema digital; found footage.

ABSTRACT

The recurrence, in contemporary experimental cinema, of works that emphasize the material instability of film – such as *Decasia*, by Bill Morrison, and *Materia Obscura* by Jürgen Reble and Thomas Köner – has been pointed by certain authors as a return to issues regarding the materiality of cinema (once a resource of Structural Film) in an era of passages between analog and digital media. Such material emphasis occurs, in these works, through the use of degraded images, often marked by a morbid and nostalgic character, that sets in scene the loss of the organic body of analog film in its obsolescence. By turning to this analog body in the digital age, these works put into friction the imaginary associated with each set of technologies, establishing intersections that go beyond the mere association of digital with the imaterial and film as “fixer of the real”, in a form of “media alchemy”, as put forth by Giuliana Bruno (2014). Crossing over notions of “old” and “new”, in direct engagement with the apparatuses and the physical substrata of images, we relate these works through discussions of media archeology of Thomas Elsaesser (2016) and Jussi Parikka (2015) and approach their aesthetic processes and sensorial engagement through their affinities with the question of the formless and of haptic visibility in art, as discussed by Laura U. Marks (2002). This research, then, observes the passage from the materiality of film to the materiality of digital, through the analysis of key works in recent experimental cinema, highlighting the sensible phenomena of “surface tension” evoked in the noisy textures of these works, which, in their hybrid and fragmented existences, emerge as ruins between obsolescence and renovation. We search, finally, to attribute to this passing of film to digital media this paradoxical space of the ruin, which, in its complex materiality, oscillates between the material and the virtual – such as these images in dissolution, it instigates reflections on the ephemerality of the world (and our culture), be it in a melancholic or affirmative mode (as we learn from Buci-Glucksmann), allowing for a particular way of observing the technological change in cinema, in this axis of transmutation and transit.

Keywords: materiality; experimental cinema; digital cinema; found footage.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
A utopia digital: do traço ao virtual (e vice-versa)	13
<i>Found footage</i> : derivas formais pela arruinação	18
Ruínas, obsolescências e outras passagens materiais	21
A ruína e o cinema: ansiedades materializadas	25
Imagens-ruína	27
Materialidade e sentido: oscilações	31
 1. CAPÍTULO I – <i>DECASIA</i> (2001): PASSAGEM À RUÍNA E AS MORTES DO CINEMA	
1.1. O cortejo fúnebre finissecular	33
1.1.1. Ruína e simulacro: um século amnésico	38
1.2 O espetáculo da morte do cinema	45
1.2.1 <i>Decasia</i> e a (im)permanência virtual das imagens	55
1.2.2 Retorno ao evento da projeção	64
1.2.3 Texturas miásmicas e traços mórbidos	67
1.2.4 Imaginário de ruínas e arruinação	73
1.3 O eterno retorno (da morte e nascimento) do cinema	79
 2. CAPÍTULO II – A ALQUIMIA NO CINEMA, A ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS E A IMAGEM INFORME	
2.1 Alquimia e o cinema I: a degradação de imagens e as poéticas do informe	84
2.2 Alquimia e Cinema II: <i>Found footage</i> e subversão <i>materiológica</i> da imagem	98
2.3 Degradação enquanto obsolescência e resistência	106
2.3.1 Apropriando-se da obsolescência: a arqueologia das mídias em <i>Reble</i>	113
2.3.2 Obsolescência: prática, poética, crítica	123
2.4 Do gesto alquímico ao ato performático, da obsolescência à evanescência	134
2.4.1 Obra aberta, sistema aberto: alquimia da performance	136

3. CAPITULO III: *INSTABILE MATERIE* E *MATERIA OBSCURA*: TRANSITORIEDADE E RENOVAÇÃO DAS MATERIAS CINEMATOGRAFICAS

3.1 Reble: entre escombros do passado e entulhos do futuro	152
3.2 <i>Instabile Materie</i> (1995): vida cinética das partículas	156
3.2.1 Incertezas e materialidade	166
3.2.2 Entre a alquimia, a Química e a Física	169
3.2.3 (A)Morfologias de transições da matéria	173
4.2.3.1 Entre a Física e a metafísica, entre as formas e o informe: as imagens em mesófase	178
3.2.4 Energia, entropia e cinemática de partículas	187
3.2.4.1 Vitalismos e agência	193
3.3 <i>MATERIA OBSCURA</i> – intemperismos intermediais	197
3.3.1 Imaginário de rupturas	202
3.3.2 O ruído e o corpo híbrido	207
3.3.2.1 A imagem híbrida e uma arqueologia do <i>morph</i>	215
3.3.3 Película-protólito, Digital-metamórfico: paisagens geológicas da matéria e prospecção de mídias	225
3.3.3.1 Do substrato à geologia abstrata: poéticas alquímicas	233
3.4 Máquinas abstratas e rematerialização: a <i>Opus</i> audiovisual	241
Conclusão	
1. Suturando as fissuras	245
2. Opacidade, transparência, materialidade e materialismo	250
Bibliografia	256
Filmografia	264

INTRODUÇÃO

*“Na era digital, a materialidade pode ser reativada,
pois sempre foi uma condição virtual”
(BRUNO, 2014, p. 8)¹.*

Num movimento de aproximação do digital à materialidade, pouco demarcada na crítica e teoria cinematográficas, Giuliana Bruno, nesta frase retirada de seu livro *Surface*, sugere que a materialidade de um filme não é garantida pela fisicalidade do meio, pois seria uma qualidade latente, emergente entre cada obra, sua mídia e forma de apresentação. Num meio acostumado à transparência e à supressão do suporte, que veio a ser acentuada com a implementação das tecnologias digitais, a materialidade do cinema precisa, de acordo com a autora, ser ativada – não recuperada de uma suposta natureza virtual das novas tecnologias, mas, sim, resgatada de certa retórica do imaterial e da perda do real associada em demasia ao contemporâneo e suas imagens.

Nessa proposição, o digital não precisa ser oposto a uma idéia de materialidade, tão usualmente reservada ao imaginário da era analógica do cinema. Nessa chave de leitura de Bruno, somos lembrados de como o próprio cinema analógico se sustenta a partir de diversas virtualidades, num momento em que tanto se fala da perda do “corpo” das imagens com a obsolescência da película. Há um jogo de transformações entre o imaterial e o material nessas passagens tecnológicas, como identifica:

A fisicalidade de algo que podemos tocar não se esvai com o desaparecimento de seu material mas pode mutar-se [*morph*] culturalmente, transmutando-se em outra mídia. Gosto de nomear isso de alquimia tecnológica, e a observo ocorrendo na superfície de diferentes mídias. Tal transformação alquímica está ocorrendo, por exemplo, com a passagem da película. Uma forma de materialidade retorna à tela no momento da obsolescência do filme, viajando pela superfície de outras mídias. (BRUNO, 2014, p. 7-8).

¹ Todas as traduções são nossas, exceto quando o texto tiver sido publicado e consultado em português, conforme indicado na bibliografia.

Enquanto o cinema analógico pode evocar e comunicar a materialidade do mundo através de suas imagens fotográficas, a materialidade da película que as encarnava passa a ser explorada de forma endógena, evocando suas qualidades próprias em obras reflexivas, nas últimas décadas que observam a transmutação do modo de registro fotográfico e a obsolescência da matéria “película”. A imagem fotoquímica passa, também, a ser observada em suas trocas exógenas no campo da Comunicação e das Artes, quando essa materialidade se encontra em deriva por outros meios e espaços de exposição, visto que, ainda segundo Bruno, essa forma de “alquimia audiovisual” tornou-se um importante aspecto da criação artística contemporânea no audiovisual, não mais se restringindo a uma retórica de especificidade mesmo quando busca pelo particular de um meio, consciente de sua inserção na ecologia de mídias de nossa cultura de imagens.

Essa provocativa proposta ecoa pelo trajeto percorrido nessa pesquisa, na qual a materialidade no cinema toma os traços de uma complexa rede de relações e tensionamentos entre os meios e o imaginário de presenças e ausências materiais que nos instigam. Ao observarmos uma reincidência de obras que corroem e arruinam imagens cinematográficas, ou que vasculham arquivos para encontrá-las em deterioração natural, somos levados a questionar a materialidade audiovisual na era da passagem analógico-digital, quando artistas como Bill Morrison e Jürgen Reble (que se descreve há décadas como um “alquimista fílmico”) revelam-se incitadores de tal particular poética.

Buscamos, a partir das obras desses cineastas, entender como o cinema experimental e o cinema de arquivo, fortemente calcados na exploração da película, passam a observar essa mudança tecnológica de seus substratos, conscientes de que a transformação sentida no cinema também reflete àquela vivida no seio da cultura, que, entre utopias tecnológicas e ansiedades materiais, passa a incorporar o digital enquanto mídia dominante, na passagem para o novo século. Trataremos, principalmente, de *Decasia* (2001) de Bill Morrison, *Eine Bewährter Partner* (1993), *Instabile Materie* (1995) e *Materia Obscura* (2009) de Jürgen Reble, obras que apresentam variações produtivas em suas asserções acerca da obsolescência e materialidade do filme e a chegada do digital.

Acompanhando o pensamento de Bruno, caminhamos na contramão de uma retórica recorrente, que narra a desmaterialização progressiva do cinema rumo à completa virtualidade

do digital, para identificarmos, junto dessas obras, a questão do efêmero e do fugidio no cerne da própria experiência cinematográfica: o digital e a obsolescência trabalham aqui retroativamente, reterritorializando e deslocando imagens do passado e o imaginário de cinema que evocam. Direcionamos nossa atenção para as transformações (e persistências) materiais e discursivas do dispositivo cinematográfico na passagem entre o analógico e o digital, pois é nessas ruínas de imagens e nesses interstícios que encontramos os imaginários associados a cada tecnologia em fulgurância e atrito, com a renegociação de territórios posta em ação, colocada em evidência na tensão superficial das imagens fraturadas dessas obras.

Preocupamo-nos, assim, principalmente com obras que enfatizam a materialidade do cinema analógico, que nessa transformação cultural rumo ao digital passou a ser reconicionado enquanto tecnologia obsoleta. Descartada, passa a ser re-interpretada a partir de sua efemeridade, quando outrora se alinhava ao arquivo e à permanência. Ao identificarmos, a partir de Thomas Elsaesser (2016), a afinidade dos filmes de Morrison e Reble com o que o historiador chama de uma “poética da obsolescência” do cinema contemporâneo de artistas, observamos como tal ênfase na ruína de imagens está portanto relacionada ao imaginário da tecnologia digital e seu temido efeito “espectralizante”. Relação que esses filmes estabelecem para então agir sobre essas concepções idealizadas da tecnologia, afirmando-as, contrapondo-as ou borrando suas fronteiras através das imagens ruinformes e da intermedialidade empregadas em tais tais obras.

Se as obras de Jürgen Reble e Bill Morrison de início parecem distanciar-se de seu próprio tempo, nossa análise encontra nelas justamente campos de fuga para se pensar a materialidade no cinema contemporâneo para além dos substratos, observando a porosidade intermedial em sua exploração da sessão cinema enquanto evento efêmero, de transmutação de uma matéria. Ora se afastando, ora se aproximando do digital, o cinema se reapresenta desconstruído nesses filmes, distanciado de seu papel como fixador e construtor de realidades, pois convida as imagens fotoquímicas a um estado entrópico de deriva e impermanência, que se duplica enquanto condição mesma da imagem na era digital e suas constantes renovações, transcodificações e deslocamentos do audiovisual. Em muitas dessas obras, a relação com o digital não se apresenta de forma declarada – latente, transparece de início como reflexo de

um meio artístico em turbulência na passagem entre o século anterior e o atual, que coincide com a chegada das novas tecnologias.

Identificamos, assim, uma certa estética finissecular que coincide a passagem do século XX para o XXI com a passagem analógico-digital e que, curiosamente, remete a uma forma de ruínofilia paralela ao decadentismo finissecular que marcou a passagem do XIX para o XX. Nos estudos literários, afinal, já é comum notar como “em tempos crepusculares, a decadência pode tornar-se fonte de inspiração, motivo de fascinação, tema para artistas” (MUCCI, 1990, p. 21), ao qual poderíamos acrescentar esses cineastas em questão, que engrossam o caldo de “um sentimento apocalíptico inerente à nossa visão de mundo finimilenar” (MUCCI, 1990, p. 12).

A história é posta em intensos atritos e contrações nesses trabalhos, com Reble evocando modos de pensamento míticos e pré-modernos e Morrison refletindo sobre as primeiras décadas do século XX, que coincidem com as primeiras décadas do cinema, e que se encontram assim em desintegração no material frágil que é a imagem fotoquímica em película, no momento em que o digital a suplanta. Conflação e conflagração de tempos e estéticas: “Decadentismo ou pós-modernismo?” (MUCCI, 1990, p. 12) – identificaremos essas misturas e confusões entre tempos enquanto comentários “extemporâneos” que esses artistas articulam com a cultura de seu tempo.

Assim, a passagem analógico-digital é discutida aqui a partir de um ponto de vista particular, daquele de uma “velha” mídia que observa inicialmente com distância para então interagir criticamente com a nova mídia. O cinema vem aqui repensar o digital não só em seu aspecto técnico como também no imaginário a ele atribuído, a “utopia digital”, como denomina Phil Rosen, que sugere uma porosidade entre “o novo e o velho” ao esmiuçar as fronteiras entre as mídias, especialmente quando uma passa a depender da outra para estruturar sua própria identidade, apontando para a importância que imaginário relacionado ao meio possui na cultura, devido a seus reflexos na prática e teorização do cinema, principalmente nesse período de passagens:

Há um impressionante número de relatos sobre o digital que tratam o indicial como o mais forte ou mais significativo tipo de inscrição analógica. Neles, não o analógico em geral mas o indicial vira o termo opositivo, contra o qual o digital é definido e o qual supera [...] Esse deslocamento é um primeiro

indicativo de que não estamos lidando aqui com definições abstratas e “técnicas” mas com ideais – afirmações direcionadas à normatizações socioculturais (ROSEN, 2001, p. 302).

A utopia digital: do traço ao virtual (e vice-versa)

A tensão superficial ativada por essas ações de arruinação de imagens, parece-nos, exprime um cinema em conflito de identidade com seus suportes, sua história e seu futuro: essas obras transbordam ansiedades vividas por cineastas e público num ambiente de constante mutação de formas, tecnologias e práticas – ansiedades bem condensadas por Jacques Aumont ao questionar, já no título de um ensaio, *O que restou do cinema?* (2012), pressupondo perdas qualitativas na passagem para o cinema digital, ou por Mary Ann Doane ao afirmar que o digital “exala uma fantasia de imaterialidade, em contraste com a fantasia de referencialidade do indicial” (DOANE, 2007, p. 143).

O cenário de tensão e insegurança também é frequentemente discutido sob a melancólica perspectiva da “morte do cinema”, constatação de que sim, algo teria mudado e algo teria se perdido do cinema com a virada digital e o próprio centenário do cinema: para teóricos como D. N. Rodowick (2007 e 2001), esta perda seria a própria intimidade do cinema analógico com uma realidade pró-fílmica, de cuja sua imagem seria índice. Idealismos, e certo pessimismo, cintilam, portanto, nesse momento de passagens.

Tópico frequente nas discussões recentes dessa suposta “morte do cinema” na era digital, catalisada pela substituição da película cinematográfica por outras tecnologias de produção e distribuição, a retórica da oposição “ontológica” entre o analógico e as novas mídias, que postula o cinema em película como um meio intimamente ligado à indicialidade e materialidade (renegando então o digital à virtualidade e ao imaterial), é defendida por Rodowick. Para o autor, num discurso de desmaterialização, a captura digital da imagem é equiparada a um “recuo da realidade física” (RODOWICK, 2007, p. 10) pois consistiria numa redução desse mundo físico à informação.

Aos seus olhos em estranhamento, “mídias digitais não são nem visuais, nem textuais, nem musicais – são simulações” (*ibidem*, p. 10). A ideia – e ameaça – de síntese completa da

imagem possibilitada pelo computador viraliza-se e passa, nessa retórica, a dominar toda a ontologia do meio. E por consequência, o cinema analógico surge para ele rematerializado, refúgio último do real na história das representações: “Comparar imagens geradas por computador com a película reafirma que os poderes principais da fotografia são aqueles da analogia e da indicialidade” (*ibidem*, p. 9), conclui com exaltação.

Mesmo quando atesta algum interesse pelo potencial da tecnologia digital, a retórica de Rodowick – assim como boa parte dos discursos que separam o digital do analógico a partir da questão do índice, como nos aponta Rosen – acaba por encontrar, contudo, uma crise na prática e teoria cinematográficas, pois “a maioria dos debates centrais acerca da natureza representativa das mídias fotográficas e fílmicas – e decerto se e como podem ser definidas como uma arte – foram deduzidas, correta ou incorretamente, do processo básico fotográfico/cinematográfico” (*ibidem*, p. 9). Um abandono do real na era digital sugere então consequências drásticas para uma cultura que se virtualiza, nesse ponto de vista:

Diferentes de representações analógicas, que possuem como base a transformação de uma substância isomorfa a partir de uma imagem original, as representações virtuais derivam todo seu poder de sua base na manipulação numérica. Timothy Binckley esclarece bastante o assunto quando nos lembra que números, e os tipos de simbolização que permitem, são a primeira “realidade virtual”. As artes analógicas são fundamentalmente artes do *intaglio*, ou matéria esculpida. Mas a transformação da matéria nas artes eletrônicas e digitais toma lugar num registro atômico diferente e num diferente campo conceitual. Onde as mídias analógicas registram traços de eventos, tal como Binckley o coloca, mídias digitais produzem símbolos a partir de números: as ferramentas construtivas da geometria Euclidiana são substituídas pelas ferramentas da geometria cartesiana. (*idem*, 2001, p. 9)

Com seu postulado matemático, a era digital serve aqui como cristalização de um hilemorfismo extremo, que fantasia o digital como mídia em busca desenfreada pela pura forma, incorpórea, em detrimento da matéria e do traço que passam a ser propriedade (enquanto posse) das mídias analógicas, excluindo o digital da arte fotográfica e cinematográfica.

Porém, se a questão se reduz a perdas e ganhos, nos perguntamos por quê a dimensão informacional não poderia consistir em uma dimensão acrescentada à imagem pelo digital, que certamente não independe de um substrato físico e de inscrição de dados (luminosos e, portanto, físicos) numa matriz, uma vez que não há, por definição, *software* sem *hardware*.

Como observa N. Katherine Hayles, lidando com uma questão parecida do “analogico x digital”, material *versus* virtual no mundo da literatura: “Se a ideia de um texto impresso como uma entidade desmaterializada já é uma ficção (mesmo que conveniente), quão mais ficcional é a ideia de um texto eletrônico enquanto código binário, quando a maneira com a qual o código é armazenado, processado e exibido é intrinsecamente dependente da natureza dos *hardwares* e *softwares*?” (HAYLES, 2005, p. 102).

É esse também o questionamento seguido por Laura U. Marks (2002), Sean Cubitt (2014), Erika Balsom (2009) e Tom Gunning (2007 e 2008) em suas leituras da questão ontológica na oposição analógico/digital no cinema, uma vez que buscam continuidades e afinidades entre os meios, reconfigurando a retórica ontológica como dicotomia forçosa e conservadora, pois demanda um digital fantasiado enquanto pura forma incorpórea – proposta esta que cria pontos cegos ao não observar suas capacidades para registro indicial, como já escreveu Gunning:

Embora uma fotografia combine ambos os tipos de signo, a qualidade indicial de uma fotografia não deve ser confundida com sua iconicidade. O fato de que colunas de números não se assemelham a uma fotografia não enfraquecem dela quaisquer reivindicações indiciais. Um índice não precisa ter que se assemelhar com aquilo que representa (e frequentemente não o faz). [...] Ambos os dados digitais e os químicos fotográficos necessitam de elaborados processos antes de fornecerem uma imagem (GUNNING, 2008, p. 25).

Em sintonia com Rosen e Gunning, Erika Balsom percebe como há aqui um “papel importante que medos de obsolescência interpretam na concepção atual do meio fílmico. A retórica acalorada que atualmente cerca os debates sobre a morte do cinema pode vir a ser apenas isso: retórica” (BALSOM, 2009 p. 427). Questão de retórica: a idéia de contato (ou re-apresentação) com um traço previamente registrado, permitida pelo cinema, logo se volatiliza se pensarmos na imagem de um filme projetado enquanto sombra e silhueta de um traço (película em positivo), que em si é uma cópia, também sombra e silhueta, de um negativo de laboratório e daí em diante na cadeia laboratorial (e suas diversas manipulações químicas) até chegarmos ao “referente” original, o negativo da câmera, exposto durante a filmagem (da qual seria então um referente), cuja existência apenas supomos durante uma projeção analógica. O

evento original do qual esse seria o índice, refere-se, portanto, a um conceito virtual na projeção da cópia de um filme, extremamente mediado até chegar à sua exibição.

A ponto de podermos perguntar, junto de Gunning (2008), *Qual o propósito de um índice?*² – ou pelo menos de sua preponderância na defesa “ontológica” do uso da película no cinema. Há algo de falaz na inflação dessa suposta intimidade do fotográfico com o real, ou na idéia do digital como mais distante de seus referentes, visto que mídias, por definição, sempre inferem uma “perda de realidade” (a qual certos modos estéticos buscam retomar através de uma estética realista), se considerarmos que mesmo a partir de nossos aparatos sensoriais a “visão não mais apreende o mundo através do engajamento direto; deriva o mundo numa forma dada a partir de uma gama de aparatos que constroem, alteram e interpretam o mundo” (JIHOON, 2015, p. X), como discute outro livro recente que sustenta nossas indagações, *Between Film video, and the digital* de Kim Jihoon.

Mesmo se nos distanciamos de Rodowick e de outras retóricas que recusam ao digital uma materialidade própria que não a virtualidade dos números, reconhecemos que discussão ainda é importante por não apenas demonstrar a “ameaça” que o digital traz a certas concepções do estudo e da prática audiovisuais como também por servir de exemplo à maneira como a chegada do digital enquanto “nova mídia” convidou o próprio cinema baseado na película a repensar seus territórios: “enquanto o ‘filme’ desaparece nas substituições sucessivas do analógico pelo digital, o que persiste é o cinema enquanto forma narrativa e uma experiência psicológica – uma certa modalidade de articulação de visualidade, significação, e desejo através do espaço, do movimento e do tempo” (RODOWICK, 2007, p. 184-185).

Uma virtualidade não deixa de se manter na discussão do dispositivo feita por Rodowick, que passa a reconhecer este enquanto instável e efêmer:

O filme [analógico], ao que parece, é um objeto muito incerto. E é essa mesma instabilidade que o torna tão cativante e fascinante para alguns, e um escândalo cultural para outros. A sólida ancoragem ontológica de uma substância trabalhada é captada apenas com dificuldade, produzindo uma arte que, até então, tende mais do que qualquer outra a uma experiência do imaginário. (*ibidem*, p. 21).

² Nossa tradução do título do texto de Gunning publicado em *Still Moving* (BECKMAN; MA, 2008).

Nossa atração pela ruína de imagens, assim, tem pouco interesse na atribuição de uma “aura” à película ou de reafirmação da potência do índice. Pelo contrário, importa a pensá-la enquanto material híbrido entre o artificial e o orgânico, de resistência e fragilidade entre o plástico de acetato e a emulsão gelatinosa que sofrem os efeitos do clima e do tempo gradativamente ao mesmo tempo em que instigam o imaginário quando postas em movimento pelo cinema. Essas obras pensam, assim, na vida própria às imagens do cinema e sua circulação, preservação e derivação por intermeios e mudanças tecnológicas, tomando a história do cinema não só enquanto cultura material mas também considerando a “vida virtual” dessas imagens (para usar um termo de Rodowick) ou em outros termos, no cinema analógico enquanto ruína, fragmentado e disperso num ambiente pós-fílmico e pós-mídia, como pensa Kim Jihoon, ou seja, em sua “pós-vida enquanto interface cultural. Aqui o cinema é considerado não tanto um objeto ou meio estável, mas sim como um conjunto de convenções representacionais, perceptuais e convencionais que vêm sendo desenvolvidas desde sua criação e tomadas de empréstimo pelas novas mídias” (JIHOON, p. 23, 2015).

Mesmo se pensado enquanto esse “conjunto de convenções”, nas palavras de Jihoon, o cinema não torna-se um código imaterial, visto que esses conjunto de convenções demandam uma materialidade que as ative, ou seja, uma instanciação física, que hoje pode se dar de inúmeras formas. Um hibridismo (e polimorfismo) surge, então, como ruína do pensamento de convergência característico da utopia digital, quando o digital frequentemente recorre às convenções cinematográficas da imagem em movimento, instaurando uma instabilidade contínua nos discursos de pureza do meio cinematográfico. Investir nos hibridismos da imagem nos distancia de uma historiografia normativa do novo e do antigo, aproximando-nos de uma busca do digital (e sua materialidade) “nas contraditórias conjunturas de purezas idealizadas e hibridismos impuros” (ROSEN, 2001, p. 315).

Erika Balsom sublinha como, numa cultura de convergências, tal hibridismo é precisamente o lugar de reinvenções do meio cinematográfico: “em vez de ilhar-se da contaminação em uma pureza essencial, é possível vermos [o meio] delimitando-se precisamente em relação às misturas agregativas com as quais entra com outras mídias.” (BALSOM, 2013, p. 73). Ou então, como bem resume bem Malcolm le Grice,

cineasta expoente do cinema estrutural-materialista que viu sua prática como um todo ser transformada pela chegada do computador e do digital, essas novas tecnologias e seus intercruzamentos trazem consigo o potencial, para os artistas, de “abandonar a coerência midiática” (LE GRICE, 2001, p. 307) em suas práticas, extrapolando certas barreiras associadas ao modernismo nas artes. A “ruidagem” das imagens em ruína dos filmes de Morrison e Reble que observaremos soam, dessa maneira, próprias a esse momento de impurezas.

Found footage: derivas formais pela arruição

Nessa era de porosidades, que sofre de um excesso de memória e de imagens, como diagnostica Andreas Huyssen (2003), as mídias e seus arquivos tem um papel fundamental como visualizações de uma cultura em transformação:

A barreira entre o passado e o presente costumava ser mais forte e mais estável do que parece atualmente. Passados não narrados, recentes e não tão recentes, impingem sobre o presente através das mídias modernas de reprodução como fotografia, filme, música gravada e a Internet, assim como pela explosão da disciplina histórica e uma ainda mais voraz cultura do museu (HUYSEN, 2003, p. 1).

Convidando a um contato bem diferente daquele com que estamos acostumados em relação à cultura material dos arquivos, ao elaborarem elogios à sua degradação, Morrison e Reble instigam um olhar consciente das lacunas do passado, das perdas, distorções e esquecimentos inerentes ao processo de mediação e resultantes da própria fragilidade da matéria fílmica e da inscrição dessas tecnologias da imagem em demandas do mercado (e suas obsolescências, ruínas industriais e políticas de descarte) – à parte do excesso imagético vigente na cultura globalizada, são obras que, enquanto ruínas, vivem com as ausências do arquivo e assim iniciam um processo de remediação com o público ao confrontá-lo com a impermanência e a vida material, perecível, das imagens, passíveis de corrupção, deriva e desintegração, tal como memórias na mente.

Se Huyssen observa como “memória e 'musealização' são chamadas em conjunto para providenciar uma resistência contra obsolescência e desaparecimento” (*ibidem*, p.23) os projetos estéticos desses artistas (a obra de Reble como um todo, a interferência de Morrison mais isolada em *Decasia*) sugerem a via contrária; a própria reivindicação da efemeridade, para Reble, surge aliada a um discurso contrário a musealização do filme ao criar objetos de difícil exposição, reprodução e conservação.

A proposição que fazem não representa a amnésia completa, pois em ambos os trabalhos (de Morrison e Reble) presença e ausência, memória e esquecimento estão tensionados – a fulgurância de um encontro com a história, que não existe imaculada e sim carregando suas máculas, ainda está presente aqui, consciente das distâncias impostas por sua mediação através de substratos e através do tempo, resultado assim da vida virtual e material dessas imagens.

Podemos enxergar nesses trabalhos algo do que Huyssen vê de positivo ao analisar esculturas de Miroslav Balka e Doris Salcedo, refletindo como “é pelo uso de materiais (muitas vezes velhos ou de descarte) e seus arranjos, que [esses artistas] expõem uma consciência de que toda memória é uma recordação, uma reapresentação [...]” o que, numa forma de rematerialização nas artes (desmaterializadas por uma retórica do virtual), faz de sua presença uma forma de “[...] trabalhar contra o apagamento do passado, o que, nesses projetos, permanece indissolivelmente ligado à materialidade das coisas e a corpos no espaço e no tempo” (*ibidem*, p. 111). Há, nessa transformação do arquivo, uma reivindicação do passado para a construção de futuros alternativos, instigadas por essas obras, na qual o passado, enquanto incorporado pelo arquivo, surge como construção passível de reencontro e transformação.

O cinema de arquivo é, assim, questão central para nossas discussões, especialmente porque, como já apontado por Christa Blümlinger (2013), principalmente na tradição do *found footage*, trata-se de um cinema predicado pelo discurso metafílmico, no qual o dispositivo não se apresenta como mero substrato pois faz parte, não só passivamente, da construção dos discursos mediadas pelos dispositivos. Em outro sentido, também é metafílmico ao construir e comentar criticamente uma história do cinema e da tecnologia fílmica, a matéria prima com a qual trabalha, pois “o reuso fílmico, como escritura da história do cinema, encontra-se

intimamente ligado às possibilidades e aos limites da conservação dos filmes” (BLÜMLINGER, 2013, p. 367).

Blümlinger, atenta não só para as discussões de Huyssen como também de Hal Foster, Foucault, Habib e Derrida acerca do arquivo enquanto matéria, memória e discurso, observa a repercussão desses tensionamentos da cultura de memória na arte contemporânea, na qual “não existe hoje somente, como queria Derrida, um mal de arquivo, mas um mal do mal de arquivo” (BLÜMLINGER, 2013, p. 9), notando também o retorno finissecular da ruína enquanto tema e modelo em muitos desses filmes.

Com essa provocação em mente, buscamos, com as análises das obras propostas, ir além da mera identificação da obsolescência do filme ou da condenação do arquivo ao esquecimento, a medida em que essas próprias obras, enquanto articulações de arquivos (objetos de acervo) e do arquivo (estrutura de discurso, no sentido foucaultiano, como preza Blümlinger) e suas noções de passado, presente e futuro são interpretados como elementos que se transformam, na poética dessas artistas, conjuntamente com as imagens em estado de deriva. A transformação tecnológica, que perturba uma estabilidade, vem provocar essas reflexões:

[...] tal defesa do material e dos aparelhos é menos nostálgica do que consciente da historicidade das formas e dos fenômenos estéticos, trazidos pelo ‘anjo da história das mídias’, se pensarmos na virada digital por via de uma imagem de pensamento benjaminiano. (*ibidem*, p. 366).

Em seus modos particulares de observarem a ruína, Reble e Morrison extrapolam a mera melancolia e morbidez que dominam a ambiência finissecular. Pensando ainda na ruína de imagens enquanto figura alegórica desse entorno de passagens, temos a sugestão de como o recurso à arruinação de imagens, através do trabalho com a instabilidade das formas, é também perseguida nesses filmes enquanto busca por subversão de materialidades normativas e da figuração no cinema, enfatizando uma discursividade plástica. Nessas “ruínas fílmicas” :

O filme de origem é apresentado como um sistema no qual o visível e o invisível se condicionam mutuamente. A decomposição inverte tais relações [...] As figuras se encontram literalmente apagadas ou suspensas no fluxo de suas gestualidades, como se atingidos por uma gagueira visual. Essa forma material da dissolução torna o processo entrópico visível e o eleva ao

estatuto de metáfora [entre o corpo do filme e os corpos nele representados] (*ibidem*, p. 204).

Como a própria Blümlinger sugere, o pensamento de André Habib encontra-se em consonância com o seu. Autor que por diversos momentos em sua trajetória já se dedicou às obras de Reble e Morrison para construir seu pensamento, sua análise de imagens em ruína fundamenta de maneira especial nossa trajetória, pois integra-a com o cinema de arquivo e a sobrevivência das imagens:

Se todo filme é matéria e memória, parece que, nesses filmes, a matéria tornou-se memória, e se revela com mais brilho cada vez que se desagrega, se decompõe e se deixa perceber enquanto [objeto] em vias de desaparecer. Para utilizar uma expressão de Bill Morrison, poderíamos dizer que esses filmes são feitos de “imagens que sobreviveram aos filmes”, de imagens sobreviventes, para utilizar um termo na moda, que “parcialmente sobreviveram à destruição, ainda que imersas em ausência”. Sua melancolia, para emprestar uma ideia que Starobinski desenvolveu acerca das ruínas “reside no fato de que tornaram-se monumentos da significação perdida. Divagar por dentre ruínas é sentir que nossa existência cessa de nos pertencer e se reintegra à imensidão do esquecimento.”³ (HABIB, 2003, p. 322).

E se iniciamos nossa trajetória com esse primeiro passo melancólico, instigado por Habib, nos mantemos abertos, também, às intensas experiências de presença e acúmulo de significados que também estão comportados no encontro com a ruína, chave de interpretação positiva proposta pelo geógrafo Tim Edensor (2005).

Ruínas, obsolescências e outras passagens materiais

Nos termos de nossa pesquisa, o campo privilegiado para explorarmos essas relações é o cinema experimental, compreendido aqui como aquele que acolhe uma multiplicidade de práticas de artistas da imagem em movimento que não respondem às demandas de produção de salas comerciais, trabalhando a partir de diversas tradições do cinema moderno de vanguarda, dialogando, muitas vezes, com os espaços do museu, da galeria de arte e com as formas intermidiais de produção e distribuição.

³ STAROBINSKI, Jean, *L'invention de la liberté* (1700-1789). Genebra: Éditions d'art Albert Skira, 1964. 222p.

Acreditamos que a afinidade do campo experimental com práticas emergentes e limítrofes entre arte, novas tecnologias e cinema, assim como a maior liberdade assumida por seus artistas para a criação fora do domínio da narrativa, torna-o um agente particularmente expressivo de estados latentes de transformações em curso no cenário cultural em relação a transformações no cerne da tecnologia. As misturas “impuras” geradas nesses cruzamentos entre mídias, como já destacamos, são exploradas no cinema experimental contemporâneo a partir da ênfase nos ruídos e nas deturpações das imagens e sons, na contramão do uso padrão das tecnologias audiovisuais.

Tratamos, assim, de uma passagem tensionada pelas próprias obras aqui analisadas, que jogam com os suportes e suas imagens, inseridas num campo discursivo no qual a “materialidade não é apenas uma questão de materiais ou de província dos meios. Ela fundamentalmente significa ativar relações materiais e expressar suas transformações.” (BRUNO, 2014, p. 127) – enfatizando, assim, processos de criação, apresentação e recepção das imagens no cinema contemporâneo, com seus discursos e técnicas e o imaginário por elas evocado. Tal como trabalhadas nessas obras, essas relações colocam em atrito não só a forma material do cinema como também a historicidade do meio em relação a seus materiais e a maneira com que artistas se apropriam dessa materialidade em suas obras, temáticas reativadas num período em que noções e práticas analógicas e digitais reconfiguram-se, em trocas intensas.

Ao observarmos uma reincidência formal das imagens em ruína nessas obras que coletam, corroem e arruinam imagens de películas cinematográficas, somos levados a questionar a materialidade na era da passagem analógico-digital sob um ponto de vista particular: como uma forma de cinema extremamente associada à “fiscalidade” da imagem, como o *found footage*, observa essa transformação tecnológica no seio da cultura, aludindo a uma era de transformações a partir de um suporte audiovisual em obsolescência? De fato, o digital se apresenta primeiramente enquanto espectro que ronda pelo crepúsculo de uma cultura analógica, em *Decasia* de Bill Morrison.

Encontramos um cinema que se encontra obsoleto, em crise de representação e mesmo de identidade com a “paralaxe” catalisada pelo digital (parafraseando Thomas Elsaesser), que desloca e transforma a história do audiovisual, até que uma afinidade eletiva, alquímica se

encontre entre a nova e a velha mídia a partir de imagens híbridas que se confundem em suas continuidades e descontinuidades na história das imagens técnicas – como veremos a partir dos trabalhos de Jürgen Reble, como *Materia Obscura*, de 2009.

Expondo imagens e dispositivos em desarranjo, a materialidade nas obras de Morrison e Reble emerge como uma perturbação dessas diferenciações saturadas entre matéria e forma, ao retirarem a matéria de sua mudez, evocando dela um senso de performatividade. Se esse trabalho se inicia em *Decasia* evocando a materialidade da película através da ruína enquanto figura convalescente, Jürgen Reble, com a obra *Materia Obscura*, que incorpora o digital, completará nossa trajetória rumo ao digital e sua materialidade, explorando a “ruína” do cinema enquanto figura impura de sincretismos e hibridizações, desmanche de fronteiras visualizado através de imagens desmanchadas.

Atentos à historicidade do meio e às flutuações nas retóricas acerca da tecnologia cinematográfica, ao rejeitar as narrativas canonizadas de progresso tecnológico e/ou virtualização da cultura, nos aproximamos do que alguns teóricos, como Huhtamo e Parikka, denominam de uma *arqueologia das mídias*, abordagem que “vasculha arquivos textuais, visuais e auditivos, assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto manifestações culturais quanto materiais da cultura” (HUHTAMO; PARIKKA; 2011, p. 4) de modo atento a apontar continuidades, passagens e rupturas nessa trajetórias. Nos encaminhamos, com as obras que analisamos, a um posicionamento descentralizado nos termos dessa passagem analógico-digital, para encontrar nela uma sensibilidade ao corpo fílmico renovada no momento de sua obsolescência, assim como uma materialidade transmutada – porém não transcendida – nas imagens digitais.

Como assinala Giuliana Bruno, essa perspectiva de *arqueologia das mídias* é um passo que parece estar sendo tomado pelos próprios cineastas, ao investirem nessas questões da passagem analógico-digital:

Os artistas de hoje parecem estar flertando com o momento histórico no qual o cinema nasceu. De certa forma, eles estão virando historiadores, tornando-se materialistas acadêmicos. Toda vez que uma virada materialista toma lugar na história, torna-se atraente pensar nas lições em potencial inscritas nesse gesto específico. (BRUNO, 2014, p. 151)

Nesses filmes que analisaremos, a obsolescência da película permite e instiga um reencontro transformado com o meio, que, enquanto detrito e descarte cultural, torna-se representativo de eras passadas e costumes esquecidos – persistindo como ruína, encarna tanto memória quanto esquecimento, sendo retomado no cinema de arquivo ora enquanto “achado arqueológico” que sinaliza idealismos gastos e corroídos, ora enquanto resíduo a ser reciclado, passível de renovação, transmutando-se em novas imagens e bricolagens entre o velho e o novo. Temas centrais para a arqueologia das mídias de Parikka e que encontramos enquanto procedimentos artísticos nas obras de Morrison e Reble, respectivamente, um “catador-arqueólogo” e um “alquimista” do cinema, como nomeia André Habib (2008).

Ademais, se Rosalind Krauss (1999) vê no momento de obsolescência de uma tecnologia uma abertura para o reencontro com suas potencialidades “originais”, Hal Foster acrescenta que, nestes momentos de transição, “há os artistas que querem explorar as liberdades futuristas dos novos meios e há aqueles que querem olhar para aquilo que esse aparente salto para frente revela sobre o passado, o obsoleto” (FOSTER, 2004, p. 73).

Ao observamos os trabalhos de Jürgen Reble, buscaremos identificar uma terceira proposta, intersticial, de um artista que hibridiza práticas, encontrando elementos de umas nas outras, relendo a obsolescência como um campo fértil de criação ao invés de mero descarte – daí o interesse em visualidades e formas ruidosas e mestiças. No campo das imagens em movimento, esses hibridismos são definidos por Kim Jihoon como “um conjunto de formas impuras caracterizado por inter-relações entre os componentes materiais, técnicas e estéticos das mídias das imagens em movimento – nominalmente o filme, vídeo e o digital” (JIHOON, 2016, p. 3), relações que se caracterizam por porosidades e atritos.

A ruína de imagens representa, aqui, a intermediação que ativa essas trocas entre mídias audiovisuais e entre o cinema e as outras artes, convidando o hibridismo e a perda de fronteiras: “Numa cultura na qual forma e matéria (tal como mente e corpo) foram diferenciadas tão poderosamente é com frequência que apenas através de uma ruptura com nossas interações habituais com o mundo que fazem de suas (e nossas) materialidades repentinamente significativas” (BROWN, 2010, p. 60)

A degradação, a corrosão e a mácula das imagens – enfim, a impureza e a efemeridade – são resgatadas enquanto elementos de remediação em relação aos espectros da virtualização e da descontinuidade que pairam sobre a nova paisagem midiática, num curioso resgate contemporâneo do elogio às ruínas, que também demarcou a cultura finissecular da passagem para o século XX. Habib, resgatando uma frase de Diderot, nos ajuda a pensar no cinema na passagem analógico-digital como um cinema que se encontra na temporalidade paradoxal e mestiça da ruína, entre passado e futuro: “Marcho entre duas eternidades. De qualquer parte para qual direciono meu olhar, os objetos ao meu redor anunciam um fim e me conformam àquilo que está esperando por mim” (DIDEROT⁴ apud HABIB, p. 13, 2011).

A ruína, enquanto figura alegórica, seria aqui a própria imagem de passagem e transmutação que os filmes de Reble e Morrison colocam em ação: “A ruína é a imagem da passagem (espacial e temporal) de um devir material, trágico e inescapável, mas que, ao invés da elegia chorosa, suscita de nós uma adesão à ordem do mundo” (HABIB, p.14, 2011). Se de início nos parece como trágica e mórbida, a partir das leituras de Habib, essa mesma ruína traz consigo um reconhecimento do efêmero, modelo crítico relevante para se construir futuros (e não apenas a ele submeter-se) e resistências aos apagamentos da história (EDENSOR, 2005; BUCI-GLUCKSMANN, 2005), principalmente quando observarmos os cinemas de apropriação e intervenção, tal como os de Reble.

A ruína e o cinema: ansiedades materializadas

Nossa discussão das imagens do cinema enquanto ruínas inicia, então, naquilo que André Habib identifica como um “imaginário de ruínas” no cinema, do qual a recente poética de obsolescência e disfunção do cinema analógico seria uma de suas encarnações contemporâneas, convidando o olhar ao fragmento, à imagem degradada, (inter)rompida:

Quando um objeto perde sua integridade física, sua forma e coordenadas que o permitem atualizar ou efetuar certo número de ações ou tarefas, dizemos que está em ruínas. Mas é ao decair em ruína que esse objeto aparece-nos enquanto imagem, visto que seu uso cessou de substituí-lo. [...] Isto poderia

⁴ Cf. *Salon de 1767*, p. 371 (DIDEROT, 1821).

nos levar a dizer, com Eduardo Cadava e Jean-Louis Déotte⁵, que a ruína é a imagem pura de um objeto, e que a imagem em ruína é apenas imagem de si: sua perda de vocação a faz digna de uma apreciação estética (ao nosso senso moderno de arte) (HABIB, 2006, p. 123).

Da materialidade dessas imagens em estado de arruinação à consciência material de uma fragmentação do cinema que se abriga nos espaços do museu e da galeria, renegociando suas fronteiras com as outras artes, a ruína persiste como figura para se pensar o cinema contemporâneo ao discutirmos o cinema analógico, em decadência enquanto presença cultural dominante da imagem em movimento.

Como Erika Balsom analisa, no contexto atual de sua dispersão pela galeria, pela instalação e a performance, o cinema “encontra-se em ruínas e, assim, é investido com a curiosidade e o apreço que a ruína produz” (BALSOM, 2013, p. 101). Tomando o cinema como objeto histórico e obsoleto, os artistas que hoje insistem na prática analógica por vezes se aproximam do trabalho do museólogo e do arquivista – ou, como colocamos, a persistência desse produção torna-se uma questão de arqueologia das mídias.

Estruturando-se portanto a partir de tensões intermidiais, alegorizadas na ruína de imagens nas obras que propomos analisar, essas práticas “impuras” de arruinação de imagens surgem aqui a partir de uma pequena curadoria temática de preocupações estéticas que julgamos essenciais na discussão do cinema experimental contemporâneo. Ponte entre essa vida imaterial e material das imagens, assim, a alegoria da ruína como estado atual do cinema surge como uma instância particular de uma tendência formal, estética e discursiva que buscamos circunscrever e analisar no âmbito dos próximos capítulos.

Como resume Laura Marks, “materialidade é mortalidade” (MARKS, 2002, p. XI). Mortalidade evocada não só pelo ruído que o filme decomposto traz em sua superfície, mas também pela maneira como ambos (o ruído e a morte) costumam ser elementos reprimidos, excluídos da experiência, sendo recuperados, portanto, num momento em que ansiedades em relação à desaparecimento do cinema analógico povoam um imaginário tecnológico da passagem analógico-digital, como exposto no filme *Decasia* de Bill Morrison. Porém, assim como para Habib, Marks observa como essa melancolia da matéria também pode possuir um intuito de

⁵ Cf. “*Lapsus Imaginis*”: *The Image in Ruins* (CADAIVA, 2001) e *Oubliez ! Les ruines, l’Europe, le musée* (DÉOTTE, 1994)

remediação, performativa, *live*: “Apreciar a materialidade de nossas mídias nos distancia de uma compreensão simbólica [de seu conteúdo] e rumo a uma existência física compartilhada” (MARKS, 2002, p. XII).

Como notado por Ed Halter (2012) e também por Olga Moskatova (WALDEN, 2014), técnicas artesanais de intervenção nas imagens como riscar e furar a película, degradar a emulsão e intervir quimicamente no material com processos corrosivos, são retomadas com grande reincidência em trabalhos recentes. Esses processos destrutivos, que propomos agrupar enquanto “arruinações da imagem”, não são uma novidade ao vocabulário do cinema experimental, como a tradição da animação direta na película demonstra (os filmes de Stan Brakhage seriam um exemplo mais célebre).

A diferença notada em sua reincidência contemporânea, no entanto, seria a de sua inserção numa retórica que, por um lado, investe morbidamente sob a obsolescência do analógico e a perda do corpo fotoquímico do filme como uma forma de elaborar uma morte do cinema, apresentando imagens “destruídas”. Por outro, insistem na persistência e idiossincrasia desse frágil material fotoquímico nos termos da virada digital: “uma nova ênfase na materialidade da película negocia a mudança tecnológica do analógico ao digital e age como um contrapeso à tecnologia digital, ou para ser mais precisa, para a utopia digital.” (WALDEN, 2014 p. 96) e assim, indo rumo a um hibridismo de imagens, técnicas, suportes e espaços de exibição. Ao flertarem com as artes visuais, desejam menos a obliteração das imagens do cinema do que uma reativação de sua materialidade heterogênea, criativa e positiva.

Imagens-ruínas

Observamos, assim, um grupo de obras que problematizam o atual momento de transição tecnológica no cinema, frutos de práticas que se encontram em limiares das transcodificações entre meios, frequentemente corrompendo as formas de suas próprias imagens e sons, por vezes adotando uma retórica de “decadência” que responde à utopia da tecnologia digital ao investir em um imaginário de morte do cinema, por vezes indo rumo ao oposto, ao reiterarem a multiplicidade de suas formas e seu histórico de recriações.

A arruinação de imagens, portanto, descreve uma situação formal, temática e historiográfica do cinema, uma via encontrada por artistas para refletir sobre o próprio meio e suas mudanças. Cada uma dessas obras que analisaremos aqui debruça-se, por assim dizer, sobre os cacos do cinema, em movimentos de arqueologia das mídias, ocupando-se das condições de presença – e desaparecimento – do objeto fílmico, reflexo da própria dependência do meio ao efeito de ausência/presença de imagens, operação que reside na raiz da técnica cinematográfica.

Propomos analisar, desta maneira, mais do que imagens híbridas que refletem uma convergência, *imagens-ruína*, figuras intersticiais entre o material e o imaterial que expõem essas dissoluções, atritos entre superfícies de imagem na tela, confundindo-se com a própria experiência da instituição cinematográfica que reencontra sua própria instabilidade material e heterogeneidade de formas à luz do digital, arte dessas passagens impuras, porosas: continuidades e descontinuidades, figuras de passagem e fluxo.

Nosso posicionamento, deste modo, pensa nessa convergência num campo mais amplo que o do próprio cinema, visto que compartilha de uma experiência da arte contemporânea:

“Convergência” talvez seja um nome irônico para esse movimento que poderia tão facilmente ser denominado como “divergência” ou “dissolução” – pois, uma vez que setores anteriormente discretos da cultura convergem de acordo com um substrato tecnológico compartilhado, os contornos de zonas anteriormente delimitadas dissolvem-se (BALSOM, 2013, p. 14).

Atentos a essas imagens ruidosas e corrompidas, dialogaremos, assim, com autores como Giuliana Bruno, Erika Balsom, Laura Marks, Thomas Elsaesser e Kim Jihoon, que observam o cenário atual do cinema e a ênfase que diversas obras concedem às questões de materialidade, denotando a partir dessas certa *virada materialista no cinema experimental*, que coincide com a virada digital – termo que usaremos com mais cautela, porém, devido a suas amplas inferências no campo das humanidades.

Outro aspecto que a ruína expressa (ou alegoriza) é aquele que conecta as imagens desses filmes enquanto forma de *objeção visual*, termo utilizado por Nicole Brenez (2010) para identificar obras cinematográficas preocupadas em subverter usos normativos do aparato cinematográfico a nível de prática e plástica. A objeção visual é também um elemento recorrente nas práticas que discutem o “re-emprego” no cinema, servindo como instrumento

para pensá-las. Mais abrangente que a prática de *found footage*, a idéia de re-emprego auxilia-nos na compreensão da apropriação endógena que Jürgen Reble faz de seu próprio trabalho.

O investimento na arruição de imagens também se aproxima do que Brenez discute como formas de apropriação *materiológicas*⁶ no cinema, que se ocupam de “grandes explorações das propriedades específicas da película enquanto matéria” (BRENEZ, 2002, p. 59), habilitando-nos a discutir como essas preocupações atualmente parecem ter sido expandidas à plasticidade do digital, no campo do cinema experimental. Mais do que pensar numa virada *materialista* no cinema, o que pode carregar consequências nem sempre adequadas relacionadas ao teor do termo que escapa às artes e possui ampla história, optamos a partir de Brenez, por discutir a ênfase plástica e materiológica no cinema experimental contemporâneo.

Se a arruição engendrada nesses trabalhos passa, alegoricamente, da ruína material das imagens para a discussão do atual estado do cinema enquanto ruína, sua presença em formas híbridas, que observam essa corrosão na materialidade de diferentes suportes, cria um efeito profundo de atrito entre diversos imaginários: o da virtualidade do digital e aquele da especificidade dos meios frente à miscigenação de processos e materiais nessas obras.

E por fim, confrontam o próprio imaginário de morte do cinema, dada a forma com que essas obras insistentemente “escavam” e recuperam sua história e seus métodos, resgatando sua tendência à constante mutabilidade, renegociando criativamente sua efemeridade. A arruição de imagens como forma de objeção visual, em nossa análise, se apresenta como um processo de subversão, através da deformação das formas, de diversas convenções técnicas, historiográficas e estéticas associadas à prática da imagem em movimento.

Em se tratando da ruína *na* imagem, esses filmes ruidosos e visualmente impuros incentivam um outro senso de apreciação da imagem que escapa aos limites da visibilidade óptica, percepção amplamente discutida por Laura Marks como um modo de espectralidade associada à visibilidade háptica, que busca *sentir visualmente* essas

⁶ Nossa tradução do termo proposto por Brenez (2002), para discutir as práticas cinematográficas que enfatizam a materialidade da película fílmica.

texturas, visto que “[...] deriva de outras formas de experiência sensorial, sobretudo tátil. Como a visualidade háptica evoca nossos outros sentidos, o corpo do espectador encontra-se mais obviamente envolvido no processo de ver do que no caso da visualidade óptica” (MARKS, 2002, p. 2).

Nesse sentido, notamos que essas arruinações de imagem no cinema experimental, para além da corrosão do suporte, caracterizam-se por evocar, em maior grau, o corpo do público, do cineasta e do filme e, expressando-se pela via háptica, não limitam a materialidade ao estritamente manuseável e acessível, derivando-a de diversos sentidos. Identificando, com auxílio de uma metáfora semiótica, um “desejo de primeiridade numa era de terceiridade” no audiovisual contemporâneo (MARKS, 2002, p. 153) – ou seja pelo contato fulgurante com uma materialidade num período em que a utopia digital preza pela notação simbólica, a “informação mastigada” em formas dadas – propõe o ruído e a ruína como instrumentos de re-materialização, seja no cinema analógico, no vídeo eletrônico ou nas imagens digitais, pois acentuam a visualidade háptica, tornando o espectador sensível à matéria e à textura das imagens e sua efêmera presença.

Nosso primeiro capítulo, portanto, ocupa-se deste recurso à materialidade ligado aos discursos de morte do cinema, no qual o digital surge como substituto de uma cultura analógica, relegando-a ao museu e até mesmo ao esquecimento. Estruturaremos essas discussões, como apresentado, através do filme *Decasia* e seu resgate de uma mentalidade finissecular, “neodecadentista” em seu flerte melancólico com as ruínas.

Em nosso segundo capítulo, a obra de Jürgen Reble servirá de contraponto à prática de Morrison, por dois motivos: a intervenção mais direta e corrosiva nos materiais de base, diferente da postura arquivista do primeiro; e pela tendência a intercruzar a prática analógica com intervenções mecânicas, eletrônicas e digitais em sua obra. Diferente de Morrison, cujo trabalho mais significativo com a imagem em ruína se localiza em *Decasia*, as manchas e as intensas corrosões da película marcam toda a obra de Reble e a com base nisso disso, exploraremos a questão da “alquimia cinematográfica” proposta pelo diretor e da imagem informe que povoam essa poética audiovisual ruidosa. A idéia da película e, então, do cinema enquanto obsoletos, é apropriada de forma complexa em sua obra, como observaremos através da breve análise de uma sequência de trabalhos.

Concluiremos com uma análise mais detalhada do par de obras *Instabile Materie/Materia Obscura*, que partem do “mesmo” material para criar um filme em 16mm e uma performance digital, cruzando temas da alquimia, cara a Reble, com indagações profundas que atravessam a passagem analógico-digital na cultura, abarcando com densas questões epistemológicas e ontológicas acerca da relação entre meio, o tempo e a matéria, que esse cinema divide com a ciência contemporânea. Aqui, a inteligência pré-moderna, associada a alquimia, se confunde com o cinema pós-moderno e a ciência quântica, e busca por paralelos com outros momentos de passagens na história das civilizações – no caso, da passagem da alquimia para a química, que marca o início da ciência moderna.

Materialidade e sentido: oscilações

Se nos concentramos aqui em imagens de visibilidade deteriorada, frequentemente obscurecidas ou obliteradas por processos de corrosão, desviamo-nos de uma análise que se debruce unicamente sobre relações de sentido nas obras, pois privilegia o olhar háptico, ou seja as relações materiais que propõe, “uma vez que não depende do reconhecimento de figuras” (MARKS, 2002, p.105). O háptico surge, assim, como ferramenta especialmente sensível às plasticidades do ruído de imagem e às impurezas que caracterizam essas imagens-ruína, devido aos constantes ataques à figuração presentes nessas obras de imagens mutiladas.

Não buscamos, porém, abdicar por completo das formulações simbólicas dessas obras, que, mesmo indo rumo ao cinema abstrato e não possuindo personagens, narrativas ou falas, fazem alusões diversas ao mundo e a cultura. Se a materialidade surge como um campo de atuação marcante no cinema experimental contemporâneo, é importante conceber, como nos lembra Gumbrecht “a relação entre ‘sentido’ e ‘materialidade’, a relação entre ‘significado’ e ‘mídia’ como uma relação de tensão ou oscilação – e não como uma relação de complementariedade ou como uma relação de mútua exclusividade.” (GUMBRECHT, 2003, p. 176). O recurso à materialidade surge nesses trabalhos, principalmente, através de tensões expressas na superfície das imagens, já que o ato de arruinar imagens, ou coletar e reapresentar esses fragmentos, carrega-se de sentido no momento da passagem analógico-

digital, estabelecendo uma relação performática atenta às condições de presença dessas imagens em movimento.

Em outra abordagem fundamental acerca da materialidade numa era digital, N. Katherine Hayles, extrapolando o campo da especificidade dos meios, não a limita aos elementos tangíveis de uma obra, caracterizando-a através do recurso à qualidades do meio efetuados pelo artista e pela relação que sua obra estabelece com o espectador/usuário, vinculando materialidade e interpretação (e, portanto, presença) enquanto co-dependentes:

Uma propriedade emergente, a materialidade depende de como uma obra mobiliza seus recursos enquanto artefato físico assim como depende das interações do usuário com a obra e as estratégias interpretativas que ele desenvolve – estratégias que incluem a manipulação física e também estruturas conceituais. Num sentido mais amplo, a materialidade emerge do jogo dinâmico entre a riqueza de um mundo fisicamente robusto e a inteligência humana enquanto esta manipula uma existência física para criar sentido (HAYLES, 2002, p. 32).

O hibridismo retorna, nesse caso, como condição mesma da materialidade (HAYLES, 2011), que depende de atos interpretativos, instigados pelas obras, cujas qualidades materiais e sensoriais são acentuadas ou atenuadas, numa dinâmica de opacidade e transparência que caracteriza os processos de mediação.

Enquanto essas relações tendem a seguir diversas tradições relacionadas ao emprego do meio para a expressão formal, obras cinematográficas que dissertam reflexivamente acerca da própria materialidade, através de imagens arruinadas, beneficiam-se dessa subversão das retóricas associadas aos suportes cinematográficos e sua transparência, atacando a visualidade do meio com impurezas e falhas, convidando para outros modos de experiência do cinematográfico, explorando, no caso, uma materialidade especificamente obsoleta sob a luz da passagem ao novo século. Como pretendemos aprofundar em nossa trajetória, essas arruinações de imagens duplicam-se como arruinações de convenções que coordenam a forma como a relação entre tecnologias cinematográficas e suas imagens são concebidas, estabelecendo então a ruína de imagens como forma crítica e reflexiva de trabalho com os meios audiovisuais.

1. CAPÍTULO I – *DECASIA* (2001): PASSAGEM À RUÍNA E AS MORTES DO CINEMA

“A experiência nos demonstra que a perda de memória é tão inevitável quanto a ansiedade pelo futuro” (USAI, 2001, p. 35)

“Seria o *found footage* uma forma elegíaca [de cinema]?”
(GUNNING, 2014, p. 11)

1.1 O cortejo fúnebre finissecular

Se, em 1993⁷, no texto *Cinéma mineur, de moeurs, d’humeur*, o cineasta, crítico e distribuidor de filmes de arte Yann Beauvais escrevia que “pouco numerosos são os cineastas que fazem obras a partir da fragilidade de seu meio” (BEAUVAIS, 1998, p. 24) – citando, para esse efeito, Peter Delpout, Paul Sharits, Jürgen Reble e Cécile Fontaine – ao tempo da inclusão do escrito numa coletânea publicada em 1998, a situação já havia claramente mudado. Com diversas outras obras contemporâneas que exibiam tais sensibilidades surgindo como temas de análise em textos do autor, a coletânea recebeu um título que remete diretamente a essa poética de imagens efêmeras – *Poussières d’images* (poeira de imagens), no qual especial interesse é reservado ao cinema de arquivo.

Nesse clima “finissecular”, não apenas detectado por Beauvais, formulava-se uma ambiência cultural em qual a fragilidade e efemeridade do meio surgiam tanto na crítica quanto nas obras cinematográficas como um produtivo (e sintomático) campo de reflexão para a passagem a novos tempos. A obra que observaremos em profundidade nesse capítulo, *Decasia: The State of Decay*, lançada como performance multimídia em 2001, tornou-se para muitos um exemplo monumental (aceitando aqui o paradoxo) dessa efemeridade da imagem cinematográfica – montado a partir de dezenas de cópias em péssimo estado de conservação, o filme encontra riquezas plásticas nas ruínas de imagens das primeiras décadas do cinema, numa espécie de *memento mori* cinematográfico, ou como uma crítica lhe aclamou “o mais

⁷ Data de publicação original segundo BEAUVAIS, 1998.

aclamado filme de vanguarda americano do *fin-de-siècle*” como anuncia um material promocional do DVD/Blu-Ray da obra, que foi re-editada como filme⁸ em seguida.

Antes de entrarmos com mais detalhe na obra (enquanto performance e enquanto filme), porém, partindo das inquietações de Beauvais, podemos primeiro nos perguntar: o que mudou nesse meio tempo, dos anos 1990 a 2000, para que subitamente a fragilidade das imagens e o arquivo do cinema tomasse o primeiro plano em diversas obras?

Como o próprio texto de Yann indicava “O cinema, em seu conjunto, atravessa uma crise iniciada principalmente por sua conversão nas novas tecnologias de comunicação e às normas televisuais” (*ibidem*, p. 20), questão que só se aprofundou com as rápidas mudanças dos anos seguintes, com o surgimento do DVD, internet, formatos digitais, serviços *on demand* e *streaming*, que transcodificavam o passado do cinema e sujeitavam produções recentes a novos modelos de captação e pós-produção. Uma sensibilidade tomava forma, na época, entre teóricos, artistas e público do cinema: para além do suporte da película, o cinema passava a se conhecer enquanto meio passível de obsolescência – percepção aflorada, curiosamente, como Laura Mulvey aponta, junto do aniversário de seu centenário:

Completando seus 100 anos, o cinema também tinha sido inevitavelmente afetado pela mortalidade natural das figuras humanas cujas existências ele preservava de forma não natural. Mais e mais o cinema tem vindo a ser um memorial para aqueles que personificaram sua modernidade, seu *glamour*, seu triunfo tanto enquanto forma popular como arte [...] Reflexões elegíacas acerca do envelhecimento do cinema encontraram substância na mudança mais imediata, material e objetiva quando a tecnologia mecânica e química deram lugar, gradualmente, ao eletrônico, e de maneira mais dramática, ao digital. O ano de 1997 viu o primeiro marketing de um filme em formato digital. A ressonância do envelhecimento, e morte, associada ao centenário do cinema coincidiu com a chegada de uma tecnologia que criou uma cisão entre uma ‘nova’ e uma ‘velha’ mídia. Por mais significativo que tenha sido para o cinema o desenvolvimento do vídeo, o fato de que todas as formas de informação e comunicação agora poderem ser traduzidas ao código binário através de sistemas de sinal assinalam mais precisamente o final de uma era. (MULVEY, 2006, p. 18, grifo nosso).

Os filmes atentos a fragilidade do material fílmico, então, passaram a ser candidatos aptos a elaborar sobre esse reenquadramento de obsolescência do cinema “centenário”, no crepúsculo forjado pelo período finissecular e finimilenar. Assim, mesmo enquanto o cinema multiplicava seu corpo e ocupava novos espaços através do digital, os críticos e teóricos de cinema observavam (e muitas vezes alimentavam) uma tônica elegíaca a essas passagens da

⁸ Frase do crítico J. Hoberman, como visto em: <http://icarusfilms.com/homevideo/sellsheet/morr_sell.pdf>

película, a qual os artistas passavam também a responder, como observa Mulvey. O próprio livro de Mulvey, *Death 24x a second*, é exemplar dessa tônica, na qual o tom fúnebre também aponta para uma renovação do contato entre público e cinema, que experimenta novos contatos com a obra através da fragmentação e suspensão do olhar para com os filmes.

Para Mulvey, esse tom ambíguo resume-se no reencontro do espectador com o *still* cinematográfico (ao controlar a exibição de um filme via controle remoto), como um reencontro com a mortalidade inerente da fotografia que congela o passado e é reanimada pelo cinema: “num ponto de convergência entre o novo e o velho, o agora acessível fotograma congelado traz de volta a presença da morte a um cinema que envelhece. A imagem *still*, inanimada, é drenada de movimento, o sinal comumente aceito de vida.” (*ibidem*, p. 22). Entre passado e futuro, o *still* (assim como o *slow motion* e o *fast forward* que já faziam parte do léxico videográfico) denunciava a Mulvey novas temporalidades e uma elasticidade de uma matéria e história do cinema em transformação, nas mãos do espectador.

Ao mesmo tempo, como nota em seguida, esse mesmo contato revitaliza uma relação com o cinema. Falando do surgimento de um “espectador possessivo”, envolvido nesses jogos fetichistas de fragmentação e apropriação de filmes através dos novos formatos digitais, Mulvey delineia uma cinefilia emergente da passagem analógico-digital que deseja um objeto (o corpo fílmico) e o busca através de uma série dessas substituições que reconhecem sua ausência – e aqui observamos confrontos com um objeto (o filme) de materialidade instável e cada vez mais fragmentária, exposta através de degradações e rematerializações de sua forma original, uma vez que essas conversões tecnológicas que permitiam aproximar as obras do público, também distanciavam-nos cada vez mais de suas matrizes, alterando significativamente a idéia de uma “palpabilidade” dos filmes: o *still* surge assim como essa paradóxica forma de possuir algo caracterizado por sua evanescência, congelando uma existência volátil (com a advinda do DVD, inclusive, veio a terminologia do *freeze frame*).

Como Dominique Païni (2002) aponta, quando da época do VHS, tal mídia ainda guardava alguma memória material da película por também possuir uma tira, ainda que suas imagens fossem inacessíveis a olho nu. Já o DVD, então, passava a ter a forma da superfície reluzente de um disco, corpo significativamente distante daquele da película cinematográfica, e que o arquivo de vídeo digital veio a sublimar enquanto conjunto de dados inscrito na memória do computador.

Enquanto Mulvey celebra a interatividade de reprodução no DVD que a permitia dissecar e fragmentar filmes a seu bel prazer, Vivian Sobchack, escrevendo sobre o início dos arquivos digitais de vídeo, os assistia já sob uma nostalgia precoce pelo desenvolvimento técnico que tornaria obsoleta sua atraente precariedade inicial (evocativos de curiosidade tal como, numa alegoria mórbida da autora, “marionetes de madeira com tintura lascada, bonecas abandonadas com fraturas expostas na cabeça ou membros faltando”), consciente das novas dinâmicas desse período transicional de tecnologias, mutabilidades que tornaram-se o *status quo* do digital:

Existe então, um extraordinário obscurecimento (e questionável utopia) na nomenclatura “QuickTime”. Quicktime é tudo menos rápido: suas animações são atrasadas, a “ilusão de vida” incompleta. Comprimindo e condensando suas imagens na “miniatura” dos *bits* da memória digital e da tela de exibição, as condições materiais que informam as “caixas de miniatura” do QuickTime são literalmente dramatizadas na “meia-vida” de seus objetos. Esses objetos não apenas são constituídos enquanto “fragmentos” no espaço, como são também “fragmentados” em sua temporalidade e movimentação. Logo, mesmo quando tomam forma humana, os “sujeitos” animados do Quicktime são apreendidos como parcialmente descontínuos e sem agência. (SOBCHACK, 1999, grifo nosso).

As passagens que a cultura audiovisual analógica passou até chegar ao digital, como aponta Sobchack, encontrando-se sempre aquém de sua busca pela utopia da reprodução “perfeita” e imaculada da realidade, menos do que perpetuar a memória fílmica através da sua inscrição em novos suportes ou de eliminar o caráter efêmero da projeção de imagens ao expandir suas dinâmicas de reprodução e armazenamento, também são demarcadas por idealismos e fracassos, obsolescências e disfunções.

Oferecendo uma pluralidade efêmera de formatos que em si são igualmente, tal como o cinema, caracterizados por suas formas descontínuas, fragmentárias e instáveis, o digital aparece assim num constante devir enquanto “nova” mídia, nunca definitiva – fragilidades do suporte vividas de forma muito mais intensa após a eclosão do digital e sua “obsolescência programada”. Cruzando as perspectivas, o espectador possessivo de Mulvey também é um acumulador nostálgico de ruínas em potencial, ao possuir momentaneamente fragmentos de imagens ou imagens degradadas de seu suporte original reinscritas em novos formatos, assombradas pelo espectro da obsolescência, processo acelerado na economia do digital.

Para além da ruína enquanto figura alegórica ao espectro da disfunção, os escritos de Dominique Païni acerca da cultura videográfica também fazem referência à fragmentação da

ruína como elemento compartilhado com uma visão comparativa, de deslocamento e análise de detalhes (ranhuras) pertencente a história da arte e que chega, com o vídeo, ao espectador de cinema. Païni defende os desvios da sala de cinema para elogiar a manipulação da obra fílmica, sob quaisquer suporte de acesso: “o magnetoscópio [videocassete] foi uma máquina a fabricar ruínas, aquelas dos filmes. Arruinar os filmes em benefício de uma outra história, uma história da arte do filme. A história da arte, afinal de contas, implica que a obra esteja em ruínas para que seja interpretada.” (PAÏNI, 2002, p. 33)

No campo da criação artística, segundo Païni, a dinâmica das passagens de imagens, entre o analógico, o eletrônico e o digital, não apenas amplia, distribui e recria o corpo do dispositivo cinematográfico como também põe em relevo a história dessa arte, como dialética entre esquecimento e lembrança: “A arte é feita de memória. Mas é também igualmente feita de perda, de esquecimento, da melancolia dessa perda e a invenção de formas novas compensa por uma parte, cumpre o luto daquilo que se abandona, se destrói, se esquece e se substitui. A perda renova a arte” (*ibidem*, p. 33), – a ideia de obsolescência, aqui, estende-se para além da disfunção e do descarte, pois se complementa com o surgimento de novos suportes como etapas de um ciclo de vida da arte.

A inclinação para a análise de detalhes, a possibilidade de fragmentar e manipular elementos junto do grande arquivo de cópias de filmes fornecido pela conversão da cultura audiovisual analógica para outros formatos, iniciada a partir das passagens entre suas imagens para os meios eletrônicos e, agora, digitais deu espaço a encontros muitos diferentes entre artistas com a matéria cinematográfica. Como nota Mulvey, nesse contexto “A especificidade do cinema, a relação entre sua base material e sua poética, dissolve enquanto outras relações, intertextuais e intermidiais, começam a emergir” (MULVEY, 2006, p.18), como por exemplo, o *remix* audiovisual e o *found footage*.

Do aparente padecer de uma especificidade, fortemente associado a uma concepção modernista do meio artístico, a ideia de um cinema impuro, revigorado a partir de sua própria obsolescência, passou então a instigar as relações com o meio. Para além das práticas do cinema de *found footage*, que se alinha intimamente com o tipo de análise “arruinadora” descrita por Païni e Mulvey, o cinema que enfatiza a fragilidade da película, nas décadas

recentes, materializa a idéia uma de perda e esquecimento, que ronda o contemporâneo como comenta Erika Balsom (a partir de Svetlana Boym⁹) – no próprio corpo da película:

Essa “ruinofilia” contemporânea está associada a ansiedades que rondam a digitalização [dos meios] assim como conectada intrinsecamente a fracassos [da sociedade] tanto tecnológicos quanto sociais [...] Examinando a proliferação recente de dispositivos digitais que funcionam como diversas próteses corpóreas, nossa visão devaneia em retorno ao cinema, que repentinamente surge diferenciado. (BALSOM, 2009, p. 423)

Assim, o reconhecimento de um estado de ruínas do cinema surgia nesses discursos tanto com uma certa percepção melancólica das transformações de seu corpo quanto também celebratório das novas formas de acesso e apropriação de seus conteúdos, transmutados em novos corpos, fragmentados em novos espaços. De uma sensação de posse das imagens, esse olhar ruinofílico encontra a perda e a melancolia como parte de uma materialidade efêmera própria ao cinema, que, afinal, não passaria de “presença de uma ausência, indescritível pois tarde de mais, já passou ou está a ponto de desaparecer” (HABIB, p. 9, 2011). Esses textos apontam, assim, para uma relação transformada com o arquivo na passagem para o novo século – de excessos, perda e esquecimento como resultados dessas transformações e da chegada da “idade” à arte.

Decasia, feito a partir de coleções e recuperações de fragmentos (por vezes transferidos para outros suportes, como vídeo), numa colagem de ruínas, floresce em grande parte do tipo de percepção em relação ao arquivo discutido aqui – não só fomentada pela crítica, academia e classe artística, pois também encontrava reflexos por toda a cultura nessa passagem entre séculos.

1.1.1. Ruína e simulacro: um século amnésico

Na virada para os anos 2000, o imaginário de uma grande pane nos sistemas computacionais (o “*bug do milênio*”) refletia aspectos dessa ansiedade de uma sociedade globalizada frente a disseminação da tecnologia digital. O *bug*, em essência uma questão de catalogação e programação computacionais em conflito com o período finimilenar, na qual o sistema de notação de anos teria de passar de 2 a 4 dígitos para evitar conflitos com as décadas do novo século, já antecipava problemáticas de arquivamento digital que ocupariam profissionais e teóricos do campo nas décadas seguintes: “Computadores sequer têm

⁹ *Ruinophilia: Appreciation of Ruins*, de Svetlana Boym (BOYM, 2018)

cinquenta anos de idade e já precisamos de ‘arqueólogos de dados’ para esclarecer os mistérios de programações antigas” (HUYSSSEN, 2003, p. 26), comentava Andreas Huyssen acerca desse cenário de desconfiança da nova tecnologia, na qual questões simples poderiam tomar proporções tão profundas.

Sob essa anedota, é curioso notar como um dos primeiros embates culturais com o digital catalisaram clivagens na percepção dos arquivos e do próprio tempo na virada do século, sob a lógica binária. Como comenta D.N. Rodowick: “Enquanto o século XX se desenvolvia, transformações econômicas, culturais e tecnológicas tinham lugar na escala de uma vida. [...] Agora, no limiar do século XXI, as mesmas mudanças estão tomando lugar em menos de uma geração” (RODOWICK, 2007, p. 2). No campo das imagens em movimento, a ansiedade dessa mudança, na passagem da cultura analógica para a hegemonia das novas mídias, surgia com o tom de uma morte do cinema enquanto prática, como nota: “[...] tanto a excitação quanto a ansiedade promovidas pela emergência das mídias digitais inspiram-se na possibilidade de que essas irão substituir ou ultrapassar a experiência cinemática” (*ibidem*, p. 187).

Nessa retórica de cisão tecnológica, o cinema se inscrevia numa crise de identidade localizada na encruzilhada entre o século passado e o atual, entre o analógico, cada vez mais associado a uma idéia de passado e o digital, símbolo de um futuro desmaterializado que se instauraria em troca dela. Havia, como aponta Rodowick, uma “paranóia do digital no cinema do *fin-de-siècle*” (*ibidem*, p. 6) Novamente em sua equiparação do digital com o virtual, uma sombra espectralizante pairava sob a arte fílmica: “A tira de película com sua segurança de uma passagem física de imagens visíveis, [...] o montante impositivo de uma lata de filme estão todos desaparecendo um por um no espaço virtual, em conjunto com as imagens que tão belamente registravam e apresentavam” (*ibidem*, p. 8).

Se morbidez e paranóia rondam esses debates que observam o impacto das novas tecnologias nas práticas do passado, um dos expoentes mais radicais desse discurso “neo-decadentista” ficou a cargo de um arquivista de cinema, Paolo Cherchei Usai, que com o livro *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the digital dark age* (2001), interpreta o início do novo século como condenado a uma “era das trevas” do digital, devido ao desconhecimento de como lidar com o arquivamento desse novo material. Tal dado, unido a

conscientização de perdas significativas nos arquivos das décadas anteriores, é equiparado às lacunas históricas que caracterizam o período medieval, para o autor. Porém as considerações diretamente acerca do digital, em seu livro, param por aqui: seu tema central é a memória do cinema analógico no novo século, que vê sua relação com o arquivo de cinema profundamente transformada na sombra do digital e sua tendência para discursos utópicos em relação ao progresso das tecnologias e da “perfeição” das imagens, que privilegiam a transmissão e esquecem, aos poucos, de seu arquivo.

Assim, sob o pano de fundo dessa ansiedade em relação ao discurso atribuído aos novos tempos, o arquivista tomou para si a discussão da problemática relativa aos arquivos nessa passagem, particularmente em como era vivida em seu campo de atuação, a preservação audiovisual. Testemunha trágica dessas transformações, frente à inevitável mudança de seus procedimentos devido às transformações operacionais decorrentes da nova hegemonia digital, o campo da preservação via-se também na necessidade de instituir-se no papel de último refúgio de uma cultura analógica, fadada a desaparecer se deixada à lógica do mercado.

Como em *Decasia* (2001), a obra cinematográfica que abordaremos adiante nesse capítulo, a posição tomada por Usai para repensar a imagem cinematográfica frente a chegada da era digital é anacrônica, remetendo-nos para um passado material em esvaecimento sob a emergência da hegemonia digital. Ao contrário do “espectador possessivo” de Mulvey, o livro de Usai parece circunscrever um “arquivista desapegado” preparado para os desafios das próximas décadas para a conservação de filmes – materialista no sentido em que se encontra desprendida do fetiche e da nostalgia, a ideia da efemeridade persiste por toda sua reflexão.

No crepúsculo do *bug* do milênio, em seus escritos dessa época, num tom de deboche que ainda assim revela sua vontade de pensar o arquivo em escalas maiores do que uma vida humana (após o cinema ultrapassá-la em seu centenário), Usai já se utilizava de um sistema de notação de 5 dígitos para citar datas: anunciando-se como obra do ano “02001”, *The Death of Cinema* observa a continuidade, com a chegada do digital, do que identifica como uma “ideologia perversa” no campo da preservação – o progressismo científico, utopia na qual a tecnologia serviria de instrumento para uma prática arquivística cada vez mais aperfeiçoada, estruturada para a perfeita manutenção de imagens em imaculadas condições de estabilidade, sob a crença de que poderiam ser imunes à degradação.

Para Usai, a inclusão do 0 antes do 2001 é também seu modo de apontar como, quando a questão é a preservação e a durabilidade dos artefatos da cultura, escalas de tempo muito mais amplas do que as de curta durabilidade da obsolescência programada do mercado, devem ser priorizadas. Nada, porém, escaparia à ruína: “A tecnologia digital oferece a sedutora promessa de um milagre real: a visão perfeita, imagens em movimento eternas que podem ser reproduzidas *ad infinitum* sem perda de informação visual – uma mentira tão explícita quanto a alegação de que CDs e CD-ROMs irão durar uma vida” (USAI, 2001, p. 113), já alertando para uma questão que hoje perturba diversos arquivistas da dita *new media art*.

Denominando esta imagem normativa, esteticamente bela e imaculada, projetada pelo progressismo tecnológico, como a “Imagem-Modelo”, presente no imaginário da prática arquivística desde seus primórdios (e assimilada pela tecnologia digital), Usai enxerga na atividade de restauração audiovisual um processo fútil e intempestivo, caso persistisse a aderir a essa crença. Usai propõe assim, repensar a própria prática arquivística ao resgatar a ruína das imagens enquanto processo inevitável, visto a instabilidade material intrínseca das imagens em movimento – sob qualquer suporte.

A preservação de imagens em movimento será redefinida como uma ciência de perda gradual e como a arte de lidar com suas consequências, muito próxima de como um médico que aceitou a inevitabilidade da morte mesmo enquanto continua a lutar pela vida de seu paciente (*ibidem*, p. 105).

Pensar na preservação das imagens, para Usai, é tomar consciência de sua vida enquanto arquivo e como corpo, com a qual dividimos uma mortalidade inevitável. A busca por uma imagem imune à degradação se aproximaria, inclusive, de um ideal contrário à própria vida do cinema enquanto instituição cultural: “Uma Era de Ouro da imagem em movimento – isso é, sua existência num estado de estabilidade atemporal – seria possível apenas se filmes nunca tivessem sido exibidos em projetores, ou se suas matrizes nunca tivessem sido utilizadas para duplicação” (*ibidem*, p. 71). Nesse contexto, Usai revisa a própria ontologia do meio e a natureza de sua profissão sob a inevitabilidade dessa degradação própria à matéria do filme, acentuada por sua vida enquanto obra para ser exibida,

afirmando, em tom de provocação, que “o cinema é a arte de destruir imagens” – e assistir a um filme uma atividade cúmplice.

A promessa de oferecer imagens cristalinas de um passado, como uma negação da agência do tempo sob os objetos do mundo, que Usai associa a um projeto clássico de preservação audiovisual, negaria o próprio tempo e portanto iria na contramão da história, na ilusão de poder resgatar as imagens da catástrofe (o tom de seu livro aponta para tal morbidez). Para Usai, a escrita da história do cinema seria a própria obliteração da imagem pelo tempo, a afirmação do tempo sobre a matéria do mundo: “O objetivo final da história do cinema é o relato de seu próprio desaparecimento ou sua transformação em outra entidade” (*ibidem*, p. 89). O cinema e a preservação audiovisual existem em seu pensamento, portanto, enquanto inscritos na irreversível catástrofe da passagem temporal.

Para Usai, a história do cinema ergueria-se sob essas ruínas, como um palimpsesto: a ausência mesma dessas imagens seria produtora da demanda por um discurso histórico que conferisse sentido a essas faltas. Seu conceito de história do cinema, assim, foge do arquivo enquanto biblioteca onipotente de imagens – a perda e o esquecimento de imagens rasura essa onipotência e funda o conhecimento histórico das imagens, lugar de fusão entre memória e amnésia atenta à finitude das imagens, suas lacunas e às transformações da prática cinematográfica enquanto instituição cultural.

Em seus moldes tradicionais, segundo Usai, a própria atividade de preservação do cinema, portanto, estaria baseada numa contradição, pois a morte e o desaparecimento seriam incontornáveis ao cinema, sendo o momento de sua exibição o mais frágil e danoso à sua própria existência: “O foco principal de cada projeto de preservação da imagem em movimento é portanto, *strictu sensu*, uma tentativa impossível de estabilizar uma coisa que é inerentemente sujeita à mutação sem fim e destruição irreversível” (*ibidem*, p. 67). Consciente dessa contradição, o papel do arquivista seria o de reconhecer o corpo moribundo do cinema, fadado à auto-obliteração enquanto objeto, mas ainda potente como documento histórico, ruína e portanto necessário enquanto experiência.

Insistir na sobrevivência dessas imagens seria no entanto um erro necessário pois:

a tentativa de preservar uma imagem em movimento no estado em que foi encontrada (além de torná-la disponível para outros, uma vez que a perda de informação decorrente desse processo tenha sido esclarecida) tem ao menos alguma chance de ser útil ao abrigar o conceito de durabilidade, seu potencial e suas limitações (*ibidem*, p. 67).

Mais do que proclamar uma morte do cinema pela era digital, Usai clama essa falência, assim, para a própria natureza e historicidade do meio – e conseqüentemente para a prática arquivística e mesmo para a espetatorialidade dessas imagens em constante arruinação, tornando o espectador de cinema um espectador de imagens em estado de ruína.

Embora o título de seu livro claramente invista sobre a ideia de que a era digital estaria matando a prática cinematográfica, em sua retórica essa morte das imagens surge, mais do que um final como o próprio meio, razão de ser do cinema enquanto arte do efêmero. Num gesto melancólico de teoria, assim, trauma e história se fundem na retórica de Usai, enquanto o cinema adquire os contornos de um atrito intenso entre matéria e degradação, emergindo como um frágil corpo em tensão.

Como demonstramos, Usai não estava sozinho em seu discurso ruínofílico que, como vimos, remetia a certo *revival* de temas decadentistas e góticos que rondavam a última década do século XX, que não passaram despercebidos na cultura, tal como Bradford McGrath e Patrick Morrow notam na coletânea *Gothic: Transmutations of Horror in Late-Twentieth-Century Art*, publicada em 1997:

[...] nos anos da década de 1890, por exemplo, um espírito de decadência e degradação – com uma desnordeante fragmentação dos conceitos políticos, filosóficos e artísticos – no que Arnold Schoenberg chamou de uma “dança fúnebre dos princípios” invadiu o clima cultural [...] É a ameaça do apocalipse que é o espetáculo do sublime, é a ameaça da auto-extinção e auto-dissolução que força o sujeito a retrair-se o enquadramento confortável do belo. Numa dança macabra final e extasiante, estamos num lento *waltz* rumo ao final do milênio (GRUNENBERG, 1997, p. 170).

Decasia: the state of decay, que começaremos a analisar a seguir, em sua mistura de peça sinfônica, obra fílmica e performance, memória do início do século (enquanto ruína modernista) na passagem para o novo milênio, parece encarnar justamente tal dança macabra rumo ao novo, carregando os detritos decadentes do velho numa experiência de contemplação da ruína das imagens seculares em dissolução, como numa canção de cisne para um formato imagético particular. Enquanto a película como um todo conhecia sua obsolescência com a chegada do digital, Morrison volta seu olhar para um de seus formatos, obsoletos a partir da

década de 50, que é a película de nitrato, conhecida por sua alta inflamabilidade e instabilidade material, quando armazenada em condições não ideais.

Há, sem dúvida, algo de um imaginário gótico na colagem de ruínas de *Decasia*, que prossegue nos trabalhos seguintes de Morrison, podendo ser notada mesmo em seus títulos, *Light is calling* (2004) e *Spark of Being* (2010), este último tendo como base adaptações do texto de *Frankstein* de Mary Shelley – todas obras também centradas no nitrato em estágios progressivos de deterioração. Como comentam McGrath e Morrow “esse tema de regressão e desagregação – de colapso em formas menos complexas de organização – é quase invariavelmente presente no gótico em alguma maneira. E assim seu segundo grande tema é a degradação, depois da transgressão” (GRUNENBERG, 1997, p. 154).

Assim, tomando *Decasia* e o livro de Usai como exemplos no campo dos arquivos de cinema, notamos que tal como no decadentismo que caracterizou a cultura no período finissecular do século XIX e seu resgate de um imaginário gótico, a ruína ressurgia na passagem para o século XX como figura alegórica em voga para debater sensibilidades em transformação. Como nota o geógrafo Tim Edensor, em um ensaio sobre ruínas industriais, o tema da ruína retorna nesse período de passagens, numa “estética gótica contemporânea”:

Representações do abandono ecoam através de formas góticas populares [atualmente] em ressurgência, que expõem a ideia de que estruturas do mundo moderno estão ruindo [...] Engatilhadas por medos finisseculares do apocalipse e a crença de que uma nova era medieval paira sobre nós, sentimentos talvez alimentados por memórias folclóricas e crueldades perpetuadas em épocas anteriores, as ruínas industriais questionam de forma similar o persistente mito do progresso. Essa decadência iminente pode ser imaginada através da ruína quando é lida como um sinal macabro do que está porvir, um espaço simbólico de escuridão que prefigura uma degeneração conseguinte. (EDENSOR, 2005, p. 14).

Atento a um devir auto-destrutivo do cinema, *Decasia*, assim como o livro de Usai, reinterpreta a alegoria da ruína enquanto forma crítica para compor uma reflexão acerca da efemeridade dos arquivos cinematográficos e o sentido de história (e historiografia) que comunicam. Não mais meramente um tema para teóricos e críticos de cinema (como Mulvey

e Rodowick) discutirem um espírito de decadência finissecular, o “estado de degradação” como prescreve o subtítulo da obra, passa de metáfora ao corpo mesmo dessas imagens.

1.2 O espetáculo da morte do cinema

Assim, num paralelismo histórico muito frutífero, 2001, ano de publicação do ensaio de Usai, foi também o ano em que o cineasta Bill Morrison, em colaboração com o compositor Michael Gordon e o grupo teatral Ridge Theater (do qual é co-fundador), realizou a estréia da obra multimídia *Decasia: the state of decay*, coincidentemente materializando diversas discussões de Paolo Usai: trabalhando com películas de nitrato provenientes de arquivos cinematográficos, Morrison criou o elemento visual de *Decasia* a partir de uma grande coleção de fragmentos de filmes, coletados aos poucos a partir de vários acervos do período mudo do cinema, numa delicada montagem que levou dois anos para ser completada, além de um ano de pesquisa, fazendo o projeto atravessar a passagem entre os séculos¹⁰.

Concentrando-se em filmes de nitrato em grave deterioração, feitos nas primeira metade do século, antes da mudança da indústria para a película de acetato (mais resistente), Morrison montou as imagens de forma a enfatizar relações plásticas os ruídos gerados por esses estados de má conservação, investindo diretamente nas potências e limitações desse material através de sua desfragmentação gradativa: retornar ao nitrato é retornar a um formato já erradicado da indústria, mas que deixou diversos resquícios culturais.

Em sua estréia, realizada numa casa de ópera na Suíça, no *European Music Month*, *Decasia* foi apresentado como uma performance de música com projeções em 3 telas de 3 cópias em película do filme de Morrison e projeções de slides por Laurie Olinde, também deterioradas – efetuando assim uma apropriação do próprio dispositivo cinematográfico, fragmentado em meio a um bombardeio visual de destruição e espelhado pela arquitetura clássica do local, sob o som de uma sinfonia de sons “enferrujados”, soterrando-se na massa densa de sobreposições sonoras implicadas na composição de Gordon.

Gordon, que originou o projeto ao convidar Morrison para criar o elemento visual de uma nova sinfonia de encomenda, escreveu uma música em diálogo conceitual com essas

¹⁰ Fonte: *Directors We Love: Bill Morrison & Cinema of Decay* (ver Filmografia)

arruinações: empregando também materiais encontrados, um dos primeiros sons de *Decasia* é o de uma baqueta sendo raspada em oito peças de carro, tornando essa ferrugem o som de base sobre o qual o resto da sinfonia decorre, sob a intenção de Gordon de transpor a idéia de uma “orquestra repleta de teias de aranha” tocando sons como se abafados pelo tempo¹¹, progressivamente fora de tom. Como um dos interpretes recentes da sinfonia pontua,

Decasia de Gordon tem uma sonoridade minimalista, muitas vezes um *drone*, mas que também foi cuidadosamente construída, usando deliberadamente de atonalidade para espelhar as imagens de degradação do filme. Para cada grupo de instrumentos, 1/3 tocam em tom, 1/3 estão afinado a um oitavo de uma nota *sharp*, e 1/3 estão afinadas a um oitavo de uma nota *flat* (PFARRER, 2017).

Empregando tais dissonâncias e instrumentos em desarranjo proposital, a sinfonia de *Decasia* cria um estado constante de tensão, no qual irrompem massas sonoras intensas, num clímax final em dialogo com a circularidade e repetição de imagens do filme projetado de Morrison.

Morrison buscou justamente pelos fragmentos mais deteriorados que pode encontrar, arquivos abjetos de uma história institucionalizada nas cinematecas e arquivos fílmicos que prezam por imagens “apresentáveis”. Tais imagens recuperadas nesse gesto de lamentação, que volta o olhar para o irreparável, tornam visíveis assim o processo da gradativa desapareição da cultura analógica frente a migração da cultura para o digital no novo século, expressando o estado presente arruinado de uma forma obsoleta de registro e reprodução cinematográfica, hoje caracterizada pela efemeridade da imagem fotoquímica.

Acima de qualquer narrativa possível de se encontrar na montagem feita por Morrison, o filme parece se inscrever, através de sua ênfase na materialidade das imagens, numa retórica mais abrangente acerca de morte do cinema na virada do século, nos colocando em contato direto com essa arruição material do cinema, o “estado de degradação” de seu subtítulo – dando forma e movimento, assim, à história do cinema tal como definida por Usai.

Exibidas no mesmo estado em que foram encontradas (apenas duplicadas numa nova película, com repetições de fotogramas que ralentam o material), sem intervenções mais destrutivas por Morrison, essas imagens manchadas e rasuradas habitam o avesso da Imagem-Modelo denegrida por Usai; expostas em sua fragilidade, saturadas tanto de seu presente

¹¹ Como descrito em <<http://www.musicsalesclassical.com/composer/work/28219>>. Último acesso 02/05/2017.

quanto de seu passado, se aproximam assim de seu projeto de preservação, um posicionamento moral e passivo frente à morte do cinema: “O resultado final da morte do cinema é a fundação de uma ética da visão” prática que envolveria “[...] um empenho sem trégua para minimizar qualquer intervenção cujo foco seja de esconder o fato de que a imagem em movimento possui uma história geneticamente prevista e um ciclo de vida limitado.” (USAI, 2001, p. 105).

Embora filmes anteriores de Morrison já lidassem com a apropriação da plasticidade de materiais de arquivo mal conservados (atenção a fragilidade do material que foi precedida, em menor escala, pelo documentarista Peter Delpeut em *Lyrical Nitrate* de 1991), podemos argumentar que a sincronicidade histórica de *Decasia* com a crise vivida nos arquivos de cinema, unida de um cenário de ansiedades em relação a transição analógica-digital, potencializam o aspecto já monumental dessa obra. Incluindo-se aqui o exímio da articulação das imagens no filme, *Decasia* torna-se uma obra chave para pensar o estado do cinema no novo século, fragmentado e disperso em intermédialidades, obsoleto e desviado de sua função para habitar galerias e museus (e, em sua performance original, para uma sala de concerto). Rodowick localiza na mesma época uma “morte”, senão padecimento, do *cinema studies* na academia:

O *cinema studies* estava desaparecendo, e estava o filme tornando-se menos central? Essa era uma difícil coisa a se engolir para uma geração cinéfila pré-vídeo da qual sou membro de carteirinha. Não apenas muitos sentem que a teoria fílmica seja menos central a identidade do campo; dentro do próprio *cinema studies* o desaparecimento do filme enquanto objeto estético claramente definido, ancorando nossa jovem disciplina, também era causa de ansiedade. De fato, em Dezembro de 2002 a organização [*Society for Cinema Studies*] tornou-se *Society for Cinema and Media Studies*, refletindo o aparente deslocamento do cinema e o crescimento da organização para algo como “estudos da imagem em movimento” ou das telas (RODOWICK, 2007, p. 3).

As imagens esfaceladas e arruinadas de *Decasia* não deixavam, assim, de refletir o tom pessimista que retornou com o período, que também ressoa, numa retórica mais abrangente, pela via de André Habib, quando diz:

Esses filmes em ruína apresentam um relação paradoxal ao tempo, que é talvez, no fundo, aquela do espectador [contemporâneo] frente às imagens do passado. Esses palimpsestos de tempos expostos, presentes e passados, não fariam, no final das contas, nada além de exacerbar essa melancolia do cinéfilo, uma melancolia das ruínas, própria ao cinema, nascida do tempo, de seu arquivo e de sua anacrônica atualidade? (HABIB, 2011, p. 83).

Mesmo sem aludir diretamente às tecnologias contemporâneas, *Decasia* confrontou o espectador da (emergente) era digital com uma experiência que reside na encruzilhada entre formas contemporâneas e históricas de espetatorialidade da imagem em movimento: obsoleto mas “expandido”, seu retorno à performance ao vivo de música para um filme mudo é justaposto a uma experiência multitela e multimídia, na qual o filme é projetado em 3 telas (a partir de três projetores e três rolos de película com o mesmo material), enquanto 15 aparelhos de slides fotográficos projetavam imagens no espaço que abrigava a performance¹².

Nas performances, imagens degradadas aderiam assim com as texturas das paredes, vestindo-as de ruína, como numa rudimentar forma de *videomapping*, atenuando os limites materiais das imagens empregadas e criando movimentos de imersão e dispersão na capacidade perceptiva de seus espectadores, envoltos entre música ao vivo, diversas telas, imagens estáticas e em movimento, proposta que a obra divide com espetáculos de imersão tecnológica em novas mídias (ou mesmo grandes shows de música pop).

Enquanto performance multimídia, assim, *Decasia* apresenta ecos de uma fragmentação atual do cinema que também denunciavam-se no histórico de produção e financiamento do filme, visto que foi realizado através de fundos para uma sinfonia para ser encenada fora de uma sala de cinema, apontando para uma existência menor reservada ao cinema como instituição cultural no campo das artes. Posteriormente retrabalhado como filme *single screen*, porém, *Decasia* foi um dos poucos filmes experimentais a ser eleito para preservação pela Biblioteca do Congresso Nacional americano em 2013, ao ser considerada “cultural, histórico ou esteticamente relevante”, dado que demonstra a pertinência dos temas evocados pela obra e que aponta para sua persistência como obra influente no cenário do cinema experimental.

Fruto já de diversas análises, principalmente acerca de seu recurso à materialidade, nos interessa acrescentar aqui a essas discussões ao nos atermos a elementos pouco enfatizados, como é o caso de sua origem multimídia, como citada, que põe em tensão formas de projeção audiovisual, remodelando o evento de exibição e existindo num contexto

¹² Segundo diário de performance de Bill Morrison (2007).

contemporâneo fluído, no qual a obra foi apresentada e distribuída ao público em diversos formatos.

Em outra instância, buscamos aprofundar a análise do filme tomando como base princípios dispostos por André Habib para pensar a prática de *found footage*, no qual, além do conteúdo do filme em si, outros elementos demonstram-se estruturais para uma compreensão dinâmica da obra:

A origem dos materiais utilizados, o contexto histórico de sua acessibilidade e as técnicas de seu re-uso – em suma, tudo que compõe o ato de escavar e reproduzir esses filmes de arquivo – determinam de diversas maneiras a experiência dessas obras (de sua produção até a recepção) e o imaginário de arquivo que mediam (HABIB, 2014, p. 97).

Além de inserir a retórica de *Decasia* num contexto maior de produções, essa atenção também encontra, por outras vias, sua reivindicação à materialidade ao articulá-la com o imaginário de ruínas que o filme propõe, tendo em conta também sua recepção pelo público que privilegia o apelo sensorial da ruína, características que também abordaremos pela via da crítica háptica, percorrendo sobre os atritos materiais e virtuais encontrados na superfície das imagens do filme.

Num filme no qual a maioria dos fotogramas é soterrada por massas disformes de emulsão em corrosão, pensar na fonte original de cada fragmento torna-se uma tarefa ingrata, porém o próprio estado gangrenoso dessas imagens aponta para uma origem confirmada por depoimentos do diretor – a maior parte das imagens vieram de filmes esquecidos em prateleiras de arquivos (EAGAN, 2015), de películas que sofreram por quase toda a cartela de má conservação da FIAF¹³: umidade, variação de temperatura, contaminação por fungos, etc. O arquivo e sua nova era de digitalização estão implicados no processo: o filme se iniciou a partir da pesquisa do termo “*severe emulsion deterioration*” (deterioração emulsiva severa) nos bancos de dados da University of South Carolina (MACDONALD, 2016).

Em suma, são em grande parte literalmente materiais de descarte dessas instituições, pois há o risco de películas em degradação contaminarem as vizinhas; duplamente abjetos, muitos desses fragmentos nasceram por processos de exclusão, pois são cenas cortadas e material não utilizado de outras filmagens, dado que corrobora à história de negligência a

¹³ Federação Internacional de Arquivos Fílmicos.

estes arquivos expostos ao tempo. O que Morrison encontra nesses processos de exclusão e abjeção, porém, é a potência de um reencontro com o arquivo, sua reaparição a partir do gesto de reapropriação.

Mesmo que sua proveniência pudesse ser traçada¹⁴, esses fragmentos são tomados como órfãos pelo filme, não tendo indicação na imagem nem sequer nos créditos quanto a seus títulos originais ou diretores; o esquecimento é sua identidade marcante. A deterioração da maioria desses filmes, inclusive, não é demarcada pelos riscos de projetor de um filme exibido muitas vezes: o mofo que as consome denuncia uma vida ao relento – é muito provável assim, que essas cópias tiveram uma vida de circulação muito restrita até serem incorporadas no filme de Morrison, gesto que permite, então sua saída da escuridão para o reencontro com a luz no projetor de cinema. Ao invés de retornarem sem vida, pelo contrário, essas imagens retornam com o excesso de rasuras e estresse material de sua vida de arquivo, que reanimam cada fotograma com derivações de seus estados primários e da fixidez do suporte – levado aos palcos na performance, e ao digital na versão monocal do filme.

Há assim um delicado jogo entre a aparição e o obscurecimento das imagens no pulso entrópico do filme, provocando o olhar com a cortina efetuada pelos fotogramas negros (por corrosão) e a pura luz branca que atravessa o fotograma já obliterado de sua emulsão: certos planos vivem numa troca convulsiva entre regiões claras e escuras que se alteram quadro a quadro, num hipnótico ritmo de desvelamento (*fig.1*). A cada fotograma do filme, nada permanece onde está, inscrevendo essa deterioração num movimento caótico, justaposto aos movimentos das cenas originais dos filmes, nos quais Morrison dá preferência aos deslocamentos vetoriais e simétricos das figuras em quadro, como já destacado nas leituras de Ursula Böser (2007) acerca do filme. Elementos somem e elementos se retêm nessas digressões temporais desse material que comunica ritmos e temporalidades sobrepostas (ecoando o desarranjo da trilha), sujeito ele mesmo à gastura da passagem do tempo. A matéria é aqui tanto o que se retém quanto o que se esvai dessas imagens em degradação.

¹⁴ Alguns filmes foram identificados por Morrison nessa entrevista arquivada junto com o filme pela Biblioteca Nacional do Congresso dos EUA (EAGAN, 2015): <<https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/decasia.eagan.pdf>>. Último acesso: 02/05/2017.

fig.1 e 2: variações intensas nas áreas claras da imagem no fragmento das freiras em *Decasia*

Morrison também articula de outra maneira esse jogo entre a materialidade e a figuração do fotograma ao escolher trechos, em certa sequência da obra, nos quais os personagens de diferentes fragmentos interceptam-se, cruzando olhares numa montagem clássica na qual por vezes encaram a própria câmera, ou atuam em estado de êxtase. Deslocados de seus filmes originais, agora convidam nosso olhar a empatizar com suas existências passageiras com o resquício de suas dramaturgias na tela, como se tivessem consciência de sua participação no grande movimento entrópico promovido em *Decasia*.

Essas manchas acentuadas por Morrison são identificadas por André Habib como parte de um processo de “figuração material”¹⁵ da imagem fílmica, na qual essa arruição opera como um véu que obscurece, revela e distorce as figuras, flertando com a diegese que habitava as imagens originais: como na figura 1 e 2, no qual a degradação para comentar o contraste entre as jovens crianças, de branco, e as freiras idosas, de preto, que surgem como se caminhando por uma temporalidade algoz e cerceadora. Na versão em performance da obra, a idéia de véu torna-se ainda mais relevante, pois o *Ridge Theater* utiliza telas semi-transparentes, dando a ver os músicos no pano de fundo das imagens. Fundindo materialidade e dramaturgia, contribuem assim à compreensão dessa reapropriação fílmica como uma nova obra, aqui transformada pelo tempo e pelo gesto de resgate e montagem de *Decasia*.

¹⁵ Nome dado para Habib ao tipo de imagem com a qual Morrison trabalha: “A matéria e a imagem se confundem [nessas imagens em ruína] a tal ponto que seria realmente difícil imaginar o estado primitivo desses fotogramas, ou distinguir entre o que está na imagem e o que é o resultado da decomposição do suporte. Essas *imagens em movimento suspenso* são apresentadas como compressões de duração estratificadas, implantadas em tantas *figuras de matéria* ou *figurações materiais* [*figurations matérielles*]” (HABIB, 2004, p. 160).

Há uma preocupação evidente pela escolha de trechos nos quais a degradação não só obscurece o sentido original dessas imagens, como também nas quais o que resta da diegese dos filmes originais pareça ter se contaminado pela melancolia de seu estado degradado, tropo já identificado por Laura Marks em outros filmes que enfatizam a deterioração de imagens: neles, apresentam-se pequenos compêndios pessoais de imagens nas quais, “em seu processo de luto, algum tipo de paz foi atingido entre a figura e sua superfície – a imagem figurativa e a superfície que agora tornou-se sua própria figura.” (MARKS, 2002. p. 96).

O caráter efêmero dessas figuras que se desintegram e se esvaem do quadro faz com que a espectralidade de cada plano seja a de um olhar que corre contra o tempo do filme, que contempla as texturas da imagem mas ainda luta para discernir as figuras ali soterradas antes que sumam por completo, olhar preso entre a beleza opressiva da mutação dos fotogramas e o fascínio acerca da possível preciosidade dos momentos em processo de obliteração – a opção de Morrison por ralentar todo o filme, num processo de *step printing* que duplica e ora triplica cada fotograma, dialoga formalmente com essa potência das imagens escolhidas, ao dinamizar o tempo de sua recepção.

Nessa nova temporalidade de sua existência na tela, imposta por Morrison, as figuras humanas do filme parecem ter o tempo necessário para reagir à sua própria dissolução, em momentos de profunda reflexividade do filme sobre si. Os fragmentos de *Decasia* existem assim, num jogo dramático entre a tragédia da mutilação dessas imagens e o jogo lúdico entre as figuras, numa peculiar dança com sua própria gangrena (fig.3 e 4).

fig. 3 e 4: Trecho de *Decasia* – rindo face à morte

A ruína opera frequentemente no filme, então, ora tomando posse de todo o fotograma, ora ainda em batalha com as imagens originais. Trabalha, assim, de forma não muito diferente da “montagem irônica” que Tim Edensor nota nas ruínas industriais e urbanas em seus encontros entre natureza e cultura, pensando na ruína enquanto comentário sobre a memória:

[...] Enquanto alegorias da própria memória, ruínas ridicularizam noções de que memórias perduram e são estáveis, e caçoam tentativas de fixação mnemônicas por aqueles que instituem comemorações. Compilada de fragmentos e sucatas em transformação, recontadas de maneiras diferentes dependendo do público, ambiente e ocasião, a memória é intrinsecamente elusiva, e nunca evocou um *replay* de imagem perfeita do passado. (EDENSOR, 2005, p.142).

– a ruína de imagens duplica-se então enquanto um movimento além daquele do cinema: um movimento entrópico de transformação, esquecimento e resistência, que demanda que a memória seja pensada enquanto construção. Signos e vestígios do tempo, suas manchas, esmaecimento e ranhuras dialogam com essas imagens, expondo sua fisicalidade.

O esfacelamento e descolamento da emulsão nos fotogramas de *Decasia* não só impregna o filme com a camada da temporalidade do próprio arquivo, marca de sua existência como coisa do mundo, como também é incorporada pela própria forma do cinema, transformando a “arte de destruir imagens” de Paolo Usai num processo criativo de metamorfose: a passagem do tempo, em *Decasia*, materializa-se como uma camada de intermediação ruidosa entre nosso olhar e as figuras do passado, desfigurando as semelhanças da imagem fotográfica com o profilmico e assimilando-as ao informe produzido pelo próprio corpo emulsivo que se impõe sobre as figuras – e assim “o filme é exposto como uma materialidade produtora de imagens, não como uma ilusão de realidade, como no filme clássico” (HERZOGENRATH, 2014, p. 64) – a morte da imagem em *Decasia* é um devir de novas imagens, tornando sua desapareição um espetáculo cinematográfico, ao qual somos convidados a contemplar tal aspecto ruiforme das imagens.

Há no filme, portanto, uma celebração encantada pela particularidade de cada segmento momentaneamente suspenso da dilaceração do tempo, como se lhes fosse permitido uma última oportunidade de oferecer seu espetáculo visual antes de serem obliterados por completo. Laura Marks justamente nos aponta para essa reincidência contemporânea de

imagens que “atraem um olhar que não se recolhe da morte, mas compreende-a enquanto parte de nosso ser. Filmes opacos, fitas de vídeo degradadas, videos projetados que atijam sua conexão tênue com a realidade que indiciam: todas clamam um olhar de amor e de perda” (MARKS, 2002, p. 91). Os traços da obliteração dessas películas de nitrato, assim, são os traços da sensibilidade desse material enquanto objeto posto no mundo.

São imagens intrigantes que evocam nosso olhar àquilo que nelas se esvai, expondo o gesto passional de resgate do arquivo que o filme carrega, aproximando-se à discussão acerca da “melancolia devocional” no *found footage* feita por Laura Marks, para nomear tal relação do artista com imagens degradadas, que busca uma transmutação romântica de tal estado de dissolução, a ser compartilhada com os espectadores: “Amar uma imagem em desaparecimento significa encontrar um meio de permitir que sua figura faleça ao mesmo tempo em que se apreciem os rastros de sua presença, na fragilidade física do meio” (*ibidem*, p. 107) – ativação de um estado de presença da imagem projetada, operada pela ênfase na materialidade, que em *Decasia* não se caracteriza por um restauro a uma forma original, mas sim por esse apreço ao detalhe do objeto em seu estado atual, deteriorado, num delicado processo de luto que compreende o esvaecimento dessa matéria, como poderiam colocar Marks e Usai.

Imagens deterioradas, sejam naturalmente ou a partir de manipulações e processos caseiros realizados pelos cineastas, reincidentem junto da persistência da prática analógica nas últimas décadas. Se, anteriormente, o recurso à materialidade era um campo de ação privilegiado nas vanguardas modernas em suas buscas pela essência de cada meio artístico, discurso formalizado pela crítica alinhada à Clement Greenberg (1961) em sua defesa da especificidade dos meios na arte moderna, esses trabalhos atuais revisitam essas zonas de interesse, porém reelaboram essa reflexividade ao “pensar no filme em si enquanto entidade orgânica, algo que pode envelhecer, degradar e morrer – ideias intimamente entrelaçadas com a morte do filme no novo milênio, e assuntos concomitantes da preservação e arquivo do filme, que tem ganhado mais atenção na última década.” (HALTER, 2012, p. 90).

1.2.1 *Decasia* e a (im)permanência virtual das imagens

Inescapável, assim, a eclosão de uma consciência arquivística decorrente dos próprios processos de produção de *Decasia*, realizado contra o tempo do próprio esvaecimento dos materiais que o compõem: muito frágeis para serem projetados, era essencial que fossem duplicados para outros suportes para sua visualização contínua; como a seleção dos trechos foi feita a partir dessas películas transferidas para vídeo, no momento do *transfer* final, Morrison relata que algumas das cenas originais não existiam mais ou eram improjetáveis – e aparecem no filme, assim, como re-fotografias de suas versões em vídeo, numa camuflada materialidade híbrida (HABIB, 2004). Como o próprio nitrato não é mais utilizado em películas, a deriva de suporte é condição fundamental e incontornável para a existência desse filme e a sobrevivência dessas imagens (como notado, o filme desfrutou posteriormente de versão monocanal em DVD e Blu-ray, utilizando gravação da sinfonia de uma das performances).

É importante portanto destacar a escolha de Morrison por trabalhar com a duplicação do material para um outra película em 35mm que serviu como a cópia master de *Decasia*, aproximando as imagens do filme, assim, da vulnerabilidade de seu material original. A escolha por negativo preto-e-branco 35mm também evita, desta forma, distanciar demasiadamente os fotogramas de seus moldes originais (apesar da impossibilidade de retorno ao nitrato), aproximando também as rasuras da imagem da escala de cores desses filmes, pois, afinal a escolha de um *film stock* colorido para a duplicação poderia acentuar mofos e outros detritos agora carregados pelas imagens. Em entrevistas, Morrison também declara ter aproximado os planos de diferentes filmes que usou em *Decasia* através de pequenas correções de contraste, reforçando, dessa maneira, também, a incrustação visual entre as imagens originais e seus destroços (HABIB, 2004).

Uma das cópias originais do filme, Morrison relata, foi estragada devido a uma infiltração onde estava sendo armazenada, por causa de uma enchente (HABIB, 2004) – a opção pela duplicação num negativo *master* não deixa, assim, de retornar o filme para o frágil campo da preservação cinematográfica que questiona. Torna-se curiosa, inclusive, a nomeação de *Decasia* para preservação pela Biblioteca Nacional americana: enquanto os filmes originais continuarão seu trajeto rumo à auto-obliteração, *Decasia*, que contém instantâneos de um momento particular de sua degradação, será preservado – mesmo se

restaurado, essas imagens apenas continuarão, na melhor das hipóteses, no mesmo estado de degradação sob as quais foram encontradas.

Uma camada de virtualidade se instaura, assim, na abordagem material de *Decasia*, mediada pela refotografia dos materiais, pois inevitavelmente o que vemos são ecos dessas formações materiais das ruínas de imagem – temos aqui a forma paradoxal de um filme que (momentaneamente) estabiliza e revive imagens já impróprias para projeção. Aprofundamo-nos aqui na existência paradoxal das imagens-ruínas, pois seu corpo lascado instiga-nos tanto acerca daquilo que apresentam de sua matéria quanto daquilo que possuem de efêmero – dotadas de qualidades esculturais, mas ainda impalpáveis enquanto figuras luminosas, habitam esse interstício que expõe um atrito estruturante da materialidade cinematográfica, entre o virtual e o material, ambas estressadas em intensidade em *Decasia*.

A materialidade das imagens de *Decasia* enreda-se, portanto, na virtualidade característica à projeção cinematográfica enquanto evento, enfatizando a imagem em movimento como imagem impermanente na tela. Como nos lembra Rodowick, a partir das discussões de Metz acerca do evento fílmico, a situação de projeção é demarcada por presenças e ausências: “A virtualidade inerente da imagem é uma condição fundamental da espectralidade do cinema na qual a insegurança do filme enquanto objeto estético é disposta tanto como uma incerteza espacial quanto como uma instabilidade temporal” (RODOWICK, 2007, p. 21).

As manchas da degradação e as fraturas corrosivas nas imagens corroboram a fragmentação dessa experiência na projeção de *Decasia*, uma vez que frequentemente irrompem com a experiência de continuidade entre os fotogramas, pressupostos do cinema narrativo convencional, fazendo com que cada novo fotograma tenha uma formação visual nova e dispersiva, como se sofresse o efeito de diversas tensões inerentes à sua condição fílmica, oscilando entre a violência do ritmo de projeção e a leveza dos movimentos ralentados das cenas originais.

A descontinuidade irrompe sob a experiência visual de *Decasia* tornando a impermanência das imagens sua única constante, figurando o próprio desvirtuamento dessas imagens de seu propósito original e obstruindo qualquer tentativa de sua reintegração a um

corpo íntegro enquanto documento histórico; são imagens anônimas em dissolução. *Decasia* encontra nas ruínas do material uma nostalgia da presença do corpo fotoquímico do cinema ao mesmo tempo que efetua melancolicamente sua transição para uma era de virtualidade, refletindo sobre a desapareição do nitrato da indústria mas sua permanência no arquivo e na história do cinema.

O filme, afinal, já inicia atçando à tateabilidade e as texturas da imagem de nitrato, justamente as qualidades associadas à película que passaram a ser vistas como em extinção: um dos primeiros *takes*, entrecortado com o título do filme, é o de uma mão resgatando uma tira de filme de um banho industrial, enquanto o quadro se preenche de riscos e sujeira – em um plano de figuração dessa cena, um filme nasce, enquanto, na superfície do material que assistimos, este filme morre. Trata-se de uma pequena metonímia da estrutura de *Decasia* enquanto filme, no qual “cada imagem é mantida em suspensão entre a criação ou origem do mundo e seu surpreendente desamparo, numa concepção cíclica do tempo, que corrobora a presença dos tecelões, dos *dervishes*, dos carrosséis mas também das roldanas usadas para secar as películas de cinema” (HABIB, 2008a, p. 334) como elabora Habib, fazendo referência direta aos planos de movimentos circulares ao longo do filme, que exploram qualidades formais do movimento cinematográfico enquanto dispendioso e cíclico.

fig. 5: paralelismo de manchas

Na cena seguinte à do banho industrial, um curioso padrão textural no *kimono* de uma personagem cria uma rima visual direta com a massa informe da deterioração nos fotogramas

(fig. 5): as estampas se confundem e jogam entre si, assemelhando-se ao cinema de animação direta, numa bela dança entre forma e informe. Morrison encontra, assim, no limiar da desmaterialização desses fotogramas, um novo senso de apreciação das imagens que reside em seu estado de arruinação, que reconfigura esteticamente as imagens que consome, numa forma de destruição natural e criativa. Estas imagens são *readymades* da (corrosão da) vida material do nitrato, naturalmente criadas tal como ruínas arquitetônicas, com a qual, talvez, divida a atenção do olhar romântico: “a ruína nos interpela de costume como trágica – mas não como triste – porque a destruição aqui não é algo vindo do exterior e sem motivo mas que ocorre como a realização de uma tendência inerente à camada mais profunda da existência do destruído” (SIMMEL, 2003, p. 382), coloca Georg Simmel, já resgatado por Habib (2004).

No plano que sucede a sequência da película passando por um banho industrial, temos um plano inicialmente desconexo e misterioso, cujos contornos aos poucos se constroem sob nosso olhar: é um plano topográfico de fumaça (fig. 7), massa informe que se mistura à instabilidade da emulsão e a falta de contraste dos cinzas do nitrato desse trecho fílmico em má conservação. Antes da marcha de deterioração que se seguirá pelo filme, temos esse vulcão primordial, que sugere tanto um aspecto generativo de imagens quanto anuncia uma catástrofe – que certamente chega no filme, não só pela decomposição que reinará sobre as formas como também pelas imagens de guerra e conflitos que encerrarão a obra.

fig.6 e 7: matérias voláteis em cena

Logo, na tecitura da montagem do filme, esse trecho prefigura o tipo de formação visual ruiforme que se seguirá com trechos em estados muito mais degradados, tornando essa imagem representativa da retórica plástica do filme, que se apoia na presença volátil dos fotogramas na tela e em sua instabilidade enquanto objeto físico, transfigurando o material cinematográfico de uma ideia de registro estável, “captura” de movimento para sua existência enquanto estado de constante mutação, volátil, refletido na própria decomposição entrópica das imagens. Como nesta formação gasosa que se esvai, registrada numa tira cinematográfica que se deteriorou, este filme existe na encruzilhada entre a estabilidade mecânica do aparato cinematográfico, que permite a reprodução do movimento, a frágil vida orgânica da emulsão fotoquímica e a impalpabilidade da projeção dessas imagens.

Nessa primeira sequência, assim, o filme gradativamente nega ao espectador um acesso óptico direto ao reconhecimento de figuras, habitando no entanto uma zona limiar nas quais a massa da emulsão se mistura com e deforma as imagens nela contidas, estabelecendo um diálogo intenso entre figura e superfície que será mantido pelo filme. Pensando essas imagens enquanto ruínas, podemos pensar, junto de Tim Edensor, como “Os costumes estéticos da forma, beleza, localização e exibição são reenquadrados na ruína” (EDENSOR, 2005, p. 76), visto que o filme convida a esse tipo de encontro com a matéria degradada.

Essas imagens instigam então, de maneira enfática, através de suas texturas miásmicas, outras zonas de sensações do espectador, evocando o que Laura Marks e Giuliana Bruno denominam de uma percepção háptica no cinema: “normalmente definida como a combinação de funções táteis, cinéticas e proprioperceptivas” essa forma de percepção nos sensibilizaria quanto à “maneira com a qual expressamos o toque tanto na superfície quanto no interior de nossos corpos”. (MARKS, 2002, p. 2). Como Edensor coloca, devido ao excesso “material e semiótico” que encontramos nas ruínas, “o impacto sensorial de um espaço arruinado pode sobrecarregar uma abordagem escópica” (EDENSOR, 2005, p. 91), o que no caso do filme, desorienta esse olhar entre o desarranjo visual dos fotogramas e as novas dinâmicas de textura, impregnação e movimento que emanam degradação desses fragmentos fílmicos.

As imagens ruidosas de *Decasia*, pensadas enquanto forma de uma visualidade háptica, assim, ativam no olhar essa potência virtual, na qual o olho assume a posição de

órgão de toque, enfatizando uma forma de espectadorialidade que interpela o corpo do espectador, uma vez que “imagens hápticas não convidam a uma identificação com uma figura tanto quanto encorajam uma relação corpórea entre espectador e imagem” (MARKS, 2002, p. 3). Essa relação seria uma relação do observador com o corpo próprio da imagem, numa experiência de reconhecimento de uma mortalidade pertencente ao espectador e compartilhada com a imagem, catalisada no momento fugaz da projeção cinematográfica.

Para além da relação (já mencionada em nossa introdução) que Marks faz entre materialidade e mortalidade, Huyssen também insere a ruína nessa dinâmica, pois “No corpo da ruína o passado está tanto presente em seus resíduos quanto não está mais acessível, fazendo da ruína um gatilho potente para a nostalgia” (HUYSSSEN, 2006, p. 7) – descrição alegórica que sugere certo paralelo entre uma imagem cinematográfica degradada e seu aspecto fugidio, dissipativo enquanto projeção.

E, como podemos notar, mesmo em sua versão *single screen*, os padrões visuais arruinados de *Decasia* também funcionam como fontes de percepção háptica, uma vez que “o olhar háptico tende a repousar na superfície do seu objeto ao invés de mergulhar em suas profundezas, não tanto distinguindo formas quanto discernindo texturas. É uma forma plástica e lábil de olhar, mais inclinada a se mover do que a focar-se” (MARKS, 2002, p. 8).

Na confusão entre figura e suporte, após o “esventramento” dos fotogramas criado pela transgressão de barreiras catalisada por seu estado em ruínas, observamos como essas imagens ganham novas texturas e exploram diferentes materialidades do que a representação fotorrealista que antes suportavam: “o estado de ruínas das coisas e sua invasão por matérias externas, além de confundir a apreciação estética normativa dos objetos, lhes revela tatibilidades antes obscuras” (EDENSOR, 2005, p. 120), relata Edensor sobre suas perambulações por dentre ruínas.

A arruição de imagens, de fato, não deixa de reproduzir esses movimentos, imprevisíveis e hipnóticos, durante a projeção do filme – a decomposição enquanto experiência plástica toma aqui o centro do apelo visual da obra, ocorrendo a partir da corrupção de convenções ópticas e materiais da imagem cinematográfica, irrompendo com formas tradicionais de espectadorialidade (e da já referida Imagem-Modelo), muito ligadas à

representação de figuras sob a perspectiva clássica e movimentos realistas de um universo pró-fílmico, enfatizando na contramão as texturas informes e ruídos da imagem que são abjetos da experiência típica de cinema.

Nessa decomposição da perspectiva clássica, numa verdadeira montagem ruíniforme que se aproxima dos estranhos encontros entre objetos disformes nos ambientes em ruína, a experiência desses atritos pode tornar-se “prazerosa por virtude da interação entre objetos que contém diferentes cargas semióticas, e os relacionamentos arbitrários entre diferentes formas, contornos, texturas e materialidades, a diversidade sem fim de justaposições materiais não codificadas que estimula sensações inefáveis’ (EDENSOR, 2005, p. 77), reiterando a percepção da imagem enquanto corpo, por outro corpo sensibilizado por ela.

Tomado enquanto performance multi-tela com presença de trilha ao vivo, realizada em espaços que normalmente diferiam de uma sala de cinema, *Decasia* acentuava essa relação sensorial com o filme para além de uma pulsão escópica, atenta à liberação entrópica de energias dessas imagens em ruínas que convidam o espectador a se ver imerso na materialidade dessas imagens, que por mais impalpáveis, fragmentadas e fugidias, ainda assim transbordam texturas, extremamente orgânicas ao se misturarem com os resíduos da natureza e do tempo que aderiram à película, individualizando cada fragmento fílmico em sua degradação, mesmerizando o olhar:

A matéria excessiva em ruínas e o acúmulo de energias dos objetos que lá se encontram por acaso não só estão abertos a uma reapreciação estética e semiótica [...] Estourando e liberando-se de sua forma, essas energias são transmitidas sensorialmente através da mera presença de objetos e matéria [frente a um espectador] que tornam-se imbuídos de um carisma material. (*ibidem*, p. 142).

Deste modo, encontram-se aqui diversos paralelos entre a experiência criada pelo filme-performance e o contato com as ruínas enquanto experiência e enquanto alegoria ambígua, que funde um pesar da decadência da matéria com um elogio ao retorno à natureza, uma consciência da finitude com o prenúncio de novas organizações. Como bem resume Edensor: “[ruínas] também gesticulam ao presente e rumo ao futuro como categorias temporais que podem ser lidas tanto quanto utópicas quanto destópicas, auxiliando a conjurar-se críticas aos arranjos presentes e os futuros potenciais [da cultura]” (*ibidem*, p. 15)

A imagem em ruína apresenta, assim, duas características importantes, que parecem apontar para a curiosa montagem ora cíclica ora descontínua de Morrison: a individualidade da decomposição de cada fragmento fílmico, devido a composição particular da emulsão fílmica em seus fotogramas (a forma como cada imagem reagiu e resistiu a diferentes modos de deriva pelo tempo), e, ao mesmo tempo, a unicidade criada pelas manchas informes que povoam todas as imagens – retornando a Edensor, a ruína comporta essa ambiguidade pois torna “emergente a individualização das coisas no processo de arruinação”, esses materiais também “tornam-se inseparáveis de outras coisas em seus peculiares compostos de matéria” (*ibidem*, p. 111) – particular processo de montagem nas ruínas, que o filme de Morrison duplica em seu amálgama de filmes de nitrato que, quadro a quadro, criam sua própria sinfonia caótica de organizações da matéria.

Em seus jogos de forma e não-forma, esse material reunido por Morrison, que em grande parte era narrativo, cria um jogo performático entre reconhecimento e estranhamento (típicos da animação experimental, por exemplo¹⁶) “animando” uma característica própria das ruínas e seus excesso de significados, nos quais reúnem-se:

[...] uma plenitude de histórias fragmentadas, elisões, fantasias, objetos inexplicáveis e eventos possíveis que apresentam uma história que pode começar a qualquer ponto [...] coleções de objetos díspares nas ruínas podem igualmente estimular conjecturas e providenciar a criação de narrativas improvisadas. [Ruínas] Conjuram pessoas, lugares e processos esquecidos e revelam conexões não antes evidenciadas entre passado e presente e o potencial submerso do passado, estimulando uma consciência de possibilidades submersas (*ibidem*, p. 141).

Nesse descolamento parcial dessas imagens de seu substrato e significados originais, há um elemento performático do material e essa sua capacidade “improvisacional” de sugerir cenários, personagens e histórias que logo são soterradas nos fotogramas degradados, como em “faíscas” de narrativas que emergem da abstração das manchas emulsivas, criando um drama de inumação e exumação, simbolizada literalmente numa sequência recorrente no filme, que surge entrecortada entre outros momentos, de mineiros presos e escapando de uma mina, carregando corpos inconscientes. (*figs. 8, 9 e 10*)

¹⁶ Campo bem conhecido por Morrison, que estudou por vários semestres na Cooper Union em Nova Iorque sob a tutela do artista Robert Breer (MACDONALD, 2016).

O trauma da obliteração histórica dessas imagens é tomado como inevitável, mas revelador de particularidades intrínsecas de sua natureza mesma como imagem, transformando a experiência de sua espectralidade – o cinema se esvai e se transforma na passagem para o novo século e Morrison propõe uma sinfonia multimídia elegíaca para essa passagem. A heterogeneidade das imagens agrupadas no filme desafiam a idéia de um passado estável e conhecido do cinema: temos aqui tanto filmes narrativos que, em seu acúmulo, expressam modos de diegese fílmica que reconhecemos mas também que se transformaram ou mesmo desapareceram se comparadas as suas formas atuais.

figs. 8-10: mineiros presos e sendo resgatados da ruína de Decasia

Temos, na coleção de imagens do filme: trechos documentais, de guerra, em contraste com o esplendor das filmagens de estúdio, prenunciando tragédias e ruínas do século; imagens de caráter antropológico ou mesmo provenientes de outras culturas, apontando para

arquivos fílmicos de outras formas de olhar e filmar, assim como monumentos, tecnologias e rituais de outros tempos que demarcam suas descontinuidades com os tempos atuais, apontando para uma pluralidade submersa do passado. Esses arquivos de cinema flertam com o mistério de um passado remoto e genealógico do cinema, duplamente obsoleto e lacunar por estar inscrito numa tecnologia descontinuada (a película de nitrato) e em vias de desaparecimento devido a processos naturais de decomposição no tempo.

1.2.2 Retorno ao evento da projeção

Há na construção do filme, portanto, uma delicada reapropriação das imagens não só enquanto figuras como também enquanto objetos fílmicos, que adquirem características esculturais, em sua existência enquanto ruínas de imagens, enfatizando a materialidade de sua presença, mesmo que efêmera e passageira, durante a exibição do filme, como num último fôlego de suas vidas materiais. Como coloca Marks, o evento da projeção caracteriza-se por instaurar uma situação háptica na qual “Eu não estou sujeita a presença de um outro (como uma imagem fílmico/tela do filme); ao invés disso, o corpo de um outro confere a mim meu ser” (MARKS, 2002, p.12). Como experiência ao vivo, *Decasia* funde a experiência das texturas dessas imagens com a impalpável arte da projeção audiovisual, entre a presença e ausência da matéria das imagens, lembrando-nos que:

práticas artísticas baseadas em telas encenam tal retorno a materialidade ao enfatizarem a luminosidade superficial e hapticidade textural [da tela]. Enquanto nos retornam a arte da projeção, a memória do filme é materializada na arte contemporânea. A tela é ativada fora do cinema como um espaço historicamente denso (BRUNO, 2014, p. 6).

Ao sonorizar filmes mudos com uma sinfonia ao vivo, *Decasia* não apenas desenterra essas imagens (que carregam-se de detritos como se fossem objetos arqueológicos recém descobertos) como também remete-se a um passado espectral, adensando essa experiência de temporalidade. Guiando-nos por esse acesso multifacetado à historicidade da prática, na encruzilhada de diversas transformações da imagem, *Decasia* “exibe uma nostalgia por um meio sujeito a dissolução e corrupção, como marca de sua própria historicidade.” (DOANE, 2007, p. 146) – e lembramos aqui que mesmo na época em que foram realizados, por serem

mudos, os filmes originais que Morrison escolheu para *Decasia* já estavam também destinados à ruína ao serem ultrapassados pelos filmes sonoros e coloridos que viriam a dominar a indústria, em outra camada de tempo que media nosso acesso a esses fragmentos.

Assim, a reflexividade material de *Decasia* concerne tanto a um passado e uma instância presente do cinema analógico quanto também reflete acerca da espectralidade da imagem sob a hegemonia do digital, no qual a materialidade das telas multiplica-se e torna-as cada vez mais táteis. Novamente, temos que a apresentação de *Decasia* enquanto obra multimídia coloca o espectador no centro de uma obra que envolve 3 telas, 15 projetores de slide e uma orquestra de 55 músicos, visíveis por detrás das telas em algumas apresentações, numa produção de presença material que engloba público, *performers* e sistemas de projeção. Ao priorizar uma imersão do espectador nesse ambiente arquitetural de imagens, numa obra que privilegia o sensorial, observamos em *Decasia* outra instância de uma encruzilhada entre um presente e um passado do espetáculo cinematográfico, pois como nos lembra Marks: “Em seus anos iniciais o cinema recorria à emergente fascinação com a instabilidade da visão, da visão incorporada e às respostas fisiológicas do espectador” (MARKS, 2002, p. 7).

Na virada para o novo século, no limiar entre a emergência do digital e a obsolescência da película fílmica, *Decasia* foi apresentado como um espetáculo de celebração da instabilidade material do meio e sua existência heterogênea e agregativa, efetuando uma delicada meditação melancólica, convidando-nos a contemplar as ruínas de um passado esquecido do cinema, forjando um ritual elegíaco para este estado de fragmentação que agora englobaria todo o cinema – tal como a “síndrome do vinagre”, que ocorre quando cópias de películas (que hoje são de poliéster e outros materiais) em putrefação contaminam suas vizinhas nos armários das cinematecas, *Decasia* efetua esse visceral retorno do reprimido, encontrando no estado de fragmentação do cinema das primeiras décadas um reflexo pertinente de sua existência no presente, uma morte que reflete sobre o próprio nascimento.

Sob o viés da passagem analógico-digital, indo além do resgate da experiência da era silenciosa do cinema de trilhas ao vivo, o excesso de estímulos sensoriais promovidos pela obra dialoga com um imaginário perseguido na era do digital – o da imagem interativa, que também busca ultrapassar os limites da visualidade óptica. *Decasia* realiza, assim, um movimento diacrônico de exploração da materialidade ao encontrar traços do imaginário

digital no meio obsoleto do cinema em película, lembrando-nos que “É contemporâneo explorar como uma abordagem háptica pode rematerializar nossos objetos de percepção, especialmente agora que a visualidade óptica tem sido reformulada como uma epistemologia virtual para a era digital.” (MARKS, 2002, p. XVII).

O bombardeio dos sentidos, em *Decasia*, torna em espetáculo a deterioração desse material frágil ao mesmo tempo que investe em sua potência para experiências imersivas, expressando junto a isso uma melancolia pelo seu atual ofuscamento rumo à obscuridão – a passagem do tempo rumo à obsolescência permite redescobrir na própria matéria desse cinema novas potências sensoriais.

A insistência de *Decasia* na utilização de imagens degradadas vai além de uma afirmação genérica acerca da materialidade da película, pois há um interesse discernível quanto às nuances da matéria fotoquímica e da corrosão enquanto fenômeno cinematográfico (próprio à película) e cinemático dotado de um movimento próprio na projeção das imagens. A mancha e a rasura surgem então como imagem do presente arruinado dessa matéria, indício de uma vida material da película enquanto arquivo, que substitui qualquer sentido antigo das imagens originais em sua breve existência ileso do tempo, soterrando-as com camadas de ruído visual, textura – é a passagem em efeito do cinema à ruína. Indiferente ao “passado” registrado nesses filmes, o tempo continua a se inscrever incessantemente nessas películas, tornando-as instáveis, carregando-as de temporalidade, encrustrando-se a ponto de utilizá-las enquanto palimpsesto, afirmando-se sobre a emulsão e seu registro enquanto autoridade inescapável do efêmero .

Se *Decasia* investe de forma mórbida e abjeta, ainda que melancólica, à essa arruinação de imagens, seu apelo à materialidade investe não só no horror dessas mortes de imagens como também parece, virtualmente, se referir a outra ameaça, o da já citada utopia digital (mais retórica do que inerente à tecnologia), associado à uma fase de desmaterialização do cinema produzida pelo discurso tecnicista que profere “uma visão (ou pesadelo) de um meio sem materialidade, de pura abstração encarnada em séries de 0s e 1s, pura presença e ausência, código.” (DOANE, 2007, p. 144).

Embora, como apontamos, o filme apresente uma abordagem particular acerca dessa morte das imagens, nem sempre pessimista – e nosso próprio incursão na materialidade das imagens encontre-a também no digital – *Decasia* torna-se indissociável dos discursos de morte do cinema que perpassam a passagem do filme para o novo século, que poderíamos, seguindo discussões de André Habib e Dominique Païni, denominar de um *imaginário de ruínas* nos arquivos de cinema.

1.2.3 Texturas miásmicas e traços mórbidos

A instável imagem da película reapropriada pelo filme, denegrida de sua função enquanto exímia contadora de histórias, persiste portanto enquanto textura que exhibe novas qualidades sob seu estado de putrefação. Tomando a degradação enquanto elemento têxtil assim, *Decasia* enfatiza outras qualidades perceptíveis da imagem cinematográfica, estabelecendo relações com outras tradições que definimos como *abordagens materiológicas* no filme de vanguarda, da qual a arruinação de imagens seria caracterizada pelo investimento nas “propriedades da matérias e as novas formas de imagem que a ruína torna possível: luminosidade instável, a desfiguração dos rostos, explosões violentas de cores¹⁷, a textura incandescente dos cinzas, efeitos como de labaredas de fogo, deslocamento dos quadros, desencontro dos planos” (HABIB, 2008a, p.323).

Ao reinterpretar a película não só como suporte mas como corpo, Morrison reassimila suas impurezas como parte constitutiva de sua substância, estabelecendo cruzamentos entre planos de imagem por vezes dentro do mesmo quadro, a partir dos atritos superficiais entre a imagem e seu suporte físico deteriorado. É o que Vicent Deville chama de “montagem arquitetônica” no cinema, que ocorre organizando os “elementos de profundidade da película, as camadas de sua emulsão e da película, na materialidade do suporte fílmico” (BRENEZ; JACOBS; 2010, p. 45), característica assim, desses filmes realizados sob essa abordagem materiológica.

¹⁷ No caso de *Decasia*, feito em preto-e-branco, nossa experiência cromática acaba se baseando, no entanto, em fortes contrastes das tonalidades de cinza.

Enxergando o corpo do filme como uma matéria orgânica que se esvai a frente de nossos olhos, o ruído das imagens de *Decasia* é efeito material de sua degradação. O vínculo háptico, corporal, que estabelece com o espectador toma também os contornos de um reconhecimento dessa mortalidade orgânica que esses corpos dividem, empatia melancólica com a carnalidade das imagens que se sobrepõe a um sentido narrativo conferido à experiência. Para Laura Marks, trata-se de uma relação já pré-estabelecida no próprio ato da ênfase material do filme – “Materialidade é mortalidade. Simbolização, ou a abstração da comunicação em informação, é uma tentativa de conter essa mortalidade.” (MARKS, 2002, p. XI) – como se a *abordagem materiológica*, portanto, trouxesse consigo aquilo que é recalcado na experiência cinematográfica, a própria idéia do efêmero.

Se *Decasia* subverte, assim, a imagem cinematográfica clássica, da qual todo ruído deve ser eliminado para não obstruir o acesso à figuralidade, a divisão entre a visualidade háptica e a visualidade óptica é, porém, uma de gradação: a própria montagem do filme não deixa, em certas sequências, de apontar relações temáticas formais e de sentido entre as cenas, como pretendemos demonstrar.

Por exemplo, em sintonia com esse efeito de arruinação do tempo sobre as imagens, Morrison enreda pela montagem cenas de ruínas ou que denotam mortes pelo filme: temos um personagem que explora uma tumba egípcia (*fig. 11*, que segue o plano dos mineiros no filme), um personagem resgatado de um afogamento, os mineiros, assim como outras figuras que perambulam por construções antigas, como igrejas. Outras cenas denotam mais literalmente passagens à ruína: personagens que atravessam um deserto que se fragmenta, um carro que some no horizonte e em sua própria corrosão, figuras em dissolução são batizadas num lago, um pôr-do sol que divide o fotograma em ausência e presença de luz (preto e branco), fornecendo aos momentos finais do filme um crepúsculo que se duplica como um crepúsculo desses corpos fílmicos à ruína.

fig. 11: sarcófago em Decasia

Dessa maneira, enquanto em *Decasia* há um forte apelo para essa percepção háptica, as imagens escolhidas por Morrison também comentam constantemente sobre a própria destruição: figuração e matéria estão aqui imbricadas em figurações materiais enfatizadas através de tensões superficiais nas imagens. Na deformidade da emulsão cinematográfica, explora-se tanto a insólita matéria do aparato fílmico quanto, por outro lado, enfatiza-se a resistência do potencial narrativo do cinema através de traços de figuras que, apesar de tudo, reconhecemos mesmo em sua fantasmagórica e mutante aparência.

A repetição e a circularidade de eventos impostas pela montagem de Morrison, no entanto, soterra novamente essas narrativas numa dramaturgia da matéria fraturada. Pois assistir *Decasia* é se encontrar em meio a esse atrito insólito entre os efeitos de presença e de sentido das imagens que se esvaem sob o olhar – principalmente quando pensamos a obra enquanto performance (em sua encarnação multimídia em 2001), evento caracterizado pela efemeridade. Porém, mais do que atribuir irrevogavelmente uma pulsão de morte à essas imagens, Morrison investe na ambiguidade compreendida por sua fragmentação: como algumas imagens do filme apontam, seja uma cena de batismo, uma cena de um parto ou mesmo uma imagem de um carrossel, dividido quase pela metade em um canto dissolvido e outro estável, esses arquivos também podem ganhar forma e “vitalidade” a partir de sua decomposição – o fato da imagem do nascimento estar semelhante a um negativo ou pseudo-solarização (*fig. 12*), seja por aberração corrosiva ou por uma escolha de Morrison, aponta para esse avesso e ambiguidade da degradação.

fig.12: parto “negativado”

Ao suspender o fragmento arruinado dos filmes sob o prisma desacelerado do ralentar dos fotogramas, mas sem congelar o tempo (há um cuidado em não exagerar esse ralentar para que o filme não vire um *slideshow*), Morrison joga entre o controle e o descontrole que possui sobre esse material em mutação, pois esses movimentos, que ininterruptamente negam a estabilidade, deixam o filme passar e continuar em viscoso fluxo. Processo de desaceleração paralelo ao próprio conflito no coração da preservação fílmica que “mesmo quando, em suas condições ideais, não impede a decomposição da película (nitrato ou triacetato), pode ao menos *ralentá-la*” (HABIB, 2008a, p. 309) – uma decomposição temporal do movimento que, nessa figuração material, tem seu duplo espectral na decomposição material dos fotogramas.

Utilizando-se de um suporte imagético tradicionalmente reconhecido por sua relação privilegiada com o passado, como reiteram os discursos acerca da indicialidade e contingência da imagem fotoquímica, *Decasia* enfatiza essas relações por outro prisma, melancólico, que é o da arruinação decorrente de sua existência enquanto objeto do mundo: “Esses palimpsestos de tempos expostos, presentes e passados, instauram uma nova melancolia espectral, uma melancolia de ruínas, própria ao cinema, nascida do tempo, de seu arquivo e de sua anacrônica atualidade” (*ibidem*, p. 342).

As imagens de *Decasia* estão saturadas, sob essa leitura, de múltiplos tempos, muitas vezes divergentes, situando-se no fluxo do tempo das cenas originais, no tempo materialmente

acumulado na poeira e no mofo dos fotogramas, o tempo do ralentar, o tempo presente da passagem analógico-digital, o tempo que revisita do primeiro cinema: ver essas imagens se corromperem é como vê-las incendiarem sob a fagulha do atrito dessa temporalidade densa e saturada, acumulada na fina camada da emulsão fotoquímica.

Podemos inclusive dizer que é essa imanência de desaparecimento que torna essas imagens legíveis. Elas surgem justamente como aparições, carregadas de memória e história, porque estão na beira de cair em total esquecimento: somos testemunhas dessa passagem, essa queda. É essa dialética entre memória e esquecimento, preservação e destruição, que todos esses filmes tendem a articular (HABIB, 2006, p. 129).

A retórica de morte do cinema que se infunde melancolicamente com o tom do apelo à materialidade em *Decasia*, efetua a inscrição dessas imagens num campo discursivo do cinema tornado obsoleto na era digital, na qual a obra não seria um exemplo isolado, pois se insere num ambiente cultural no qual o cinema é experimentado enquanto ruína. Como indica Erika Balsom “É o *pathos* do índice, o efeito melancólico do traço, que agora é invocado pela imagem fílmica. Esse complexo afetivo tem tanto ou talvez mais a ver com os discursos circulando o filme analógico quanto tem a ver com a materialidade desse meio.” (BALSOM, 2009, p. 418).

Enfatizando a retórica sobre o meio acima de sua materialidade, Balsom indica aqui a crise encontrada com o conceito de especificidade do cinema, que nasceu, como coloca, sob a ilusão de que conseguiria transpor presenças para a tela e comunicar seu movimento: “Agora, no entanto, observamos uma mudança: da presença para a ausência, da vida para a morte” (*ibidem*, p. 418); no presente século o próprio cinema vive sob o signo dessas desaparecimentos, como se essa morbidez afetasse o inconsciente cultural ao redor do meio.

Decasia interpela assim o desaparecimento de uma forma de arte enquanto prática cultural com sua própria materialidade fadada à desaparecimento, efetuando essa travessia ao encontrar essa mortalidade na própria identidade associada ao registro fotoquímico e ao índice como específicas a esse meio. *Decasia* se cerca, assim, de um discurso mórbido, no qual:

o senso de mortalidade encontrado no conceito de indicialidade faz referência não apenas à imagem assombrosa de um passado perdido, mas também é sintomática da presença de outro espectro: aquele do próprio

cinema. Indicialidade portanto indica tanto uma morte na imagem e uma morte da imagem (BALSOM, 2013, p. 426).

Essa pós-vida do cinema enquanto espectro de uma tradição perdida é refletida por Morrison, ao fundir a temporalidade dos eventos e ficções das quais se apropria com o tempo vivido pelo próprio substrato dessas imagens em sua vida enquanto arquivos, objetos de memória – essas imagens habitam o lugar instável que é a memória. Como resume Herznogath, essas imagens formulam-se através do

[...] cruzamento entre entropia e evolução, passado e presente, intenção e acaso. A ruína – tal como em *Decasia* de Morrison – simultaneamente batalha contra e brinca com a sua própria destruição, e dessa oscilação uma “forma nova” emerge. Logo, em *Decasia*, cenas no qual uma massa amorfa ameaça engolir uma “vida diegética” estão a par com cenas no qual a imagem parece precisamente emergir desses lodos (HERZONGENRATH, 2015, p. 127).

Assim, se há algo de anacrônico nesse resgate dos temas góticos, *Decasia* compartilha aqui de elementos recorrentes na arte da passagem para o século XXI, que levou à publicação *The New Gothic* pontuar como “a estética do grotesco e do informe está presente em boa parte da arte contemporânea [...] Pois enquanto pode tender ao macabro e ao soturno, o gótico também demarca ‘uma preocupação peculiarmente moderna com limites e seus colapsos’ (Halberstam, in Toth, 1997: 89)” (GRUNENBERG, 1997, p.162).

Tal como a adaptação de Frankenstein complementar as reflexões de Morrison sobre o arquivo de cinema na passagem do século em seu filme de 2010 (*Spark of Being*), o tema da decadência convive em *Decasia* também com o da transgressão de barreiras, das quais a fronteira entre vida e da morte tornam-se campos de confusões e trocas, porosidades – há aqui a melancolia da perda assim como a aceitação das passagens, elogio dos ciclos e volúpia pela transgressão; as imagens “morto-vivas” de *Decasia* são dotadas de vidas particulares e mágicas ao longo da projeção, fazendo de sua melancolia também um elemento motriz para uma percepção transformada acerca do “velho” enquanto reservatório de tempo e vitalidade própria da resistência.

1.2.4 Imaginário de ruínas e arruinação

Se falamos das imagens de *Decasia* enquanto imagens arruinadas, é porque identificamos nesse acúmulo de imagens em deterioração um movimento de contemplação da ação do tempo sob as imagens, que ao mesmo tempo que enfatiza sua deterioração, também habilita, ao longo de sua trajetória rumo à obliteração, uma acepção dessas imagens como monumentos de uma memória que se esvai, elegias à própria cultura analógica:

Sua melancolia [de *Decasia*], para recapitular uma idéia que Starobinski desenvolve acerca das ruínas, reside no fato de que elas tornam-se [os] monumento[s] da significação perdida [...] Essas imagens recuperam um valor pleno da imagem, que aparece como fragmento em ruínas porque elas encontram-se desprovidas de sua função inicial, sua narrativa ou espetáculo, e mesmo de sua utilidade para o historiador do cinema (HABIB, 2008a, p. 332).

Em sua produção escrita durante sua diretoria da cinemateca francesa no anos 90, Dominique Païni denotava o que chamou de um *imaginário de ruínas* que emergia na curadoria museológica no campo da preservação fílmica, através do emergente interesse na exibição de filmes incompletos – mutilados e deteriorados pelo tempo – que ganhava espaço em congressos de arquivo e curadorias de cinematecas, autorizando a apreciação do fragmento mesmo em sua incompletude: “A comemoração do centenário do cinema tem sem dúvida favorecido essa nova atitude em relação ao mutilado e ao incompleto. Do incompleto ao inacabado ou, para colocar de outra maneira, do memorável ao rascunho, essa passagem poética é pontuada pela legitimidade.” (PAÏNI, 1997, p. 16), idéias que relacionamos diretamente com o tipo de contemplação evocado por Morrison em *Decasia*.

Se o fragmento resgatado compartilhava com a ruína a fratura física e a perda de função, esse novo investimento poético atribuído ao fragmento cinematográfico compartilharia da “sensibilidade romântica” atribuída à ruína no período moderno, na qual “a mutilação era percebida como completude.” (*ibidem*, p. 17) – aqui, portanto, teríamos uma sensibilidade cinéfila, que traria de volta o olhar (e o movimento) para esses fragmentos órfãos da história do meio, num ato de restauração *cultural*, de reatribuição de função à essas películas respeitando sua fragilidade, diferente da restauração clássica que intervêm nos rolos para torná-los “próprios”, prática legitimada no contexto museológico das cinematecas.

No campo das artes, paralelamente a Païni, Hal Foster apontava a emergência de uma consciência arquivística na produção artística de galerias, incluindo a prática do cinema de exposição, na qual uma similar poética da fragmentação era reiterada. Ele colocava em questão, assim, “os artistas do arquivo” que “buscam tornar informações históricas, normalmente perdidas ou deslocadas, fisicamente presentes. Para esse fim, elaboram sobre a imagem encontrada, objeto e texto e favorecem o formato da instalação para tal” (FOSTER, 2004, p. 4). Aqui o confronto e o choque com a história, a tentativa de lidar com sua fragmentação e dispersão, teriam primazia estética sob qualquer projeto de ordem mais acadêmica ou científica de historiografia: “menos preocupados com as origens absolutas do que com traços obscuros (talvez ‘pulsão anarquivística’ seja o termo mais apropriado), esses artistas costumam ser atraídos por começos e projetos incompletos – na arte e na história – que possam oferecer novos pontos de partida.” (*ibidem*, p. 5).

Essas obras encontrariam nesses fragmentos e lapsos – ruínas – da história, o potencial virtual para remedeio e reformulação dos traumas históricos que geraram essas perdas. O cinema, herdando uma pulsão pelo arquivo das sociedades modernas que o conceberam, surge como um objeto catalisador para essas relações, principalmente em certas tendências no cinema de *found footage*, quando o artista lida diretamente com a imagem no estado em que é encontrada, atento a sua existência enquanto arquivo, objeto de memória, como em Morrison.

Complementando esses apontamentos e traçando um percurso que parte desse imaginário de ruínas nos arquivos cinematográficos a uma prática cinematográfica particular, André Habib comenta exatamente sobre uma nova “consciência arquivística” presente na produção de certos filmes de *found footage* nos quais “O fragmento transforma-se num modo de expressão poética e de conhecimento, carregando sua própria história.” (HABIB, 2006, p. 136). Essa nostalgia habilitada pelo encontro com o fragmento estaria ligada a um novo estatuto da imagem cinematográfica analógica na virada do século, como já elaborava Païni, um estado monumental do filme tomado como objeto histórico, fragmento cultural de práticas audiovisuais em obsolescência, na encruzilhada da popularização de novos suportes e formas de consumo da imagem que viriam a estabelecer a própria película como peça histórica melhor reservada ao museu (quando não simplesmente deixada ao relento), reforçando a tomada de sua materialidade como ruína, rastro da falência de uma prática.

Habib encontra a materialização desse “imaginário de ruínas” tanto nos filmes de Peter Delpud como os de Gustav Deutsch, Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi e Bill Morrison, delimitando uma tendência de produção que “negocia um espaço entre as práticas de vanguarda e a exploração arquivística” (HABIB, 2006. p.128), cujas obras apropriam-se de materiais fílmicos degradados em sua composição, compartilhando também de uma sensibilidade melancólica, afetuosa, quanto ao esvaecimento dessa matéria. Operando releituras não-lineares do tempo, enfatizando assim não só a memória que restou do passado, mas insistindo justamente nas ausências, perdas e obscurecimentos da história, encontramos ecos dessa retórica na insistência de *Decasia* por temas visuais circulares, que refletem ciclos de destruição/criação, nos quais permanência e memória encontram seus avessos.

Essa atenção poética à lacuna do arquivo e sua instabilidade material é particularmente pungente na obra, visto que a intervenção mínima de Bill Morrison no seu material original surge como uma postura de testemunhar e apresentar sua deterioração. Na encruzilhada entre o olhar do arquivista, do historiador, do curador e do cineasta de arquivo frente ao fragmento fílmico, seu filme encena a partir da ruína uma metonímia de uma experiência de (história do) cinema: “O poder mítico do cinema de capturar o tempo funde-se com a tragédia de que o próprio meio fílmico – enquanto materialidade – também é sujeito às vicissitudes do tempo – aqui a poética do arquivo é casada com a poética da ruína, o indicial conecta-se com entropia” (HERZOGENRATH, 2014, p. 65) – infundindo a prática arquivística (senão o próprio cinema) com a lamentação de uma elegia.

É central para essa leitura, mais simbólica dos gestos artísticos elaborados em *Decasia*, a repetição da imagem do dançarino Sufi, que gira ao redor de si em 3 momentos do filme, cada um gradativamente mais deteriorado. Como resgata Scansani,

O ritual executado pela ordem dos dervixes tem como objetivo a meditação ativa onde, através do giro, o corpo suspende sua materialidade, sua densidade, para desfrutar da unidade do Ser. Durante essa cerimônia solene, acredita-se que o poder sagrado entra pela palma da mão direita, apontada para cima, passa pelo corpo e sai pela palma da mão esquerda, apontada em direção à terra. O dervixe, deste modo, não retém energia, muito menos a direciona. Ele aceita ser um instrumento da potência divina que supõe atravessá-lo numa reticência do tempo (SCANSANI, 2016, p. 3).

As relações entre passividade e ação que são enaltecidas pela dança sufi parecem, portanto, espelharem a passividade do gesto de preservação de Morrison, que exhibe as imagens na maneira como foram encontradas. A dança aponta também para outra alegoria de *Decasia* na qual o corpo humano divide características com o meio cinematográfico – como o substrato da película, o dervixe é um meio pelo qual uma energia cinética, seja em imagens ou em energia, atravessa momentaneamente; a materialidade desse meio, seu movimento de rotação (tal qual um rolo de filme), a degradação da película, no entanto, também nos lembram da presença ativa desse meio (como o sujeito dançarino) nessa ação de passagem.

O resgate da figura do dervixe também serve outros papéis em *Decasia*, que constantemente flerta com o ambíguo e a pluralidade da imagem: enquanto fragmento documental em película também diz respeito a uma cultura residual e milenar que resiste ao tempo, indo de encontro com a imagem fotográfica na época de sua captura, e sobrevivendo, ainda que transformada, pela passagem do tempo, tal como o próprio cinema; enquanto figura de uma terra e tempo distante, alude também à potência do cinema (e do arquivo de cinema) de aproximar culturas e fronteiras do mundo e suas culturas – uma imagem ao mesmo tempo de evanescência e desintegração quanto de sobrevivência e conexão.

Outros dois artistas atentos à questão da materialidade nas artes – Robert Smithson e Jean Dubuffet – também retornam a questão do dervixe enquanto figura melancólica:

Dubuffet diz o seguinte, em relação ao Pólo Norte e Sul. “A revolução de um ser em seu eixo, remanescente do dervixe, sugere fadiga, esforço desperdiçado; não é uma ideia agradável de se considerar e parece, então, uma solução provisória, até que uma melhor chegue, de desespero.” Uma compreensão da Terra enquanto mapa em curso de disrupção leva o artista a entender que nada é certo ou formal. A própria linguagem torna-se montanhas de significado em detrito (SMITHSON, 1996, p. 110).

Num imbróglio entre imanência e transcendência, como *memento mori* da entropia que rege a vida, o filme adquire o papel de lembrete da efemeridade do mundo material.

Esse movimento cíclico e entrópico do dervixe também figura o movimento da própria película pelos rolos de projeção, de cuja bruteza maquínica também provém as etéreas imagens que esvaem pela tela – a imagem de máquinas de tear com roldanas, entre outros movimentos circulares do filme, corroboram o paralelismo sugerido por Morrison. Enquanto

a matéria orgânica da película se esvai, Morrison ainda retira dali um conteúdo simbólico meditativo acerca dessas transfigurações.

O filme, e particularmente a performance de *Decasia*, na qual os movimentos cíclicos dos corpos dos membros da orquestra ora encontram-se em paralelo com o dançarino sufi, assemelha-se a um espetacular ritual de transmutação e imanência atento a uma relação diacrônica com a história do cinema, também demarcada por ciclos tanto de destruição quanto de renovação das práticas e técnicas de se fazer a arte, sublimando e rematerializando suas imagens em novos suportes. Se em Usai já nos deparávamos com a idéia de que, devido à fragilidade da emulsão fílmica, cada experiência de projeção de um película torna-se uma experiência singular de contato com o estado presente da vida material das imagens, a cena do dançarino sufi nos reitera essa idéia a partir de certo didatismo: repetida mais duas vezes durante o filme, os giros do dançarino ressurgem cada vez mais degradados (*figs. 13, 14 e 15*).

fig.13-15: três momentos do meso plano do dervixe em Decasia

De fato, em sua versão *single screen* e em seu lançamento em *home video*, *Decasia* possui uma estrutura de capítulos sugerida por Morrison, que se encerra com “*Desintegration and Rebirth*”¹⁸: se esse corpo fílmico se esvai, o cinema enquanto ritual cíclico, transubstanciado, permanece e é re-criado das cinzas. Aqui se materializa assim, o tom elegíaco do filme, no qual passamos a compreender seu corpo moribundo, que é um corpo que compreende a nós mesmos. Como coloca Marks “esses trabalhos de imagens em desaparecimento encorajam o espectador a construir um vínculo emocional com o meio em si” (MARKS, 2002, p. 109), o que aqui toma a forma de uma sensibilidade frente a arruição das imagens em *Decasia*, suspensas entre sua sobrevivência e sua desapareição.

Com suas imagens órfãs e convalescentes, em sua montagem de retalhos que sugerem e dissolvem narrativas, num resgate do passado que não visa torná-lo mais claro e conciso e sim adentrar em suas ausências e turbulências, fadigadas pelo tempo – que convidam o espectador a experimentar sensorialmente esses arquivos – podemos observar como *Decasia* sugere, assim, um tipo de posicionamento político em relação ao arquivo (e portanto, ao passado, presente e futuro que provém dele) próximo ao gesto subversivo buscado por Edensor em suas reflexões acerca da ruína, que busca

[...] celebrar a obscuridade e incognoscibilidade do passado através de uma “desmemória/desmembramento” que privilegia os desejos contingentes e a especulação arbitrária em relação a objetos e lugares. Recusando as falsas garantias de um passado estável e linear, tal abordagem [da ruína] celebra suas sensações heterogêneas e associações surpreendentes, conexões aleatórias, sua construção contínua de significado, e também admite a sua órbita a agência misteriosa de artefatos, espaços e entidades não-humanas do passado. Tal tática rizomática permite conexões laterais, contingentes, em vez da fixação causal das relações entre eventos, espaços, objetos e pessoas. (EDENSOR, 2005, p.138, grifo nosso).

Pensado por esse viés, a melancolia que paira o filme não parece criar uma paralisia em relação a essas passagens do película e, sim, como vimos através de Usai e Marks, compõe um processo de aceitação e luto em relação à qualidade precível da imagem fotoquímica. Embora a carreira de Morrison tenha seguido por outros rumos, nem sempre

¹⁸ Como visto em <<http://www.worldcat.org/title/decasia/oclc/54506139>>. (WORLDCAT, 2018)

tomando o mesmo ponto de vista em relação ao arquivo¹⁹, é esse encontro com a imagem em ruína enquanto enigma, excesso de significados e potências, *Conundrum* (título conferido ao 3º capítulo do filme) que nos interessa.

Como veremos nos próximos capítulos, a partir da obra de Jürgen Reble, essa celebração do aspecto obscuro do passado e da fragilidade da matéria são elevados a um patamar onde nem mesmo a melancolia encontra espaço, nos quais vida, morte, presença, mediação e transmutação estão interligados inseparavelmente – o que, se já encontramos aqui na imagem do dervixe, ressurgirá ali através da figura da alquimia, novamente agregando misticismo à ontologia e epistemologia cinematográficas.

1.3 O eterno retorno (da morte e nascimento) do cinema

Respondendo às ansiedades acerca do futuro do cinema na virada para o século XXI, *Decasia* age e reflete sobre o estado de obsolescência do meio, como nos propusemos a analisar, alinhando-se às retóricas *materiológicas* e arquivísticas que permeiam a produção artística do cinema experimental contemporâneo tal como as apresentamos, estabelecendo um vínculo direto entre essas questões e o retorno de discussões de “morte do cinema” e o imaginário de ruínas que caracterizam a passagem analógico-digital.

Como resgam Gaudreault e Marion, “a entrada do cinema no terceiro milênio ocorreu sob o signo da mudança radical, do transtorno, da reviravolta” (GAUDREULT; MARION; 2013, p. 20). Essa turbulência é materializada em *Decasia* como uma tensão de superfície, expressa de forma háptica, materializada na tela de projeção, modo expressivo que também domina o recurso às imagens arruinadas que observaremos nas obras a serem analisadas nos próximos capítulos. Utilizando de uma linguagem ruiniforme, Gaudreault e Marion chegam a sugerir, ao invés de revolução tecnológica, a idéia de *fratura digital* para

¹⁹ O próprio cineasta reflete acerca do desenvolvimento de sua carreira enquanto artista em palestras recentes feitas em festivais, como por exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=xFv5JQKHew8>. Seu último filme, *Dawson City: Frozen Time* (2016), usa o arquivo para contar uma história linear, documental, acerca de achados históricos na cidade de Dawson, um de seus primeiros filmes com entrevistas e diálogos, numa chave bem mais documental e preocupada com fatos históricos – diferente de *Decasia*, todas as cenas reapropriadas nesse filme surgem identificadas por nome, ano e diretor.

caracterizar o abalo da chegada da tecnologia que ressoa por todo o “ecossistema” de mídias (*ibidem*, 2013, p. 59).

Dotado de imagens em constante estado de mutação e de uma forma híbrida enquanto performance multimídia, *Decasia* nos dá um tom inaugural, portanto, a esse momento de crise da própria idéia de cinema, de forma particular por operar um olhar anacrônico para a própria história do meio e a sua constante tendência à mutação e hibridização de formas, no período de sincretismos audiovisuais que caracteriza o contemporâneo. A instabilidade material do nitrato surge, portanto, como ilustração de um presente e um passado de uma forma de cinema em rebuliço, e enfatizá-la opera um resgate anacrônico da história do meio, que também ecoa na análise de Gaudrault e Marion acerca do momento contemporâneo, no livro “O Fim do Cinema?”:

[...] a abertura do meio de comunicação que resulta da atual revolução digital equivaleria, de certa forma, a uma volta ao espírito de não diferenciação identitária, próprio da miscelânea do cinema de atração [...] A crise identitária que o tsunami digital provoca e o esfrelamento do controle da instituição são assim, concomitantes. Consideradas com certa distância, as crises que um meio de comunicação como o cinema atravessa em sua genealogia constituem um excelente revelador da hibridização implícita que condiciona a identidade de todo um meio de comunicação (*ibidem*, 2013, p. 132).

Como Gaudreault e Marion nos apontam, em sua cartografia das diferentes narrativas de morte ao longo da história do cinema, esses períodos de crise da prática são também *reveladores de tensões ocultas* acerca da identidade desse meio que sempre recria-se, transformado a partir de suas cinzas. Discursos acerca de sua morte recorrem na história do cinema tanto quanto os de sua reformulação, e assim nos alinhamos a perspectiva desses autores de que essa história é, portanto, uma narrativa de hibridizações, renegociações de fronteiras e transformações da técnica e da prática desse meio de comunicação, processo que divide com outros meios na medida em que “todo meio de comunicação é uma hipermídia que não se reconhece como tal” (*ibidem*, 2013, p. 132).

Essas obras que tratamos aqui são justamente, à sua maneira, confrontos críticos com esse turbulento processo de transformações e trocas entre as artes, que se mutilam e se transformam, figuradas em processos de criação e destruição de imagens. *Decasia* nos

apresenta não apenas esse caráter híbrido que o cinema reencontra na passagem analógico-digital, como também sua efemeridade – toda imagem analógica surge aqui como uma ruína que deve ser reconhecida como tal, sob o crepúsculo da obsolescência da película, investindo sobre uma ambiguidade particular do cinema que “desde suas origens, tem combinado o tempo mítico da preservação eterna com o tempo efêmero da produção industrial.” (HABIB, 2006, p. 125).

Essa constatação trágica da efemeridade do fotográfico, hoje recorrente nessas obras que investem na arruinação de imagens, invertem uma fantasia do moderno com a qual o cinema estabeleceu uma íntima relação em suas origens, fenômeno que Mary Ann Doane discute como uma “pulsão pelo arquivo” e uma racionalização do tempo – desejos que se materializavam no recurso da fotografia ao indicial e que estruturava o espetáculo nas exposições do primeiro cinema: “uma das capacidades mais proeminentes exibidas eram as da indicialidade, a habilidade de representar durações de movimento e de tempo. A contingência em si estava em exposição.” (DOANE, 2007, p. 24). Após o centenário do cinema, *Decasia* revisita essas pulsões observando sua deterioração – a contingência celebrada aqui é de outro teor, o da sensibilidade material do suporte; sua indicialidade é o rastro material da degradação de sua superfície instável.

Essa realocação da espectadorialidade das imagens em movimento, cuja potência para a surpresa e o espanto agora não emerge como reação ao choque da possibilidade de reviver um momento do passado e sim ao de assistir, com horror e fascínio, a ruína dessa temporalidade em atrito com esses escombros de história, alinha-se com a constatação de D.N. Rodowick de que “O filme não é mais um meio moderno, é completamente histórico” (RODOWICK, 2007, p. 93). A curiosidade que esses destroços atraem é também a curiosidade mórbida da ruína – se há uma recorrência nos discursos de morte do meio, a passagem analógico-digital demarca-se por essa crise identitária que ataca a própria base analógica do cinema, mumificando-a.

Como destacam os autores, “um dos efeitos mais deploráveis do qualificativo revolucionário é, certamente, a total ausência de nuance que comporta” e anteriormente “a mutação digital deve ser apreendida considerando os meios de comunicação que ela afeta, não como um todo indiferenciado, mas como uma interação das dimensões complexas que tecem

sua trama identitária” (GAUDREULT; MARION, 2015, p. 63) – o que nos leva a enfatizar que o que discutimos aqui, a partir de *Decasia* e em sequência as obras de Jürgen Reble, é como a passagem analógico-digital altera o que se entende enquanto suporte da imagem cinematográfica e a materialidade que dela é explorada, num momento em que o cinema repensa sua identidade antes tão atrelada à imagem fotoquímica e seus correlatos de indincialidade e permanência para encontrar a deriva de imagens e a efemeridade do registo cinematográfico enquanto elementos identitários que atravessam tanto o analógico, o eletrônico e o digital, a partir da obsolescência da película enquanto suporte material.

Assim, central na discussão de Gaudreault e Marion, e no que nos concerne em nossa discussão, é o que identificam como a “oitava” morte do cinema, a passagem analógico-digital, que resulta da atual hegemonia da tecnologia digital sob os padrões antigos de produção e distribuição de imagens. Passagem que estaria mais na ordem de uma virada do que de uma revolução, uma vez considerada a maneira com a qual a indústria cinematográfica respondeu a essa mudança, num processo de assimilação da tecnologia pelas indústrias culturais como a *hollywoodiana*, que não deixaram de produzir imagens fotorrealistas e narrativas estruturalmente clássicas nesse novo contexto.

O que se alterou, de maneira mais profunda e brusca, foi a perda de certa exclusividade do cinema analógico e da sala de cinema às imagens em movimento, já preconizada pelo vídeo. Imagens que, no ambiente polifônico das hipermídias contemporâneas, podem existir em diversos formatos, para serem exibidos em condições variáveis numa pluralidade de dispositivos, recebendo a qualidade do nomadismo e multiplicidade, segundo os autores. Como aponta Rodowick:

Enquanto o “filme” desaparece nas sucessivas substituições do digital pelo analógico, o que persiste é o cinema como forma narrativa e experiência psicológica – uma certa modalidade de articulação da visualidade, significação, e desejo pelo espaço, movimento, e tempo. Justamente, enquanto a imagem gerada pelo computador visa ser “fotográfica”, diversas formas de mídias interativas visam ser cinemáticas. (RODOWICK, 2007, p. 184-185, tradução nossa)

De acordo com Gaudreault e Marion, ao sairmos da sala de cinema não estaríamos mais falando propriamente em cinema, estaríamos entrando nesse campo do cinemático, ou

seja, “o que restou do cinematográfico no contexto contemporâneo” (*ibidem*, 2016, p. 133), módulo intermídial e dissolvido de sua existência num novo corpo tecnológico. Considerando essas dissoluções e multiplicidades de formas da imagem em movimento que caracterizam o contemporâneo, é nas bordas desse ambiente cultural, no cinema experimental e na cultura museológica (que inclui a prática arquivística) que notamos continuidades e descontinuidades mais expressivas dessa passagem entre formas e tecnologias, de maneira ainda mais atenuada nas produções do cinema experimental que hibridizam formas e tecnologias em sua estrutura.

É o caso das obras de Jürgen Reble, que observaremos nos próximos capítulos, que gradativamente passa da exploração da matéria fílmica isolada de outros meios para, aos poucos, inserir-se também no campo da performance e enfim incluir o digital em sua exploração da matéria das imagens, mergulhando no imaginário dessa tecnologia ao invés de aludi-lo com distância, retrabalhando posicionamentos de repulsa da cultura digital associados à manutenção da produção analógica por artistas contemporâneos no cinema, renegociando interdições e observando sob novas perspectivas a ontologia e história das tecnologias audiovisuais a partir desse momento (e operação) de passagens.

Começemos por observar como a prática de cinema artesanal e a cine-alquimia (repertórios aos quais Reble costuma ser associado), ao serem delineadas conceitualmente, se distanciam de obras como *Decasia* em seus processos de realização e aprofundam suas relações não só com o *found footage* mas também com outras formas artísticas, como a tradição da abstração informal na arte. Destacaremos então esse modo de produção, que persiste no contemporâneo, como um ponto de tensão em nossa discussão estética dos filmes de artista na passagem analógico-digital, uma vez que, ao se voltarem a processos intimamente associados ao analógico, passaram de uma existência enquanto repertório técnico de artistas vanguarda para compor uma poética de obsolescência, como discutiremos a partir de reflexões de Thomas Elsaesser.

2. CAPÍTULO II – A ALQUIMIA NO CINEMA, A ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS E A IMAGEM INFORME

"O ruído destrói e horrifica. Mas a ordem e a repetição rasa estão na vizinhança da morte. O ruído cultiva uma nova ordem. A organização, vida e o pensamento inteligente vivem entre a ordem e o ruído, entre a desordem e a harmonia perfeita."
(SERRES, 2007, p. 27)

2.1 Alquimia e o cinema I: a degradação de imagens e as poéticas do informe

Como discutimos, as imagens de *Decasia* se aproximam da ruína arquitetônica pelo elo natural da ação do tempo sobre sua matéria. O gesto de apropriação material feito por Morrison se encontra em continuidade com uma postura de cineastas de *found footage* atentos à prática arquivística do cinema (teríamos aqui Peter Delpout, Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi entre tantos outros cineastas inspirados por eles), que buscam preservar a historicidade de suas imagens e as fraturas de sua existência enquanto artefatos históricos: como coloca Morrison, em sua carreira, “Acabei por perceber que era mais potente apresentar uma degradação visível nos filmes que fosse um produto do tempo, o resultado de um processo orgânico. Isso me parecia mais interessante do que alterar manualmente fotogramas individuais eu mesmo.” (MACDONALD, 2016, p. 125).

Caminhando em nossa discussão, aproveitando a alusão de Morrison a uma prática de cinema de degradação de imagens da qual se distingue, podemos trazer para o debate do uso de imagens degradadas no cinema experimental, tal como Yann Beauvais (1998) e Gregory Zinman (2012) já o fizeram, o fato de que há uma gama de artistas que exploram a fragilidade e contingência da película por vias de intervenção direta.

Ao explorarem a película fílmica plasticamente através da manipulação material intensa de seu corpo fotoquímico, teríamos aqui artistas que, nem sempre ligados a uma preocupação com a preservação de imagens (talvez mesmo o contrário), continuam práticas antes presentes, de maneira dispersa, no cinema de vanguarda do Letrismo, na animação direta (Len Lye, Hy Hirsch, etc.) e no cinema lírico de Stan Brakhage.

Muitos desses cineastas e seus filmes foram reunidos na exposição *Zelluloid: films without camera*, em 2010 da galeria Schirn Kunsthalle Frankfurt, que, sob a tentativa de uma descrição que contemplasse a heterogeneidade de técnicas, que por muitas vezes dispensam do recurso fotográfico do cinema (ainda que frequentemente reapropriando *found footage*), os identificou como:

um gênero muito especial do filme experimental de arte, que tem reganhado corrente nos anos recentes: o chamado filme [de animação] direto ou sem câmera. A tira de película funciona nesse processo como um ponto de partida direto – um material artístico, interpretado, pode-se dizer, como uma tela de pintura ou um meio esculturalmente maleável. Artistas pintam ou desenham nos frames individuais de um filme transparente, intervêm por meios físicos diretos ao riscar e lixar as camadas sensíveis da emulsão, ou usam técnicas de colagem e fotografia para suas interpretações novas e únicas do cinemático. Sujeitam a película frágil a fortes efeitos físicos e químicos ou expõem-na diretamente [à luz] como um fotograma. São essas manipulações imediatas, manuais da película tipo de trabalho que constituí essa exposição [*Zelluloid*] e que se distinguem de outras formas de cinema artístico e experimental. (HOLLEIN; SCHLICHT; 2010, p. 9, grifo nosso)

Induzindo ruídos no suporte, investindo na fragilidade da imagem emulsiva, criando derivas visuais abstratas muitas vezes a partir de processos corrosivos e destrutivos (como riscos e furos) de degradação irreversível nas imagens, esses artistas fazem “rivalizar o aspecto fotográfico com o químico do cinema” (BEAUVAIS, 1999, p. 13) (e também o físico, acrescentamos), num cinema que preza, consequentemente, pela revelação caseira das imagens e por intervenções criativas possibilitadas por esse processo, no que também é denominado de um *handmade cinema* (“cinema manual”):

A prática artesanal, referida por termos diversos, seja “manual”, “materialista”, ou, em certos casos, “sem câmera” ou “animação direta”, envolve uma manipulação física da película através de uma diversa gama de intervenções químicas, corporais e mecânicas – riscar, escrever, pintar, enterrar, cozinhar e imprimir via contato ou ótica [uma película]. Por extensão, devido ao tipo de intervenção na superfície fílmica que essa prática artesanal inflige, ela traz à tona qualidades específicas de se trabalhar com o meio analógico, tais como os traços indelévels de acasos e da imprecisão da mão humana, assim como texturas e gamas particulares do tipo de filme e as marcas visíveis de degradação ou alteração químicas. Essa forma de se fazer cinema representa um longo e momentoso episódio na história do cinema, desde os experimentos dos futuristas aos *Rayogramas* de Man Ray, e o trabalho de Len Lye, Stan Brakhage, Carolee Schneeman, Pierre Rovère, Aldo Tambellini and Jürgen Reble para nomear apenas alguns. (BEUGNET; KNOWLES; 2013, p. 56)

A emulsão fotoquímica torna-se, portanto, uma matéria-prima essencial para esse tipo de abordagem plástica, que se apropria da labilidade desse substrato para desenvolver efeitos

visuais diversos. Como coloca Zinman, “ao invés de representar o mundo por vias fotográficas, os artistas da imagem em movimento artesanal buscam criar novos meios de ver” (ZINMAN, 2012, p. 1), numa prática intermídia por natureza (sua escolha do termo “*imagem em movimento*” explicita como essa apropriação lábil da imagem não se limita ao cinema fílmico, ainda que se origine nesse tipo de experimentação), por colocar o cinema em diálogo com diversas tradições das artes visuais. Se o campo aqui é vasto e heterogêneo, nos ocupamos principalmente daquilo que cruza com nossos interesses e que possui rica exploração nesse tipo de cinema: a degradação de imagens, por meios físicos e químicos, através da indução de intempéries diversas no suporte (por ora analógico e gradativamente se aproximando do digital, no final de nosso percurso).

Já em 1929, a idéia de se apropriar materialmente das qualidades e fragilidades da emulsão fotoquímica aparecia na vanguarda, casualmente, nos escritos de Moholy-Naly, mas numa proposta diferente - a de fazer *trick film* (fig.16) de “Um rosto materializando-se a partir do nada” (MOHOLY-NAGY, 1969, p.115), ao aquecer fotogramas de um rosto a ponto de derreter parte da emulsão, para então rodar a película ao contrário e obter com isso o efeito figurado pelo título (indo, assim, da abstração para a forma). O filme conceitual, nunca realizado, já apontava então para um atrito que esse tipo de apropriação material da película encontra com a representação fotorrealista que costuma povoar as películas cinematográficas, com o próprio livro de Moholy-Nagy buscando encontros entre cinema, fotografia e pintura.

fig. 16: esboço para um *trick film* no livro *Painting-Photography-Film* de Lazlo Moholy-Nagy

Favorecendo experimentos de dissolução, desfragmentação e ruína de imagens, o tipo de transmutação perseguida nos filmes que trataremos aqui ocupa-se principalmente do vetor oposto da temporalidade proposta no filme de Moholy-Nagy, ou seja, visa tal derretimento das formas rumo à abstração disforme – é aqui que os trabalhos de Jürgen Reble, Phil Solomon, Jennifer Reeves, Stephen Broomer, Carl Brown, Jennifer West, Luther Price, Mahine Rouhi, Olivier Fouchard e tantos outros se localiza.

Como coloca Beauvais, com certa dose de mística, nesse tipo de filme “Nada está fixado, tudo transita, entre o abstrato e o figurativo, entre o reconhecível e o desconhecido, entre as imagens e os sons. Estamos frente a um cinema que procede a partir de sepultamento e revelação.” (BEAUVAIS, 1999, p. 14). Para além (e mesmo aquém) de um aperfeiçoamento da manipulação química da emulsão fotoquímica, os gestos químicos realizados por esses artistas atribuem uma ritualística a essas transformações irreversíveis do material, muitas vezes fazendo referências à ecologia, à pensamentos míticos e ao espiritual, como no caso de Solomon, Brown, Broomer, West e Reble (ZINMAN, 2012).

Embora os métodos e sentidos atribuídos a essas imagens sejam heterogêneos na obra de cada cineasta, a exacerbação de ruídos e a intencionalidade (e intensidade) de gestos corrosivos se demonstra uma constante: tomando Reble como exemplo, em seu filme *Passion* (1991), no qual “Reble acompanha seu filho prestes a nascer num ritual que atravessa as estações do ano até seu parto. Suas manipulações químicas inéditas geram lentas vibrações de estruturas e cores.” (LIGHT CONE, 2018) o ato de transformar a imagem por vias químicas e artesanais torna-se um processo mnemônico entre arte, biologia, crenças pré-modernas e tecnologia, remetendo a primitivas relações míticas entre metalurgia e o parto materno, que, como historiadores da ciência apontam, estavam na raiz da alquimia (GOLDFARB, 1987).

Não por acaso, referências diretas à alquimia (assim como às ciências modernas, num trânsito impuro) permeiam desde então toda a obra de Reble – a ponto do cineasta se dizer um alquimista do cinema, sugerindo um modo de trabalho com a matéria fílmica que extrapola as definições técnicas fornecidas pelos termos “cinema artesanal” ou “sem câmera”, delineando um projeto filosófico mais profundo em relação à criação (e mutação) cinematográfica.

Ou seja, os interesses de Reble tanto no investimento na materialidade do filme quanto na transformação (em seu caso, transmutação alquímica) de arquivos, situam-no num meio termo entre a tradição do “cinema artesanal” e do cinema de *found footage*, e assim

particularizam suas indagações acerca da materialidade no cinema, principalmente a partir do ponto em que começa a hibridizar formatos e suportes audiovisuais, tornando a “alquimia de imagens” que propõe um termo apto para localizar seu tipo de prática. Mesmo se avaliado à parte das referências à arte hermética que já norteiam suas obras, seu método divide com ela esse interesse pela degradação e “transmutação” de um material bruto.

Buscando dar conta da especificidade desse tipo de prática focado em imagens ruinformes, Habib (2008b) vê a necessidade de distinguir essa recorrência a degradação daquela do outro tipo de cinema que já observamos, dos cineastas que reapresentam filmes em estados naturais de decomposição, tal como Morrison e Delpout. Por sua aliança ao trabalho dos arquivistas de cinema, ao resgatarem seus fragmentos filmes da “lata de lixo da história” e das “injúrias do tempo, buscando por imagens envelhecidas naturalmente por sua vida enquanto arquivo e pela ação do tempo, Habib dedica a eles a nominativa de *“arqueólogos-trapeiros”*:

O cinema lhes parece como um vasto campo de construção ou sítio arqueológico, no qual se pode construir, à contra-tempo do tempo dessas imagens, uma nova impressão da história [...] Eles se interessam, mais precisamente, àquilo que se passou ao filme (ou mesmo ao fotograma individual, como no caso de [Eric] Rondepierre), às potências figurais da decomposição do nitrato, aos efeitos de sentido e de diegese que a acoplagem de fragmentos heterogêneos engendram, ou ao inconsciente visual de uma época que o ralentar, o reenquadramento ou a montagem [das imagens] podem revelar (HABIB, 2004, p. 321).

Inspirado pela retórica de Reble, Habib nomeia então de “cineastas alquimistas” os artistas preocupados com a indução e aceleração artificial dessa passagem do tempo sobre a matéria do filme, e pela potência de transmutação material e laboratorial da imagem emulsiva, através de corrosões químicas infligidas sobre a superfície do filme. Seriam artistas que “constituem ainda, para completar a metáfora, uma espécie de maçonaria her(m)ética ao interior do cinema experimental” (HABIB, 2008b), sugerindo uma relação mais íntima entre a prática desses cineastas e a velha arte hermética da alquimia, discussão que pretendemos aprofundar aqui, pois se encontra presente tanto nos processos dos artistas como no conteúdo enigmático e de difícil discernimento que resulta das colagens de retalhos desses filmes – Habib indica, como parte dessa poética, os filmes de Reble, Karl Lemieux e Louise Bourque, aos quais podemos acrescentar os já citados Carl Brown, Stephen Broomer e Phil Solomon,

para nos atermos ao menos a cineastas contemporâneos cujos filmes de imagens degradadas já fizeram referências diretas à alquimia.

Assim, seguindo a separação de Habib, enquanto os “cineastas-arqueólogos” coletam os depósitos naturais de uma ação natural, projetando junto com os filmes esses tempos e essas distâncias temporais, os “cineastas-alquimistas”, em paralelo aos procedimentos dos sábios da antiguidade, buscam reproduzir essas ações temporais, “substituindo” o Tempo, buscando precipitar e emular os ritmos temporais (GOLDFARB, 1987, p. 33) – suas imagens em ruína são degradações induzidas, produções artificiais de deterioração que se inserem numa relação ritual com o material. Através de seus experimentos, portanto, esses cineastas não deixam de criar, também, complexos resgates da história, ao cruzar a arte moderna do cinema com modos de pensamentos pré-modernos, como a cosmogonia alquímica.

Morrison, questionado sobre tal diferença entre os métodos de criação com *found footage*, resume os posicionamentos, como “uma questão de intenção *versus* os acontecimentos oportunos do envelhecimento orgânico” (MACDONALD, 2016, p. 125). Idéia que se reflete na visão de Reble acerca de seu trabalho “A ideia básica é que é impossível fixar um filme. O filme é algo sempre em estado de fluxo o que também o submete a mudanças no tempo [...] A conservação de filmes é rejeitada em favor de um ato de sacrifício” (REBLE, 1997) gesto que visa acentuar a instabilidade do material fílmico através de transmutações progressivas da matéria. Enquanto Morrison chega a falar que as imagens de seu *found footage* também são imagens do *tempo*, Reble, que cria muitas de suas imagens depositando químicos na película, denomina-as de *químigramas* (*chemigrams*), imagens de químicos.

A aproximação que Habib sugere entre esses cineastas e a alquimia é a transmutação enquanto processo de remediação da matéria, através de uma aproximação com outras artes, ao fazer referência a um texto de Rimbaud (*Alquimia do Verbo*):

Se artistas do *found footage* como like Peter Delpat, Ricci-Lucchi and Gianikian or Bill Morrison são “trapeiros”, catadores baudelarianos, a expressão “alquimista” designa com mais aptidão o trabalho de Reble e Lemieux, uma vez que estão, de certa maneira, transformando uma matéria prima, o material vil em *étincelle d’or* (fagulhas de ouro) como Rimbaud denominaria (BISERNA; DUBOIS; MOINVOISIN; 2010, p. 257).

Comparação insuficiente, porém, para resolver uma contradição que observamos entre impureza e pureza nessa retórica alquímica. Pois um olhar rápido sobre a prática alquímica na

história das civilizações (como traça Goldfarb em seu livro), depara-se com uma oposição com a prática cinematográfica tal como sugerida por Habib: a Obra Alquímica, afinal, visava a transmutação de materiais pobres em ouro, ou seja, buscava uma purificação, unicidade e uma nobreza de espírito (para o alquimista e sua matéria) que parecem destoar desse cinema que se identifica com a alquimia sem nunca apresentar um resultado próximo do “puro”, ao investir na visualidade abjeta da degradação e na instabilidade das formas. Ao espectador que chegasse nesses filmes esperando uma forma de elevação metafísica, encontraria uma ruidosa e desconcertante imersão na matéria.

Por mais que existam nesses filmes temáticas relacionadas à espiritualidade, a constante iconografia de esfacelamento de imagens e a agravação de ruídos do dispositivo feitas por esses cineastas, parecem-nos, de início, difíceis de conciliar com o idealismo regente na alquimia. Mesmo se esse cinema possa dar os ares de uma prática “purista” (no sentido de sua insistência no material fílmico, um cinema “bruto”) a suposição não se sustenta ao seguirmos a trajetória desses artistas, que praticam um cinema impuro que se mescla com a performance, a pintura, a música ao vivo, a instalação em galeria e materialidades híbridas do analógico-digital (teríamos aqui Reble, *Metamkine*, Takashi Makino, Jennifer West, etc).

Se há uma “alquimia” nas obras de Reble, essa surge adaptada, deslocada, re-apropriada. Para sustentarmos – com o intuito de melhor compreender – tal vínculo com a alquimia que é sugerido pelo artista, é necessário, portanto, particularizar essa relação, o que podemos fazer brevemente recapitulando outros cruzamentos entre arte e alquimia que também se refletem na prática de Reble. Prática que, num nível básico de relações coma alegoria alquímica, está sempre preocupada com a transformação de matérias primas de *found footage* ou acervo pessoal do cineasta.

Citemos de passagem um filme de Reble para esmiuçarmos a presença da transmutação em sua obra, concomitante com o ruído e a impureza: *Rumpelstichen*, seu primeiro filme “solo” após a dissolução do coletivo *Schmelzdahin*. Temos aqui uma coleção de imagens fraturadas, derretidas e borbulhantes, sujas, desgastadas e esfaceladas, associadas a sons fora de *sync* e *pitch* (numa montagem que lembra os sons de *plunderphnics*), que, tendo em vista seu título, parecem ter origem em uma adaptação fílmica da lenda germânica de *Rumpelsiltchen* (HOOLBOOM, 1990), cujas referências à alquimia são claras.

Na lenda, a filha de um moleiro, após ser apresentada pelo pai a um Rei como tendo o dom de moer palha até que vire ouro, é desafiada a provar seu dom com a promessa de que poderá virar Rainha. Somente com a ajuda de um anão mágico, que realmente possui o dom, ela consegue fabricar o ouro, ficando à mercê das demandas da criatura, que lhe obriga a dar-lhe seu primeiro filho. Temática curiosa para um primeiro filme, que anuncia a aproximação de Reble tanto com a alquimia quanto com uma produção mais íntima e sensorial que seguirá em seus próximos projetos (na mescla de imagens do filme, diversos filmes de família do diretor são inclusos).

No filme, dentre as poucas imagens discerníveis, está uma que se repete: a máquina circular de moer palha, que junto da finura da palha que a alimenta, assemelha-se a um carretel de filme girando num projetor (*fig. 17*) – matéria e conteúdo dobram-se entre si visto que a imagem performatiza a transmutação encenada no filme original. A cor predominante do filme de Reble, deteriorado e tratado fotoquimicamente, é um tom dourado - porém o caráter fragmentário das imagens e as massas disformes que por vezes tomam conta da tela parecem distantes de uma matéria nobre. *Rumpelsiltchen*, o anão, enquanto um efetivo agente transmutador da matéria, está longe da figura do alquimista enquanto sábio curandeiro – vilão da história, no conto original, é uma figura baixa e vil (ele emerge da palha), disforme: sua relação com a alquimia carrega-se da associação com a magia negra e com o desconhecido.

fig. 17: Moendo palha e criando ouro, nas imagens corroídas de Rumpelsiltchen)

Portanto, persistimos na pergunta: como se conecta a ênfase desses trabalhos na desfiguração do fotográfico, na degradação de imagens, nos sons ruidosos (e temas sórdidos)

e na corrosão química com os propósitos de elevação e purificação da tradição alquímica? Ao invés de abandonar a metáfora alquímica proposta por Habib como um todo, ancorados na insistência de cineastas como Reble também se identificarem como alquimistas, é necessário tentar observar o impasse sobre outra perspectiva, que encontramos em outra apropriação do imaginário alquímico – não tanto em sua repercussão no simbolismo de Rimbaud quanto aproximado do pensamento de Georges Bataille, que cunhou um termo que vemos como particularmente produtivo para discutir visualidades abjetas e miásmicas como as de Reble: o *informe*, agente de instabilidade da forma rumo ao irreconhecível e, principalmente, de *rebaixamento* da mesma.

Como apresentado na revista *Documents* em 1929, teríamos um informe que sai do senso comum para ser associado a um denso trabalho entre matéria e sentido:

INFORME – Um dicionário começaria a partir do momento em que não fornecesse mais o sentido, mas as tarefas das palavras. Assim, informe não é apenas um adjetivo tendo tal ou qual sentido mas um termo que serve para desclassificar, exigindo geralmente que cada coisa tenha sua forma [prévia]. O que ele designa não tem direitos em sentido algum e é esmagado em toda parte como uma aranha ou um verme. Seria preciso, com efeito, para que os homens acadêmicos ficassem contentes, que o universo tomasse forma. Toda filosofia não tem outra meta: trata-se de dar uma aparência [frock-coat] ao que já existe, uma aparência matemática. Em compensação, dizer que o universo não se assemelha a nada e que ele só é informe equivale a dizer que o universo é algo como uma aranha ou um escarro (LEBEL, R.; WALBERG, I; 1995, p. 51-52, grifos nossos).

Antes de tudo, Bataille criava ali uma anti-descrição para o termo. Ainda assim, o informe pareceu ganhar vida própria no campo das artes visuais, devido a seu caráter subversivo, passando a ser empregado (não sem adaptações e relutância) a obras que investiam na matéria para decompor formas²⁰. A crítica e curadora Rosalind Krauss foi uma das figuras que buscou importar o informe às artes, interpretando-o como operação:

Alérgico à noção de definições, então, Bataille não dá o informe um significado; ao invés disso, destina-o a desfazer um trabalho formal: categorias, negar que cada coisa tenha sua própria forma e imaginar que significados perderam seus contornos [...] Essa noção de informe não propõe um significado maior e transcendental, através de um movimento dialético de pensamento. As barreiras entre os termos não são pensadas enquanto transcendidas por Bataille, mas meramente enquanto transgredidas

²⁰ Como podemos notar a partir de Florence de Mèredieu (1994), mesmo décadas antes dos escritos de Bataille, o termo já aparecia em escritos de Victor Hugo. Georges Didi Huberman (2015), numa arqueologia mais profunda do termo, o encontra mesmo nos escritos de São Agostinho no séc. XII.

ou quebradas, produzindo a falta de forma através da deliquescência, putreficação, degradação (KRAUSS, 1985, p. 382).

Apresentamos o conceito do “informe” na arte através da citação de Krauss, nesse contexto, não ao acaso, uma vez que é retirada de seu texto acerca do informe na fotografia surrealista, que cita, entre outros, os experimentos fotoquímicos corrosivos e destrutivos de Raoul Ubac, encontrando espaço para essa operação, assim, nas artes visuais²¹. Para outro leitor do informe nas artes, o teórico e crítico Alan S. Weiss, essas imagens dilaceradas, enquanto ruína, operam “sob a dessublimação, a transgressão e o excesso (de formas)” subvertendo (e evadindo) paradigmas de representação. (WEISS, 1992, p. 12).

Embora a alquimia possa parecer distante daqui, a ênfase no substrato e no rebaixamento das formas, presente no pensamento batailleano, e componente de sua noção de informe, pode ser vista como uma releitura subversiva de uma das máximas da alquimia encontrada na *Tabula Smaragdina*, um de seus documentos centrais:

O que está em cima é semelhante ao que está abaixo e o que está abaixo é semelhante ao que está em cima [...] A partir do princípio de que o mais alto provém do mais baixo e vice e versa, e de que tudo é obtido do único por meio da conjunção de opostos, a Obra [alquímica], partindo da união do Sol com a Lua, engendra o sopro vital... (GOLDFARB, 1987, p. 25-26).

Oscilando entre o reconhecimento e a desfiguração, o informe compartilha assim desse movimento entre opostos, como vetor oposto da sublimação, enquanto degenerescência e declínio da forma, soterramento do sublime, reconectando-o às bases da matéria.

A própria alquimia não era estranha ao pensamento de Bataille, estando presente nas metáforas do texto *O Ânus Solar* (1931) e na imagem de capa de sua revista *Acéphale* (fig. 18), sucessora de *Documents* – ilustração que em si era uma releitura de inversão da máxima hermética²², podendo também ser pensada enquanto alegoria das ideias de decapitação e desmembramento, enquanto figuras de extração que permeiam textos alquímicos, nos quais

²¹ Mais de uma década depois, o termo reapareceria empregado por Krauss, junto de Alan Yves-Bois, como fundamento para uma exposição chamada *L'informe: Mode d'emploi*, realizada em 1996 no Centre Georges Pompidou. O catálogo homônimo (1997) apresenta uma leitura diferente e mais radical do “informe”, que se contrapõe diretamente à leitura de Didi-Huberman à qual nos vincularemos adiante. Curiosamente, porém, o próprio Didi-Huberman (2005) se inspira nessa primeira leitura de Krauss para compor sua noção de *semelhança informe*.

²² “O celebrado aforismo da filosofia hermética do ‘Tal qual acima, o que está embaixo’ situava o homem em um universo desenhado por Deus no qual a estrutura do microcosmo refletia àquela do macrocosmo. Bataille inverteu justamente essa fórmula, para ele [...] o corpo é projetado no mundo: tal como embaixo, o que está por cima.” (LEBEL, R.; WALBERG, I; 1995, p.12)

mente e corpo deveriam passar por processos de degenerescência para transformarem-se (JUNG, 1980).

fig. 18: Desenhos de André Masson para a revista *Acéphale*, que aludem à tradição visual alquímica.

Sugerindo uma linha de coerência com as obras dos cineastas alquimistas, pensar o informe na arte e na “subversão” da máxima hermética, unindo duas ideias provenientes de Bataille, nos distancia da “busca pelo ouro” enquanto simples purificação, lembrando-nos que o investimento alquímico com materiais baixos e sua degradação era não só uma parte fundamental como também o sopro de vida inicial da Grande Obra – a fase *nigredo*, como se denominava em alguns escritos, era justamente a fase inicial da transmutação, de indução de degradação, aceleração de processos naturais de decaimento da matéria (JUNG, 1980), a formulação de sua ruína em laboratório:

A busca pelo impuro [na alquimia] pode ser lida também como uma inclusão do erro, entendido aqui como o imperfeito. Admitindo uma manifestação não desejada, algo que não seja o puro, o certo, o belo, o perfeito, amplia-se e potencializa-se o próprio acerto [...] *Fetido Purus* tem o objetivo de induzir o apodrecimento da matéria alquímica, sendo o apodrecer, quando não na ciência hermética, comumente considerado um fato a ser evitado, suspenso, paralisado, banido. Na alquimia, no entanto, é fundamental que a matéria alquímica entre em decomposição e inicie seu processo de transformação com a fermentação (ALVARENGA, 2016, p. 42-43).

A presença, no discurso alquímico, de opostos e sua constante interação nos processos de transmutação o aproxima então de Bataille (e dos artistas que buscam operar o informe em suas obras) na exaltação das substâncias amorfas e denegridas, da inversão e transgressão da forma – aspectos coerentes com a referida fase *nigredo* da *Opus* alquímica, também caracterizada como um movimento dialético de opostos: “Podemos dizer que só quando a

matéria entra no fluxo de suas transformações a alquimia acontece, sendo esse fluxo o início das conversões das naturezas das matérias alquímicas em seus opostos para gerar o que lhes é potencial” (ALVARENGA, 2016, p. 39).

Como coloca o artista Jean Dubuffet, que descrevia sua arte impura e ruidosa como uma arte informe ²³ “não é encarando o ouro, alquimista, que você encontrará o modo de lhe criar, pois retorne à retorta, ferverilhe a urina, encare avidamente o chumbo, lá está seu trabalho.” (DUBUFFET, 1967, p. 54), advogando assim por uma arte reflexiva que deveria estar afinada a seus próprios suportes e materiais brutos, exercendo assim uma forma de criação dessublimatória, tanto fascinada quanto exploratória da matéria, num “desejo estético trabalhando contra si mesmo, movendo-se rumo ao antiestético – ou talvez mais precisamente, uma contra-estética [...]” (WEISS, 1992, p. 10).

Ao menos no que tange a prática de um cineasta que se assume alquimista como Reble, sua prática parece ser menos a de purificar o cinema ou criar “ouro” a partir dos detritos, e sim a de celebrar a riqueza e vitalidade já presentes enquanto potência nas texturas miásmicas e materialidades abjetas dos resíduos fotoquímicos e emulsivos da película: a arruição de imagens na cine-alquimia sela esse vínculo do informe com o princípio criativo do apodrecimento da matéria presente na alquimia, ao reinscrever o substrato nas próprias imagens cinematográficas.

E assim, nesse gesto duplo, ao arruinar os materiais de arquivo que compõem seus filmes e recompor um filme através dessas fragmentações, a operação de Reble caracteriza sua alquimia pelas lacerações transformadoras das formas; gestos que, de maneira complementar, se aproximam do informe e também aproximam a operação informe com a transmutação alquímica, enquanto *nigredo* da matéria. Nessa estética materiológica, de formas esmagadas tal qual o informe, “significantes e significados são perpetuamente conflagrados e a criatividade artística se encontra mais próxima de suas origens materiais e, portanto, cosmológicas” (WEISS, 1992, p. 11).

Nem tão puramente uma alquimia (que visa o Ouro) como nem tão puramente um informe (que almejaria a pura negatividade, se atribuirmos a ele o sentido que Krauss lhe atribui a partir da exposição *L'informe: Mode d'emploi*), a “alquimia do informe”, nossa proposição descritiva do cinema de intervenções materiais que discutimos, insiste no trabalho

²³ cf. DUBUFFET, 1967 e WEISS, 1992.

com o arquivo fílmico, que distorce, degrada e dilacera, tensionando sua existência enquanto documento, que deve transformar. O próprio conceito de “Informe”, tal como publicado por Bataille em sua revista *Documents*, aponta para tal projeto “anarquivístico”²⁴, pois é apresentado pelo autor como um verbete de dicionário, completamente anárquico, que, ao “desclassificar” a forma, recusa total a taxonomia das coisas.

Logo, nos parece um pouco distante a colocação de Krauss de que não há uma relação “dialética” no informe. E não por acaso, outras leituras acerca do termo se encontram bem mais próximos desse eixo, como podemos notar ao recuperamos a leitura de Didi-Huberman acerca do informe batailleano, que postula sua duplicidade de destruição criativa (e criadora):

Transgredir as formas não quer dizer, portanto, desligar-se das formas, nem permanecer estranho a seu terreno. Reivindicar o informe não quer dizer reivindicar não-formas, mas antes engajar-se em um trabalho das formas equivalente ao que seria um trabalho de parto ou de agonia: uma abertura, uma laceração, um processo dilacerante que condena algo à morte e que, nessa mesma negatividade, inventa algo absolutamente novo, dá algo à luz... (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 29).

Assim, Didi-Huberman nos oferece uma leitura mais trabalhável das características processuais, performáticas, do informe e seu engajamento direto com a matriz, matéria, das coisas. Pois no texto de Bataille, temos o informe enquanto instabilidade e intervenção, que envolve “rebaixamento”, “esmagamento”, de algo que “não se parece com nada” mas ainda assim exige “que tudo tenha sua forma” (BATAILLE, 1995, p. 51), existindo portanto enquanto um movimento constante de pseudomorfismos alusivos ao invés de produzir algo estável, jogando com a percepção, tal como as imagens de Reble e o cinema de arruinação.

Se a interpretação de Didi-Huberman escapa ao imperativo erradicador da forma, que tornou-se a leitura de Krauss (BOIS; KRAUSS, 1997) do informe a partir da exposição *L'informe: Mode d'emploi*, esse “deslize” que privilegia a fugacidade e a inquietação (e a instabilidade das matrizes), nos parece mais próximo do verbete de Bataille e de como observamos o “informe” no cinema²⁵: um ataque à *boa* forma, à Imagem-Modelo, uma laceração que abre as imagens ao invés de anulá-las, pondo em movimento um jogo ruidoso de percepções, semelhanças e dessemelhanças, de virtuosa cinemática.

²⁴ Cf. *O Mal de arquivo* (DERRIDA, 2001).

²⁵ Ver também Jacques Aumont (2015) para uma aparição do “informe” numa discussão estética do cinema. Blümlinger (2013) também sugere relações entre o *found footage* de deformação de imagens e o informe ao usar o termo esporadicamente, e em dado momento ao relacioná-lo ao verbete “Entropia” da exposição *L'informe: Mode d'emploi* – sem, porém, notar os possíveis conflitos de certas acepções do informe, como discutimos aqui.

Ademais, essa conexão latente entre o informe e a alquimia também se sugere em outro texto da revista *Documents*, publicado em sua última edição por Michel Leiris em 1930, intitulado de *Le Caput mortuum: ou la femme de l'alchimiste*, no qual o autor analisa uma operação plástica realizada por máscaras em relação a forma da cabeça humana, dado que a máscara “a transforma gradualmente numa espécie de *coisa-em-si* obscura, tentadora e misteriosa – resíduo supremo que pode ser colorido seja com o valor mais ideal, seja com o mais sordidamente material” conferindo então a esse amálgama misterioso o apelido de *caput mortuum* (um dos muitos nomes atribuído ao *nigredo*), “termo emprestado dos antigos alquimistas, que aplicavam-no a esta fase da Obra [alquímica], onde tudo parece podre [concomitante a] quando tudo é regenerado” (BATAILLE, et al, 1991, p. 466).

Segundo Didi-Huberman, Leiris estaria aqui se referindo justamente à operação informe e sua dialética de semelhança e dessemelhança, que constantemente aparece em *Documents* relacionada à essas mortificações e massificações de algo conhecido (principalmente a figura humana) que ressurge então como “*informe* porque [é] coisa, precisamente” (DIDI-HUBERMAN, 2005, p. 110). Agente da “ruína” e “desastre” das formas que são, nesse léxico, decompostas, esfaceladas e esmagadas, despedaçadas e devoradas, liquefeitas, petrificadas, em movimentos de osmose, profusão e sobrefusão: “compreende-se, então, que o informe procede, também, sobretudo, talvez, de uma colocação em movimento de nosso desejo de olhar face a face aquilo que decompõe a – nossa – 'Figura humana'” (DIDI-HUBERMAN, 2005, p. 178).

Tornando a imagem ruidosa e esfacelada digna de contemplação, é do trabalho destrutivo, contingente e corrosivo com a matéria que as películas denegridas de Reble podem se aproximar de uma ideia de informe e de transmutação a partir de opostos, ao expor, através do cinema, a vitalidade e o fervilhamento de formas que a instabilidade visual cria ao ser projetada: se há uma alquimia em Reble, seria tal alquimia do *nigredo*, da ruína e do informe, da decomposição transformadora. Voltando a *Rumpelsiltchen*, após todo o ataque sensorial do filme, somos apresentados a um longo plano de um recém-nascido, sugerindo o nascimento de uma nova forma, numa metáfora que reaparecerá em *Passion* (1993), *Instabile Materie* (1995) e *Materia Obscura* (2009) na filmografia de Reble, todos pontuados por imagens iniciais e finais de contornos e penumbras humanas em meio a ruído.

É nesse colapso entre significado e significantes, que geram imagens em desarranjo, que localizamos as imagens-tornadas-ruína do cinema que analisamos em nossa trajetória de pesquisa, que apresentam transgressões informes em resposta à idealização das formas pelo cinema, subvertendo a natureza das imagens técnicas. Como escreve Tim Edensor, a respeito das ruínas, essas são tanto símbolos como monumentos que “são epítome da transgressão e do colapso de fronteiras” (EDENSOR, 2005, p. 15). E desta forma, como também acrescenta, “ruínas nos auxiliam no questionamento de materialidades normativas” (EDENSOR, 2005, p. 19) e a partir daqui voltamos a pensar essa transgressão enquanto “forma de desobediência”, já comentada a partir de Nicole Brenez que identifica, no cinema experimental, esse caráter transgressivo. Operação que também está no horizonte do trabalho informe em Bataille e que identificamos nesse tratamento “degradante” que Reble faz do *found footage*.

2.2 Alquimia e Cinema II: *Found footage* e subversão *materiológica* da imagem

O *found footage*, tal como praticado por Jürgen Reble, torna-se um método particularmente rico para ilustrar esse tipo de subversão da imagem através da apropriação de seus suportes. Enquanto Reble se apropria de matérias do cinema documentário e de longas metragens de ficção, que tipicamente operam por uma exclusão das qualidades fotoquímicas que não servem a um propósito verossímil da imagem²⁶, o gesto alquímico de Reble subverte essas imagens e retorna-as para a realidade heterogênea e bruta do substrato – e para atingir esse resultado o artista utiliza de diversos métodos estranhos à revelação ou armazenamento da película, como por exemplo, deixar de lavar os químicos durante a revelação, ou deixar a película em seu quintal durante meses (*fig. 19*).

A recorrência a esses métodos formula, a seu modo, formas de desobediências técnicas como discutidas por Brenez (BRENEZ; JACOBS; 2010), objeções visuais a modos vigentes de produção e exibição de imagens, imersas na impureza e na efemeridade da imagem em movimento: é de particular interesse para essas abordagens, portanto, a apropriação da película em seu estado bruto ou então de imagens já postas em circulação pelo cinema,

²⁶ Devido às captações em improviso ou sem condições ideais, documentários costumam ter que lidar, por falta de opção, muito mais com os ruídos do próprio suporte – porém raramente acentuando-os artificialmente, como é o caso aqui, onde se quebra o pacto de verossimilhança entre realidade e imagem.

produtos de padronizações técnicas que revelam os postulados de uma indústria, “prontas” então para serem transformadas, abertas a intervenções plásticas que alterem seu corpo já carregado de significado, em deturpações de forma que frequentemente cumprem a função de denegrir e criticar um material de *found footage*, como era o caso, muitas vezes, nos filmes letristas de Isidore Isou e Maurice Lemaître.

fig. 19 e 20: Imagens do filme *Rudi Dörfert* (1984) que mostram Reble manipulando tiras de super 8

Nesse cinema (majoritariamente) sem câmera, as imagens dos filmes de *Schmelzdahin* (coletivo no qual Reble iniciou seu trabalho na década de 1980) eram criadas a partir de outras imagens que passavam situações laboratoriais de “acazos controlados” sob a superfície química, convidando o que em práticas padrões de geração e arquivamento de imagens seriam tidos como erros e fracassos:

Umas das particularidades da película, e mais precisamente da emulsão química que recobre a tira de película, é sua instabilidade. Com o tempo, em função das temperaturas e da umidade à qual é exposta, suas cores alteram-se, a emulsão craquela e se decompõe, bolores e fungos a invadem e a película em si pode encolher (como é o caso da película de nitrato de celulose) e, ao final [desse processo] a bobina inteira se encontra reduzida ao estado de poeira. [...] Ao mesmo tempo, cineastas e artistas plásticos apropriam-se desse inconveniente constitutivo pelo que é de fato: um formidável potencial plástico que abre caminho à novas formas de figuração (BRENEZ; JACOBS, 2010, p. 42).

A violência dessa ação sobre a película, segundo Laura Marks, tomaria nesses filmes de imagens desgastadas a forma de “um jogo de antagonismo entre a imagem figurativa e o

meio que a suporta” (MARKS, 2002, p. 94), numa troca intensa entre efeitos de presença do aparato e efeitos de sentido catalisados pelas imagens.

Enquanto a representação figurativa, que tende à reprodução normativa da realidade, infere a estabilidade do registro fílmico e da reprodução das imagens, é pelo investimento nas instabilidades do dispositivo que esses ataques à figuração interpelam as imagens cinematográficas, fazendo o material “falar”, expressando-se a partir de um funcionamento errático e fora do esperado, numa forma de animismo típico da postura de cineastas como Jürgen Reble, cuja poética remete-se à alquimia. O gesto operado pelo artista nesse cinema, tal como sua perspectiva alquimista, encarna realmente os *experimentos* do cinema dito experimental, parafraseando Jacques Aumont (2015), fazendo da sala de montagem do artista um ateliê e laboratório.

São essas preocupações estéticas que auxiliam a agrupar e distinguir esses filmes de outras tradições da arte cinematográfica. Trata-se, portanto, de um cinema particularmente engajado com a matéria fílmica, frequentemente trabalhando com o *found footage* e que, por seus paralelos (a partir de certo ponto em sua filmografia, declarados) com a “arte” alquímica, se dá de forma notavelmente distinta daquela observada em outras épocas e tendências no cinema experimental, como seria o caso dos artistas de vanguarda no auge da produção Estrutural e Materialista da década de 1970, comumente associados à arte minimalista da época²⁷.

Essa outra prática, mesmo que também trabalhando e enfatizando qualidades da película fílmica, operava, a grosso modo, explorações conceituais acerca do dispositivo cinematográfico e o campo semiótico no qual atua, muitas vezes sob ideais de desmistificação de seus mecanismos de funcionamento e da realização de propostas anti-ilusionistas, numa abordagem por vezes declaradamente materialista (em seu sentido marxista), como propunha Peter Gidal (1989), e assim incongruente com o vitalismo e misticismo cultivado na alquimia – buscava-se entender e dominar o maquinário cinematográfico e seus efeitos sob o espectador (abrangendo o *dispositif*), menos que os mistérios da matéria e os segredos de sua transformação, preocupações essas que, como veremos, tornam a cine-alquimia um modo mais aberto à hibridização e a troca entre disciplinas que caracterizam os trabalhos contemporâneos de Jürgen Reble.

²⁷ Cf. *Film* contribuição de Noel Carroll para *The Postmodern Moment* (CARROLL, N. In: TRACHTENBERG, 1985)

Um possível ponto de encontro com a prática Estrutural seriam os filmes de Hollis Frampton, cujas estruturas complexas se assemelham a uma escrita hermética, como em *Zorns Lemma* (1970), ou *Winter Solstice* (1974), que compartilha com a alquimia o tema das passagens temporais na natureza assim como alude constantemente a transformação de metais através da metalurgia. Uma análise mais profunda dessas relações, porém, demandaria um estudo particularizado. A elaboração de relações entre o cinema experimental e a alquimia a partir de Reble, que fazemos aqui, pode ser tomado como um ponto de partida para tal.

Assim, seguindo outra via de criação, menos estritamente analítica acerca do dispositivo e seus encadeamentos semióticos (mas não menos especializada em seu *métier*), cineastas como Jürgen Reble, Phil Solomon, Jennifer West, David Gatten, Carl Brown e Cécile Fontaine criam filmes de imagens incrivelmente ruidosas e de difícil discernimento de formas, num tensionamento constante entre as dimensões hápticas e ópticas do cinema, encarnando a fundo a sugestão de uma poética de sepultamento e revelação (como indicou Beauvais): as imagens disformes desse cinema costumam ser resultados de ações corrosivas sob os fotogramas ou mesmo de soterramento por acúmulo de químicos e outros produtos, além de ações de abandono do material para reações entrópicas com o ambiente, com o rolo de filme por vezes literalmente sendo enterrado e desenterrado numa busca constante por acidentes e esfacelamentos de imagens, dissolução de formas, liquefações e distorções cromáticas que estressam os limites materiais do meio. De uma quebra de ilusão fotorrealista, adentra-se um outro imaginário, àquele da matéria anímica, dos devaneios de um suporte.

Esse breve comparativo com o cinema estrutural e materialista também nos ajuda a situar a relação dessa alquimia cinematográfica com as artes visuais, pois, enquanto o cinema Estrutural e Materialista consolidou-se na crítica através de leituras que o associavam à arte conceitual e minimalista (CARROLL, 1984), devido à sua ênfase em especificidades do meio e à sua utilização de formas sintéticas, o engajamento dos filmes alquímicos com a pluralidade de texturas e matérias evocadas pela imagem de cinema pode ser ligada com as discussões estéticas de artistas da abstração informal, como o já citado Jean Dubuffet, cujo trabalho também era fortemente demarcado por desidealizações de formas e pela evocação de materialidades ruidosas, abjetas e esfaceladas: “Adoro colocar as coisas que amo em extremo perigo. É no momento em que estamos certos de que iremos perder uma coisa o momento em que ela se ilumina”, escrevia o artista (DUBUFFET, 1967, p. 73).

Sem atingirem uma negação completa da imagem, esses gestos menos obliteram o aspecto visual do cinema quanto buscam ativar a materialidade do dispositivo enquanto resistência, expondo sobrevidas e transmutações do corpo dos fotogramas, numa relação anímica com a matéria fílmica na qual a subjetividade (tanto do cineasta quanto do espectador) é salientada, uma vez que figuras e símbolos nesses filmes, ao invés de serem erradicados, surgem mais misteriosos e apelativos à percepção – como Jung lê a interrogação da matéria pelo alquimista, “[...] ele vivia a experiência de sua projeção como se fosse uma propriedade da matéria; mas o que ele estava vivenciando na realidade era seu próprio inconsciente” (JUNG, 1980, p. 245).

Como comenta François Dagognet, filósofo, químico e leitor da obra de Dubuffet, ênfases na materialidade que reforçam o suporte artístico através de imagens informes expõem uma “osmose buscada entre o material, o vital e o mental” (DAGOGNET, 1985, p. 88) – nessas obras tal osmose (um primo orgânico e informe da harmonia) realiza-se entre a forte presença de uma subjetividade que opera a matéria junto de uma abertura crucial para a contingência e o acaso, que resultam nessas imagens de permeabilidade entre uma forma e uma matéria criando “magmas confusos” e caóticos “entre o automatismo e o desejo” (*Op. cit.*).

O informe, nesse sentido, novamente se aproxima da leitura de Didi-Huberman, uma vez que faz menos referência à ausência de formas do que formula um agente que participa de sua desidealização, desfazendo as formas conhecidas rumo a relações e estruturas novas e selvagens, extendendo assim o universo das figurabilidade, num processo no qual “a abundância e o enxame [da matéria] interditam toda estabilidade e hierarquia” (*ibidem*, p. 82).

Desse interesse em rebaixar e desfazer as formas, a matéria reacende-se do hielomorfismo que a contém ressurgindo, através de sua própria ruína, dotada de uma misteriosa “vida”, que Dubuffet (espelhando falas de Reble que considera seu processo “xamânico” como veremos adiante) descreve como um aprendizado com a matéria:

Essas árvores de cores [...] levaram-me a um império invisível de fluidos circulando nos corpos e ao redor deles; elas me revelaram todo um espetáculo que se desdobra ativamente, estou convencido, em certo nível de vida. Revelaram para mim em sua linguagem de esfinge, é claro, tão diferente de nossas linguagens articuladas, como seria de esperar de um ser tão diferente de nós como é um verniz de resina (DUBUFFET, 1967, p. 77).

A herança dessas criações com a prática alquímica não se perde para esses artistas: Dubuffet chegou a realizar uma série de litografias e quadros que chamou de “Pedras Filosofais”; na arte alemã que também flertava com o informe (MÈREDIEU, 1994), Kiefer e Beuys também notavelmente faziam alusões ao xamanismo e a tradição hermética²⁸. No caso de Jürgen Reble, essas relações são tornadas explícitas nos escritos que publicou acerca de sua produção, onde “alquimista do cinema” se descreve como um “observador ativo” da matéria:

Meu trabalho é uma espécie de pesquisa fundamental. Assim que o material começa a falar comigo, torno-me um observador ativo. Eu posso olhar para sua vida e encontrar pistas que comunicam uma mensagem acerca da natureza de sua substância. É uma abordagem xamânica. Não possuo nenhum outro meio de exprimir meu entusiasmo acerca da beleza latente e sobre a fragilidade do filme (REBLE, 1997)²⁹.

Mais do que o senso fúnebre e de mortalidade que o contato com essas corrosões e degradações da matéria trariam, essa abordagem mágica proposta por Reble encontra nelas o oposto, um vitalismo fervilhante, típico da visão alquímica que ausculta o inorgânico.

A desfiguração dos fotogramas, portanto, não se restringindo apenas num objetivo de subversão, também toma rumos expressivos nesse tipo de trabalho, no qual o gesto artístico sobre o material é enfatizado e a corrosão natural do filme é induzida em obras que buscam o estabelecimento de um estado mental de confusão e desnorteamento, que espelha o magma de formas e não-formas de seus filmes, assim como a inusitada mistura de filmes caseiros, documentários científicos e imagens ora anônimas ora clássicas de filmes de terror e ficção científica na miscelânea visual dessas obras. *Schmelzdahin*, como era o nome do primeiro coletivo de Reble, afinal, traduz-se como “derreter-se” ou então, “fundir-se”, aludindo tanto a um processo material quanto psíquico (de acordo com o cineasta, o nome foi inspirado na reação de um membro do público depois da exibição de seus filmes).

Reble iniciou sua prática fílmica com o coletivo, cuja obra caracteriza-se por uma relação anárquica com as imagens, na qual a corrosão química viria a expressar um desdém pela imagem hollywoodiana (*Stadt in Flammen*, de 1984), uma crítica às imagens colonialistas (*Krepl*, de 1989) ou da cultura visual militar alemã (*Der General*, de 1987). Outros filmes adotavam uma perspectiva mais puramente experimental ao celebrar o ruído e a

²⁸ Cf. *The Paracelsian Magus in German Art* de Ursula Szulakowska, publicado na coletânea *Art & Alchemy* (WAMBERG, 2006) para uma análise mais aprofundada.

²⁹ Artigo publicado na compilação “Scratch Book”: < <https://lightcone.org/en/publication-4-scratch-book>>.

efemeridade da imagem como formas plásticas a serem exploradas nas obras como *Das Argen Algen* (1986), *15 Tage Fiber* (1989) e *Schildmeyer Darlaten* (1988), que propõem uma relação mais materialmente enredada entre a realidade material fílmica e sua própria corrosão, que surge como uma força criadora de imagens – não é por acaso que a inversão negativo/positivo da imagem figura constantemente nesses trabalhos. Uma raridade dentro do trabalho do coletivo, o filme *Rudi Doefert* (1984) ilustra didaticamente as manipulações feitas em laboratório pelo trio e seus efeitos na superfície da película (*figs. 19-21*), já apontando para o caráter performático desse cinema que logo se encaminharia para diversas apresentações de manipulação física e química ao vivo³⁰.

Como comenta Yann Beauvais, mais do que uma exploração analítica das potências do dispositivo cinematográfico, interessavam aqui as “estratégias de retratamento da imagem a fim de lhe conferir uma alteridade inédita” (BEAUVAIS, 1998, p. 16), ou como Reble descreve, que permitissem um “mergulho num mundo complexo e fantástico, verdadeiro além da representação” (REBLE, 1995). Buscando esse além-da-imagem, a corrosão de imagens de *found footage*, em *Schmelzdahin*, vinha a questionar a materialidade do cinema e a própria viabilidade de criar novas imagens, indagações sob as quais as ações agressivas sob a película esboçavam uma resposta ambígua, de um cinema que se retroalimenta para criar novas imagens, surgidas de sua própria degradação, enfatizando a mutação catalisada pela ruína de imagens, ora degradando e ora redimindo essas imagens para novos estados de percepção.

fig. 21: Ação refletido na imagem - Reble salpica químicos numa tira de super8, e, paralelamente, tal imagem também parece ter sofrido o mesmo intempérie em Rudi Doefert (1984).

³⁰ Próximo do encerramento dessa pesquisa, muitas delas foram disponibilizadas em: < <http://www.schmelzdahin.de/>>

Tomando emprestado novamente algumas reflexões de Dubuffet acerca de seu trabalho, temos aqui a criação intencional de erros e a inclusão do acidente no resultado final como uma poética de intemperismo, que visa intensificar a presença da imagem:

Eu sinto que o mundo dos objetos representados, ao ser submetido a uma lógica externa e bizarra, é assim iluminado por uma luz nova e inesperada que nos permite vê-lo com os olhos renovados. Eu também estou convencido de que há algo a se ganhar acumulando obstáculos, pois quanto mais sérios os obstáculos forem para os objetos que queremos evocar, com mais força eles irão surgir. Tal como uma mola retorna mais intensa se primeiro lhe contrariarmos mais. (DUBUFFET, 1967, p. 91)

No cinema de imagens degradadas, essas práticas *materiológicas* carregam-se portanto de uma intencionalidade plástica da apropriação da película, e de uma inversão mais declarada e iconoclasta dos processos normativos de constituição da imagem – são imagens decalcadas, rumo à abstração, que operam tanto sob o signo da falta quanto o da presença de matéria, partindo de uma liberação dos elementos que compõem a película para o caos entrópico das reações químicas, deslocando as imagens de sua função enquanto espelho do mundo, liberando-as das restrições da perspectiva clássica embutidas na imagem fotográfica industrial e investindo numa exploração, mais livre, de suas qualidades físicoquímicas.

O cinema dissolvido de *Schmelzdahin* apontava, assim, para diversos caminhos, constantemente recriando possibilidades plásticas da imagem a partir de sua instabilidade, numa transmutação dissipativa, na qual cada novo trabalho era resultado de uma nova abordagem material e corrosiva da película. Ao sair do coletivo e estabelecer uma produção individual, Reble parece partir da vontade de levar alguns desses estudos da matéria fílmica às últimas consequências, sistematizando e aprofundando práticas nos formatos de longa-metragem, migrando do Super-8 para expandir sua pesquisa materiológica e alquímica no 16 e 35mm, numa perspectiva cada vez mais consciente (e por vezes combativa) do lugar do cinema no campo da arte contemporânea e de sua gradativa obsolescência no mercado.

É a partir desse ponto que o cineasta passa a se intitular um alquimista do cinema e passa a fazer das alegorias ao processo alquímico um cerne de produção, ao mesmo tempo em que essa passa a observar a transmutação da imagem fotoquímica para outros espaços de exibição e assim minar o campo em busca de outras materialidades em sua obra.

2.3 Degradação enquanto obsolescência e resistência

A partir dos anos 1990, frente ao cenário de entusiasmo com novas possibilidades de criação e circulação de imagens em movimento possibilitadas pelo digital, a manutenção de uma prática artística tão particular ao material fílmico por vezes fazia as obras de Reble e *Schmelzdahin*, como ele mesmo comenta, parecerem parte de uma Velha Guarda do cinema³¹. Nada de intimidador, porém, para artistas que estavam acostumados a manter uma postura extemporânea em relação à cultura, como já observamos no resgate da tradição alquímica que emergia nesses trabalhos.

Uma vez traçado, nos itens anteriores, o investimento na desfiguração de imagens e o método alquímico de Reble, um outro aspecto de sua obra, configurado a partir do início de sua produção “solo”, demanda atenção, visto que também é um componente estruturante de sua produção recente, demonstrando-se de particular interesse para nossos questionamentos acerca da materialidade na passagem analógico-digital — sua relação com as transformações do meio audiovisual no final do século XX.

Essas passagens da imagem por novas tecnologias e circuitos de produção e circulação emergiam, como já notamos, atravessadas por discursos sobre a obsolescência do cinema, enquanto retórica recorrente no campo da arte midiática, ambiência cultural para a qual Reble propõe uma interpretação particular, a partir de seu posicionamento deslocado em relação às inovações tecnológicas, que sempre ressurgem enquanto reflexos de densos processos históricos de outras eras, obsoletas, e que ainda assim persistem no contemporâneo.

Começamos por esboçar como a questão da obsolescência passou a ser central na prática audiovisual no campo da arte contemporânea – sustentaremos a discussão a partir de ideias presentes em textos de Mary Ann Doane e Nicole Brenez, que apresentam uma reflexão inicial da questão, para em seguida observarmos as considerações mais recentes que Erika Balsom e Thomas Elsaesser propuseram acerca do tema, num contexto mais recente e demarcadamente mais crítico.

Novamente nos encontramos num tempo de limiares, do final da década de 1990 e da passagem do século. No contexto dessa época, a produção do cinema de artista, como já

³¹ REBLE, 1995.

apontamos, redescobria a labilidade do material fotoquímico, e aqui uma ideia de resistência ao *modus operandi* da economia do tecnológico começava a repercutir:

[...] ao curso das décadas de 1990 e 2000, cineastas viveram uma situação singular e apaixonante: eles poderiam recorrer a vontade a mais de cem anos de material analógico, videográfico e digital, e tiveram a sua disposição um número crescente de ferramentas para transferir, hibridizar, cruzar os suportes de imagens. Simultaneamente, a indústria tecnicida desmantelou áreas inteiras do arsenal analógico e videográfico. Sintoma de um problema dispendioso [*brûlant*], em razão da aceleração do *turn-over* tecnológico: agora mais e mais artistas se recusam a subordinar seus trabalhos às frotas materiais impostas. A indústria produz objetos, mas produz também, principalmente, premissas: onde ela nos interpela com urgência, forçando-nos a usar sem cessão as últimas ferramentas, a adotar os novos formatos e a seguir novos padrões, alguns artistas, cineastas, videomakers e artistas se rebelam e praticam a desobediência tecnológica, que torna-se em si uma corrente estética. [...] Melancólicos, assíncronos ou a frente do tempo, eles nos permitem em todos os casos relativizar, localizar e criticar os imperativos industriais (BRENEZ; JACOBS; 2010, p.14-15, grifo nosso).

Embora o campo descrito por Brenez seja heterogêneo, uma prática, dentro dessa mesma perspectiva de resistência à hegemonia dos padrões da indústria, tomou a dianteira, na forma de um retorno “assíncrono” do uso da película como material primário para obras audiovisuais de artistas. Como Mary Ann Doane ressaltava, há uma década, “uma ênfase na base química e fotográfica hoje serve para diferenciar o cinema da mídia digital e repetitivamente invoca a indicialidade como garantia de uma relação privilegiada com o real, com a referencialidade e com a materialidade.” (DOANE, 2007, p. 132) – a materialidade da película, nesse tipo de retórica, oferecia, assim, uma contra-imagem ao imaginário imaterial associado à imagem digital, por sua vez uma tecnologia associada ao acelerado tecnicídio de tecnologias (ultra)passadas e do apagamento de sua própria história devido à cultura de obsolescência ao qual é atrelado.

Porém, como identificamos na Introdução dessa dissertação, há tanto uma interdição para com o digital quanto um idealismo acerca da especificidade tecnológica que transparece em muitos desses “retornos à prática manual da película”, por mais que tentasse ser balizada como “releitura” da questão da especificidade dos meios, na crítica existente do tema, retornando-nos a problemática dos imaginários associados às tecnologias audiovisuais.

Doane continua a desenvolver sua análise pela chave da obsolescência, ao resgatar a maneira com a qual o fracasso de um meio dialoga com o idealismo a ele associado:

Como Krauss aponta, “Benjamin acreditava que sob o nascimento de uma forma social ou processo tecnológico a dimensão utópica se apresentava e, ademais, que é precisamente no momento da obsolescência dessa tecnologia que uma vez mais essa dimensão era liberada [...]”³² Se o cinema tal qual o conhecemos – contingente sob uma epistemologia fotoquímica – está na beira da obsolescência, a dimensão utópica que esse destino libera é o desejo pela certidão da impressão, do traço, da gravura num meio no qual a materialidade é concebível (DOANE, 2007, p.146).

Diversos discursos acerca do embate entre a tecnologia analógica e a digital estão condensados nesse posicionamento de Doane, dos quais, principalmente, notamos a associação direta do digital como um agente “desmaterializante” e de uma condição virtual da imagem, sem substratos, revertidas no analógico sob a exaltação do traço enquanto domínio da imagem analógica. Nessa perspectiva de descontinuidade, o cinema de vanguarda voltava a possuir algo para atacar, tomando agora menos a frente de um progresso artístico mas, pelo contrário, emergindo como uma *resistance* à hegemonia do novo.

Num texto avaliando o retorno da prática de animação direta (feita sob a película, com origem em Man Ray, Len Lye e Hy Hirsch) como uma resposta à chegada do digital, Tess Takashi explicita esse argumento: “A metáfora do imperialismo e a resistência à diferença [presente] na particular mistura que o digital faz do ‘velho e novo’ pode ser vista nos cineastas que estão trabalhando em película por seu potencial como prática estética e política que resiste à onipresença digital e ao uso seu acrítico” (TAKAHASHI, 2005, p. 53).

Não apenas restrito à animação direta, com a multiplicação de projetos artísticos focados na exploração do película e da projeção analógica (teríamos aqui Tacita Dean, João Maria Gusmão e Pedro Piva, Luis Recorder e Sandra Gibson, Luis Macias e Adriana Villa, entre outros), ou mesmo de artistas contemporâneos que estabelecem o 16mm como suporte privilegiado (Ana Vaz, Ben Rivers, Bruce McClure, *Distruktur*), a rápida ressurreição do uso de 16mm em museus e galerias que caracterizou o trabalho de diversos artistas a partir da década de 1990, assim, pareceu encarnar com vigor o debate (antes desgastado na vanguarda dos anos 1970) acerca de uma especificidade da película, em obras que deliberadamente confundiam suporte e discurso, num resgate McLuhaniano da indicialidade:

³² KRAUSS, 1999, p. 41.

O investimento nas capacidades “revelatórias” do película e a fé em sua garantia do indicial devem ser lidas como respostas sintomáticas às ansiedades que cercam as afirmações frequentemente hiperbólicas da falta de base e inerente mutabilidade do digital. Por virtude de sua aproximação à obsolescência, a habilidade da película de capturar momentos efêmeros [que estão] em processos de desaparecimento tem sido enfatizada como uma qualidade central a sua especificidade como meio. Embora o digital também seja capaz dessa operação, o que está em jogo aqui ao se privilegiar a relação do filme analógico com o contingente é um investimento na ideia do meio compreendido enquanto ligado a uma historicidade espectral [...] Contra a tão temida capacidade de manipulação que reside na base binária da mídia digital, a ideia do filme analógico como um sinal indicial invoca um poder testemunhal e um senso de historicidade que é visto como enfraquecido, se não totalmente obliterado, pela nova mídia. (BALSOM, 2013, p. 416, grifo nosso)

– na visão de Balsom temos como essas estratégias retóricas acerca dos meios, que refletem e sustentam um impasse entre as tecnologias analógico e digital, propõem barreiras que soam mais discursivas do que factuais em relação às tecnologias, algo suplantado por Phil Rosen, como já citamos anteriormente (ver página 12), numa análise mais crítica do imaginário contemporâneo de mídias.

Para certos artistas (e certos teóricos, como Doane), assim, o desenvolvimento do digital criaria uma ruptura com o registro analógico e, ao invés de torná-lo ultrapassado ou convidá-lo a uma reavaliação menos essencialista de sua ontologia, pelo contrário, reativaria – quiçá nostalgicamente – discussões clássicas acerca do que Erika Balsom chama de o *pathos* do índice, sua forma de nomear a nostalgia pelo discurso de historicidade tradicional ao registro fílmico. Nesse revigoramento do *pathos* do índice não só o aspecto fotográfico como também o grão, o pó que gruda na emulsão, a suscetibilidade do material a carregar traços que lhe afligem como riscos, tornaram-se elementos inerentes à composição material-real da imagem.

Não só presente na análise da crítica e da academia, a discussão seria incentivada pelas próprias obras, como propunha Takahashi:

O que é surpreendente em muito do discurso do cinema de vanguarda contemporâneo é a recorrência de temas associados a presença, singularidade e naturalidade figurados em termos da reação física do meio fílmico ao toque humano (pintura, criação de riscos, contato com fluídos corpóreos), movimento do tempo (oxidação, degradação, perda irrecuperável da imagem ou de filmes completos) e elementos naturais (clima, terra e água). As contingências associadas às propriedades da película providenciam “evidência” para a existência de um passado menos regulado e possivelmente de uma vinda para além dos confins da cultura

contemporânea de mídias. Dentro da vanguarda cinematográfica, o artesanal tem funcionado enquanto lugar de liberdade utópica dos processos automáticos, ahistóricos, despersonalizados e desmaterializados associados à tecnologia digital (TAKAHASHI, 2008, p. 51, grifo nosso).

A idéia de “*handmade film*”, aqui, predicava-se e impunha-se frente a uma idéia de um digital sem corpo (e mesmo sem passado, quando a tecnologia era negada dos ‘poderes do analógico’ para usarmos o termo de Rodowick).

É esse o tipo de discurso construído no texto de outras leitoras do cinema na arte contemporânea, como Kim Knowles, Liz Watkins e, num viés crítico e consciente das interdições criadas nessa retórica, por Erika Balsom e Thomas Elsaesser. Aqui, ainda que se reconheça a importância do digital para se repensar a continuidade de uma produção fotoquímica da imagem cinematográfica, o repertório construído enfatiza justamente obras que se retiram de um lugar de trocas entre meios e efervescência de imagens para se voltar ao “lento e trabalhoso” universo da produção analógica (KNOWLES, 2006), eliminando impurezas para salvaguardar uma relação privilegiada da matéria do filme com a matéria do mundo:

trabalhar com o película requer que o artista do analógico entre em um contato temporal com seus materiais físicos de uma forma que está em desencontro com a velocidade, eficiência e instantaneidade que demarcam o sociedade moderna. O filme analógico, assim, é tanto uma meditação acerca da passagem do tempo quanto também é um significante de tempos passados (KNOWLES, 2006, p. 2).

Declaradamente utópico, como no caso de Takahashi, esse tipo de discurso visa argumentar acerca de um aprofundamento de questões da ontologia e especificidade da película fotoquímica tal como explorada em trabalhos contemporâneos. Mas, para isso, parece depender *a priori* de uma visão do digital enquanto virtual, de ordem desmaterializante, pela qual, retrospectivamente, a matéria fotoquímica do cinema possa então surgir como “mais material”. Chega-se, assim, a argumentações teleológicas sobre um “retorno da aura” (forçosamente revertendo a própria lógica de Walter Benjamin acerca do tema, já que o fotográfico era signo de sua decadência), demonstrando a resistência desses discursos a encontrar potenciais artísticos próximos aos seus nas tecnologias digitais – algo que Reble, como veremos, encontrará, assim como outras artistas como Jennifer West e Marie Lynn Kirby, através do hibridismo das tecnologias e suportes.

Afinal, estabelece-se certa amnésia seletiva quando a linguagem empregada ao cinema se volta à referências manuais pois “há uma ironia [...] em se utilizar metáforas pré-industriais para o cinema, que pode ser considerado uma tecnologia paradigmaticamente industrial” (HALTER, 2012, p. 90). E assim, afirmações como “Na era digital, atenção à especificidade do filme sugere uma relação segura entre a mão do artista e a imagem. Tais marcas funcionam como uma assinatura, símbolos de autenticação.” (TAKAHASHI, 2008, p. 50) parecem isoladas de um contexto no qual diversos artistas relacionados às práticas discutidas, inclusive Reble, abrem-se tanto para o uso de tecnologias digitais e eletrônicas quanto a sua elaboração em performance (ver capítulo 3).³³

Como nota Zinman, mais distante do circuito-fechado no qual Takahashi e Knowles circunscrevem o filme artesanal, esses filmes se caracterizariam justamente por “rejeitar a putativa relação indicial do cinema com a realidade em favor de uma forma abstrata, cujas irreais cores, riqueza de texturas e percepção de profundidade, servem como objetos ideais para com os quais desafiar – e, portanto, reformular – nossa definição do que constitui a imagem em movimento” (ZINMAN, 2012, p. 3) – relacionando-se assim, muito mais a cinemas de invenção e, como já colocamos, com as subversões materiológicas da imagem em movimento, num embate mais estético do que “ludista” com os usos hegemônicos da tecnologia audiovisual e mais aberto para a heterogenia de práticas e suportes.

Desta forma, a prática de arruição de imagens novamente nos apresenta um paradoxo, ao se apropriar da materialidade de um meio para refletir sobre sua desapareção ao colocar em movimento processos de criação de ausências e de obliteração de imagens. O investimento material e artesanal da intervenção química, ao se mostrar cada vez mais presente na produção experimental no período da transição analógico-digital da tecnologia cinematográfica, ganha portanto contornos reflexivos de pertinência crítica a esse momento.

Esses filmes de corrosões químicas, apresentam, portanto, arruições de imagem que refletem a efemeridade orgânica e a perda de hegemonia institucional do cinema analógico, que dissolve-se em práticas plurais no contemporâneo. Através das próprias transformações

³³ Pode-se, é claro, argumentar que o retorno a um léxico pré-industrial também seja uma resposta direta ao falecimento da indústria fotoquímica, que forçou diversos artistas a terem que revelar seus próprios filmes, muitas vezes tendo que utilizar de químicos alternativos. Porém, a prática inevitavelmente chegará a seu limite quando os estoques de película se esgotarem por completo, deixando os artistas dessa arte industrial novamente a mercê de um sistema mais estruturado de produção que permita a continuidade de suas práticas.

de imagens criadas nesse tipo de cinema, formas novas são experimentadas e criadas, no crepúsculo para um novo período tecnológico – mesmo as práticas que se distanciam do digital, como as debatidas por Kim Knowles (2006), devem às mudanças tecnológicas o seu resgate de técnicas alternativas de como lidar com a película fotoquímica, inserindo-se num período de intenso debate acerca do que constitui o audiovisual e a natureza de suas imagens.

Uma vez que ambos os textos de Knowles (2006) e Tess Takahashi (2005 e 2008) citam o filme *Zillertal* (1991), de Reble, um filme feito através da corrupção química e metereológica de um filme, Reble novamente se encontra na encruzilhada das poéticas emergentes do contexto da passagem analógico-digital – e se restássemos apenas sobre esse filme, como fazem as autoras, logo reduziríamos sua posição a uma de distanciamento do digital, ignorando como já no começo dos anos 1990, sua prática encontrava-se em diálogo com os ditos novos meios, seja pela utilização de trilhas eletrônicas, ou mesmo tematizando precocemente a passagem analógico-digital através da chave da obsolescência. Em ambos os textos, inclusive, *Zillertal* aparece como uma obra realizada no final dos anos 1990 (o recorte dessas críticas), enquanto outras fontes³⁴ o localizam no começo da década, antecedendo diretamente a expansão da prática de Reble para outros formatos.

Para pensar em como a transição entre tecnologias era refletida nas obras de Reble, nos referimos aqui ao filme *Eine Bewährter Partner* (1993), que possibilita observar uma perspectiva diferente acerca da obsolescência e passagem do meio fotoquímico para o novo século, operando uma laceração na retórica de “isolamento do analógico” e na ideia de “desmaterialização” do meio, que culminariam em consequentes tentativas do artista de incorporar processos digitais em sua prática, pois enxerga mas não apenas descontinuidades entre as tecnologias e sua história, como também continuidades “submersas”.

Reble, logo passa a testar – em seu processo alquímico – as afinidades eletivas entre as matérias dos dispositivos analógicos e digitais da cultura audiovisual, em alinhamento com o rebaixamento das formas, da pureza e do idealismo que observamos em sua obra, privilegiando o hibridismo e a porosidade entre os meios e sua historicidade.

³⁴ LIGHT CONE, 2018. <<https://lightcone.org/fr/film-1204-zillertal>>

Assim, embora retorne ao pensamento pré-moderno, o engajamento híbrido de Reble com a matéria busca inserir-se na ecologia de mídias contemporâneas, pois “ênfatizar continuidades no campo das descontinuidades é aceitar seu intercruzamento, as misturas do novo e velho, as híbridas temporalidades que constituem o presente” (ROSEN, 2001, p. XVIII). É pela marginalidade de seu trabalho com o arquivo, que se atenta às bordas entre os meios, os atritos entre os discursos associados aos seus modos de registrar o mundo, que produzem esses estranhos encontros e permitem pensar numa permeabilidade mais coerente com as configurações midiáticas na passagem analógico-digital.

Se a existência fantasmática do digital é delineada pelos críticos citados e ao repertório de obras que analisam, que aludem ao digital sob o imaginário do “agente desmaterializante”, do qual deve-se manter distância e afirmar uma ruptura, *Eine Bewährter Partner* (1993) surge como um objeto interessante por ser um filme que tematiza diretamente o digital e o discurso de desmaterialização a ele atrelado, observando continuidades em meio as descontinuidades – anos antes que outros artistas como Marie Lynn Kirby, Jennifer Reeves e Jennifer West criassem obras centradas nesse mesmo atrito, antecipando, com tom declaradamente premonitório, a centralidade da obsolescência para pensar as passagens entre as mídias audiovisuais (um projeto de Bill Morrison, *IBM 1401, a User's Manual*, poderia caber aqui, porém não foi concluído).

Deteremos-nos brevemente sobre a obra, então, para observar como a passagem analógico-digital começou a refletir na obra do cineasta, assim como observar seu processo de criação sob a luz da arqueologia das mídias e a poética da obsolescência discutidas por Thomas Elsaesser (2016) – a discussão aqui servirá de preâmbulo para um adensamento dos mesmos temas, encontrada no capítulo 3.

2.3.1 Apropriando-se da obsolescência: a arqueologia das mídias em Reble

Embora ainda não esteja hibridizando os meios, como fará em 2009 com *Materia Obscura* (cf. capítulo 3), Reble já alude ao imaginário da tecnologia digital através de *Eine Bewährter Partner* (na tradução pelo cineasta, *A Proven Partner* ou “Um comprovado companheiro”), de 1993, ao se apropriar de um filme institucional em película realizado pela

Siemens, cujo propósito era o de apresentar o universo binário do computador. Partindo de uma película para pensar o universo informacional da computação, seu cinema dá assim um primeiro passo para pensar a passagem analógico-digital numa grande escala da cultura.

Exemplar da expansão da proposta artística de Reble, aqui o gesto alquímico do artista não se confunde com o gesto químico e destrutivo presente em seus trabalhos anteriores, visto que não há viragens, corrosões ou excesso de acúmulos orgânicos na emulsão – ainda que numa forma visual diferente, tanto a ruína quanto a alquimia continuam presentes nas alegorias sugeridas pelo filme e na sua construção imagética, pensada através do atrito entre opostos e numa “decantação” da imagem, mantendo um estrito diálogo com sua filmografia reflexiva dos anos 1990, que analisaremos nesse espaço.

Mesmo o trabalho com o informe e a dimensão háptica da imagem, típico de sua filmografia, encontra-se transformado nesse filme: a dissolução das formas e a dificuldade de identificar os elementos representados na imagem, não mais atingidos através do contato induzido com forças naturais e/ou químicas, mantém-se por conta de lentos *fade ins* e *fade outs* que acompanham todo o filme, ritmicamente obscurecendo totalmente a imagem e “estourando” os seus pontos iluminados, borrando os seus contornos, criando ritmos de reconhecimento e estranhamento das imagens. Os planos do original também foram destituídos de sua cor, não possuindo nem mesmo uma escala de cinzas, sendo reapresentados num fortíssimo contraste de preto e branco que torna abstrato e sem ilusão de profundidade o campo visual, denunciando uma manipulação na impressora óptica, também explicitada pelo lento desfilar dos fotogramas e o granular acentuado da imagem.

Embora Reble não pareça interferir na montagem dos planos do filme, as intervenções plásticas são diversas, fazendo de *Eine Bewährter Partner* uma *substância* no sentido alquímico do termo, a matéria sob a qual uma subjetividade é projetada. A imagem, dura e extremamente granulada, aproxima-se aqui de uma gravura rudimentar, mais distante da fluidez derretida dos movimentos nos filmes anteriores e posteriores do cineasta, dando a impressão de uma imagem extremamente antiga e desgastada, como se advinda de um passado muito remoto.

Nessa obra de *found footage*, a produção de uma nova cópia a partir de um original, e as perdas inerentes desse processo (no caso incidentais pelo diretor/espectador) tornam-se um processo criativo de (re)ver uma peça audiovisual – como Reble descreve o processo da obra, seu posicionamento é aquele de um espectador que descobre algo novo a cada dissecação de seu material, que a copiadora permite:

Eu me deparei com um velho filme industrial da Siemens sobre o computador e sua linguagem. Para melhor apreciar o filme, tirei as cores e reduzi a velocidade. Lentamente a própria substância do filme surgiu e eu comecei a ver a meditação profunda que estava escondida no filme. Por fim, fiz uma cópia em preto e branco do material e deixei as imagens pulsarem em um ritmo respiratório genérico (REBLE, 2018).

– transformar e meditar sobre (e com) a matéria são ações a nível de igualdade nesse cinema.

A perspectiva alquímica de Reble faz da matéria o meio para um estado de espírito, acentuando a subjetividade de uma visão que transpõe-se para o próprio corpo do filme. Não se trata tanto de uma análise estrutural quanto uma meditação através de imagens, que evocam temporalidades, texturas e espacialidades estranhas após sua manipulação. O *found footage* aqui é uma forma de fazer uma releitura de um filme através de meios materiais, que busca expressar uma experiência de recepção liberada pelo filme que é retro-alimentada em sua própria forma, modo expresso aqui pelo véu escuro e claro que intercepta essas imagens ritmicamente; que, não tanto desfigurando completamente seu conteúdo, parece revelar certa essência. Como comenta Aumont acerca do véu cinematográfico, esse “evento” da película reforça algo de revelatório:

O suporte do filme vem assombrar a história, um dia toda matéria fará valer seus direitos na decomposição: sem mais nada a dizer, o velamento me apareceu, ele se manifestou em mim, revelando da obra de cinema o poder que toda obra possui: aparecer, vir me ver, se propor ao meu encontro. O véu, o velamento são apenas um dos meios para o filme nos persuadir que ele está para nós (AUMONT, 2015, p. 28).

Um canto medieval de monastério, explorado na trilha, dá a base de um tom de assombramento de um passado pré-moderno ao longo do filme, reforçado pelo batimento desacelerado atribuído às imagens, num pulso contínuo (binário) entre luz e escuridão, dando um caráter misterioso e fossilizado às imagens (*fig. 21*) – que ao mesmo tempo em que retorna às origens da imagem fotoquímica no puro contraste da prata não deixa de

compartilhar algo da lógica binária do computador. Mesmo o ritmo automatizado e algorítmico da passagem dos fotogramas e sua variação de intensidades luminosas parece convidar a uma meditação sobre essas imagens, que “desfilam” sobre o olhar.

Há outra ambiguidade nessa aproximação do aparato informático com o orgânico buscada pelo “ritmo respiratório” imposto pelos *fade ins* e *fade outs*³⁵ – o filme tanto sufoca suas imagens sob o véu escuro quanto retorna à luz, extasiado. Trata-se de um filme próximo do esgotamento, que expira, ou de um ciclo que se renova, revela novas imagens? Na perspectiva alquímica de Reble, a obstrução do visual encontra-se em amálgama com uma liberação de uma efervescência latente à essas imagens.

Ao criar tais ênfases nas características materiais da película, sob um filme que tematiza outro universo técnico, Reble subverte ironicamente a temática do filme institucional ao acentuar o próprio substrato no qual esse discurso foi construído – e nesse processo tanto acentua diferenças quanto atribui diversos paralelos entre o substrato representado (a tecnologia digital e sua lógica virtual) e o substrato de sua inscrição, que permitiu sua apropriação fotoquímica. Aqui, o pulsar de desvelamento das imagens ganha outro sentido metafórico: “revelar” o substrato das imagens e o substrato maquínico que materializa a lógica binária.

De início, como notamos nessa entrevista de 1993, a posição do cineasta, que ainda buscava dominar a matéria fotoquímica, era de distanciar-se do digital,

Quando fomos a festivais de cinema ou vídeo, o lado anacrônico de nossas investigações claramente comandava a atenção dada a nós. A revolução digital já estava causando turbulência; as pessoas já estavam investidas nela a ponto de que estavam manipulando imagens sem sujarem as mãos, apenas pelo uso do pensamento e seus dados (em Latim, o dedo é o *digitus*). Alguém pressionava um botão e a cor azul aparecia. Isso nos parecia absurdo (HOLLBLOOM, 1993, grifo nosso).

Porém, no mesmo trecho, Reble já demonstra um olhar particular para a tecnologia quando resgata a etimologia do termo dígito. No encontro com o universo da informática no filme da *Siemens*, Reble parece retomar essa idéia, que parece lhe instigar uma apuração mais

³⁵ Um dos filmes de *Schmelzdahin, Stadt in Flammen* (1985), também era demarcado por uma referência corpórea à respiração, pela trilha sonora.

interessada no digital e sua história, pois ela reaparece, anacrônica, imagem de um dedo que segura um *chip* e nos constantes planos detalhes de mãos que surgem no filme (*fig. 22*), apontando para uma tangibilidade no passado recente do meio digital. Se Doane comenta que “Poderia-se dizer que o inconsciente do digital, o mais abstrato das lógicas/formas de representação, é o toque” (DOANE, 2007, p. 142), essa relação se explicita em *Eine Bewährter Partner* (EBP).

fig. 22: imagem clássica do progressismo tecnológico, o chip segurado por um dedo ressurge “fossilizado” em EBP.

A ênfase háptica ao toque e à gestualidade envolvida na manipulação dos computadores (*fig. 23*) é não só um meio de fazer alusão a sua materialidade como também faz Reble subverter relações padrão que associam o analógico ao físico (e antigo) e o digital ao virtual (e novo), perspectiva próxima de abordagens recentes na historiografia de mídias: “A computação digital, é claro, é antiga; a aritmética (em oposição à geometria) é literalmente digital, ao ser baseada nos dez dígitos da mão humana e ao operar números discretos ao invés dos *quanta* contínuos das mídias analógicas”, escreve John Durham Peter (TISCHNEIDER; WASSINGER; 2015, p. 81).

A arruição de imagens, em EBP, alegoriza essa simbiose entre virtualidade e toque, tornando a tecnologia digital estranha a si mesma (quanto à seu discurso de desmaterialização) assim como a revela enquanto devedora a um passado analógico e tátil, fornecendo um preâmbulo conceitos que serão elaborados com mais ênfase em *Materia Obscura* na década seguinte.

fig. 23: do corpo humano ao corpo da máquina digital. fig. 24: do alfabeto ao alfanumérico

Enquanto o encadeamento original das imagens parece discursar sobre a transcodificação do mundo em números (*fig. 24*), o reenquadramento da atenção em EBP enfatiza as ações metódicas dos trabalhadores da *Siemens* e confunde a figura da máquina com a figura humana através de seu borramento das formas, aponta para uma simbiose entre o humano e o maquínico, o orgânico e o artificial, o virtual e o material, tal como na imagem que destacamos. E como nos lembra Rodowick, num raro reconhecimento da materialidade do digital:

Toda gravação digital ou síntese requer uma conversão digital-analógica para tornar-se humanamente perceptível. De fato, parece existir algo distintivamente humano quanto a reprodução analógica, que permanece o grande marco para o julgamento da qualidade da reprodução de sons e imagens. Por essa razão, o digital nunca irá completamente substituir o analógico e sempre terá que encontrar uma simbiose funcional com ele. Portanto, essencial para a definição estética dos processos digitais é a capacidade para exibir informações numa forma análoga (RODOWICK, 2007, p.112).

Ou seja, tal como o cinema de Reble, a informática aqui não é dependente apenas de um automatismo, pois provém de uma interação íntima com a força humana. Como o título antropomórfico do filme aponta ao chamar a informática de “companheiro”, há aqui algum eco McLuhiano do meio enquanto extensão, que no filme surge enquanto uma relação quase simbiótica (*fig. 23*), idéias que persistem ao longo da filmografia de Reble.

Imagens de um trem, que no filme original deveriam apenas assinalar progresso da indústria (*fig. 25*), ao aparecerem mais “envelhecidos” no preto e branco do filme, permitem Reble aludir à história do cinema (tal como Morrison também o fez em *The Death Train*

(1993), curiosamente), assim como seus trilhos (acompanhados por um som de projetor na trilha) lembram-nos da sequencialidade impressa na película, sinalizando tanto o progresso (como poderia ser a intenção original do filme, que corta para um avião decolando e em outro momento, colunas de código numa tela), quanto também uma passagem, desencarnação.

fig. 25: outro clichê do progresso, o trem também remete aqui ao primeiro cinema

Ao retirar todo o audio original do filme, que provavelmente continha uma narração que daria conta das diversas conexões sugeridas na montagem, Reble deixa os planos a esmo para novas conexões: enquanto as cartelas das sequências do filme mantêm sua tentativa de discursar acerca da lógica do virtual, o que resta (resiste) nessas imagens pulsantes é, principalmente, o intenso e metódico trabalho manual dos trabalhadores da Siemens, que por vezes puxam tonéis e discos de antigos computadores, gestos que remetem visualmente à manipulação de rolos de película: as novas máquinas de arquivamento e processamento de dados, na passagem para o novo século, apresentam curiosas semelhanças com o aparato mnemônico do século XX que foi o cinema.

Reble trabalha, portanto, com uma estranha temporalidade, na qual passado, presente e futuro das tecnologias se confundem e criam conexões insólitas entre si. Nesse tumulto de tempos, ocasionado pela mudança tecnológica, temos uma imagem sensória de como “a tradução do analógico para o digital tornou-se um processo cultural, ao invés de apenas tecnológico” (SASSOON, 1998, p. 189). No jogo mnemônico de EBP, tanto a história do cinema quanto a da computação, inseridas numa escala maior que é a da história da cultura, são ativados.

Na visão turva oferecida pelo filme, parecemos por vezes observar trabalhadores num laboratório de película fotoquímica, permitindo uma associação entre o passado recente da tecnologia digital e a prática cinematográfica com sua oscilação entre o maquínico e o manual. Reble parece interessado no computador enquanto maquinário de produção, arquivamento e transporte de informação e mesmo pelo discurso desse passado recente no qual “o digital tornou-se análogo à formula dos alquimistas para o Ouro, quando foi dotado de capacidades de transformação infinita” (ZIELINSKI, 2006, p. 32). A indústria que transforma números através de *chips* surge no espaço extemporâneo de EBP como um laboratório alquímico altamente especializado.

Aliás, como nos lembra Jussi Parikka (2015 e 2016), tanto os sais de prata do filme preto e branco e o substrato dos *chips* de computador dividem uma herança geológica. Além disso, o discurso mágico e elusivo da alquimia frequentemente demonstra reflexos nos discursos vigentes da indústria tecnológica, que opta pela aparência do mágico: “[...] uma retórica alquímica emerge da mitificação da tecnologia pelos mundos do financeiro e corporativo [...] Conhecimentos secretos ainda são detidos, mas agora por meios legais de propriedade intelectual ou outros meios relacionados à finança ou segurança de estado.” (PARIKKA, 2016); dos cantos obscuros da história pré-moderna, a retórica alquímica retorna enquanto fantasmagoria estruturante da utopia digital.

Ou seja, se pensarmos no próprio interesse da alquimia pelos metais, a computação não deixa de ser um refinamento dessa busca pelas potências dessas matéria-primas através de sua transmutação. Se é possível tentar enxergar, nesse gesto de reapropriação, um luto por um mundo material tornado efêmero frente ao discurso do virtual presente no filme original da *Siemens*, é também possível observar no filme um fascínio pelo novo, se pensarmos em EBP enquanto artefato que solicita um olhar contemplativo para com a ruína, de um meio analógico que enxerga a própria causa de sua obsolescência no nascimento de uma nova tecnologia.

O computador é apresentado aqui como objeto arcano, de misteriosas potências; sem os diálogos do filme original, podemos depender apenas do imaginário criado pelo encadeamento das imagens e pela ambiência criada por Reble para imaginar seu discurso. Os intertítulos remanescentes do filme original apenas acrescentam, assim, ao obscurecimento e

ambiguidade de sua lógica. Embora o filme não se refira a *imagem* digital, a relação estabelecida por Reble se dá no cinema e a informática industrial enquanto acervos de dados – os códigos impressos pelo computador, enegrecidos pelo contraste da cópia de Reble, enfatizando os furinhos de suas laterais, assemelham-se muito a uma película e ainda remem a imagens clássicas da imprensa de massas, multiplicando o encontro entre os aparatos, reforçando o digital enquanto herdeiro, em seu próprio corpo, de um denso passado de mídias.

A reflexão de Reble, que cruza diferentes historicidades midiáticas, permite pensar num modo de reflexão no qual “Examinar o digital e seu lugar na história da mídia significa examinar o papel das mídias como meios de armazenamento: as maneiras de preservar e conter os elementos simbólicos e materiais que definiram a história humana.” (TISCHLEDER; WASSERMAN, 2015, p. 7), como colocam os autores de uma recente coletânea dedicada a examinar a cultura de obsolescência no contemporâneo³⁶, na qual “história, materialidade e a era digital” são tencionadas, visto que o digital convida a essas relações assíncronas com outros momentos da história das mídias: “A história da mídia, então, é uma história de obsolescência, em que novas mídias substituem e redefinem as mídias mais antigas” (*ibidem*, 2015, p. 8).

E aqui, num insólito recurso ao materialismo histórico, podemos lembrar que, assim como a película cinematográfica utilizava de fluxo sequencial para criar o movimento, os primeiros computadores utilizam da mesma lógica para rodar e imprimir códigos. Inclusive, foi por essa qualidade da película que o pioneiro do software, Konrad Zuse, utilizou um pedaço de filme descartado para um de seus programas de *punch card*³⁷ (fig. 26), num inusitado re-emprego de *found footage* para um fim não-artístico – mesmo que por mera coincidência, deve-se notar que os mesmos tipos de furos surgem em certo ponto durante EBP.

³⁶ *Cultures of Obsolescence*, 2015

³⁷ MANOVICH, 2002.

fig. 26: *Punch card de Konrad Zuse, cuja primeira versão foi realizada numa tira de película.*

Se nas obras de Reble, como já notou Yann Beauvais, “cada filme trabalha a imagética de sua dissolução, ou mostra a proliferação daquilo que a devora.” (YANN, 2008), em EBP o processo xamânico do artista sugere a própria obliteração do cinema a partir da chegada do digital. Há, porém, um certo revanchismo na apropriação de Reble, ao condenar o imaginário utópico do digital, inscrito nas imagens do institucional original, ao mesmo tipo de deterioração das imagens analógicas e à distopia da disfunção: tudo está fadado à ruína.

Embora o filme original da *Siemens* não fosse tão antigo em 1995, sua reapropriação manipulada fabrica sobre ela uma ruína artificial, dando a aparência de ser um material extremamente antigo, convalescente. Essa transformação evoca algo do fantasmagórico “poder alegórico das ruínas para interrogar a memória, estimular de memórias involuntárias e identificar os numerosos fantasmas que habitam o espaço assombrado da ruína” (EDENSOR, 2005, p. 139) – questionando o material e seu discurso de progresso, sugerindo curiosas genealogias para a tecnologia. Como já notamos, a partir de interferências pontuais no material, Reble cria um espaço rico para associações entre a cultura da memória e a história das mídias e do desenvolvimento tecnológico.

Sem cores, demarcado por seu status de cópia de uma cópia (como poeiras e riscos que agora compõe espacialmente os fotogramas do filme) e dando a aparência de convalescer durante sua projeção, EBP parece ser uma incongruente ruína de um futuro obsoleto, como se seu material fosse muito mais antigo do que realmente o é – confusão de tempos não distantes daquela criada pelo próprio ritmo acelerado das mudanças tecnológicas da informática, já

presente no próprio filme original que justapõe um *chip* do tamanho da ponta de um dedo aos computadores de escala humana que ocupavam a paisagem da indústria no passado recente. Mesmo em 1995, época dos microcomputadores, as máquinas de 1985 revistas em EBP já parecem misteriosos arcabouços tecnológicos, carcaças de um novo regime de obsolescências.

Assim, o deslocamento de olhar que Reble cria, tanto para a superfície dessas imagens quanto para seu conteúdo, é fortemente instigado pelo atrito entre o digital e o analógico e sua produção de obsolescências, ativando relações de continuidade e descontinuidades entre as tecnologias (“curtos circuitos no tempo” como diz Elsaesser), explorando incidências e reflexos da lógica binária no analógico assim como a persistência analógica nas “novas” interações com o digital. O ralentar da imagem de EBP, assim, medita sobre essa aceleração tecnológica e a apresenta uma contra-imagem enquanto cinema de (e em) ruína, evocando densas temporalidades da história de mídias – um regime confuso de tempos, inspirado no próprio caráter anacrônico das dinâmicas da obsolescência que reinam sob o digital.

Retornando ao texto introdutório do livro *Cultures of Obsolescence*, temos a observação de como

A obsolescência está repleta de incongruências temporais: está igualmente associada à morte de formas culturais, como a um modo nostálgico de restauração. Como paradigma cultural, revela as temporalidades conflitantes da cultura moderna. A assimetria da obsolescência também nos confronta com o assincronismo do “progresso” e da “inovação” (TISCHLEDER; WASSERMAN, 2015, p. 8).

E assim o olhar vertiginoso e “embaçado” que torna difusos os espaços/tempos do material original de EBP parecem bem adequados à leitura histórica proposta por Reble, no qual a obsolescência parece dispor de um particular poder transformativo.

2.3.2 Obsolescência: prática, poética, crítica

A obsolescência é, assim, um dos eixos centrais no filme, no qual o envelhecimento de um filme “futurológico” como o da *Siemens* questiona a incessante capacidade do progressismo tecnológico à produzir ruínas – e o uso da ruína e degradação de imagens em EBP vêm menos a refletir sobre a efemeridade da vida humana (como se apresentava no

elogio melancólico da ruína romântica e decadentista) quanto a pensar na vida da máquina e da indústria de imagens, que possuem sua própria biografia.

O geógrafo Tim Edensor desenvolve a seguinte reflexão acerca da figura da ruína industrial e seus artefatos, que observamos incidir no gesto de resgate de arquivo de Reble: “[na ruína] contextos históricos e biografias podem aparecer de repente, estão gritantemente aparentes tal como artefatos anteriormente esquecidos que voltam para nos surpreender, evocando sua era em sua incorporação de um estilo ou função ultrapassada.” (EDENSOR, 2005, p. 100) – o artefato audiovisual, pensado enquanto ruína, nesse passado recente representado no filme da Siemens, envelhecido artificialmente por Reble, torna-se capaz de expressar mudanças profundas em curso na cultura, carregando consigo densas cronologias sobrepostas, biografias de tempos limítrofes em encruzilhada.

A inserção do canto medieval no filme é também a forma de Reble ativar uma historicidade densa que vê atuando no filme da *Siemens*, remetendo-o a um passado remoto – a trilha serve aqui como comentário não muito distante do que vimos em Paolo Cherchi Usai, no qual o digital traz consigo ecos de uma “era das trevas”, termo que surgia mesmo entre as discussões especializadas entre arquivistas, associado à dificuldade de arquivamento da nova tecnologia à essa era de escassos arquivos:

À medida que nos movemos para a era eletrônica dos objetos digitais, é importante saber que há novos bárbaros no portão e que estamos nos movendo para uma era em que muito do que sabemos hoje, muito do que é codificado e escrito eletronicamente, será perdido para sempre. Estamos, a meu ver, vivendo no meio da Idade das Trevas digital; conseqüentemente, assim como os monges do passado, cabe aos bibliotecários e arquivistas manter a tradição que reverencia a história e a herança publicada de nossos tempos (KUNY, 1997, p. 1).

– como já observamos, o processo particular de trabalho de Reble busca ativar tais espaços extemporâneos, nos quais pensamentos pré-modernos, modernos e mesmo pós-modernos co-habitam e emergem dessas imagens disformes que carregam em si convergências e divergências de diversas temporalidades.

Retornando às reflexões de Tim Edensor acerca da ruína dos passados recentes, que em seu texto trata-se da ruína industrial, esta, enquanto figura de obsolescência, torna-se signo crítico “do persistente mito do progresso”, pois:

Embora as ruínas sempre constituam uma incorporação alegórica de um passado, pois realizam uma lembrança física daquilo que desapareceu, elas também apontam para o presente e para o futuro como molduras temporais que podem ser lidas como distópicas e utópicas, e ajudam a evocar críticas de arranjos atuais e futuros potenciais (EDENSOR, 2005, p. 15).

– eis uma ambiguidade que a ruína (seja enquanto resíduo arquitetônico, cultural ou material) compartilha com o gesto de degradação de imagens realizado por Reble, que se apropria de um discurso utópico acerca da tecnologia para carregá-la de historicidade, sugerindo apagamentos e obscuras genealogias desse produto da indústria, saturando a imagem de tempos e retóricas heterogêneas, quebrando a linearidade de um discurso de progresso para nele projetar outra imagem de futuro e desenterrar diferentes passados.

O canto litúrgico que emoldura o filme igualmente opera nesse mistério: elegia ou batismo? A lentidão imposta pela repetição dos fotogramas, junto do lento crepúsculo dos *fades*, desloca também o filme da marcha do progressismo tecnológico, buscando o tempo lento da reflexividade, que tornem “palpáveis” essas mudanças – Reble associa, a tais transformações tecnológicas, profundas modificações no modo de ver e ouvir o arquivo, e de sentir, quadro a quadro, sua temporalidade, escavando-o.

Não estamos longe, aqui, da metodologia da arqueologia das mídias tal como discutida por Thomas Elsaesser e Siegfried Zielinski, que, ocupados da história de mídias (e suas mudanças) propõem modos de pesquisar que evoquem tanto a “escavação de sítios arqueológicos” quanto a noção de arqueologia de disciplinas do conhecimento em Foucault, uma vez que, tomando a transformação tecnológica na arte e comunicação como constantes, os autores encontram em qualquer dado momento histórico amálgamas de diversas temporalidades operando em cada dispositivo. Modo de percepção decorrente da ambiência heterogênea do digital e sua dinâmica de obsolescências:

O objetivo de uma escavação arqueológica pode ser encontrar, reconstituir e exibir artefatos individuais tais como obras de arte e objetos preciosos, mas também pode ter outra finalidade, a saber, coletar fragmentos e descobrir traços a partir da poeira e do resíduo [...] Com relação à mídia digital, então, as noções convencionais de história também não eram adequadas para explicar as mudanças que se estava testemunhando, e algo como a arqueologia - isto é, um conceito espacializado de tempo e transformação - parecia mais promissor e apropriado (ELSAESSER, 2016, p. 34-40).

Linearidades, enquanto imagens de progresso, são assim deferidas nesse tipo de pensamento, que visa identificar ecos (e cacos) do imaginário de mídias de épocas passadas nas configurações atuais dos meios (e o imaginário que por sua vez ativam) e vice e versa, possibilitando uma porosidade de tempos produtiva para uma releitura da história e ontologia dos meios. A arqueologia das mídias passa então a “construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas [...] com atenção aos becos sem saída, perdedores e invenções que nunca se concretizaram” (HUHTAMO, 2011, p. 3) – como vemos em EBP, o momento da passagem analógico-digital é repleto desses movimentos, com a obsolescência ativando diversos imaginários associados às tecnologias e seu potencial.

Ainda mais próximo do modo “mnemônico” de estabelecimento de relações entre tecnologia e história por Reble, que salta da informática para a gráfica e a Idade Média em EBP, está o pensamento de Siegfried Zielinski (1996), inaugural para a arqueologia das mídias, pois identifica seu método como uma espécie de recuperação dos “efeitos borboletas de mídia”, ao buscar em práticas e pensamentos do passado a presença de ideais tecnológicos associados a um a realidade midiática que se concretizou no presente (ou continua em porvir no imaginário da cultura), tal como a “captura” e “projeção” de imagens, a holografia, entre outros.

Não por acaso, Zielinski costuma se remeter trabalhos e pesquisas de alquimistas em sua historiografia alternativa de mídia, que não apenas visa repensar o passado das mídias ao colocar em seu horizonte a capacidade de projetar outros futuros possíveis, pois em sua retórica, que conecta pontos distintos da história, “tanto a reconstrução quanto a concepção de desenvolvimentos futuros se tocam” (ZIELINSKI, 1996), atrito de imaginários que identificamos como parte do método de Reble em EBP. Como veremos, de EBP até *Materia Obscura*, a relação do artista com essas formas de pensamento parece apenas se aprofundar.

Esse campo de pesquisas propõe pensar, então, como mídias e seus desenvolvimentos tecnológicos operam sob passagens não-lineares, nas quais rupturas e continuidades co-existem, evitando pensar num meio enquanto “mais evoluído” que outro. Através de metáforas geológicas, sobre como o tempo e a mudança geológica também dependem de fissuras, ruínas e temporalidades conflitantes, Wanda Strauven resume esse posicionamento

no texto *Media archeology: where film history, media art and new media (can) meet*, ao resumir a forma como essa alegoria da arqueologia das mídias constantemente refere-se

ao tempo geológico e sua medida ao analisar [mídias como se fossem] *strata* de diferentes formações rochosas. O que é crucial [...] é que essas *strata* não formam camadas horizontais perfeitas no topo de cada uma, mas, ao invés disso, apresentam intrusões, mudanças de direção, etc. (HEDIGER, et al; 2013, p. 69).

Uma dinâmica própria as ruínas se insere, assim, nesse pensamento, associado ao “tempo profundo das mídias” discutido por Zielinski, modelo que “pressupõe um recorte temporal estendido e um espaço histórico que [...] não só vai além dos cem anos que a história do cinema considera seu domínio próprio, mas se estende ainda mais ao passado do que o período inicial do cinema” (ELSAESSER, 2016, p. 56) – numa abordagem que observa temporalidades impuras, descontínuas e em cujas as mudanças tecnológicas pressupõem causas diferenciais e interconectadas, remetendo a imaginários diversos acerca dos poderes da tecnologia, novamente em oposição às “histórias lineares e mono-causalidade” (*ibidem*, p. 39) de outros modelos historiográficos.

A ruína, a obsolescência, as transformações tecnológicas e o imaginário utópico associado a elas, se demonstram no cerne da prática de Reble a partir de EBP e indicam a afinidade de sua poética com as discussões acerca da arqueologia das mídias. Dentro dessa perspectiva, duas propostas desenvolvidas recentemente por Thomas Elsaesser (2016) nos interessam, pois se ocupam dos mesmos temas para pensar as transformações tecnológicas na cultura audiovisual, tal como apresentadas em seu livro *Film History as Media Archeology*: sua metodologia para uma arqueologia das mídias no cinema (derivada de Zielinski), e a “poética da obsolescência” que denota a partir de obras de arte-mídia contemporâneas.

Como ele mesmo coloca, sua inserção nesse modo “anárquico” de pensamento, junto de diversos outros teóricos de mídia (dos quais também acompanharemos Jussi Parikka), é herdeira da própria turbulência que a chegada do digital criou para as histórias de mídia vigentes até então. Segundo o autor,

[...] com a “ruptura conceitual” do digital no novo milênio, foi possível formular novas questões pertinentes e endereçá-las a um período anterior de grandes mudanças na mídia, estimuladas por uma percepção de como um

cenário de mídia em evolução muito lenta poderia repentinamente experimentar uma mudança radical assim como mudanças em vários níveis (*ibidem*, p. 49).

E, assim, a arqueologia das mídias é em si uma resposta à ideia de obsolescência do cinema em meio a expansão da cultura digital:

[...] em vez de ficarmos muito preocupados com o fato de [agora] ser considerado obsoleto, poderíamos considerar a possibilidade de que, precisamente porque o cinema não é mais o veículo de muitas de nossas prioridades comerciais atuais, ideologias políticas e utopias tecnológicas, ele pode emergir como essencial: especialmente se a arqueologia das mídias tem como uma de suas ambições ajudar a moldar um futuro diferente a partir de passados diferentemente compreendidos (ELSAESSER, 2016, p. 66).

– e como veremos na elaboração da obra de Reble nos anos seguintes, seu partido parece ser próximo a esse, que busca compreender o *modus operandi* das “práticas de mídias digitais ao mesmo tempo em que se mantém o cinema firmemente em mente” (*ibidem*, p. 37), nos trânsitos entre passado, presente e futuro da prática artística das imagens em movimento.

E aqui, o resgate da alquimia e sua elaboração enquanto prática cinematográfica, dentro dessa perspectiva de uma arqueologia das mídias faz ressoar a leitura dessa obra por Yann Beauvais, quando diz que “a disfunção [...] sela o cinema com a alquimia tal como entendida por Reble” (BEAUVAIS, 1998, p. 83). Pois a própria alquimia divide do estigma do obsoleto e do incompatível, visto que, frente ao desenvolvimento da ciência moderna, viu-se deslocada e atrasada, assíncrona e impotente em relação a novas dinâmicas de pensamento que inauguravam o moderno, sem, porém, desaparecer por completo, criando um interessante paralelo com as rupturas e persistências que rondam a passagem analógico-digital nos trabalhos recentes de Reble, que pensam na obsolescência não só material do cinema mas também no sua prática artesanal bruta e de sua presença na cultura enquanto “Velha Guarda”.

Tanto deslocado quanto ultrapassado, o “novo velho” meio assume-se enquanto testemunha e parte de uma história de mídias e portanto como um agente de particular potência para pensar os traços e os rumos do digital – “foi Nietzsche que argumentou que apenas a extemporaneidade nos permite compreender o presente porque somente aqueles que são extemporâneos (*unzeitgemab*) podem agir contra o nosso tempo e, assim, podem agir em nosso tempo, e, esperemos, em benefício de um tempo porvir” (*ibidem*, p. 67), e desta forma o

*extemporâneo*³⁸ é expresso enquanto uma curiosa ferramenta mnemônica de deslocamento, que permite ao artista repensar o presente da prática artística e seus futuros (possíveis), através de sua própria distância das narrativas dominantes nesse presente (tal como identificamos, a utopia digital).

No outro argumento que nos interessa, elaborado por Elsaesser em seu livro, o autor complementa o pensamento da arqueologia das mídias enquanto prática, alinhado-se às discussões feitas até aqui acerca da eclosão de poéticas da ruína na arte contemporânea. No que denomina uma “poética da obsolescência”, Elsaesser escreve sobre uma tendência que observa no cinema de artistas. que está particularmente afinada aos trabalhos de cineastas como Bill Morrison e Jürgen Reble, visto que expressa:

empatia com o descartado e o desfigurado, revivendo uma estética que é receptiva ao *lacrima rerum* do danificado e do quebrado. [...] A poética da obsolescência personifica e expressa um amor pela mídia morta, mídia degradada ou mídia suja, e com relação ao cinema, escava e “sampleia” *found footage* (*ibidem*, p. 47).

– o ruído (e ruína) de imagens aqui tanto encarna quanto é signo dessa obsolescência.

O trabalho com o arquivo e sua materialidade frágil recebe particular atenção no delineamento dessa prática, que Elsaesser observa estar presente em artistas proveniente de gerações diversas e mesmo de *backgrounds* não apenas do cinema, pois resulta de uma sensação mais generalizada de “domínio” do público sobre a herança cultural do cinema, reflexo de sua conversão para os formatos digitais, e que por consequência ativa uma consciência acerca da passagem dessas imagens entre os meios.

A atenção que o *found footage* dá a sobrevivência das imagens e das máquinas de imagens, encontradas nos cacos da história, faz dessa prática “um tributo à sustentabilidade e à ética da reciclagem” (*ibidem*, p. 347). Dessa maneira, essa poética de obsolescência trata também de reativar arquivos (e projetos) esquecidos e denegridos – excluídos ou marginalizados dessa cultura de conversão que possui suas amnésias próprias.

Elsaesser também aprofunda essa discussão ao inserir essas produções sob o vetor cultural das transformações recentes ao redor do significado do termo “obsolescência” após a hegemonia do digital, uma vez que “À medida que os ciclos de atualizações e *upgrades* no

³⁸ O termo de Nietzsche aparece ora traduzido como intempestivo, ora como extemporâneo. Nos ateremos, ao “extemporâneo”, tal como uma tradução muito recente ao português do livro de Elsaesser, pela Edições Sesc (2018) (tradução demasiada recente para ser incluída em nossos usos do texto).

campo de eletrônicos e software de consumo se aceleraram, a obsolescência necessariamente conota ou implica que o digital seja sua negativa” (*ibidem*, p. 336). Ou seja, em sua perspectiva, novamente o “digital tem funcionado menos enquanto tecnologia do que como uma metáfora cultural de crise e transição” (*ibidem*, p. 232), estando implicado muitas vezes, mesmo quando não engajado materialmente, nesses trabalhos que passam a criar diálogos constantes com galerias e museus, espaços que não só abrigam o obsoleto mas o reinscrevem de valor.

Nesse contexto, as mídias audiovisuais tomam a dianteira na exploração das reverberações dessa dinâmica de obsolescência em voga na cultura não só por serem intrinsecamente implicadas nas transformações tecnológicas do digital, mas também por possuírem um amplo passado e tradição que se encontram repentinamente num tipo de existência diferente em relação ao presente:

[...] sons e imagens gravados são mais do que meros traços e menos do que encarnação física plena; eles têm o poder de evocar a presença viva enquanto permanecem meros ecos e sombras do que uma vez foi. [...] A obsolescência nomeia o luto e a lamentação, a negação e a recusa, mas também alimenta a esperança e a arrogância de que poderíamos trazer de volta este passado embalsamado (*ibidem*, p. 340).

A poética da obsolescência que surge desse cenário de memória e resistência, para Elsaesser, não é isenta de ambiguidades, pois pode inserir-se numa economia de rasa nostalgia, de atribuição de aura ao que é retrô ou daquilo que instiga melancolia reificante e narcísica em sua relação com o passado – a entrada do cinema no museu e na galeria, sob seu ponto de vista, pode ser sintoma de ambos, uma vez que a inoperância industrial e comercial do cinema analógico o insere numa lógica de raridade típica do circuito da arte contemporânea, com o risco da ruína tornar-se “marca de autenticidade da vanguarda” (*Decasia*, numa análise superficial, facilmente poderia ser encaixado aqui).

Como Thomas Elsaesser nota, pensar na obsolescência não se trata de apenas um movimento pontual ou particular na produção artística contemporânea: “a passagem [do cinema] para o museu de arte contemporânea assumiu muitas vezes a forma de apropriação, auto-referência e reencenação cujo alinhamento ‘arqueológico’ pode ser melhor descrito como uma reavaliação da *obsolescência como a nova autenticidade da vanguarda*” (*ibidem*, p. 22). Enquanto na indústria a película encontrava sua “morte”, o *modus operandi* da arte

contemporânea demonstra-se um espaço para uma reavaliação (inclusive monetária) dessa tecnologia: “A obsolescência gera escassez e a escassez cria valor. O mundo da arte e os espaços dos museus são os ambientes tradicionais em que a escassez – demarcada enquanto singularidade, autonomia e originalidade – é transformada em valor” (*ibidem*, p. 341).

Assim, o problema que decorre da hegemonia desses discursos (como ele também observa) seria, não só a fetichização nostálgica de um material como também a re-afirmação de uma distinção de mercado entre o novo e o antigo, trabalhando a favor de uma visão de aprimoramento, idealizada, da tecnologia digital em relação a analógica, reforçando o imaginário do digital enquanto virtual, imaterial. Menos interessado na discussão de um possível retorno intempestivo da “aura” benjaminiana habilitada pela obsolescência, Elsaesser explora como seu espectro pode ser minado para a construção de valor num mercado onde a raridade passa a ser seu sinônimo. Como Balsom, atenta às mesmas questões, comenta:

o que está em jogo não é um critério estético de valor [...] [nos] valores de preciosidade e antiguidade que se vêm anexados ao filme de película dentro da galeria. Pois, neste sentido, o “tornar-se aurático” do filme não é diferente da falsa aura da estrela de cinema – um halo pérfido que cheira à “magia podre” da mercadoria (BALSOM, 2009, p. 425).

Assim, embora o cinema de Reble, nos anos 1990, passe a co-habitar espaços de museus e galerias, o artista também parece demonstrar sua preocupação com essa possível fetichização do obsoleto. Deslocando o cinema de seu aparato padrão (e portanto das imposições da indústria) e retirando suas obras de um circuito de valorização simbólica ao investir na performance e no “sacrifício” de suas imagens através da performance, seu projeto de cinema passa, então a visar, em suas palavras, “uma rejeição enfática (até mesmo categórica) da lógica inerente aos museus, bem como ao mundo da arte, para a qual sua qualidade como objeto precioso faz uma obra de arte ser cercada, limitada, presa em solicitude – como algo que deve ser preservado.” (REBLE, 1995).

Mesmo inserido nessa dinâmica do mercado museal e artístico que passa a enfatizar o uso da película na virada do século, o posicionamento impuro de Reble, que aposta na efemeridade da performance ou na hibridização do analógico com outros suportes, habilita-o a se intervir nessa reabilitação do cinema na arte contemporânea de maneiras mais complexas, por vezes críticas. O cinema, afinal, sempre foi tido em sua obra como uma

tecnologia “obsoleta” – frágil, fora de moda e repleto de obstruções e inadequações materiais, exploradas plasticamente em um cinema que, na época do *boom* do vídeo, investia no Super-8 e nas imagens desgastadas do arquivo, nas falhas do dispositivo e de seu processamento.

A obsolescência acrescenta-se como mais uma camada de interferência extemporânea em seu projeto, que se aproxima do cinema enquanto forma estrangeira, a ser deslocada e resgatada enquanto fragmento, explorada arqueologicamente, a descobrir seus potenciais esquecidos e obscuros: “na escala mais massiva, a obsolescência produz lembranças de ordens de coisas inteiramente estranhas, vestígios de modos de produção que já há muito tempo organizaram economia, política e estética.” (PYE, 2010, p. 210). Nesse sentido, a insistência de Reble no uso da película, e mesmo na sua re-apresentação digitalizada, contrapõe (e alquimicamente complementa) o gesto químico destrutivo com o gesto mnemônico de sua arqueologia artística.

Quando a obsolescência do formato analógico na indústria se aproximava, isso apenas pareceu ampliar o plano de escopo de sua sua experimentação material, cujos parâmetros se demonstravam ser menos a especificidade de uma mídia, quanto, como ele mesmo escreveu, a ampliação dos campos de percepção através da polarização entre imagens e sons – e, por que não (como sua própria produção começou a refletir) entre suportes visuais, o que torna a transição analógico-digital dialeticamente palpável, rebatendo a mumificação do obsoleto com a transmutação de materialidades.

Assim, mesmo sob a “sombra e tutela da patronagem” dos museus, Reble persegue o que Elsaesser cita como uma positividade possível nesse investimento no obsoleto, no qual o engajamento com a tecnologia “ultrapassada” pode ser “um momento de reconsideração assim como de renovação” (ELSAESSER, 2016, p. 348) de uma forma artística.

De fato, o cinema de Reble não postula um retorno à especificidade do meio nem um distanciamento do digital, pois, pelo contrário, constrói aos poucos e pormenoriza a passagem analógico-digital, utilizando a obsolescência como pivô, desejando criar a partir de divergências e convergências entre os meios e seus suportes, lentamente colocados em atrito, buscando essas potências de um olhar extemporâneo para com a cultura, que desloca tanto presente, passado e futuro, buscando novas relações entre seus vetores.

Nesse sentido, a obsolescência da película pode convidar o cinema a repensar seu posicionamento num contexto mais amplo da história de mídias, na qual o imaginário

associado e instigado pelo meio complementa e interfere em sua história, extrapolando a mera nostalgia ao expor a ruína dos idealismos acerca da tecnologia e do progressismo,

De muitas formas, a obsolescência tornou-se o conceito abrangente, em cujas amplas concepções etimológicas e figurações diversas a apropriação do cinema enquanto herança compartilhada – mas também sua valorização como domínio privilegiado dos artistas para (auto) reflexividade e reavaliação – procede com mais eficácia. O que é crucial, parece-me, é que a poética da obsolescência anuncia uma relação diferente entre presente, passado e futuro, não apenas por atos de anacronismo criativo, mas também tratando a obsolescência tecnológica como uma âncora lançada no mar agitado de um futuro incerto (*ibidem*, p. 345).

Nessa formulação, a poética da obsolescência encontra seu potencial enquanto reavaliação extemporânea da transformação midiática, usando os meios ultrapassados como bússola para mapear as rupturas e continuidades, persistências e previsões, instigadas pela mudança tecnológica.

Como Beauvais (2008) coloca, por vezes não sabemos, nos filmes de Reble, se estamos antes ou depois do cinema, em sua aurora ou em seu crepúsculo, seja na temporalidade confusa de EBP ou em seus filmes de visualidades informes, cujas imagens apontam tanto para um imaginário de nascimento quanto destruição de formas. Se o cinema de Reble por vezes é aproximado do pós-fotográfico, sua insistência em resgatar (e portanto reativar) relações pré-modernas com o mundo também apontam para uma densa historicidade do dispositivo, cujo potencial submerso passa a ser reativado.

Sob a sombra da passagem analógico-digital, essa existência numa zona intersticial e híbrida reflete como, “Em outras palavras a obsolescência demarca um estranho tipo de destruição, não a de um objeto, mas de seu valor” (TISCHLEDER; WESSERMAN, 2015, p. 91) – tal como nas ruínas industriais de fábricas abandonadas, é reflexo de um mercado que cria carcaças. Enquanto a cultura cibernética instaura uma temporalidade do imediatismo e do fácil acesso, o obsoleto encarna o avesso e o abjeto consequente desse movimento, na lenta e resistente – porém ainda instável, da transformação via erosão – temporalidade da ruína. Ao mover seu cinema para a instalação e à performance, que trabalham tanto o tempo do imediatismo quanto o da lenta erosão, Reble passa a trabalhar nesse interstício da passagem analógico-digital.

Dessa maneira, ao invés de favorecer uma fossilização do cinematográfico, esse estado de obsolescência pode ser lido – como o é, nos filmes de Reble – como um constante

estado de fluxo de sua matéria, e, no estado de devaneio evocado por suas obras, a obsolescência passa de mera imposição da era cibernética para evocar estados de espírito e potências da matéria e convidar à reflexão de si enquanto acervo material. A obsolescência, aqui, reflete um estado material e de “espírito” do cinema no novo século:

A obsolescência não diz respeito apenas aos mistérios da encarnação, à maneira como os espíritos entram e saem dos corpos, e do que se aprecia ou se desvaloriza, mas também concerne aos problemas centrais da termodinâmica, ao estudo da ordem e à sua dissipação. De acordo com a termodinâmica, há muito mais maneiras das coisas serem caóticas do que organizadas (ELSAESSER, 2016, p. 87).

A exploração da obsolescência é também um estudo da entropia e deriva dos meios, menos sua destruição do que sua dissipação e reestruturação, elementos que irão também refletir na obra de Reble tanto em *Materia Obscura* quanto o filme que o originou, *Instable Materie*.

2.4 Do gesto alquímico ao ato performático, da obsolescência à evanescência

Antes de encaminharmos nossa discussão para a efetivação das trocas entre o analógico e o digital na filmografia de Reble, é importante acompanharmos ainda outro aspecto de sua produção ao fim dos anos 1990, já comentada brevemente: suas performances audiovisuais (embora a instalação fílmica também poderia ser inclusa aqui, os registros desses trabalhos de Reble são mais escassos). Com enfoque na performance *Alchemie*, realizada esporadicamente desde os anos 1990, veremos como a alquimia de Reble passa a incorporar e acentuar cada vez mais o gesto processual e performático da alteração química e projeção da película ao deslocar o filme da sala de cinema, assim como aqui observam-se atritos iniciais com tecnologias eletrônicas e a arte sonora, que vêm a acrescentar às suas pesquisas acerca da matéria e materialidade no cinema ao mesmo tempo que renovam, alimentam e aprofundam sua metodologia artística alquímica.

No campo da arte contemporânea, no qual diversos cineastas passam a realizar performances e instalações em museus e galerias (ou mesmo artistas visuais passam a utilizar do dispositivo cinematográfico, como Cory Arcangel e Douglas Gordon), podemos observar esses espaços como instigadores de explorações acerca da materialidade dos meios audiovisuais em/e suas formas de exibição – como comenta Siegfried Zielinski “nesses locais

[da arte-mídia] o trabalho de misturar e separar, dissecar e combinar é visto como um trabalho valioso e digno de apoio. Na Europa pré-moderna, esses lugares eram chamados de laboratórios de alquimistas” (ZIELINSKI, 2006, p. 278), analogia que se concretiza nas performances audiovisuais de Reble.

Festivais de arte-mídia também tornaram-se, já há algumas décadas, importantes espaços para essas trocas, comunicando esses espaços distintos (as salas de cinema, as galerias e museus) em eventos que misturam diversos suportes midiáticos em sua programação, colocando mesmo os trabalhos mais ligados a especificidade de mídias em um contexto de trocas e impurezas, como é o caso dos festivais nos quais Reble passou a realizar suas performances, como *Impakt Festival*, *Festival Multiplicidade*, *Netmage*, *Sonic Acts*, *Images*, *Videoex*, entre outros, que agregam artes midiáticas de diversos formatos e suportes, transitando por diferentes espaços de exposição para além da sala de cinema.

No espaço heterogêneo do museu, esse encontro também pode se dar em forma de atrito, quando tecnologias do presente e do passado são justapostas em exposição, ou passam a ser elementos constitutivos das próprias obras. Mesmo artistas que ainda assim insistem numa prática analógica, como Tacita Dean, frequentemente exploram o espaço do museu para cruzamentos com outras tradições, como a escultura e a instalação. Ou, no caso de artistas de gerações mais recentes, como Sandra Gibson e Luis Recorder, retornam ao meio analógico para nele, deslocado do cinema, explorarem certas “impurezas”, por exemplo em suas performances e colaborações com músicos eletroacústicos como Olivia Block.

Como já discutimos a partir de Erika Balsom e Elsaesser, a obsolescência e a ruína fundamentam a entrada do cinema nesses espaços, em diálogo direto com a chegada das novas mídias e sua narrativa de progresso, do qual o cinema, como “nova velha” mídia reaparece de modos diversos: seja em explorações endógenas de sua materialidade como também em atrito ou mescla com outras tecnologias. Assim, menos isolado, o cinema transposto a galeria e ao museu permite que “ao invés de ilhar-se da contaminação em uma pureza essencial, é possível vermos [o meio] delimitando-se precisamente em relação às misturas agregativas com as quais entra com outras mídias.” (BALSOM, 2013, p. 73) – seja qual for a porta de entrada do cinema para esses espaços, uma vez inserido, encontra-se em

transformação e mais próximo dos atritos, aproximações e rupturas que caracterizam a história das artes e a forma-cinema se dissolve.

As instalações e performances de Reble surgem como tensionamentos importantes nesse sentido, principalmente se observadas pelo crivo proposto por Bidhan Jacobs (2014), que as discute a partir de uma terminologia afetada diretamente por uma porosidade intermídial, ao falar das manipulações fílmicas do artista enquanto “processamento de sinal”, “*hackeamento* do código”, “pulverização” e “ataque virulento”, eixos de análise em sua tese de doutorado defendido em 2014 na Sorbonne Nouvelle.

O delineamento das operações poéticas em uma das performances de Reble, *Alchemie* também permitirão que, justamente pelo seu trabalho com a materialidade, com enfoque na obsolescência e no desaparecimento do corpo fílmico, sua metodologia crie estreitas relações com as discussões de Peggy Phelan acerca da ontologia da performance. Nesse contexto, ao invés de negar quaisquer indícios de uma “morte” da tecnologia analógica, engajando-se diretamente com ela, o cinema de Reble observa a porosidade de sua arte e seu meio para com outros, no espaço heterogêneo das tecnologias audiovisuais na cultura.

2.4.1 Obra aberta, sistema aberto: alquimia da performance

Na visão de Peggy Phelan (1993) acerca da performance enquanto uma política alternativa de representação, sua ontologia é marcada pela efemeridade, uma vez que é “definido enquanto representação sem reprodução” (PHELAN, 1993, p. 3), demarcada por uma relação entre espectador e o objeto (de um olhar) durante um evento único, uma presença – e que portanto, complementa-se por uma ausência, um encerramento, e assim “torna-se si mesmo através de sua desapareição” (*ibidem*, p. 146), em sua análise.

Colocando a *performance art* como um ápice dessa política de representação através do efêmero, subversiva numa cultura que privilegia o registro, Phelan destaca como qualquer tentativa de documentação acaba por transformá-la em algo que é diferente da performance. Posicionamento que, de início, colocaria o conceito de Phelan muito distante das artes baseadas em circulação de cópias, como a fotografia e o cinema. Porém pensar a imagem

enquanto evento (como faz o *live cinema*) pode ser um caminho conciliativo, algo que transparece em alguns textos da autora – “performance é o esforço para atingir uma conexão vívida entre o ator e o papel, entre o espectador e a imagem no ato de sua realização no palco ou na tela” (JONES; STEPHENSON; 1999, p. 213, grifo nosso), privilegiando assim a execução, a imagem em ato, sensória e fugaz, mais do que enquanto reprodução de cópia estável para efeitos pré-determinados (logo passíveis de preservação e repetição).

De volta a seu texto acerca da ontologia da performance, Phelan continua colocando a *performance art* num ponto de inflexão com a cultura de memória e monumentalização do contemporâneo, para qual apresenta uma forma de resistência:

As pressões exercidas sobre a performance para sucumbir às leis da economia reprodutiva são enormes. Pois só raramente nessa cultura está o “agora”, para o qual a performance endereça suas questões mais profundas, valorizadas. (É por isso que o agora é complementado e reforçado pela câmera de documentação, o arquivo de vídeo.) A performance ocorre ao longo de um tempo que não será repetido. (PHELAN, 1993, p. 146)

Mas, ainda assim, “[...] as outras artes, principalmente a pintura e a fotografia, são impelidas cada vez mais à performance” (*ibidem*, p. 146) – atração subversiva pela singularidade, pela negação e por certa transcendência, a qual também aspira o cinema quando este se transforma ou se deforma de seus modos de exposição padrão, operações possibilitadas nas instalações fílmicas e no *live cinema*, nas quais a exposição de uma obra ou sua projeção alteram, customizam e recriam o dispositivo no espaço de exibição.

Reble, desinteressado pela (re)produção de cópias fiéis e apoiado na obsolescência do corpo fílmico e na sua própria carga de experimentações com a fragilidade desse corpo, efetua uma inversão alquímica, *nigredo*, da cópia em película ao colocá-la em processo de arruinação em suas performances, fazendo da tecnologia associada à reprodução e ao arquivo uma matriz de ações de dissolução, eventos fílmicos de criação e destruição de imagens através de reimaginações do dispositivo.

Em *Alchemie*, performance apresentada diversas vezes ao longo dos anos 1990 incluindo no museu do Louvre (e recentemente na *San Francisco Cinematheque*), Reble parte de uma tira de filme em negativo, que projetava em *loop* ao mesmo tempo em que

mergulhava a tira em químicos que revelavam as imagens em negativo para positivo, e em outros que gradativamente manchavam e corroíam a imagem (Köner também cita o uso de fumaça e líquidos quentes para compor o som ao vivo³⁹), a performance estendendo-se até a tira tornar-se improjetável ao ter seu corpo perfurado pelo calor da lâmpada – a performance encerra-se com a fratura desse corpo, determinada por limites físicos de seu próprio funcionamento; o aparato literalmente “encerra” a performance quando não aguenta mais e desfaz a tira (*fig. 27*, no final do capítulo). Como descreve Simon Grant:

Para *Alchemie*, Reble rodou um *loop* de 10 metros de filme, justapondo imagens (figuras passando por espaços arquiteturais anônimos, tráfego bidirecional acelerado, uma cabeça movendo-se levemente para o lado e imagens de *Nosferatu* emergindo do cais), num projetor de 16mm, acompanhado por uma trilha de Thomas Köner feita a partir de sons de projetores pré-gravados e notas eletrônicas não editadas. Enquanto as imagens passavam, Reble pintava e espirrava químicos na tira, descolando a camada de gelatina, distorcendo e riscando as imagens. Num estágio crucial a imagem é transformada; explodindo e finalmente aniquilando as imagens num vórtice de cores (GRANT, 1993).

Assim, investindo nas bordas do pensamento de Phelan para pensar na performance de Reble, é quando o cinema sai de seu almejo à fixidez, repetição estável e preservação fiel de suas cópias, algo possibilitado pela elaboração de trilhas ao vivo, transformações de imagem e montagem durante a projeção, nos desvirtuamentos do aparato e, enfim, na destruição final da tira cinematográfica – naquilo que escapa ao arquivo, nos elementos que empurram a projeção fílmica rumo ao evento único, através da apropriação lábil de sua materialidade – é que esse cinema se encontra em maior grau de interferência com a efervescência da performance; transformando-se, porém sem perder sua identidade. Como coloca Balsom:

Aqueles artistas e cineastas que suprimem a reprodutibilidade em favor da singularidade do evento podem ser entendidos não apenas como uma supressão de um atributo chave de seu meio - sua capacidade de circular – mas como a explorar um atributo diferente, mas não menos importante, da imagem em movimento: a vivacidade do encontro do espectador com ela. (BALSOM, 2017, p. 181).

Pensar as interferências entre cinema e performance em Reble através do pensamento de Phelan não é um mero acaso, pois o pensamento da autora, que fala da relação entre real-

³⁹ HERZOGENRATH, 2015.

representação efetuada pela performance como uma “alquimia transformativa”, também atribui à ontologia de sua performance as perdas e ausências, o apagamento de rastros e o desaparecimento de objetos da representação, uma vez que a produção de uma presença infere no ato dissipativo da performance, a criação de um estado de ausência. E assim, tais discussões apresentam diversos cruzamentos com as ruínas de imagens que discutimos até aqui (e inclusive chegam a ser discutidas enquanto “performances de ruínas” por André Habib, como veremos mais adiante).

Enquanto a retórica de Phelan, que é fortemente calcada na psicanálise (a partir de uma discussão acerca de linguagem e formação do sujeito), associa tal política da performance com a enunciação do fracasso da mente (e, por conseguinte, a representação) em apresentar e fixar o real (e do olhar de possuir ambos), esses filmes e performances de ruínas também investem nos fracassos do dispositivo, que se demonstra dilacerado e instável, suas imagens “incompletas” e obstruídas de coesão.

Alchemie sustenta-se completamente na idéia de um real não-fixo, pois o *loop* de filme utilizado para a performance não passa pela etapa final de laboratório – o banho fixador – o que fragiliza sua emulsão e a deixa aberta às modificações entrópicas iniciadas por Reble, que utiliza sais, vapores e líquidos aquecidos para catalisar transformações nos fotogramas até que a corrosão dos químicos rompa a tira de filme e impeça a continuidade de sua projeção.

Aqui, a fotografia não é uma fixação do real, pois mantém com ele uma relação fragmentária, precária, efêmera. Como coloca Reble:

O que é mais importante nessas performances, é a questão do real. No fundo, o que é um filme? Nós [Reble e Köner] desejávamos descobrir o que poderia ser. No começo utilizamos *found footage* [...] No final da performance, estamos mais próximos da realidade do filme porque o filme não é nada além de algumas moléculas, um bocado de plástico e química. Não é nada além disso e é importante demonstrá-lo ao público (REVUE&CORRIGÉE, 1992).

Demonstrar a realidade do filme, em sua reinterpretação material desses conceitos, envolve operar sobre sua vulnerabilidade e seus mecanismos de ilusão, redefinindo o filme a partir de suas instabilidades materiais, ativadas durante e através da performance, além da própria trituração e corrosão do substrato.

Uma relação mais densa entre performance e os meios pode ser sugerida aqui através da ruína de imagens, cujos procedimentos, assim como a performance tal como definida por Phelan, também seguem a via da inoperância, da supressão e da falha de operação de dispositivos de representação, numa instância anti-preservacionista que tende ao “anarquivo”, ou seja, sua desagregação. A dimensão háptica da imagem, fortemente evocada nos trabalhosos ruidosos e repletos de textura de Reble, é um componente estrutural dessa relação.

Como já vimos a partir das discussões de Laura Marks, a dificuldade de ver e reconhecer formas está estritamente associada a emergência das qualidades hápticas da imagem e do olhar, e ambas as operações encontram reflexo nas discussões de Phelan acerca da negação de visibilidade efetivada pela performance em seu almejo à efemeridade, assim como pela frustração do desejo (e fracasso) do olhar em reconhecer, projetar-se e apreender sentido através de imagens: a performance compreende “uma deliberada e consciente recusa de oferecer a retribuição de uma visibilidade” (PHELAN, 1993, p. 19); ou, no caso, a fixidez de qualquer forma.

Num modelo que surge tanto na leitura de Laura Marks (2002) acerca das imagens de “visibilidade degradada” quanto na ontologia da performance de Phelan, o modo de identificação que tanto a performance e a ruína de imagens permitem é o da conexão do espectador com um corpo vulnerável, efêmero e que remete a sua própria vulnerabilidade humana (a morte surge na retórica melancólica de Phelan como uma performance em extremo, visto que é impossível de se repetir), sendo a performance um “ensaio para a perda”, tomada de consciência, pelo espectador, da perda enquanto realidade inescapável ao ser.

Enquanto a idéia de “arte com corpos reais” também caracteriza a performance para Phelan, ela surge como parte de um trabalho de luto ao lidar constantemente com o imaterial e o fantasmático:

a ação [*enactment*] da invocação e do desaparecimento das quais se encarregam a performance e o teatro é precisamente o drama da própria corporalidade. Ao mesmo tempo uma forma carnal consolidada e uma forma de decomposição que se desintegra e erode rumo ao informe, o corpo nos chama e resiste a nossas tentativas de recompô-lo (PHELAN, 1993, p. 4).

E, desta maneira, a performance assim como sua teoria sobre performance orbita “em rumo de e contrariamente à corpos que perecem” (*ibidem*, p. 4) – estabelecendo claros elos com nossas discussões acerca da ruína e o senso de mortalidade que evoca.

Na “aproximação” com a realidade do filme, tal como Reble caracteriza o efeito de suas performances iniciais, esta cada vez mais torna-se um encontro não somente com a fisicalidade precível de seu substrato quanto também com suas potências e fraquezas atenuadas em seu estado de obsolescência – Reble ensaia a perda desse corpo fílmico ao mesmo tempo que trabalha um memorial para essa prática e a forma de visualidade que dela emerge. Como Laura Marks também pontua, como já citamos (*cf.* p. 66), materialidade é mortalidade, trânsito entre estados.

Matéria e memória, enquanto luto (tal como Barthes⁴⁰ faz com a fotografia, Phelan faz com a performance), portanto, circunscrevem a performance nos termos de Phelan e fornecem um campo produtivo para pensar o tipo de cinema que vimos discutindo em nossa pesquisa, na qual, seja pelo animismo alquímico de Reble ou a antropomorfização do corpo do arquivo por Usai e a evocação da ruína pela passagem natural do tempo em Morrison, o arquivo fílmico (e o trabalho do cineasta que o utiliza) evoca constantemente uma idéia de vida orgânica do filme, ao mesmo tempo em que expressa as realidades inorgânicas dessa matéria. Assim como o informe transita entre a forma e o amorfo, em sua aplicação no cinema, cria também esse trânsito entre orgânico e inorgânico que Reble insiste em suas obras.

Novamente, temos aqui a ruína como encruzilhada entre material e imaterial, passado e presente, questão que não passa despercebida por André Habib:

Se tivéssemos que tentar esboçar uma síntese provisória dessas práticas, eu diria que muitos desses trabalhos (incluindo Reble) têm em comum – além de afinidades formais óbvias – é uma reanimação de imagens do passado em um gesto de reapropriação no “presente”, no presente da ação de ‘criação-destruição’ (o que está em todo fotograma, todo segundo na performance) – portanto numa sobreposição de camadas de temporalidade (como nas ruínas). Performatizando a ruína, a materialidade do filme surge enquanto está desaparecendo no presente, aqui e agora, logo um presente quase aurático, espectral e efêmero. Mas sob uma perspectiva mídiática ou intermidial, esses filmes e essas performances também são interessantes precisamente porque surgem como um de vários sintomas de um momento de transição, enquanto entramos no que Cherchi Usai chama, é claro, de “era

⁴⁰ *Cf. A Câmera Clara* (BARTHES, 1981).

das trevas digital” (BISERNA; DUBOIS; MOINVOISIN; 2010, p. 258, grifo nosso).

É nesse sentido, então, que podemos pensar que o próprio aparato cinematográfico, em condição de obsolescência, pode ser chamado à ação enquanto *performer*. Em sua discussão sobre cinema e performance, baseada em Phelan, Erika Balsom pontua como tais experiências, nas quais “mídias reprodutíveis tornam-se singulares”, elucidam “uma revisão das idéias de Phelan para abranger uma situação na qual a singularidade da performance está localizada não apenas na fragilidade do corpo humano, mas igualmente em nosso encontro com um agente não-humano antes considerado estável, mas agora reconhecido como precário – o aparato fílmico.” (BALSOM, 2017, p. 179)

Assim, mesmo quando Reble e seu colaborador sonoro, Thomas Köner, tornam a sala de exibição um palco ao interferirem nos sons e imagens ao vivo, o corpo dessas máquinas de imagens e sons apresenta-se também enquanto *performer*. Nessas obras, busca-se uma sintonia entre os agentes humanos e não-humanos que compõem o ambiente da performance. Como coloca Reble:

Sim, é realmente uma performance pois trata-se de um certo sacrifício ao público, como um evento único. Não tenho vontade de apresentar um trabalho que eu possa reproduzir milhares de vezes. É certamente o que me fornece uma atmosfera engajante: o silêncio reina, o público fica atento pois tem conta de que a imagem que vê decorre de um processo único. Depois disso, termina. (REVUE&CORRIGÉE, 1992)

Complementa-se a essa descrição outras feitas por Reble e Köner que identificam que parte do som ruidoso mixado ao vivo por Köner provém do próprio projetor utilizado em *Alchemie*, a partir de pequenos microfones instalados perto de suas peças em funcionamento, operando uma ausculta da máquina, amplificando o som de seu mecanismo, materializando a “escuta próxima do material” pregada por Reble, mesclando processos manuais e eletrônicos na performance que apela fortemente aos sentidos.

Novamente o performático não se restringe aqui às relações estabelecidas entre o corpo do público e dos cineastas, pois provém também da organicidade (e, portanto, vulnerabilidade) atribuída ao corpo da imagem e do aparato, instigados pelas suas desapareições imanentes. Quando pormenoriza seu processo de criação para a performance, Köner explicita essa antropomorfização analítica do corpo do aparato:

Para criar um som para isso, você provavelmente não levaria seu violão e começaria a cantar. Posicionei microfones perto dos béqueres, capturando alguns sons de vapor e o borbulhar dos líquidos [usados por Reble], e usei microfones embutidos no próprio projetor, no obturador, no ventilador, no transporte e no motor. Todos esses sinais são alimentados em uma mesa de mixagem, um buquê de sons dramáticos que são amplificados com um sistema de alto-falante grande. Isso aumenta a impressão dramática: o filme vai “morrer” depois de quarenta e cinco minutos quando o material de suporte é decomposto e a lâmpada queima o primeiro quadro e destrói o *loop* (HERZONGERATH, 2015, p. 303).

A sonoridade de Köner também é laboratorial, ao amplificar intensidades, acelerar e desacelerar *loops*, utilizando sons dissecados de ritmo ou afinação, que se assemelham a ruídos puros, deixam o ouvinte num estado de suspensão e alarme, tencionado, excitado em sua sensorialidade, imerso num ambiente confuso e ao mesmo tempo extremamente apelativo aos sentidos. Voltando à discussão de Beauvais acerca dos trabalhos de Reble, não sabemos se estamos presenciando o nascimento ou a morte das imagens, o nascimento ou a morte do cinema. Uma poética atenta ao ruído enquanto propriedade plástica, caótica e reflexiva formula-se nesse espaço:

[...] O fotograma singularizado e o grão da imagem são, sob uma perspectiva da teoria informacional, puro ruído: interferências que escoam nos canais de comunicação e impedem a transmissão. Mas elas também sugerem a possibilidade de comunicação. Antes do início de uma mensagem, há o murmúrio interminável do mundo e o chiado da estática, ao mesmo tempo nenhum som e (potencialmente) todos os sons, o murmúrio e a estática indicam que os canais estão abertos, prontos para receber o sinal. (BECKMAN; MA, 2008, p.69).

Essa estética de criação de ausências de imagem (e sons reconhecíveis) engendrada nas obras de Reble dialoga intimamente também com o emprego do ruído para expressar a presença dos aparatos e a ausência de sinais inteligíveis. Sua preocupação com a ausência de imagem e a presença constante do ruído sonoro e visual modulam uma meditação atenta à latência de imagens e de sons – que podem, a qualquer momento, emergir ou sumir de nossa percepção, favorecendo estados de percepção tanto digressivos quanto em alerta.

Ao lembrarmos que “a era do cancelamento do ruído decola com o advento das tecnologias digitais.” (KRAPP, 2011, p. 57), a exacerbação dos ruídos presente tanto na imagem quanto no som em *Alchemie* (e nos trabalhos seguintes de Reble), apresenta um interessante contraponto aos novos regimentos da imagem e do som no contemporâneo.

O aparato paracinemático⁴¹ de Reble, em *Alchemie*, é produtor, exibidor e destruidor de imagens, como se condensasse em apenas uma exibição todo o ciclo de vida de uma película, que, através de sua química, performa:

Passamos de imagens latentes para imagens desveladas que depois se arruinarão em uma proliferação de partículas elementares que se tornam autônomas e [assim] se tornam o objeto da performance. A destruição química é acelerada e a dissolução é tal que o filme se inflama, encerrando a performance pelo seu consumo. [...] O gesto inscrito na emulsão vem para parasitar o registro enquanto dá vida ao material em si. O inanimado cinematográfico, mesmo que seja designado como a arte do movimento, respira novos ares [em *Alchemie*]. Nós vamos da imagem fantasma ao fantasma da imagem. A imagem é novamente habitada por cada performance de Jürgen Reble (BEAUVAIS, 2005).

Com *Alchemie*, Reble distancia-se da sala de cinema, da projeção estável de um filme, exibindo um processo ao invés de um resultado, como forma de elucidar sobre o cinemático, buscando pelas fissuras da imagem e pelo processo laboratorial o evento da emergência do cinema à percepção. Como em *Zen for Film*, de Nam June Paik, o cinema surge aqui como fruto da diferença entre repetições, da produção de um estado contemplativo atento, numa ambiência imersiva, no qual forma e sentido são apreendidos em meio à instabilidade e ruído, campo informe e em fluxo da matéria.

Tal como o alquimista, o público deve buscar o equilíbrio em meio ao caos instável da matéria, nos efêmeros instantes de “fulguração” em que surge o “Ouro” do cinema:

Alchemie é o ponto culminante do meu trabalho. Essa performance foi uma conspiração entre dois elementos básicos, o público e eu mesmo [...] Poderia-se dizer que as imagens que surgem e se esvaem em *Alchemie* constituem “zonas temporárias da sensibilidade fílmica”. Estas áreas tornam-se impossíveis de preservarem-se e acumularem-se apesar da materialidade do aparelho. Áreas de sensibilidade que exigem atenção e silêncio, quietude, reticência, renúncia às coisas cotidianas e meditação (REBLE, 1995).

Em *Alchemie*, seu cinema aspira então ao efeito mental, percepção temporária de movimentos e oscilações que não se fixam num suporte, arquivadas apenas como memória, ativas apenas em performance ou aludidas na descrição do ocorrido – ou seja, aproxima-se da projeção psíquica e anímica na matéria à qual Jung já associava a alquimia.

E aqui lembramos da associação da alquimia à espiritualidade e ao conhecimento empírico através da manipulação de substâncias:

⁴¹ Termo resgatado da obra de Ken Jacobs por teóricos como Jonathan Walley (2003) e críticos como Esperanza Collado (2012), para denominar as formas de cinema que desvirtuam de sua materialização padrão.

A arte *techné* dos alquimistas seria [assim] a de reproduzir em suas oficinas os mesmos processos, embora acelerados, por que passariam os minérios na terra, em sua lenta evolução, até atingir a forma definitiva dos metais. Como, no seio da terra, os metais impuros almejavam e atingiriam, com o passar do tempo, a forma incorruptível do ouro, assim também, simultaneamente com a *Opus alchimica*, a alma do alquimista atingiria a mesma perfeição (GOLDFARB, 1987, p. 14).

A alquimia parte não só das matérias impuras como também de um hibridismo entre estados de espírito e estados da matéria, conceitos conjugados por Reble em *Alchemie*, evocando a contaminação de dois mundos separados, inconcebível ao pensamento moderno: a saber, espírito e matéria, como resume Jung (1980) acerca da cosmogonia alquímica.

Indo além de um materialismo do “estúpido acaso da química”⁴², como já vimos, a poética alquímica de Reble raramente alcança ou apresenta uma forma incorruptível (associada pelos alquimistas ao ouro), pois investe na corruptividade da forma - se há um estado mais alto, ele é encontrado enquanto latente em todos os estados da matéria, das formas mais baixas, liberadas através de sua ruína ou putrefação.

É pensando por tal via que conseguimos compreender como um estado meditativo pode ser evocado em meio à violência e ruidagem que a princípio parecem ser o cerne de sua obra. O aperfeiçoamento dos alquimistas, como inerente à matéria em todos seus estados, é, em *Alchemie*, o estudo da resistência das imagens e do substrato fílmico através da abstração informal operada por Reble partindo do movimento cíclico (*loop*) previsto pela *Opus* alquímica para sua transgressão através da transmutação.

Se temos que “em seu sentido mais geral, o abstrato implica a separação de qualidades, aspectos ou generalizações de instâncias particulares” (LE GRICE, 1977, p. 32), *Alchemie* propõe um jogo curioso com a imagem, decantando-a em busca de isolar seus componentes, ao mesmo tempo em que é consciente de que tal busca acaba por destruir seu objeto. Ao se estabelecer como performance, insere o público no fluxo dessa matéria, uma vez que quaisquer qualidades expostas não serão fixadas e sim gastas, apresentando em mão dupla os aspectos palpáveis e impalpáveis da experiência cinematográfica.

A maior parte dos escritos publicados de Reble datam do mesmo período do início de seu trabalho com instalações e performances (e paralelamente, a montagem de longas-metragens), indicando um aprofundamento de sua pesquisa material e alquímica com o cinema. Podemos notar que esses deslocamentos e “dissoluções” do cinema são também

⁴² Parafraseando o texto de Alexandre Rodrigues da Costa e Miriam Aparecida Mendes (2016).

tentativas de acentuar, isolar e potencializar o processamento e o efeito das imagens cinematográficas visando singularizar a intensidade de sua aparição, em verdadeiras meditações sobre o material no qual o artista busca estabelecer (e comunicar) um diálogo ou escuta atenta ao material, no qual o público é sujeito a longas durações de imagens informes, podendo se ater apenas a aparição de algumas imagens reconhecíveis.

Logo, as trocas com as outras artes, em seus trabalhos, menos transformam o cinema em outra coisa do que permitem observar quando o “cinema” passa a (ou deixa de) acontecer, abstraído porém de narrativa e outros modelos dominantes para ser entendido enquanto sistema bruto de relações entre sons e imagens em movimento. Ao passar a pensar esse cinema como um fluxo de matéria e uma efervescência material, temos aqui caminhos para a leitura de *Alchemie* enquanto alquimia.

A alquimia, através de *Alchemie*, é reforçada enquanto gesto e performance, não só pelo manuseio das matérias audiovisuais como também pelo ambiente meditativo que propõe com o público e com a transformação da matéria visual e amplificação da matéria sonora proporcionada pelos instrumentos e “fórmulas” utilizadas. Natália Aly expõe outra possível camada de leitura para a busca do ouro dos alquimistas e que reflete a experiência fílmica, num modo que se aproxima do estado meditativo evocado por Reble:

De certa forma, esta ideia de projeção é baseada em um determinado imaginário que considera a mutação do metal através da transmutação, uma força, uma luz que emana da matéria gerada pela alquimia, grande filosofia arcaica das matérias. A criação do ouro, que é o que se almeja com a catalisadora execução alquímica, em sua simbologia, é uma miragem. Portanto, a ideia de projeção neste contexto pode ser argumentada e pensada como a idealização alquímica pela criação de uma luz artificial que emana da matéria "ouro" artificializada e/ou criada laboratorialmente (MENEZES, 2017, p. 56).

O surgimento da imagem em positivo a partir de um negativo, e de cores a partir de um material em o preto e branco, nos quais luz e matéria se confundem, compartilha dessa ritualística do laboratório alquímico em *Alchemie*.

Enquanto, a partir do vídeo e do digital, transformar imagens ao vivo fazia parte do *modus operandi* de VJs com o uso de computadores ou sintetizadores de vídeo, para realizar algo próximo a partir do cinema, Reble transforma a sala de exibição num laboratório fotográfico e alquímico *in situ* (o *rider* da performance inclui escalas de laboratório e sais

químicos⁴³), no qual Reble trabalha à luz de velas, transformando o material de negativo a positivo, adicionando cores, texturas e dissolvendo formas ao progressivamente intervir nas imagens.

O espectador é convidado, assim, para o interior dos processos do artista, em seu espaço de trabalho, o visionamento da obra permitindo ver amplificadas as transformações ocultas e minuciosas do filme em trabalho laboratorial, sua escuta projetada para interior do aparato fílmico; aproxima-se da imagem enquanto evento material e luminoso, em meio a dissolução do material e o ruído das microtexturas sonoras. Intensifica-se uma potência de sensibilidade à imagem enquanto acontecimento já delineada por Aumont –

a a-forma, o surgimento de alguma coisa que não é ainda secundarizada, que crie acontecimento, onde encontrá-la? [...] Momentos de surgimento, a plasticidade é sua marca; a cor, a violência de certo preto-e-branco, é seu veículo privilegiado e sobretudo a cor em movimento, aquela que parece se soltar dos objetos para se tornar aventura singular (AUMONT, 2015, p. 209).

Assim, *Alchemie* propõe a imagem em movimento enquanto evento ao apresentar os gestos químicos que a retiram de seu estado de latência, assim como expõe, em lento desfilar, o aparato que a projeta, assim como o artista que manipula essa matéria em ciclos de sedimentação e erosão até a dissolução completa da imagem a partir do gesto químico realizada ao vivo – a performance aqui é a realização do informe, da ruína da forma pela matéria, revanche em ato do substrato recalçado.

Acrescenta-se a isso a exploração sonora das minúcias do craquelar dessa matéria plástica e emulsiva, junto dos chiados e rangidos de uma máquina de luz e movimento. A alquimia, aqui, é também associada por Reble como a “polarização espiritual” (operada por vias materiais) entre imagem e som, criados de forma independente (assíncrona) porém contígua no espaço da performance, que visa uma expansão dos campos de percepção: “Estamos ambos trabalhando em projeções amplificadas de sons e estruturas que são quase invisíveis e invisíveis, e em seus artefatos. A atmosfera que emerge é muito onírica.” (REBLE, 1997)

A obra de Köner e Reble consiste não apenas em operar e expor uma máquina obsoleta como também obstruí-la e modificá-la, ao mesmo tempo ampliando ressonâncias e reprimindo seu funcionamento, pondo em jogo essa obsolescência em conjunção com a vitalidade do aparelho e seu sistema para gerar imagens e sons: a ruína progressiva de cada

⁴³ Cf. <http://www.filmalchemist.de/performance.html>. Último acesso: 02/08/2018.

fotograma, em *Alchemie*, multiplica sua forma em dezenas de variações informes, cria movimentos insólitos na matéria que se deposita na (ou que se esfacela na) emulsão e gera uma sonoridade própria, borbulhante.

Se parecemos distantes, aqui, da passagem analógico-digital que nos concerne, é notável que a obra tenha surgido, recentemente, nos textos de Bidhan Jacobs, que, pensando o cinema sob o ponto de vista de um modelo informacional na era do digital, observa “a liberação [de uma estética] do sinal nas artes fílmicas na era do digital” (JACOBS, 2014, p. 20), e assim aproveita das clivagens ontológicas providas pelo digital para estabelecer uma linguagem genérica, não específica a um meio (e portanto intermidial) para falar do audiovisual. Como notamos a partir da última citação de Reble, *Alchemie* está fundamentada em amplificações de sinais químicos e físicos, na superfície do filme e sua projeção e nos movimentos dos elementos e do maquinário fílmico amplificados vivo por Köner.

Posicionando Reble entre alguns dos artistas que investigam e subvertem a codificação do visual, Jacobs localiza *Alchemie* nas passagens entre-meios não só pelo vínculo com a performance como também pela sua exploração da conversão da matéria. “Conversão” que é também parte fundamental do léxico da passagem analógico-digital e do discurso das “mortes” e “perdas” a ela associadas.

Pensada por essa chave, a performance explora, assim, como o próprio cinema, desde procedimentos mais básicos no laboratório fotográfico (como a passagem do negativo para o positivo) até a projeção, está envolto de conversões, distorções, de compressões, perdas e ampliação de dados e estruturas que trazem consigo ruídos de sinal, leitura também feita por Sean Cubitt em *The Practice of Light* (2014), quando descreve que:

Reveladores analógicos reduzem os haletos de prata, mudando o estado de sua oxidação através de um processo que envolve a troca de íons entre filme e revelador: uma transferência de elétrons, ontologicamente pouco diferente dos elétrons liberados por processos fotolíticos diretos em *chips* digitais [...] A revelação fotográfica é um processo de amplificação [...] (CUBITT, 2014, p. 244).

E em *Alchemie*, temos esse trabalho entre o tratamento da amplificação fotoquímica justaposto ao trabalho de amplificação do sinal sonoro eletrônico trabalhado por Köner com seus microfones, mixer e caixas de som.

Logo, através da exposição do processamento laboratorial da imagem fotoquímica, em *Alchemie*, podemos ver como o cinema analógico também responde, à sua maneira, aos processos de transdução, modulação e transformação de um sinal em luz visível, que

caracterizam as tecnologias eletrônicas e digitais de imagem. Se o uso do *loop* do filme parece reforçar essa analogia com o código informacional, em *Alchemie* esse é o elemento de ruptura da matéria – se o “programa” do *loop* visa à repetição do filme, Reble marca cada repetição com uma diferença ao mergulhar o filme em químicos e sais e a própria lâmpada do projetor, que aquece o plástico do filme, arreventa a recursividade prevista pelo programa.

A essa subversão do código Bidhan nomeia estratégias de *hacking* e pirateamento do programa (a subversão de um código de visibilidade), subversivas principalmente a relação entre ruído-entropia que, como vimos, entrou numa era de anulação com o digital e o desejo da indústria por imagens ideais:

Na era das grandes redes públicas digitais, o sinal codificado se encontra no paradoxo de ter que carregar cada vez mais e mais sinal (e portanto informação degradada) ao mesmo tempo em que precisa rejeitar formas do que é considerado ruído. Alguns artistas [...] questionam a própria noção de entropia, estendendo o domínio do sinal, ou melhor, reintroduzem a ele todo tipo de fenômenos, tal como ruídos, considerado antinômico à informação comunicada. Eles fragmentam o sinal (Kirk Tougas, Jacques Perconte, Nicolas Berthelot), criam ruídos (Paul Sharits, Sadia Sadia, Anne-Michèle Fortin) [...] (JACOBS, 2014, p. 22).

E não por acaso, mais adiante, vemos *Alchemie* e outros trabalhos de Reble participarem de suas análises dessa reapropriação do ruído na arte contemporânea.

Assim, *Alchemie*, ao se inserir no campo da arte-mídia num momento de grandes transformações e conversões tecnológicas, mesmo sem engajar diretamente com as “novas mídias”, explora – ruidosamente – a plasticidade do dispositivo cinema enquanto um maquinário moldável de processamento de sinais, dependente de conversões de matérias e as informações que carregam, algo que fica claro quando o projeto foi apresentado dentro de curadorias de cinema expandido, como no caso do projeto *Perpetual Motion* (2016) da San Francisco Cinematheque, no qual a obra se encontrava com outras performances baseadas na manipulação digital de sinais eletrônicos e digitais (fig. 27).

A abertura desses trabalhos à performance visual e sonora, calcada na transformação ao vivo de material imagético e sonoro – extremamente dispendiosa, focada no efêmero – ajuda a estabelecer uma leitura da obra de Reble deslocada de discursos conservadores (no sentido de visar à conservação) de uma prática cinematográfica analógica, isolada de contaminações das diversas passagens entre-meios e formas artísticas que vêm a caracterizar a

imagem em movimento no final do último século, em paralelo ao declínio da produção industrial da película.

O ruído aponta para extrapolação de barreiras e podemos aqui lembrar de uma fala do músico Brian Eno de que “Permitir que algo fique ruidoso é permitir que algo suporte diversas leituras. É um método de multiplicarem-se as ressonâncias. É também um jeito de ‘fazer o meio fracassar’ – dando a impressão de que o que você está fazendo é arrebentar-se para além do material” (ENO, 1996, p. 195). A obsolescência e “fracasso” do meio permitem-o ficar ruidoso nesse cinema intermidial de Reble e Köner, abrindo-o para interações diversas com o campo das artes sonoras e da performance (e adiante, digitais).

Novamente o papel de Reble parece ser o de um comentador assíncrono em relação ao seu tempo – que utiliza de uma tecnologia obsoleta para dela tecer comentários acerca de movimentos extremamente atuais sobre o estado de sua arte e ofício, nos quais operações de conversão e transformação da matéria, atuantes através da tecnologia, passam a ter papéis significativos para a compressão do dispositivo, em sua ontologia e historicidade.

Alquimia e química, sons e imagens, cinema e performance, obsolescência e presença sobrepõem-se e cruzam-se no espaço dessa performance. Como comentamos anteriormente, seu resgate da alquimia se insere nesse jogo de cruzamentos de tempos históricos, pois a alquimia também é símbolo de um modo de pensamento antiquado, ultrapassado pelo desenvolvimento da química mas que, ao invés de desaparecer completamente, persistiu enquanto residual histórico, modelo (como veio a ser para a psicanálise de Jung) e antecessor histórico, por vezes retornando enquanto signo de um equilíbrio diferente entre conhecimento, experiência e natureza.

Se em *Alchemie* podemos encontrar esse paralelo entre o cinema e a alquimia, nos dois filmes seguintes de Reble que pretendemos analisar, encerrando nossas discussões, a passagem entre meios torna-se mais clara ao mesmo tempo em que a alquimia do cineasta contamina-se – e observa, extemporaneamente – fundamentos da química moderna (a estrutura dos átomos, em *Instabile Materie*) e pontos de tensão na teoria contemporânea (a matéria escura), num ambiente tanto sob o risco de “uma nova era das trevas” trazido pelo digital (como vimos na retórica de Usai e Kuny) quanto auto-reflexivo sobre o papel da alquimia na história da ciência, como observamos na obra de Goldfarb (1987 e 2002).

Entre a alquimia e a química, entre o cinema, a performance e a virada digital, Reble continua seu trabalho nas encruzilhadas e nas bordas do cinematográfico, o que o leva, de maneira tardia – e portanto em sintonia com sua postura extemporânea – a convidar a tecnologia contemporânea para o seio de seu processo criativo. Um novo capítulo se inicia, assim, em sua obra.

fig. 27: Incrustações de tempos heterogêneos - o projetor usado por Reble na performance Alchemie em 2016, com o amalgame de detritos de performances anteriores.

3. CAPITULO III: *INSTABILE MATERIE* E *MATERIA OBSCURA*: TRANSITORIEDADE E RENOVAÇÃO DAS MATÉRIAS CINEMATOGRAFICAS

“[...] qualquer matéria bruta de fato causa, ou deveria causar, um senso prático de incerteza em termos de sua interpretabilidade.”

(MULVEY, 2006, p. 10)

“O modo de explicar [da alquimia] — 'obscurum per obscurius, ignotum per ignotius' (o obscuro pelo mais obscuro, o desconhecido pelo mais desconhecido)”

(JUNG, 1980, p. 227)

3.1 Reble: entre escombros do passado e entulhos do futuro

Como aponta Giuliana Bruno (2014), exposições centradas no cinema e suas relações com outras artes, retrospectivas fílmicas, performances audiovisuais e instalações audiovisuais afloram a partir da era videográfica, para então se intensificar com a chegada do digital. Assim, diversos artistas – muitos deles vindo de uma prática tradicionalmente cinematográfica como no caso de Chantal Akerman e Harun Farocki ou na via oposta, Stan Douglas, Douglas Gordon, Dominique Gonzales Foerster, entre outros – passam a ocupar galerias com instalações e performances audiovisuais cujo trabalho com a materialidade passa a refletir as próprias mudanças tecnológicas que coincidem com essa hibridização do cinema com as artes visuais.

Para além de uma retórica de especificidade, as matérias do cinema passam a ser apropriadas e transformadas nesses espaços multimidiáticos, que saturam-se com a história do meio, segundo sua análise. Tomando a tela como suporte final desses experimentos audiovisuais, Bruno pensa menos numa dissolução do cinema quanto um imbricamento e adensamento de meios e formas:

Retornando-nos às artes da projeção, a memória da película é materializada na arte contemporânea. A tela é consequentemente ativada para além da sala

de cinema como um espaço historicamente denso – isto é, é reencenada enquanto *canvas* mnemônico que está fundamentalmente ligado às tecnologias da luz. A história do filme hoje é aprendida no museu. Caminhando pela galeria e pelo museu, encontramos redes de situações cinemáticas, reimaginadas como se coletadas e reapropriadas numa tela que agora é uma parede, uma partição, um véu ou mesmo uma cortina.(BRUNO, 2014, p. 6).

Enquanto a película desvanece da indústria enquanto tecnologia obsoleta, ela continua a retornar enquanto objeto e história no espaço do museu, resistindo a uma erradicação de sua presença associada às retóricas da utopia digital que pensam nos novos meios apenas pela chave da ruptura, abrindo espaço para o esquecimento e apagamento das relações históricas e técnicas entre as tecnologias (como Bruno coloca, enquanto registro de imagens, o digital e o analógico também podem se encontrar enquanto “tecnologias da luz”⁴⁴).

Na encruzilhada de temáticas e preocupações estéticas contemporâneas da passagem analógico-digital – nominalmente, a obsolescência da película, a passagem da cultura analógica para novos formatos, a dissolução do tempo fílmico quando de seu acesso pelas tecnologias eletrônicas e digitais, a fragmentação e transformação do dispositivo cinematográfico no espaço das exposições em museus e galerias e a exploração de materialidades da projeção na arte – Bruno situa a obra *Materia Obscura* (2009), de Jürgen Reble, ao qual dedica uma breve análise, logo após debater *Decasia*, unindo essas duas explorações da deterioração de imagens enquanto discursos contemporâneos acerca de tecnologia e historicidade dos meios:

Nessa arqueologia da superfície há uma mutação atmosférica, pois tais deteriorações químicas são uma alquimia de elementos residuais [*weathered elements*]. Dessa forma, o próprio meio da película torna-se exposto enquanto uma alquimia de estados de matéria em transformação, que são manifestados na projeção. Quando esse processo alquímico toma vida na textura luminosa da tela, somos lembrados de que certa vez projeção significou historicamente transformação alquímica. E é significativo que esse sentido de projeção – um estado de transmutação material – nos é retornado na era digital, no momento da obsolescência do filme, no limiar de transformações midiáticas (*ibidem*, p. 125).

A alquimia retorna então a seu debate enquanto uma alegoria dessas mutações de imagens e suportes, imaginários e projeções:

⁴⁴ Como já notamos, uma visão similar, que busca continuidades ao invés de descontinuidades entre as tecnologias pode ser vista em *The Practice of light* de Sean Cubitt: “A fotografia analógica e digital produz um registro de luz, não de coisas, e usa transformações químicas e eletrônicas análogas para produzir um registro de sua exposição como um campo bidimensional.” (CUBITT, 2014, p. 244)

Consideremos, por exemplo, as performances alquímicas que o cineasta Jürgen Reble produz junto do artista multidisciplinar Thomas Köner. Trabalhando em dupla, os artistas têm ativamente “performatizado” a decomposição da estrutura molecular da emulsão fílmica. Eles criam trabalhos que demonstram sua dissolução em paisagens abstratas e matérias instáveis ao longo de uma projeção. Suas performances combinam a película e a tecnologia digital tanto em seus processos de criação quanto de exibição, que migram o filme das salas de cinema para espaços de arte [...] É essencialmente um discurso acerca da materialidade e as possibilidades para suas formas de existência numa era do digital e do virtual. Nesse sentido, sinaliza uma considerável incrementação de afetos, que incluem tanto desejo quanto ansiedade, em relação ao potencial de expressão de materialidade em nossa condição midiática atual (*op. cit.*, grifo nosso).

A questão da passagem das imagens por entre vários meios, ênfase do livro de Bruno, encontra, assim, um objeto denso ao se deparar com *Materia Obscura* – porém, a autora dedica apenas esse espaço reduzido para sua análise, não observando, por exemplo, como material bruto dessa performance é proveniente de outro filme de Reble (nunca lançado comercialmente, nem mesmo em edições de artista), realizado em película em 1995, *Instabile Materie*. Não aponta, também, o aspecto curioso de que *Materia Obscura* é, tardiamente, uma das primeiras obras de Reble a empregar a tecnologia digital, questões ricas para abordar a questão da passagem analógico-digital.

Numa reapropriação endógena de seu próprio trabalho, a partir de métodos muito próximos da estética videográfica e cinefílica de fragmentação debatida por Païni e Mulvey (apresentadas capítulo 1), e da “alquimia de mídias” sugerida por Bruno, Reble transfere *Instabile Materie* para o digital, mas sem criar uma mera cópia da obra, uma vez que o que se apresenta em *Materia Obscura* são novos originais, um novo trabalho feito através da manipulação do material em performance, sob um novo suporte midiático. *Materia Obscura* e *Instabile Materie* compartilham, assim, de uma íntima relação com as transformações observadas no corpo do dispositivo cinematográfico e seu arquivo no final do último século, de forma que analisá-los permite-nos ampliar as discussões iniciadas no último capítulo através da análise de *Decasia*.

Além de surgir em nosso trajeto como objeto de interesse por suas aproximações estéticas, o par *Decasia/Materia Obscura* também possui distâncias produtivas, como já debatemos, uma vez que o trabalho de Reble, ao longo de sua carreira, é distintivamente

diferente do de Morrison, pois as imagens arruinadas que configuram seus filmes são criadas intencionalmente. Ou seja, ao invés de buscar por (ou vir de encontro com) fragmentos fílmicos em decomposição natural, as degradações de imagem presentes nos filmes de Reble são criações intencionais, seja por processos de laboratório ou técnicas diversas de abandono do material fílmico.

Já no campo sonoro, enquanto Morrison costuma colaborar com compositores de música para orquestras e *big bands*, as colaborações de Reble costumam ser com o músico Thomas Köner, cujo trabalho sonoro enfatiza ruídos e texturas sonoras, aproximando-se da música eletroacústica, em performances muito mais abertas à contingência, e baseadas também na transmutação de matérias-primas brutas de som captado e processado ao vivo (como é o caso em *Alchemie*).

Enquanto *Decasia* é, até certo ponto, uma obra singular dentro da filmografia de Morrison, uma vez que seus métodos de apropriação e organização de arquivos fílmicos variam de obra a obra, nem sempre organizados ao redor da questão da obsolescência nem mesmo da deterioração, observamos que a destruição e corrupção de materiais fílmicos é uma constante no trabalho de Reble, que começa desde os anos 1980. Sua insistência em trabalhar com a película e suas particularidades passava a ser vista inclusive como um ato de resistência ao digital, fato que parecia corroborar ao demonstrar desinteresse por uma tecnologia na qual “basta apertar um botão e a cor azul aparece” (HOOLBOOM, 1993). O que o levou, então, a incorporar o digital de forma tão decisiva em *Materia Obscura*?

Se *Materia Obscura* distingue-se como uma forte deriva desses processos analógicos de criação, ao assumir o digital explicitamente, a performance também foi seguida de outras obras do artista que continuaram a trabalhar com essa materialidade híbrida – logo, menos uma aberração ou contradição dentro de sua filmografia, *Materia Obscura* surge, então, como um aprofundamento de um pensamento audiovisual desenvolvido por Reble, tal como sua passagem do cinema à performance fílmica e ao trabalho com instalações cinematográficas também passou a orientar sua prática.

Entender a perspectiva alquimista de trabalho com a matéria, fomentada pelo trabalho com opostos e com a especialização de processos, como temos feito desde o último capítulo, é importante nesse sentido, principalmente quando essa forma de pensamento se intensifica na

sua relação com o cinema experimental contemporâneo, na qual o espaço da galeria e da sala de cinema assumem a dupla função de ateliês artísticos e laboratórios alquímicos do cineasta, moldando uma espacialidade e temporalidade densa que une a arte contemporânea com o trabalho alquímico primitivo com a matéria, em espaços laboratoriais de mídia-arte.

Importante observar como o resgate da prática alquímica, operada por Reble em suas obras, alude a esse pensamento que também se viu obsoleto, ultrapassado e mesmo incoerente a partir da emergência de novas práticas e formas de interpretar o mundo, se nos remetermos ao desaparecimento dessa arte hermética frente ao desenvolvimento científico da química e o início do pensamento moderno (GOLDFARB, 1987), mudança que envolve rupturas, resíduos e apagamentos entre os modos de pensamento.

Curiosos paralelos da obsolescência da alquimia com a obsolescência do analógico surgem aqui, remetendo essa transformação tecnológica a uma transformação (e obsolescência) de modos de pensamento em escalas grandes da cultura – tal “rima” de reverberações entre macro e microescalas, presente e passado, instrumentos e cultura, é sugerida pelo artista ao justapor sua alquimia com a passagem entre tecnologias, principalmente quando começa a incorporar discussões da ciência contemporânea a sua cosmogonia alquímica, como fará em *Materia Obscura* e, anteriormente, em *Instabile Materie*.

Antes de passarmos a *Materia Obscura* é importante, então, compreendermos como essas questões se colocavam em *Instabile Materie*, realizado quase uma década antes da performance – e no ano do centenário do cinema, 1995.

3.2 *Instabile Materie* (1995): vida cinética das partículas

Se *Alchemie* veio a abrir novas portas para a prática artística de Jürgen Reble, que associamos a sua abordagem extemporânea da condição de obsolescência do cinema baseado na película fotoquímica e projeção mecânica, o período é também demarcado pelo lançamento de *Instabile Materie*, seu último longa-metragem feito e distribuído em película. O trabalho é um de seus mais rigorosos e formais com o material, ao mesmo tempo em que apresenta o tratamento mais agressivo com a transformação de seu material bruto de *found footage*, uma vez que, nesse filme de 73 minutos, a paisagem visual é raramente preenchida

por formas discerníveis, reinando então a emulsão ora triturada, ora corroída, ou então soterrada de químicos.

Ao longo do filme, a tela por muitas vezes exhibe espaços vazios, enegrecidos, que são invadidos por estruturas pulverizadas de resíduos de emulsão, organizações cristalinas de sais depositados sobre a película e vários outros formatos de detritos e resíduos obtidos pelos processos experimentais de transformações físico-químicas realizadas por Reble sobre a superfície do filme, que criam padrões visuais mesmerizantes ao ser projetado (*fig. 28-30*).

Novamente, Reble é aqui acompanhado de uma trilha sonora ruidosa feita por Thomas Köner que mistura sons orgânicos e instrumentais (disformes, pulsantes, submersos em massas sonoras), e que, dispensando ritmo, sugere sons em constante dissolução, pouco reconhecíveis: como o músico coloca, para ele “Tonalidade é uma prisão. Duração é uma prisão. Então eu escrevo composições sonoras de cores que evitam melodia e ritmo. O gesto de evitar uma prisão, é claro, é uma prisão, pois o gesto está sempre contido e pré-formado pela matéria a ser rejeitada” (HERZOGENRATH, 2015, p. 304).

Sua prática, nessa persepctiva, apresenta um conflito dinâmico semelhante ao de Reble entre a forma e a não-forma, compondo-se entre sonoridades repletas de “rugosidades”. Com sua sonoridade de atritos (sons similares aos de raspagem de metais que iniciam *Decasia* encontram-se por toda a trilha de Köner) cria-se uma fluidez visual e sonora que contribui para uma ambiência de transe conjurada pelo filme, orquestrado em diversas velocidades diferentes por Reble através de técnicas de refilmagem através de uma impressora óptica.

A partir dessa descrição inicial da obra, se temos aqui outro exemplo de um investimento denso na degradação de imagens e formas, podemos soar distantes das interações e interfaces que nos interessaram até então – da produção analógica com a virada digital. Porém os próprios artistas (Reble e Köner) nos apontam para observar a obra sob esse viés, uma vez que, anos depois, utilizam de fotogramas digitalizados desse filme para criar a performance de *live cinema Materia Obscura*.

figs. 28-30: diferentes padrões visuais em Instabile Materie: simplicidade dos sais, complexidade de reticulações emanranhadas e texturas amorfas de corrosão.

Movimento este que nos auxilia, assim, a situar *Instabile Materie* como parte de um adensamento das propostas estéticas de Reble (anterior a outro passo de expansão de sua prática, ao incorporar a tecnologia digital), que desejava fazer aqui uma “afirmação sobre a matéria” (REBLE, 2005) – tanto a do cinema, num momento de reconsiderações acerca de sua materialidade e da ontologia de seu registro, quanto também sobre a matéria elementar tal como estudada pela física quântica, enquanto instável e sob novas formas de escrutínio na era da eletrônica e informática. Temáticas que, como veremos, estão na origem do trabalho que envolveu as pesquisas de um laboratório de alta tecnologia em Hamburgo: o filme, composto por 8 partes, identifica cada uma com algumas subpartículas da matéria (seguindo o Modelo Padrão), estabelecendo, assim, relações diretas com a ciência contemporânea.

Importante ressaltar nesse ponto como alguns desses temas, e sua inserção no centro de debates acerca da arte contemporânea (daquele momento) já surgiam na exposição e

produção textual derivada de *Les Immatériaux* (1984, Centro Georges Pompidou), de curadoria de Lyotard. Antecipação (e organização) de abordagens estéticas diversas, relacionadas às novas realidades da indústria, da ciência e das artes frente às novas tecnologias e os novos materiais sintéticos por elas criados, a exposição reflete também um estágio da história da ciência no qual a física quântica problematiza a matéria, subdivide-a infinitamente e concentra-se sobre a questão incorpórea (quântica), que é a energia.

Uma fantasmagoria do imaterial retorna nessa retórica, junto com a emergência da era da informática, atenta então à importância dos dispositivos nas ciências, como podia ser acompanhado em um *press release* da exposição:

Em todos os domínios de pesquisa, a matéria que constitui aquilo que denominamos de “objetos” é um aglomerado de complexidades específicas de interações entre micro-elementos. A “matéria” é sempre um estado de energia. A energia é imaterial. O espírito e o corpo humano não escapam à essa análise. O homem não seria nada além de um fluxo contínuo de interações que religam o homem às coisas. A tecno-ciência mesma prova-se uma inteligente prótese oferecida à realidade para que seja conhecida (CENTRE GEORGES POMPIDOUb, 1984, p. 2, grifo nosso).

Assim como podemos ver em outros trechos do catálogo, esse conceito de imaterial infere, que, sempre que há “[...] uma desmaterialização: ela se acompanha necessariamente de uma rematerialização que a torne possível. Sem *softwares* sem *hardwares*.” (CHANTAL, 1985, p. 143), no qual uma dialética entre material e virtual novamente se concretiza. Em seus reflexos na arte contemporânea (àquela época), notava-se, então, como a matéria quântica, assim como a informática e eletrônica, aparecem aos olhos de Lyotard (e sua exposição) enquanto compondo um conjunto de sincretismos entre o material e o imaterial, o mental e o corpóreo, instigando reflexões ontológicas e fenomenológicas.

Enquanto as obras e as diversas catalogações propostas pela exposição de Lyotard não deixam de explorar a matéria de diversas formas, é esse mundo infra-material que escapa à percepção mesmo da máquina, que obriga a ciência a discuti-la através de probabilidades devido a seu aspecto instável e complexo (que comentaremos mais adiante), que constitui o *imaterial* para Lyotard. Como comenta o verbete “Desmaterialização” no catálogo, fortuitamente fazendo referência a modelos pré-modernos de pensamento:

Antes, podíamos continuar a opor o *hardware* [*matériel*] ao *software* [*logiciel*], a matéria ao espírito. A generalização da eletrônica, no entanto, tornou toda forma espiritual tão material quanto ela o é: ela é contada em *bytes*, ela é informação, ela faz parte de uma economia de signos; mas, inversamente, todos as profissões [*métiers*] da imagem, do texto e do signo,

tornam-se igualmente imateriais. Esse lugar-comum é exatamente o que a antiga teologia chamava de “corpo glorioso”, um intermediário entre nosso velho corpo de barro e nosso futuro corpo celeste (*ibidem*, p. 42).

Essa *infra* materialidade do imaterial, no jogo entre *hardwares* e *softwares*, suporte e informação/energia, matéria e forma, são os elementos em conflito aqui, e que ecoam, escoam, também na obra de Reble, ao se centrar na quantificação da matéria, em *Instabile Materie* e na fabulação da matéria escura, em *Materia Obscura*, na qual universos microscópicos e macroscópicos da matéria são explorados, a partir da multiplicidade de formas (e não-formas) abstraídas do fotograma e tornadas macroscópicas através da projeção; nesses filmes, nosso olhar observa estranhos movimentos e formas “informes”.

Colocadas em movimento, nos diferentes ritmos estabelecidos por Reble na copiadora fílmica, essas imagens adquirem a qualidade de pseudomorfismos efêmeros, pois em instantes parecem corresponder tanto ao mundo subatômico das partículas quânticas, de microorganismos vistos no microscópio, quanto a imagens de galáxias e planetas, enquanto nosso próprio acesso e imaginário visual dessas matérias se transforma junto com as composições materiais dos aparatos que utilizamos para sua visualização, na transição analógico-digital (que inclui, certamente, o eletrônico): a projeção digital em alta definição, em *Materia Obscura* e a película em *Instabile Materie*.

O cinema, justamente por sua variabilidade material e sua gênese no estudo do movimento (e, assim, da energia) também teve um papel central na exposição *Les Immatériaux*, com destaque ainda ao cinema científico que “continua a explorar os fenômenos de todas as naturezas, espacialmente (do infinitamente pequeno ao infinitamente grande) e temporalmente (do infinitamente ralentado ao extremamente acelerado)” (CENTRE GEORGES POMPIDOU, 1984, p. 2), assim como os espaços-tempos insólitos do cinema gráfico – dois modos particularmente tensionados em *Instabile Materie* por Reble que, mesmo não fazendo parte da curadoria (pois sequer existia), demonstra-se extremamente afinado a esses temas. Filme que reflete também, como veremos, argumentos centrais do que surgiria enquanto uma “arqueologia do cinema enquanto energia” delineada por Thomas Elsaesser (2016).

Logo, podemos identificar *Instabile Materie* na continuidade – e mesmo no centro – das preocupações estéticas articuladas por *Les immatériaux*, já mesmo em sua tematização das indústrias de alta tecnologia, ao observarmos que a obra teve início como filme de encomenda da cidade de Hamburgo para um projeto sobre seu laboratório DESY (fig. 31), conhecido na Alemanha pelo seu acelerador de partículas e, também, por ter sido o local de descoberta de uma das subpartículas que aparece nomeada no filme de Reble, o Glúon (justamente um dos elementos atribuídos ao movimento intenso nesse microuniverso da matéria).

fig. 31: fotograma de *Instabile Materie* - um cientista trabalhando em laboratório?

Reble teve acesso, assim, às instalações e ao acervo da história e das pesquisas desse local, sendo o acelerador de partículas um maquinário chave para a indústria contemporânea ao fornecer o conhecimento para a sintetização dos “novos materiais” (e mesmo para fabricações de mídias como CDs e DVDs) que já apareciam problematizados por Lyotard em sua precoce incursão crítica nesse novo momento da cultura, indústria e ciência.

O filme é composto de 8 capítulos nomeados por cartelas, cada um fazendo referência a diferentes componentes e organizações sub-atômicas de partículas: o *próton*, *múon*, *méson*, *glúon*, *hádron*, *bárion*, “*orgon*” (fig. 32) e *gráviton*. Dois nomes aqui já soam suspeitos para qualquer indício de que os propósitos de Reble sejam didáticos: o gráviton é um conceito hipotético e especulativo, no campo científico (escapa ao Modelo Padrão), enquanto “orgon” ou se refere diretamente uma região no sul da França (outros filmes de Reble criam jogos

geográficos insólitos, como aproximar Bönn da Antártica) ou, mais provavelmente, refere-se ao conceito bioenergético “Orgone” dos escritos de Wilhelm Reich, também relacionado à organização de estruturas do cosmos, novamente num jogo de Reble entre matéria e energia, virtual e real.⁴⁵

fig. 32: cartela que nomeia um dos 8 capítulos do filme; no caso, o Orgon, inclusão subversiva de Reble no Modelo Padrão da física de partículas.

O formalismo do “Modelo Padrão” da física de partículas torna-se convulsivo, estilhaçado, misterioso e incompleto no filme de Reble. Qualquer desejo mimético e didático do projeto do filme é logo subvertido pelas imagens ruiformes e efêmeras que o compõem, mas que ainda assim flertam com a idéia de “partícula” ao demonstrarem diversas estruturas – cristalinas, em bolha, riscos, etc – ao longo dos capítulos. Estruturas que constantemente se obliteram, tornam-se anômalas a cada quadro, por vezes parecendo se organizar para a emergência de um contorno ou volume mais reconhecido, mas que logo se esvai e se fratura, desintegra-se na emulsão, resistindo ao reconhecimento e a minúcia. Sensações de pseudomorfismo reinam entre as massas disformes do filme, que, na típica visualidade turva e instável dos filmes de Reble, ora parecem estruturas microscópicas, ora macroscópicas, orgânicas e inorgânicas, maquinicas ou viscerais e por aí em diante, resistindo à categorização.

Explosões, ora micro, ora macro, de cor, intrigante aspecto da energia da matéria, que ligam diretamente luz, cor e partícula, colocam a cromaticidade como um dos elementos

⁴⁵ Cf. (REICH, 1942).

principais explorados no filme, obtidos não só a partir de banhos químicos mas também através dos processos de refilmagem de Reble – cujo material base era apenas preto e branco. A maioria das cores foi obtida através da refilmagem desse material com filtros e polarizadores de cor, de acordo com o cineasta (BECKER; REITHER; SPIES, 2005).

Não só as formas (e sua corrupção) estão tensionadas no filme, pois o movimento criado a partir de diversos experimentos com re-filmagem e copiagem em impressora óptica jogam com as velocidades, provendo a instabilidade constante com a qual joga o filme, que por vezes tenta, em vão, segurar essas explosões de movimento em *freeze frames*. O cinema aqui é entropia – “a imagem fotográfica é um sistema energético no sentido de que a imagem produzida é o resultado de uma reação óptico-química, no qual a luz interage com uma emulsão de prata para realizar um trabalho [de uma força]” (ELSAESSER, 2016, p. 304), escreve Elsaesser, pontuando em seguida a energia cinética e termodinâmica enquanto parte desse caráter “performático do cinema”, enquanto sistema de produção, armazenamento, dissipação e canalização de energia.

Instabile Materie trata também, assim, de uma busca por ontologias outras da imagem fotoquímica em movimento, relacionadas à partícula química, a catálise, ao fragmento material e o resíduo, acúmulo e pátina: numa abordagem material da fotografia, tal como discute a pesquisadora Florence de Mèredieu, cujos escritos sobre arte e materialidade nos ajudarão em nossa análise, “toda foto pode ser concebida como poeiras e cinzas luminosas, depositadas e fixadas sob um suporte” (MÈREDIEU, 1994, p. 196). Reble trabalha aqui com imagens em cinzas, desgastas e empoeiradas para então degradá-las ainda mais – continuamos em seu enfoque na fase *nigredo* da alquimia.

Não devemos perder de vista, assim, o aspecto ruiforme dessas imagens, que continuam a exploração de Reble acerca da fragilidade da emulsão fotoquímica e a sua recente condição de obsolescência – algo declarado pelo artista ao nomear um dos debates acerca do filme, transcrito e publicado no livro *Reste - Umgang mit einem Randphänomen* (BECKER; REITHER; SPIES, 2005), como *Between the Remnants of Pictures* (Entre restos de imagens) – sua contribuição para essa coletânea completamente dedicada a questão do resíduo na cultura. Ruminando a matéria, por um lado, Reble acelera a decomposição da emulsão fotoquímica, enquanto, por outro, na persistência com a visualidade fotoquímica, torna lenta e gradativa sua passagem para o digital, observando, nos interstícios da película

enquanto ruína, as minúcias da transmutação que a prática analógica sofre no período da passagem para o digital, prolongando o momento da passagem à obsolescência e acentuando os atritos e interferências desse estado com a forma fílmica.

Enquanto a abordagem “artesanal” de Reble começava a ser ultrapassada por novos modelos de registro de imagem e abordagens de modelo informacional para seu manuseio, também a Física, anos antes, a partir da proeminência da teoria quântica, teve que repensar diversas bases clássicas da teoria mecanicista hegemônica, a partir de descobertas que demandaram um “abandono de noções anteriores acerca das propriedades de partículas materiais [...] A matéria foi desmaterializada, não apenas como conceito do real filosófico, mas agora enquanto ideia para a física moderna” (HANSON, 1962, p. 34), escrevia N. R. Hanson em 1962 (anterior à instituição do Modelo Padrão), a partir de certa interpretação da física quântica, que a via enquanto força desmaterializante na ciência, pois contestava noções anteriores acerca do que consistiam as qualidades de uma matéria:

A matéria pode ser analisada até o nível baixo das partículas fundamentais. Mas nessa profundidade a direção da análise se modifica, e isso constitui uma grande surpresa conceitual na história da ciência. As qualidades pelas quais Newton tipificava a matéria – ou seja, um estado determinável em exatidão, formas de pontos, solidez absoluta – essas são agora propriedades que os elétrons não possuem, porque teoricamente não o podem (*ibidem*, p. 34).

– referindo-se aqui ao dilema da tipificação do elétron enquanto onda ou partícula, resultado de limitações verificadas na prática e impostas pela teoria, que, ao tentar analisar certas características simultâneas de um elétron no espaço-tempo, vê-se interferindo no próprio comportamento dessa.

Como resume Peggy Phelan, que em seus escritos sobre a performance, constantemente recorre ao mundo da ciência das partículas:

A teoria do quantum marca a transição da medição “objetiva” para a “incerta”, das regras determinísticas para a probabilidade e o acaso. A mecânica quântica apaga a possibilidade da crença da física clássica em uma relação mimética entre matéria e medida. Dentro do universo quântico, é impossível derivar uma “lei” física sem considerar as condições de medição e experimentação que produzem essa lei. Apenas olhando (?) uma matéria, nós alteramos sua ação. A teoria quântica torna impossível a representação transcendente do Real (PHELAN, 1996, p. 116).

– desse interstício entre o conhecido e o desconhecido, o determinado e o indeterminado, encontra-se a importância atribuída à teoria e à matemática na Física Quântica. Para adentrar

esse microuniverso, a simulação, a probabilidade e a própria informação passam a ser os modelos dominantes de conhecimento, no que é visto por certas correntes da ciência como um afastamento do realismo em benefício a um formalismo, pois “[...] a partícula na mecânica quântica não deve ser pensada como uma partícula no seu sentido clássico. Não é um entidade discreta localizada no espaço, mas um onda probabilística, uma probabilidade que expressa a tendência da partícula de existir em dado ponto [e momento]”. (HAYLES, 1986, p. 50)

Nessa crise de representação e conflito de modelos, podemos já suspeitar de um paralelo com as artes (ainda que difuso), na repulsa de alguns artistas com as tecnologias digitais, igualmente associadas a uma formalização, standardização e desmaterialização excessivas e intensas da matéria. De fato, tal como na disputa analógica/digital, na Física Quântica encontram-se disputas acerca das maneiras de se abordar e representar a realidade, na qual uma abordagem formalista tornou-se recorrente:

Os valores da onda de Schrödinger podem ser imaginários, ao invés de serem números reais, o que significa que ela não pode ser tomada literalmente como representante de uma quantidade física de forma direta, pois podem estar relacionadas de forma mais complexa a uma quantia física. O fato de que a equação de Schrödinger poder ser resolvida para uma série de situações físicas diferentes soa bom e razoável, especialmente se você sabe o que é uma função de onda. Mas, na verdade, essa é uma das questões fundamentais que ainda não foram resolvidas. Os físicos não tem consenso acerca de uma função de onda poder nos dizer algo sobre o que pode ser conhecido de um sistema físico ou daquilo que existe. Diferentes interpretações da mecânica quântica entendem a função de onda de maneira diferente. [...] Werner Heisenberg, adotou uma postura instrumentalista em relação ao fato desconcertante de que luz e matéria ambas exibem comportamentos de ondas e de partículas, contentando-se de que sua resolução é uma estrutura matemática funcional e não uma fundação conceitual sólida (BARAD, 2007, p. 251).

E assim, antes do digital e da hegemonia da informática, nesses conflitos acerca da interpretação da Física Quântica, a idéia de um mundo desmaterializado em abstrações numéricas já se apresentava. Questões não muito distantes dos aparatos de registro e representação da realidade, como veremos nas discussões de Karen Barad acerca das teorias de Bohr.

Para além das incertezas ontológicas que a questão quântica traz e que certamente inspiram Reble ao fazer *Instabile Materie*, que tematiza as sub-partículas atômicas para tratar da instabilidade do próprio suporte fílmico, é também nesse conflito entre formalismo e epistemologia que as suas formas anômalas e instáveis parecem agir, reelaborando a questão

esteticamente. Antes de decair em completa imaterialidade, a pulsão matemática pela formalização e simetria como instrumentos de compreensão e explicação do mundo é atacada, em *Instabile Materie*, pela via da representação e degradação desses modelos “desmaterializantes e formalizantes” da matéria, em busca dessa incomensurável complexidade e imprevisibilidade do sub-atômico, cercado de incertezas, instabilidades e mistérios, que permitem o florescimento da alquimia de Reble.

Em *Instabile Materie*, a presença do átomo e suas subpartículas enquanto temática aponta, portanto, para o minúsculo mundo da informação e das passagens, trocas e mutações da matéria nesse universo microscópico, que emulam as próprias transformações e passagens vivenciadas pelas imagens frente as inovações tecnológicas que se apresentam na transição para o novo século. O cinema, as imagens técnicas, demonstram-se também matérias instáveis, transmutando-se em formas anômalas.

3.2.1 Incertezas e materialidade

A temática de *Instabile Materie*, ao criar atritos e interferências entre a alquimia fílmica de Reble com a teoria quântica, interessa-nos porque aqui também podemos ver algumas ressonâncias de nossa chave de leitura (a ruína de imagens e a passagem analógico-digital) uma vez que a Física Quântica também apresenta um campo no qual uma crise de representação apresenta-se, num conflito entre um modelo clássico, visto como material e objetivo, também sofre impactos de um novo modelo, tido como “desmaterializante” e formal, como vimos a partir dos comentários de Karen Barad.

Laura Marks, cujo pensamento acerca da imagem háptica levou-a a se ocupar cada vez mais sobre o corpo das imagens, no que denomina como sua “teoria multi-sensual”, resgata os mesmos conflitos acerca de interpretações da teoria quântica, para um propósito mais próximo do nosso: repensar a materialidade da imagem na era eletrônica e digital. Sua abordagem multidisciplinar, que aqui também cruza o cinema com a Física Quântica, oferece -nos tanto um auxílio para observar como Reble interpreta algumas dessas questões poeticamente, assim como também já nos denuncia sobre os riscos e complexidade sobre tal empreitada, pois a discussão dessa materialidade eletrônica logo a leva diretamente para tais polêmicas ontológicas presentes na teoria quântica:

Certamente a imagem eletrônica, analógica e digital, pareceria ser um objeto físico ao ser constituída por barragens de elétron e fótons [...] Porém, em meu mergulho no mundo da física, descobri que o campo ainda é carregado de questões que concernem a entidade do elétron. Em termos rudes, trata-se de uma partícula ou de uma onda, é uma coisa ou um sintoma, e tal matéria existe ou pode apenas ser aproximada via equações? (MARKS, 2002, p. 163).

A mecânica quântica, enquanto teoria, friccional, portanto, fenomenologia e ontologia enquanto divergências, posicionamentos opostos, pois, basicamente, como resumido no verbete *Philosophical Issues in Quantum Theory* da *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (2018):

[...] uma questão central acerca da interpretação da mecânica quântica seria se os estados quânticos devem ser considerados como representantes de qualquer coisa na realidade física. Se isso for respondido pela afirmativa, leva a novas questões, nominalmente, sobre quais tipos de realidade física são representados pelo estado quântico e se um estado quântico poderia, em princípio, fornecer uma descrição exaustiva da realidade física. (MYRVOLD, 2016).

Como Marks bem pontua, as questões aqui são profundas, complexas e polêmicas mesmo no campo da ciência, mas o que nos interessa ressaltar aqui é como, na mecânica quântica do átomo, criam-se divergências entre modelos de objetivismo e não-objetivismo, também descritas em termos de realismo e anti-realismo – ênfases na teoria ou na experimentação, novamente colocam forma e matéria⁴⁶ em atrito, e questionam a capacidade de representação como um todo, quando certas interpretações da mecânica quântica são levadas a seu extremo:

A maioria dos físicos, seguindo Schrödinger (interpretado por Neils Bohr), Werner Heisenberg, Max Born e outros, acreditam que no nível quântico não podemos conhecer a matéria como tal. A física quântica ortodoxa não é objetiva, isto é, não assume que seus modelos matemáticos tenham uma contrapartida física no mundo. Em contraste, o grupo dos “realistas”, representados mais fortemente por Eisenstein e Bohm, propunham uma teoria ontológica da mecânica quântica: a mecânica quântica não forneceria um modelo matemático para o mundo mas descreveria como as coisas são. Para a minoria realista, há continuidade entre a física clássica e a física quântica, em que ambas descrevem eventos materiais reais (MARKS, 2002, p. 187).

⁴⁶ Se vemos algo do conflito entre a ontologia fotográfica analógica e digital aqui – no seu âmago enquanto uma questão de registro físico e abstração matemática – Marks extrapola o paralelo para um conflito familiar na semiótica: “Essa divisão na física é notavelmente similar às diferenças de campos [diferentes] na semiótica sobre a relação entre o signo e a realidade e, portanto, a questão de saber se a realidade é conhecível em si ou apenas através de signos.” (MARKS, 2002, p. 164).

Peggy Phelan, cuja teoria da performance constantemente faz referência à Física Quântica, também se interessava por seu desafio à realidade: “o 'real' do quantum é estabelecido através de uma negociação com as limitações de representação das possibilidades diversas de medição do tempo e do espaço” (PHELAN, 1993, p. 3). A física e teórica interdisciplinar Karen Barad resume a questão: “De maneira significativa, a mecânica quântica desafia premissas do campo da representação” (BARAD, 2007, p. 318).

Podemos pensar nas partículas fragmentadas e dissolutas do filme de Reble, assim, como uma aproximação a esses conflitos, nos quais conceitos antes tidos como puros e irreduzíveis – o átomo, a ontologia fotográfica, o materialismo científico, a representação analógica – são fragmentados, por vezes ruindo, estilhaçando-se junto de uma matéria que se esvai em função da forma, expressando atritos entre modos de pensamento acerca de uma matéria recalcitrante.

Desde seu início, como aponta Barad, a ideia do átomo já criava conflitos com as noções de imagem e objetividade:

[...] com Demócrito, a teoria atômica sugere a possibilidade de uma lacuna entre representações e representados – a “aparência” faz sua primeira aparição. Uma mesa seria uma massa sólida feita de madeira ou um agregado de entidades distintas movendo-se no vazio? O atomismo coloca a questão de qual representação é a real. O problema do realismo na filosofia é um problema da visão de mundo atomista (*ibidem*, p. 48).

O paradigma cartesiano seguiu essa direção ao instituir ainda mais uma separação entre sujeito e objeto, servindo como base para boa parte da ciência moderna, postulados que entram em conflito com as interpretações realistas da física quântica.⁴⁷

⁴⁷ Estendemos aqui o pensamento de Barad, que interpreta postulados de Bohr: “Tanto as teorias sociais liberais quanto as teorias científicas devem muito à idéia de que o mundo é composto de indivíduos com propriedades separadamente atribuíveis. Uma rede emaranhada de práticas científicas, sociais, éticas e políticas, e nossa compreensão delas, depende das várias instâncias diferenciadas desse pressuposto. Muito pende na balança ao contestar sua aparente inevitabilidade.

Niels Bohr ganhou o Prêmio Nobel por seu modelo quântico do átomo, que marca o início de suas contribuições seminais para o desenvolvimento da teoria quântica. Crucialmente, entretanto, em uma surpreendente reversão do esquema de seu antepassado intelectual, Bohr rejeita a metafísica atomista que toma 'coisas' como entidades ontologicamente básicas. Para Bohr, as coisas não têm limites ou propriedades inerentemente determinadas, e as palavras não têm significados inerentemente determinados.

Bohr também questiona a crença cartesiana consequente, da distinção inerente entre sujeito e objeto, e conhecedor e conhecido. De fato, a filosofia-fisicista de Bohr apresenta um desafio radical não apenas à física newtoniana, mas também à epistemologia cartesiana e sua estrutura triádica de representação de palavras, conhecedores e coisas.” (BARAD, 2007, p. 138, grifo nosso)

Assim, por mais complexa que sejam essas questões e esses posicionamentos, ao brevemente observarmos as discussões de Marks, Phelan e Karen Barad (que trilham um mesmo caminho interdisciplinas entre as ciências naturais, exatas e humanas), já podemos ver como a Física Quântica e suas interpretações divergentes no campo da ciência, tencionam materialidade, objetividade e representatibilidade. Conflitos que se encontram no centro da teoria física ao tentarem lidar com as anomalias do mundo subatômico que desafiam e perturbam o conhecimento científico clássico e mesmo a teoria quântica até os dias atuais. (*ibidem*, p. 253).

3.2.2 Entre a alquimia, a Química e a Física

As operações poéticas do informe e da alquimia de Reble, assim, encontram uma temática rica ao trabalhar com o imaginário do átomo e suas subpartículas, sua história e seus mistérios científicos ainda restantes. Em *Instabile Materie*, essas dinâmicas se alegorizam enquanto atritos entre materialidade e imaterialidade, forma e informe, alquimia e ciência, analógico e digital, matérias veladas e imagem.

E, assim, o estranho sincretismo do cinema entre o material e o imaterial, o físico e o virtual, particularmente (em ambos os sentidos) tencionado na passagem analógico-digital e especialmente nesse trabalho de Reble, vêm à tona como um interessante catalisador de debates entre a arte e ciência contemporânea, a cultura analógica e a digital – campos que se encontram em atrito, expondo tanto suas divergências quanto afinidades. A alquimia, afinal, já discursava sobre “as afinidades eletivas da matéria” e da mescla imanente entre o ideal e o material.

Num ponto que aprofundaremos em seguida, a arte moderna e contemporânea não passaram distantes dessas discussões e polêmicas acerca “da natureza da Natureza” e do conflito entre abordagens materialistas e informacionais do mundo – a arte abstrata, que em Kandinsky era uma resposta ao “colapso do modelo do átomo” (KANDINSKY, 1910), apresenta também tanto uma vertente formal, adepta à geometrização e elogio das formas simples e matematicamente operacionais, sublimando a matéria; quanto uma vertente

mateirista, fundada, pelo contrário, sob um estudo da matéria contra a forma, desidealizando-a e prezando pela heterogeneidade, pelo imbróglio, a imanência (MÈREDIEU, 1994).

Reble, que alinha seus filmes com o cinema abstrato das vanguardas modernas (REBLE, 1997), não deixa também de colocar essas tradições em atrito, ao fazer um filme espetacularmente informe e ao mesmo tempo inspirado nas mais básicas das estruturas do universo conhecidas pela ciência. Sua perspectiva, tanto em relação à ciência e a arte, nesse sentido, parece ser o de um revanchismo da matéria numa era associada à desmaterialização e à hegemonia da informação, procurando então o caos na simetria, a exceção à regra, o sensível no invisível, a materialidade no “virtual” – e na contramão, utilizando o lado místico da alquimia, também identifica, nos interstícios do material e imaterial das subpartículas, questões espirituais, como faz ao nomear um dos capítulos como “*Orgon*” em possível referência ao *orgone* de W. Reich, como notamos.

A alquimia, na qual a pureza de um ideal encontra-se em imbróglio com a densidade misteriosa da matéria, encontra, via Reble, um interessante campo de ação em meio desses atritos conceituais. O resgate do modelo subatômico faz Reble se aproximar, mesmo através de seus meios obsoletos, dos maiores progressos da ciência contemporânea, mas também (e aqui parece situar-se seu interesse alquímico) a seus limites acerca do que pode ser conhecido: “[...] a indeterminação promulgada pela Relação de Incerteza é não apenas resultado de limitações dos instrumentos de medição, como também é fundamental ao próprio processo de medir algo. Implica que não há meio de se medir um sistema sem interagir com ele e nenhum meio de interagir com ele sem perturbá-lo” (HAYLES, 1986, p. 51), resume N. Katherine Hayles acerca de um dos principais conceitos da teoria quântica de Heisenberg, e que inspira a leitura de Bohr por Barad.

Com a Física Quântica, o cientista observa o nascimento de novos mistérios acerca do universo e uma profunda hesitação acerca do fenômeno observável e sua interpretação, e assim também do objeto e sua possibilidade de representação. É nesse ponto que o misticismo do alquimista e seu interesse do “*Obscurum per obscurius*” pode proliferar, interação onde reside o encontro entre o modelo quântico e a alquimia que Reble explora em *Instabile Materie*.

A cor preta, fundo da maior parte das imagens e véu obscuro em outras, além de característica da película “velada”, domina o filme de Reble. A alegoria alquímica é nítida nesse ponto, pois mudanças na cor da *prima materia* indicavam progressos no processo alquímico rumo ao *lapis* (pedra filosofal): “O *nigredo* ou negrume [...] é o estado inicial [da *Opus* alquímica], seja presente desde o início como uma qualidade da *prima materia*, o caos ou *massa confusa*, ou então produzido por separação (*solutio, separatio, divisio, putrefactio*) dos elementos.” (JUNG, 1980, p. 230) – retornamos assim ao paralelo do processo de degradação ou “putrefação” da película por Reble com a fase *nigredo* da alquimia.

Temos aqui um cinema artesanal, praticado por Reble enquanto arte hermética, de fotogramas velados, que inicia um processo de destilação e coagulação que transmutará esse cinema bruto, proposição de *Instabile Materie* enquanto discurso alquímico acerca da natureza e condição do filme fotoquímico em obsolescência. A indução da ruína no filme, aqui, pontua o início da transformação alquímica da matéria e propõe um novo contato fenomenológico com ela, uma imersão em suas fraturas, ruídos e estruturas secretas, ou como Reble coloca, uma busca pelas “mensagens latentes da matéria” que esse inorgânico possui em sua “pulsão pedagógica” (VIDEONALE, 2011).

Como na *chymistry* dos Renascentistas, fase transicional ao pensamento moderno cujo impulso científico racional era impuro por conter diversos resíduos da tradição alquímica (GOLDFARB, 1987), Reble utiliza da película fotoquímica como instrumento de conhecimento do aparato, mas tanto de indagação da matéria como também do espírito humano, mesclando modelos de pensamento. A estrutura em capítulos igualmente está entre um didatismo científico e um hermeticismo alquímico: as 8 infra-escalas da partícula atômica que são apresentadas também podem se aproximar das diversas etapas do processo alquímico de subversão da matéria (destilação, cocção, coagulação, dissolução, precipitação, fermentação, etc)⁴⁸ – cada uma associada a cores na retórica alquímica, que também remetem a planetas, sendo a figura circular um símbolo alquímico e uma recorrência no filme (*fig. 33*).

⁴⁸ Cf. *Poética da Substância* (ALVARENGA, 2016, p. 29)

fig. 33: fotograma de *Instabile Materie*, apresentando um planeta

Como lembra Goldfarb, “a cor, para os antigos, era uma das principais características da matéria” (GOLDFARB, 1987, p. 42), (*figs. 34-37*). Não por coincidência, são as cores provenientes da *Opus* alquímica que encontramos em evidência em cada um dos capítulos de *Instabile Materie*, raramente puras, pois transbordam entre as camadas da emulsão fotoquímica, reforçando a aparência ruidosa e dissoluta do filme. Nessa paleta temos então o preto, matéria em putrefação, o *nigredo*; azul, cor menos comum à descrição da transformação da matéria, mas que em certos escritos demarca a transição para o preto (como do céu do dia para a noite, como do hematoma para a gangrena⁴⁹); o branco, da ressurreição da matéria, condição lunar da prata (segundo estágio da alquimia, *albedo*); amarelo, outra cor de transição, do enxofre e da descoloração, *citrinitas*; e vermelho, do mercúrio e do ouro bruto⁵⁰, sangue e vida, fogo intenso, estágio final de *rubedo*.

Encerrando sua trajetória numa matéria fictícia (o *Orgon*, capítulo 7) e uma ainda hipotética (o gráviton, capítulo 8), o filme propõe uma imersão no mental enquanto resolução de seu arco alquímico: na última imagem do filme, numa das formas mais precisas que resistiram as corrosões de Reble até então, temos uma figura humana pensativa, com o olhar absorvido por uma fornalha que a ilumina (*fig. 39*), a imagem toda em um vermelho fulgurante (a camada vermelha da emulsão colorida é uma das últimas a se degradar e o vermelho do mercúrio demarca o fim da *Opus*), e uma leve *pan* pelo fotograma revela as

⁴⁹ Cf. *Alchemical Blue and the Union Mentalis* (HILLMAN, 2009)

⁵⁰ "Para os alquimistas gregos, o ouro era o vermelho sanguíneo da prata" (JUNG, 1977, p. 15)

bordas do filme antes da imagem ser interrompida repentinamente encerrando o filme – a figura é assim *una* conjunção entre o fogo e a película sob a qual está inscrita.

figs. 34-37: Cores alquímicas relacionadas às fases albedo (branco) e rubedo (vermelho), com a fase transicional de citrinitas (amarelo) e o azul da putrefação. O preto, associado ao nigredo, permeia todo o filme. A imagem do filme craquela e se particulariza.

3.2.3 (A) Morfologias de transições da matéria

Como Reble descreve em uma entrevista, seu trabalho em *Instabile Materie* começou pelo contato com o próprio arquivo do laboratório DESY, com seus filmes institucionais e visionamento de modelos atômicos diversos, caoticamente arquivados nos computadores da instituição, com a intenção de dissertar visualmente sobre as pesquisas de seus cientistas – confronto com o arquivo que, curiosamente para um cineasta de uma poética entrópica como a de Reble, demonstrou-se frustrante para seus fins (BECKER; REITHER; SPIES, 2005).

Um caminho mais familiar foi trilhado: o artista optou novamente trabalhar com enfoque no tratamento químico e corrosivo de material de arquivo em película no qual, mais

distante de EBP no qual apenas material de uma proveniência foi usada, diversos materiais de acervo próprio de Reble ao longo dos anos incluíram-se entre a matéria a ser transformada, numa miscelânea mais próxima de seus outros longas-metragens, *Das Golden Tör* (1992) e *Passion* (1993), cujas imagens, inclusive, chegam a ser repetidas (porém transformadas de outras maneiras) em trechos de *Instabile Materie*.

Como um texto de Yann Beauvais, feito após um diálogo próximo a Reble, apresenta, o próprio cineasta parecia incomodado com os intertítulos do filme, que identificavam cada capítulo com uma estrutura sub-atômica. E por isso chegou a retirá-los numa exibição posterior do filme, pois sua “abordagem da matéria e da luz” era completamente diferente daquela dos físicos (BECKER; REITHER; SPIES; 2005, p. 188).

Ainda assim, novamente inspirados pelo fato de que Reble manteve a conexão de suas imagens com temas contemporâneos da ciência ao realizar *Materia Obscura* (que também é apresentado em 8 capítulos, embora sem nome) e sustentando nossa perspectiva da alquimia como instrumento de discurso extemporâneo em sua obra, considerando também o próprio histórico de financiamento do projeto e parte do material de acervo que o gerou (por mais que obliterado), é possível observar grande potência no atrito entre a ciência contemporânea e a sua arte alquímica em ambos os filmes e a performance.

O imaginário científico acerca da matéria é ativado pelo uso dos nomes das subpartículas e certas formas que parecem resistir aos ataques corrosivos de Reble sob a película – imagens contemporâneas do laboratório – diversas outras sugerem formas como o *Ouroroboros* pagão, um relógio de sol (uma medida “cosmológica”) e mais substancialmente, a figura humana junto ao fogo que se repete no final do filme, evocativa da metalurgia alquímica. Sequências que criam diversos pontos de fuga da ciência contemporânea para uma história misteriosa – hermética – da ciência e da matéria (e vice-versa), (*figs. 38-39*).

figs.38-39: Relógio solar e figura humana iluminada por fogaréu.

Reside aqui o aspecto nostálgico da alquimia de Reble, que não só se espanta frente a desmaterialização promovida pela Física Quântica, reintegrando-a a uma matéria, como também parece encontrar um incômodo com a própria ciência que descartou o pensamento alquímico de sua história, buscando estabelecer conexões e pontos de encontro entre os pensamentos opostos. Enquanto ainda não estabelece um encontro entre sua prática analógica e a prática digital, em *Instabile Materie*, o desaparecimento da prática analógica é equacionado, assim, com a perda do pensamento alquímico ao longo da história, numa melancolia próxima da de *Decasia* e sua relação com a perda e resgate de imagens.

No livro de Ana Maria Afonso-Goldfarb (1987), *Da alquimia a Química*, essas passagens entre as visões de mundo pré-modernas e modernas são a preocupação de Goldfarb, que aponta:

É relativamente simples notar que, neste novo contexto [racionalista], o experimento perde sua conotação cosmológica mais globalizante, sua função de ponte de ligação entre o macro e o microcosmo. A cena do experimento num laboratório deixa de ser a síntese do cosmo para se transformar no possante instrumento de análise das partes da grande máquina em que o universo estava sendo transformado [pelo mecanicismo]. O sentido, a dimensão do próprio experimento enquanto Arte praticada pelo alquimista e, mais tarde pelo “espagirista”, fica totalmente desarticulado diante da nova realidade científica. Será a mesma *aqua fortis* reagindo com a prata, a mesma *aqua regia* reagindo com o ouro, mas os olhos que verão estas reações, e as conclusões tiradas a partir delas, modificarão o contexto do próprio experimento e, sobretudo, a razão pela qual ele será feito. (GOLDFARB, 1987, p. 187, grifo nosso).

É nessa ruptura entre práticas históricas que Reble parece encontrar os ecos que se conectam com as mudanças na prática cinematográfica em sua passagem analógico-digital.

Seu posicionamento, porém, não é o do espanto ou desalento, pois o obsoleto (seja a alquimia ou a película) persiste e retorna, mesmo quando transmutado para o digital, como será em *Materia Obscura*, sua obra que revisita *Instabile Materie* no computador.

A eclética mistura de imagens em *Instabile Materie* (presentes também nas obras de longa duração de Reble) entre imagens da natureza, do cosmos e do que parecem ser estruturas moleculares, além de imagens que remetem diretamente a alquimia, operam uma montagem de signos que aponta para essa fusão pseudomórfica entre o mental, o cosmológico e o ambiental que se perdeu com a alquimia, mas que encontra existência residual nas artes, como Marina Helena Roxo Beltran analisa em seu texto *O Laboratório e o ateliê*, no qual o laboratório alquimista e o ateliê do artista conectam-se enquanto “espaços que refletiram diferentes e complexas relações entre prática e concepções sobre o cosmos, a matéria e a vida” (GOLDFARB; BELTRAN; 2002, p. II).

A breve genealogia dos aspectos materiais e operativos das artes e ciências da matéria, apresentadas na obra, observa paralelos nas “mesmas operações e materiais envolvidos nos sagrados segredos da alquimia formulada no Ocidente medieval [que] eram utilizados por metalurgistas e boticários, bem como por artesãos dedicados às artes decorativas” (*ibidem*, 2002, p. 48) em tempos pré-modernos, identificando um período de maior intimidade entre os procedimentos artesanais.

A passagem da alquimia para a Química, portanto, é um campo de atritos importantes nesse trabalho, em suas elaborações alegóricas. Como vemos em Goldfarb, a história da ciência, a alquimia e seu oásis pela Pedra Filosofal possui uma presença importante como uma cosmogonia mística que deu lugar, através de uma ruptura de modo de se relacionar entre homem e mundo, para a ciência moderna. Paralelamente, no pensamento de teóricos como Lev Manovich, o cinema (e seu oásis por uma representação total, via Bazin) também passa a ser visto como um “entreato” numa história mais ampla da codificação da informação através das mídias, que culmina no computador e nas mídias digitais (MANOVICH, 2002, p. 259).

Da alquimia, a ciência manteve os instrumentos, mas modificou a interpretação de seus resultados. Continuando o paralelo, mas numa direção inversa, ao observar o desaparecimento de um instrumento, mas manutenção de uma prática, Manovich e outros teóricos como Garret Stewart também discutem amplamente a subsistência do cinema analógico enquanto interface cultural numa transição tecnológica para novos formatos digitais

(que já vimos em Gaudreault e Marion identificado como o cinemático), localizada, por exemplo, na continuidade do fotorrealismo perseguido pelas tecnologias digitais.

Observando a transformação do cinema através dos resquícios materiais de um aparato que outrora foi coincidente de sua identidade, Reble também parece jogar com a tumultuosa e brusca passagem da alquimia para química em *Instabile Materie*. Sobre essa passagem, na história da ciência, Goldfarb ainda comenta “O mundo do cientista moderno seria cada vez mais reduzido à matéria e ao movimento, descrito por leis rígidas e quantificáveis, onde o espírito vitalista e qualitativo do alquimista iria perdendo espaço até não encontrar mais lugar.” (GOLDFARB, 1987, p. 180). E, adiante, “O caráter holístico e místico desta irá romper-se para dar lugar à interpretação quantitativa e mecanística do mundo e da matéria.” (*ibidem*, p. 233) – novamente, ecos da defesa do cinema analógico frente ao digital podem ser vistas aqui, como vimos a partir de certos artistas e teóricos no capítulo 2.

Os modelos moleculares corroídos de *Instabile Materie* são multiplicações, ao invés de anulações, da matéria – nada é perdido, tudo se transforma, se espalha caoticamente em entropia. Esse interesse de Reble acerca dos limites do conhecimento em relação à estrutura dos átomos complementa seu interesse sobre os limites da percepção, elemento instigador que explora e replica esteticamente em seus filmes ao investir em ruídos sonoros, trilhas sem estabelecimento de ritmos, cores borradas, impuras e corroídas, fotogramas ruiformes com diversos espaços vazios, escuros, que mesmerizam e estimulam a imaginação através da matéria decaída ou pulverizada, estimulando a sinestesia, a perda (ou porosidade) de fronteiras.

Assim, *Instabile Materie* potencializa essa estética, estreitando paralelos do cinema de Reble com uma arte de abstração informe, igualmente interessada nessa transgressão de limites da forma e na exuberância da matéria. Sensoriais, são aqui estéticas informadas pela incorporação dos ruídos e dos descartes, do excesso material, como descreve o filósofo François Dagognet, que as denomina como neo-plasticidades: “em oposição de uma filosofia dualista, que há muito privilegiou o intelecto, a neo-plasticidade recusa essa orgulhosa separação e cede, então, ao substrato a possibilidade de acomodar proezas e também 'sofrimentos' (deterioração, esgarçamento)” (DAGOINET, 1985, p. 65).

A poética da abstração informe de Reble, que reivindica o material e suas contingências, surge aqui em embate com toda simetria definitiva, enquanto a alquimia busca recuperar um contato mágico, sensorial, com o mundo. Como coloca em uma fala recente, seu interesse pela forma é por aquela que ainda “não está completamente pensada e desenvolvida” (VIDEONALE, 2011), que existe enquanto potência na matéria, privilegiando o fluxo e a impermanência.

Voltemos, então, a debater como essa busca da assimetria relaciona-se a outros movimentos artísticos com os quais podemos associar a empreitada de Reble. A partir dessas observações, será possível aprofundarmos as relações dos sons e imagens de *Instabile Materie* (e *Materia Obscura*) com a questão da abstração nas vanguardas, que também se aproxima das ressonâncias da Física Quântica no campo da estética visual e audiovisual.

3.2.3.1 Entre a Física e a metafísica, entre as formas e o informe: as imagens em mesófase

A investigação do modelo atômico, na poética alquímica e informe de Reble, reacende em *Instabile Materie* uma dicotomia relevante nas vanguardas, pouco trazida para o campo do cinema, mas que ressoa na obra do artista: a vertente dita formal da arte abstrata e a abstração informe. Para elucidar esse ponto, o livro de Florènce de Mèredieu, *Histoire Matérielle et Immatérielle de l'art moderne* (1994) é um rico recurso. Começando sobre a abstração formal, Mèredieu faz o resgate do seguinte trecho, atribuído à Kandinsky: “O colapso do modelo atômico foi equivalente, na minha alma, ao colapso de todo o mundo. Repentinamente, as mais grossas paredes ruíram. Não me surpreenderia se uma rocha aparecesse frente aos meus olhos levitando, para então derreter e sumir” (KADINSKY⁵¹ apud MÈREDIEU, 1994, p. 6). E, assim, a física moderna e as artes possuem um ponto de convergência interessante na arte abstrata, enquanto catalisador de reflexões estéticas.

Mèredieu utiliza da declaração do artista, reagindo ali às transformações no modelo do átomo, concomitantes à chegada do século XX, para designar um íntimo contato entre a arte abstrata das vanguardas modernistas com a descoberta dos elétrons e novas teorias acerca da matéria, que aos poucos voltava-se aos aspectos incalculáveis, invisíveis, imprecisos,

⁵¹ KANDINSKY, 1951.

inconstantes e instáveis da matéria quando da exploração e teorização de seu nível sub-atômico, que novamente são associadas a uma desmaterialização e um formalismo:

Contemporânea da obra de Kandinsky, *Du Spirituel dans l'art* (1910), as descobertas da ciência e do desenvolvimento inicial da teoria atômica pressagiam uma era de declínio do materialismo. O átomo triunfa: o próprio material, diz Kandinsky, é enfraquecido, se desmaterializa. O que é necessário, portanto, é aperfeiçoar as “estruturas físicas”, purificá-las e refiná-las a tal ponto que sua perfeição as amenize a ponto de confundi-las com a sua forma ideal. Nesse aspecto, a matemática desempenhou um certo papel no seio vanguardas do início deste século. Mondrian e esses discípulos referem-se a isso com frequência. Trata-se de depurar a forma, de desengatá-la e abstrai-la, rumo a um número ou figura geométrica, do magma material que a engloba. [...] O modelo científico funciona assim no sentido de purificação da forma e de um afastamento correspondente a partir de qualquer concepção “ingênua” da matéria [...] Para além do aspecto científico da matemática o que conta aqui é sua aura, esotérica e poética, a visão global do mundo que infere (MÈREDIEU, 1994, p. 176, grifo nosso).

Dessas abordagens sobre forma e matéria, a grosso modo, emerge uma vertente formal da arte abstrata, que popularmente passou a ser um dos modelos mais icônicos da vanguarda. Arte interessada pela geometrização do mundo, pela pureza das formas simples e sublimação da matéria, que é denegrida em favor da simetria – em acordo, assim, com um hilemorfismo que por séculos rondou as artes, como pontuam Florence de Mèredieu (1994) e François Dagognet (1985). Teríamos aqui pintores de diversas décadas e estilos particulares como Kandinsky, Malevich, Miró, Vasarely, Stella, Klee entre outros, que buscam sublimar a matéria através das formas:

Resultante do platonismo, reativado sucessivamente pelo neo-platonismo da Renascença e depois pelos rigores do protestantismo e do jansenismo, essa preeminência concedida à forma é perpetuada dentro da arte da chamada tendência construtivista ou formalista [...] [que compreende] uma parte inteira da arte moderna que tende a se posicionar resolutamente do lado da forma, visando uma negação ou sublimação do material. (*ibidem*, p. 172)

Como vimos discutindo ao longo desse capítulo, certa vertente da física quântica, que demonstra relativo descaso a um materialismo limitante em virtude da simetria dos modelos matemáticos, está em consonância com esse espírito de rebaixamento da matéria, tida como passiva e secundária, mero substrato, quando uma pureza e justeza da forma é almejada. Um outro tipo de abstração buscaria justamente o contrário, como resume Mèredieu: “Existem efetivamente duas formas de abstração. Uma privilegia a forma, os contornos e as arestas

geométricas dos sólidos, enquanto a outra insiste pela fluidez das substâncias, a metamorfose das matérias” (MÈREDIEU, 1994, p. 190). Teríamos aqui, nessa vertente próxima dos materiais, mesmo que numa heterogeneidade de processos, artistas como Jean Dubuffet, Joseph Beuys (em suas esculturas), Kiefer, Arman, Tapiés, Burri, entre outros.⁵²

Assim, resistente e inconformada, essa matéria, ao invés de ser sublimada por completo, em sua teimosia, “vaza” para encontrar lugar em todo um outro modo de expressão artística pela via da abstração, que Mèredieu identifica como o *informal na arte*, enquanto um uso da matéria contra a forma e enquanto forma, um “antídoto às restrições da forma” (*ibidem*, p. 180), próxima assim das leituras de Didi-Huberman do termo, que temos seguido. Reivindicar a matéria não significa para esses artistas, necessariamente, desaderir completamente de questões de ordem do espírito ou mesmo do potencial da arte para aludir a universos mentais; trata-se, mais genericamente, de um modo de criação no qual

A matéria é então aquilo que vem perturbar a forma e derrubar uma ordem demasiadamente impecável. Não ao ponto em que possa ser considerada pura desordem [...] Mas mais próxima de uma ordem muito complexa, como um emaranhamento e uma sobreposição de diferentes ordens perfeitamente inteligíveis se analisadas separadamente, mas que então têm sua leitura tornada impossível pois todos os elementos estão reordenadas em uma só meada (*ibidem*, p. 181).

A mancha, a mácula, a rasura, a matéria em degradação, desfigurada, corroída, ruínosa e ruidosa, são os componentes dessas obras, que fazem forte apelo aos sentidos. Uma dimensão sensual e entrópica da matéria é almejada aqui, antes da ordem e sublimação da abstração formal. Deparamo-nos aqui com um arsenal crítico potente para analisar uma obra difícil de colocar em palavras como *Instabile Materie*, visto seu forte apelo ao sensorial e a instauração de uma espectadorialidade que foge ao reconhecimento da representação, indo pelo caminho do excesso que confunde os sentidos e a compreensão.

É na porosidade e na perda de barreiras que resultam dessa degradação de modelos geométricos vigentes de interioridade e externalidade, objeto e fundo, que costumam repreender a matéria nos confins da forma, que a ruína de imagens torna-se um importante

⁵² A arte conceitual, que poderia ser vista como um ápice da abstração, pode ser lida, porém, como uma interessante conciliação entre esses pólos formalistas e materialistas (igualmente idealistas) da arte, ao se estruturar constantemente em relação às materiliadades do mundo socioeconômico, da sociedade e da artes.

elemento dessa operação informe – pois é o processo mesmo dessa dissolução, expondo o corpo das imagens, colocando-o em transformação. É assim, pela via do dinamismo da matéria e da instabilidade das formas que a abstração informal retorna ao tema do átomo e da partícula:

Em oposição aos princípios de simetria ou composição de um único centro, o informal vem rejeitar qualquer princípio de ordem, construção ou programação global ou macroscópica. Mas para então trabalhar a forma, a estrutura e a ordem a partir de um nível completamente outro, microscópico [...] Repetido, o *motif* se torna o átomo ou a molécula, elemento constitutivo de uma textura indefinidamente recomposta, tal como em Pollock, Rouan, Viallat [...] (*ibidem*, p. 188).

– a esse tipo de composição, aproveitando um termo de Dubuffet, Mèredieu dá o nome de “texturologia”, retomando a questão da sensorialidade háptica, evocada em grau intensificado nessas obras, nesses ruídos e desordens enquanto texturas e superfícies sensuais que, como já vimos, informam de maneira proeminente o cinema de Reble.

Entre imagem e textura, olhar e toque, alquimia e física, manchas e formas, entre cinema, artes visuais e ciência, a imagem enquanto passagem (tema recorrente no período de sua passagem analógico-digital) é encarnada em *Instabile Materie* no próprio material gelatinoso da emulsão fotoquímica. A fixidez, importante para a fotografia, não faz parte do léxico de Reble, que no laboratório frequentemente não utiliza do fixador no processo de revelação, deixando suas películas expostas, em trocas constantes com o meio ambiente – apenas acelerando um processo já natural desse material que não é fixo.

Como Reble descreve (HOOLBOOM, 1997), há uma grande inclusão do acaso em sua elaboração dessas imagens que, no entanto passam por vários processos de “refinamento” até chegar à película final, principalmente na fase de montagem dos filmes. Seu procedimento subversivo, que gera imagens pela corrosão e pela transgressão de normas do laboratório fotográfico adequa-se, na alquimia, à “busca pelo impuro [que] pode ser lida também como uma inclusão do erro, entendido aqui como o imperfeito. Admitindo uma manifestação não desejada, algo que não seja o puro, o certo, o belo, o perfeito, amplia-se e potencializa-se o próprio acerto” (ALVARENGA, 2016, p. 42). O trabalho com os acidentes da matéria é a base alquímica de *Instabile Materie*, e aqui também encontramos uma das bases de seus procedimentos rumo ao informe.

Cinema e fotografia estão longe aqui, de qualquer ideal de permanência e de formas estáveis – Química e Física são instrumentos e conceitos apropriados por Reble para canalizar e liberar energias, perturbando toda forma de estabilidade, ruindo certa epistemologia cartesiana de clareza e distinção: “a abundância e o enxame [de partículas] proíbem qualquer estabilidade como qualquer hierarquia [...] Convém [a essa arte] favorecer a fusão e mesmo as confusões” (DAGOGNET, 1985, p. 82). Analisando o uso de texturas e padrões abstratos na arte que fogem ao formalismo e seus ideais, feita por artistas que aproxima de “físicistas das qualidades [das matérias]”, atribuindo o saber-fazer artístico ao estudo experimental dos cientistas, Dagognet aborda o caráter subversivo desses elogios da matéria, pois, aqui, “a ideia e a matéria não se distinguem” (*Op. Cit.*, p. 82).

Tal como na operação informe e nos experimentos da alquimia, essa “arte da matéria torna-se uma ciência dos intermediários, daquilo que tece e sutura, desliza entre os interstícios [...]” (MÈREDIEU, 1994, p. 94). Assim, as imagens de *Instabile Materie*, fazendo referência a estruturas próprias do próprio suporte fotoquímico, constantemente se transformam, maleáveis, parecendo transitar entre estados da matéria, lembrando a visualidade abstrata de filmes científicos como o *Phase Transitions in Liquid Crystals* (1978) de Jean Painlève.

Fica claro então como o estado ordenado e supostamente estável de uma película fotografada e revelada a partir de processos padronizados pela indústria cinematográfica é apenas uma das formas que esse material gelatinoso pode acomodar. Em deslize constante entre formas reconhecíveis e irreconhecíveis, estruturas simples de linhas e cristalinas às organizações caóticas e manchadas, a emulsão fotoquímica é tratada por Reble na sua elasticidade gelatinosa, mesofásica, que transita entre aparências.

Do caos da sub-partícula à emergência de estruturas e formação de imagens reconhecidas enquanto fotográficas, *Instabile Materie* ocupa-se das próprias condições de emergência do reconhecível, através do movimento contrário – movimento estritamente alquímico, por investir em opostos – da dissolução da matéria. Algo semelhante ocorria com a figura na arte do informe, como destaca Yann Beavais num comentário sobre o filme: “Tudo é feito aqui não tanto para lutar contra a legibilidade da imagem, mas para ir de encontro com sua aparição ou sua definição” (*ibidem*, p. 198). Uma operação de germinação de formas está sempre latente no movimento ininterrupto do filme, que busca potencializar, canalizar e

dissipar essas energias, enfatizando o encontro com esses sons e imagens que aguçam os sentidos, nos aproximando novamente da leitura de Didi-Huberman da operação informe; de fato, Reble constantemente lembra da importância do processo de montagem para “dar forma” a seus filmes, em texto publicado na *Millenium Film Journal* (REBLE, 1997).

Essa leitura acerca do informe enquanto trabalho acerca da produção de presença (e dissolução) da imagem, que já alude a uma característica performática do corpo da obra, no jogo de opacidades que cria em sua percepção, ajuda-nos a pensar que a figuração não é negada por completo nesse tipo de trabalho e sim explorada em sua própria constituição e condições de presença instituídas pelo aparato fílmico, no caso de Reble. De fato, em *flashes* momentâneos, formas, contrastes e volumes emergem pontualmente em *Instabile Materie*, potencializados enquanto aparições que instigam o olhar: como se de um nível infra-particular da matéria, subitamente nos encontrássemos em outra escala de espaço e tempo, no qual o reconhecimento de formas e representações é estimulado, mas numa forma de olhar ainda confusa com a matéria, que facilmente “escorrega” de volta em um montante de ruído visual, enxame de partículas em desagregação.

Reble explora, assim, as diversas (de)formações da emulsão possibilitadas por essa condição gelatinosa da matéria. Um dos materiais básicos que utiliza nessas transformações são sais químicos – sendo o sal, na alquimia, tido com uma das substâncias elementares da transmutação que busca “fixar” a matéria; justamente o oposto da qualidade que Reble busca trabalhar (novamente temos aqui a alquimia e seu apreço pelo emprego de opostos). Projetados, esses micromundos dos sais e da emulsão desgastada do 16mm utilizado por Reble, tornam-se macro-realidades na tela de cinema. Nossa visão desorienta-se vertiginosamente, não só pela mudança de escala como também pela intermitência de formas, que se re-organizam a cada quadro (muito diferente do movimento comum num filme, que estabelece-se com a repetição de padrões visuais a cada quadro).

Esse informe impõe uma dinâmica de composição, decomposição e recomposição de fragmentos, sugerindo uma cinética própria, que podemos observar em ação no filme de Reble, efeito mental de instabilidade de reconhecimento e estranhamento dessas texturas:

O detalhe, efetivamente, é uma mancha tornada significativa e que cessa então de pertencer ao universo contínuo e indiferenciado da matéria para atravessar para o lado do universo das formas [...] E assim que o detalhe torna-se ruído, quando cessa de ser significativo e reparável, ele se reintegra ao caos material (*ibidem*, p. 192).

Como coloca Lenice Barbosa, uma das poucas pesquisadoras a se dedicar mais extensamente sobre o filme, sua visualidade informe, háptica, solicita um olhar imersivo nessa sopa primordial de imagens:

Neste trabalho de Reble, o refúgio da distância [de nosso olhar] é suprimido em favor da visão fragmentada. O olhar não é colocado em um ângulo icariano (alto, distante e vertical), mas vem de dentro, abaixo e perto. Nesta instalação espacial, o espectador não tem a opção de ficar à distância, ele é colocado dentro da instabilidade, pois essa posição força seu ponto de vista contemplativo e suas impressões evoluem tão rapidamente quanto a matéria. Ele fica preso no meio dessa imensidão negra até a chegada inesperada de partículas brancas, de tempos em tempos seguidos por massas cromáticas, que o seqüestram em uma tempestade de neve, abrindo-se para uma chuva de luz incandescente e depois se acendendo num mar negro e agitado, antes de se abrir para uma galáxia cuja única referência de profundidade é a intensidade de um lampejo luminoso (BARBOSA, 2012, p. 354).

– uma osmose entre mente e corpo, matéria e imaterialidade, análoga à projeção alquímica, é instigada nesse *momentum* meditativo do filme.

Podemos pensar aqui nesse estado mental evocado pela obra como um contraponto às análises de Jacques Aumont (2015), autor de um raro texto a se dedicar a questão do informe no cinema. Pois, enquanto Aumont descreve-o como “coisa rara”, instante fugaz de “aventura da matéria”, a obra de Reble busca estender e aprofundar esse estado de indeterminância espectral gerado pelas formas anômalas, em seus 73 minutos de duração.

Uma discussão similar a de Aumont, da mancha no cinema enquanto breve fulgurância, aparece no texto *A questão do figural* de Phillipe Dubois, no qual o informe aparece enquanto detalhe que irrompe e transgride a percepção. Perceber o figural – do qual uma das “manifestações” pode ser o informe, segundo o autor, é “enfiar-se pelo detalhe da imagem, na matéria, na forma e/ou na cor, até a indeterminação figurativa.” (HUCHET, 2013, p. 115).

Ao evocar e perturbar diretamente a percepção (e como ela se dá no tempo), esse informe/figural permite pensar a imagem sob dois caminhos: enquanto intensidade da imagem (energia que chega a ser equiparada a uma incandescência) e como “algo que procede do

visual como ato, instável, que está em ação no corpo da imagem, na carne viva de sua visualidade” (*ibidem*, p. 109).

Instabile Materie cria uma inversão dessa relação do informe enquanto presença breve no reino da forma, pois aprofunda esse estado de incerteza espectral associada à mancha, visto que, como apontamos, o estado de exceção no filme, sua fulgurância, são justamente essas emergências, graduais e fragmentadas, de imagens fotográficas mais “completas”, que resistiram às ações corrosivas de Reble. É essa “semelhança informe” (para usarmos um termo de Didi-Huberman) a visualidade dominante no filme, ou seja, os pseudomorfismos catalisados pelas manchas e pelo material original escolhido por Reble (emaranhado pela mancha, em sua imagem corroída), que apresentam estruturas que oscilam entre se assemelhar à moléculas, células, tecidos, nébulas, recortes topográficos, placas microscópicas de matérias orgânicas e inorgânicas, entre outros (*fig. 40*) – além de possuir, é claro, a qualidade de por muitas vezes não se assemelhar a nada conhecido, tornando misteriosa sua presença, sua origem (no material de *found footage*) e sua transmutação futura a cada instante do filme.

Novamente nos aproximamos, assim, de dimensões performáticas da visualidade háptica, na qual podemos ver o informe como um campo centrífugo de forças dissipativas da imagem em movimento. A forma como Reble descreve esses estados de suspensão causados pela intensidade desnorteadora das manchas que povoam seus filmes segue esse caminho (elaborando aqui uma idéia já presente em sua discussão sobre *Alchemie*):

Podemos qualificar essas imagens em curso de formação e desaparecimento da alquimia de “zonas de sensibilidade fílmica”. Elas tornam impossível a conservação e a acumulação daquilo de que são material. O filme requer assim uma estética impura de perpétuo devir, que consegue expressar a beleza inexata e as expressividades ricas pelas quais o mundo é constituído. (REBLE, 1995).

fig. 40: imagem “nebulosa” em *Instabile Materie*. Qual terá sido o material de origem desse *found footage*?

A mancha, para Mèredieu, compartilha de um mesmo impulso à instabilidade e à impermanência, que desafia a representação e a apreensão do real:

A garantia de realidade, nos diz Bachelard, é sua permanência, o fato de que é mais estável, mais lenta que nosso pensamento. Mas assim que nos voltamos, inversamente, ao infinitamente pequeno, a complexidade grande ou à mobilidade extrema, perdemos todo chão. A mancha pertence precisamente a esse micromundo, do infinitamente pequeno e móvel . (MÈREDIEU, 1994, p. 192)

Uma idéia de cinema, enquanto energia e movimento, instigada pelo movimento desses mundos do “infinitamente pequeno” que são liberados na degradação de imagens, insere-se por meio dessas imagens em mutação ininterrupta, fragmentadas em partículas, fraturas e grãos que se ordenam e desmancham caoticamente.

Podemos retornar aqui à questão da energia, agente e figura própria de transformação na física, liberada de forma entrópica nessas reorganizações de estruturas e dissoluções que compõem o filme de Reble. Para Mèredieu, a questão da energia atravessa também o próprio informe, quando comenta: “Explosões, deflagrações e destruições são, em grande parte, contemporâneas da aparição do informe [na arte].” (*ibidem*, p. 227). Nessa temática de contenção, canalização e dissipação de energia, Mèredieu cita o próprio cinema enquanto arte emergente, contemporânea das vanguardas e seu apreço à canalização de energias. A reciclagem do *found footage* acrescenta a essa dinâmica como uma recanalização e aproveit

de energias. As próprias energias liberadas pelos processos de transcodificação analógico-digital, de *Instabile Materie* para *Materia Obscura*, passam a ser parte desse fluxo:

Trata-se de um cinema que trabalha seus constituintes ao torná-los visíveis, pela sua aceleração, que devora a emulsão ao longo do tempo, ou trata-se de uma estética pós-cinematográfica, das últimas conflagrações de um suporte em face ao digital que o submerge em sua intensa proliferação? (BEAUVAIS, 2005).

Tomando a via de pensar essas “conflagrações” da imagem, nos aproximamos de uma genealogia pouco traçada na história do cinema, como aponta Thomas Elsaesser, e que podemos observar em contiguidade com as explorações de Reble – do cinema enquanto sistema de formas de energia. A degradação de imagens, enquanto destruidora de formas e criadora de novas imagens, é uma ação entrópica que aqui, transformando e dissipando energias, exausta e exaure películas “gastas” pelo tempo.

3.2.4 Energia, entropia e cinemática de partículas

Contemporâneo da invenção do cinematógrafo e dos desenvolvimentos iniciais da arte cinematográfica, que fragmentavam e recompunham a realidade através de representações fotográficas em movimento, a descoberta da radioatividade do elétron⁵³ e a consequente elaboração da mecânica quântica fragmentavam o antes indivisível átomo em diversos elementos, encontrando-os em constante troca de energia, propagação e movimento. O movimento também surge na Física Quântica enquanto problemática fundamental, uma vez que, em um dos pontos nos quais essa ciência alega a presença de “incertezas”

Elétrons por vezes podem agir como ondas, enquanto a luz por vezes pode agir como partículas. Essa ambiguidade é formalizada na Relação de Incerteza de Heisenberg, que é uma expressão matemática relacionada ao limites pelos quais uma partícula pode ser localizada. A Relação de Incerteza ocupa-se de quão precisamente a posição e o *momentum* de uma partícula podem ser conhecidos simultaneamente⁵⁴ (HAYLES, 1984, p. 50).

⁵³ cf. *Becquerel's Discovery of Radioactivity in 1896* (MYERS, 1976)

⁵⁴ Pelo mesmo princípio de Heisenberg, elétrons nunca poderiam se encontrar parados. Cf. MACDONALD, 2017. Último acesso: 02/08/2018.

Como já vimos, numa escala macroscópica, Reble também diz que é “impossível fixar um filme” – em *Instabile Materie*, o movimento é constante e, mesmo em momentos em que uma desaceleração ocorre, *fades* e sobreposições continuam o movimento na tela, como se representando a tentativa sísifíca de estabilizar o instável.

Ao problematizar as estruturas subatômicas e a mobilidade extrema e probabilística que postulam, na emergência da era da informática no cinema, Reble parece estar em consonância com preocupações formuladas recentemente por Thomas Elsaesser:

[não haveria] um desafio à visibilidade e à visualização quando mais e mais fenômenos que governam nossas vidas não são visíveis ao olho humano por serem ou muito grandes ou muito pequenas, muito rápidos ou lentos, ou trabalham com magnitudes e quantidades que não conseguimos compreender de outro modo que não através de metáforas visuais? [...] Como pensar a transição da energia mecânica e da eletricidade para a Física Quântica e a idade cibernética, ou seja: como pensar a relação entre energia e informação? Talvez só possamos falar de energia em conexão com imagens em movimento porque a energia como tópico só surgiu agora, porque agora a vemos do lado da informação e, portanto, abordamos sua história mecânica a partir de uma perspectiva de obsolescência e nostalgia (ELSAESSER, 2016, p. 303, grifo nosso).

No interstício entre o figurável e o imaterial, uma idéia de crise de representação retorna nessa discussão, ao mesmo tempo em que aponta como o cinema, mesmo em sua obsolescência (ou em causa dela, em seu redirecionamento de energias), apresenta-se como um meio artístico potente para problematizar essas passagens entre reprodução mecânica, eletrônica e digital de informação visual e que perturbam a tradição ao reconfigurarem as matrizes das imagens. Assim, pensadas enquanto sistema de energia – substância primária a "quaisquer distinções entre as múltiplas manifestações da massa" (*ibidem*, p. 306) – as imagens do cinema poderiam ser pensadas enquanto trocas, transmissões e conversões de energia cinética de diversas fontes que agora (na era da informática) são acrescidas a um regime informacional, com os filmes de Reble inserindo-se nos interstícios e minúcias dessas trocas.

Instabile Materie, ao trabalhar sob o imaginário do minúsculo e imprevisível e *Materia Obscura*, que redireciona-se à macroestrutura e ao invisível, apresentam proposições interessantes para os anseios discutidos por Elsaesser, para o qual o questionamento acerca

das relações entre imagem, energia e informação são preocupações teóricas e estéticas no contemporâneo. Em um dos capítulos de seu livro *Film History as Media Archeology*, seu interesse “arqueológico” volta-se para a história pouco traçada das relações entre cinema e energia, no qual imagin imagina “uma nova arqueologia do que uma vez já foi chamado de ‘imagens vivas’ [*living pictures*] em oposição a imagens em movimento [...] que concerne à energia inerente as imagens em movimento (e como convertem e transmitem essa energia)” (*ibidem*, p. 302) – da passagem da representação da energia via o cinema para o meio enquanto fonte e sistema energético, temos aqui duas realidades abarcadas por *Instabile Materie*, um “filme de ação” da matéria.

O movimento constante em *Instabile Materie* é excessivo, desnorteante, irregular e utiliza do cinema, assim, como um canalizador e dissipador cinético; a entropia, enquanto desgate, caracteriza esse movimento. Em seu famoso texto sobre o que chama de “acinema” (que antecipa as discussões de Elsaesser acerca de cinema e energia), Lyotard já comentava sobre um tipo de cinema movido por um “imperativo pirotécnico”, de “movimento excessivo” da matéria, desenfreada ebulição das imagens presente em “formas verdadeiramente ativas de cinema *underground* e experimental” (LYOTARD, 1978, p. 54), em oposição ao controle e exclusão de movimentos supérfluos e anômalos que para ele definem o cinema narrativo.

Podemos pensar nesse *acinema* como o componente cinético, portanto, da poética do informe que identificamos em Reble, pois como coloca Lyotard, o movimento anômalo e *acinamático* vai em direção: “da mobilidade do suporte [...] Mobilidade que é bem contrária ao movimento cinematográfico; emerge de quaisquer processos que desfaçam as formas belas dessa, de quaisquer processos que em maior ou menor grau trabalham sobre e distorcem essas formas.” (*ibidem*, p. 59). Não por acaso, uma das edições do texto de Lyotard é ilustrada por um escultura de Dubuffet, *La Flamme de Bougie* (1968) e o trabalho ruinforme *Collage* (1955), relacionando tal fulgurância da abstração informe com a pirotecnia do “acinema”.⁵⁵

Assim, para além das deturpações da forma e das manchas que compõem cada fotograma de *Instabile Materie*, é o movimento intenso da matéria (cinematográfica) outro

⁵⁵ Nas palavras de Lyotard “Não estamos aqui demandando um cinema bruto, tal como Dubuffet demandava uma arte bruta... Mas ainda assim [...]” (LYOTARD, 1978, p. 53).

dos principais elementos explorados por Reble, e que intensificam as relações de continuidade e descontinuidade, material e imaterial, no filme. O desenvolvimento, operação e construção de aceleradores de partículas que caracterizam o laboratório DESY, que colaborou com Reble no filme, já proporciona a cinética enquanto tema na obra: aceleradores de partículas flertam com a velocidade extrema que é a da luz e sua relativa “imaterialidade”. E, assim como o filme de Reble é meio para a emergência de uma materialidade fílmica, os aceleradores potencializam a energia de sub-partículas para torná-las manifestas e, assim, analisáveis.

Velocidades não são constantes em *Instabile Materie*, fruto de manipulação do filme numa impressora óptica – o próprio tempo é aqui amorfo e plástico, expressando qualidades diversas dessa “texturologia” que, trazendo o informe para o cinema, é também um estudo cinético desses desvirtuamentos da forma e rugosidades da matéria. O movimento explorado em *Instabile Materie* emerge do atrito entre os processos orgânicos, instáveis, caóticos e ruidosos da emulsão, e a regularidade, rítmica e organizadora, dos processos mecânicos, ópticos e físicos do aparato. Suas operações parecem corresponder a duas formas de energia no cinema identificadas e analisadas por Thomas Elsaesser que propõe que o cinema numa perspectiva da arqueologia das mídias, “pode ser situado entre [uma concepção da] energia enquanto *matéria em movimento* e de energia enquanto *força vital*” (ELSAESSER, 2016, p. 315).

Do lado da matéria em movimento, Elsaesser evoca o micromundo do grão fílmico para se referir ao senso de agitação constante das imagens fotoquímicas:

agitação – e se fôssemos ver a imagem cinematográfica não como uma imagem sólida, análoga à pintura sobre tela, mas precisamente como uma superfície constantemente agitada cujos elementos - grãos de poeira, que é o que as partículas da prata também acabam por ser - estão em animação ou agitação suspensas? A partir dessa suspensão fotográfica, as tecnologias subsequentes de movimento visível/invisível, como o feixe de luz de varredura dos raios catódicos da televisão de tubo e os *pixels* da imagem digital, estão mais uma vez “liberando” as partículas e grãos dessa poeira, retornando a elas o tipo de movimento - batalha incessante de Lucrécio - que os mantém em um estado agregado de potencialidade permanente (*ibidem*, p. 311).

Liberar o cinema da narrativa e de seu apego à representação de formas fotorrealistas (e sua lapidação dos movimentos) é uma quebra conceitual que libera energia (*acinemática*)

em *Instable Materie*, principalmente essa energia proveniente das partículas suporte – do grão, da emulsão triturada e da mancha corroída, em seus movimentos aleatórios e reorganizações efêmeras sob a superfície das imagens. A abstração de *Instable Materie* oscila entre semelhanças e dessemelhanças entre o que parecem ser formações orgânicas microscópicas ou mesmo visões macroscópicas do universo, evocadas a partir de formas arredondadas que se assemelham à corpos estelares.

Yann Beauvais identifica um elemento contemplativo e psíquico no atrito do público com essas imagens de visibilidade deteriorada: “Navegamos nesses espaços novos, percorremo-los visualmente, embora sejam, antes de tudo, espaços mentais” (BEAUVAIS, 2008). Um aspecto cognitivo da energia, enquanto trabalho mental do espectador, pode ser contemplado em relação à idéia de “zonas de sensibilidade fílmica”, com as quais Reble descreve o trabalho contemplativo que seus filmes evocam, ao apenas sugerir relações e traços de formas, instigando a imaginação e a atenção do espectador, que é colocado numa situação de envolvimento com as imagens muito destoante da experiência de um filme narrativo.

Temos aqui aspectos importantes do recurso às imagens degradadas e da visualidade háptica no cinema, enquanto potencialização (e mesmo dissipação) de energias sensoriais. Como nos lembra Thomas Köner, até mesmo o tédio é um aspecto importante dessas obras, que estimulam variações diversas da atenção do espectador (HERZOGENRATH, 2015) – em performances como *Alchemie*, mesmo a fumaça e o odor da película derretida compunham os estímulos sensoriais da obra.

Assim, o estado meditativo evocado por Reble é curioso por inverter relações normalmente associadas à espectralidade das imagens – se no lugar-comum popular imagens meditativas seriam paisagens, usualmente retratadas sob os esquemas mais normativos de fotografia e perspectiva, a meditação proposta por Reble é uma de um contato direto com o abjeto químico da matéria, a ruidagem visual que se sobrepõe às imagens normativas da fotografia óptica ao pulverizar seu conteúdo, restando cristais de sais, fragmentos de emulsão e outros elementos que, quando não evocam um material fotoquímico deixado ao relento, aproximam-se da película enquanto pele, camada de tecitura exposta e fraturada:

O que encontramos então é o amorfo, o indiferenciado, mas também o plural, o descontínuo [...] Pois toda matéria se revela como um mundo de formas, texturas, estruturas, redes, rizomas, tecidos e retículas. Ali se encontra uma forma mas uma forma enterrada, articulada ao nível microscópico. Esse nível é o nível do pedregulho, do grão de sal, da partícula colorante, da célula e do átomo. Esse mundo da matéria está, também, cercado de seus segredos, suas redes; o artista deve pacientemente aprendê-lo e nomeá-lo (MÈREDIEU, 1994, p. 204).

A corrosão da película surge nas obras de Reble, então, tanto como numa asserção da materialidade (e tatibilidade) do cinema, através de danos infligidos na película, quanto de uma tentativa de agitação e particularização das formas ao desprender as imagens de sua base na emulsão, dissolução que opera como “fenômenos efêmeros, deixando-nos com um traço que excita a lembrança de coisas passadas ou que ainda virão” (REBLE, 1995). O acaso, o abjeto e o acidente da matéria são reincorporados e dotados de movimento nesse cinema— a perturbação do olhar cujo apego às formas é negado em seus filmes, força o espectador a transitar entre o reconhecível e o obscuro, passado e futuro, e encontrar um cinema estranho a si mesmo que surge entre a abstração e a representação, rompendo com relações sensoriais normativas do sujeito com o mundo, como apreendemos da descrição de Beauvais:

É a partir do momento em que não podemos mais atribuir aos movimentos e à imagem um lugar específico que o último se dá para ser visto como inédito, no qual serão privilegiados os movimentos suspensos, os borrões, assim como a impossibilidade de atribuir aos elementos dessas figurações qualquer afirmação de causa e efeito quanto à sua irrupção, [que consiga ir] para além do poder de sua energia (BEAUVAIS, 2008).

Tal como na ruína, a natureza, a técnica e a cultura têm suas barreiras dissolvidas na imagética ruiforme de Reble, assim como a subjetividade do espectador é instigada a extravasar o reconhecimento narcísico na tela, ao ser estimulada por sons e imagens que flertam com o orgânico e o inorgânico aquém ou além de uma presença/forma humana identificável na tela pela maior parte da duração do filme, o regime escópico aludindo a micro e a macrofotografia, às perturbações da visão e da boa forma. O convite a essa perda ou suspensão de identidade (ou expansão dos campos de percepção, como Reble denomina) já estava presente desde a nomeação do coletivo *Schmelzdahin* onde Reble começou a carreira: dissolva-se.

3.2.4.1 Vitalismos e agência

A agitação, assim, corresponde ao caótico movimento liberado em *Instabile Materie* e começa já a criar relações com a outra forma de energia discutida por Elsaesser, do *cinema enquanto sopro vital*, que podemos associar a uma poética alquímica, pois, anímica, da matéria. Tal como descreve Elsaesser:

A energia, quando manifesta como movimento, está sendo constantemente transformada ou transmuta-se em outro estado agregado. Mas a animação se aplica ao cinema também no sentido de sua capacidade de representar o movimento no mundo que representa com intencionalidade e volição: a animação cria situações e contextos nos quais o cinema “anima” as coisas e tem a capacidade de atribuir-lhes espírito e respiração, isto é, dar vida. Seria esse o ponto em que a animação vai além da representação e se torna uma manifestação de agência (ELSAESSER, 2016, p. 312).

A ruína de imagens convida, assim, a uma reconfiguração de identidade do próprio sujeito que entra em contato com essa degradação, pois o convida a pensar e sentir a imagem enquanto organismo. Retornando ao *acinema* (ou como interpretamos, o cinema informe) de Lyotard, uma igual referência a perda de um corpo unificado é instaurada por esse cinema anômalo e polimorfo: “a tira de película não é mais abolida (tornada transparente) ao benefício dessa ou aquela carne, pois agora se oferece enquanto uma carne que se emposta” (LYOTARD, 1978, p. 59) – a carnalidade dessublimatória do informe batailleano entrevem aqui ao mesmo tempo em que dota essa matéria fílmica de uma existência orgânica, performática, presente.

Essa idéia de vitalismo acompanha retóricas diversas sobre o cinema, principalmente quando se aponta para a qualidade do cinematógrafo de criar uma indiferenciação quanto ao que é por ele representado, ao provir tudo, igualmente, de movimento:

O cinema é indiferente às distinções ontológicas cruciais que normalmente fazemos entre o animado e o inanimado, o vivo e o morto, o visível e o invisível: como consequência, o cinema pressupõe uma noção de energia que combina o mecânico com o psicológico, ao mesmo tempo em que mescla movimento com motivação (ELSAESSER, 2016, p. 313).

Reside aqui um possível resgate de uma visão holística do universo (que vemos operado pelo cinema de Reble), de osmose entre o natural, o mineral e o mental, estranha à

ciência mas parte de sua herança alquímica com a qual rompeu há séculos atrás. Cisão que artistas como Reble vêm a perturbar quando contrapõem os mistérios da física contemporânea com aqueles da matéria arcana para o homem pré-moderno. Cosmovisão mágica que, como podemos apreender a partir das idéias de Elsaesser, compartilha essa qualidade particular do universo cinematográfico de dar movimento ao inorgânico: “Poderia-se dizer que tal perspectiva cinemática informaria [...] uma teoria na qual entidades não humanas tais como coisas, instituições, locais e lugares podem ter agência, especialmente no modo performático.” (*Op. cit.*)

Os comentários extemporâneos de Reble sobre a ciência subatômica, que ao mesmo tempo ativam essa relação performática de matéria e energia no cinema, e abrem espaço para essa osmose entre entidades, não estão muito distantes de certas leituras contemporâneas da mecânica quântica, como por exemplo o pensamento interdisciplinar organizado por Karen Barad. Em oposição à hegemonia das explicações abstratas da Matemática que retornam a matéria a um estado inerte e passivo, assim como uma visão da ciência que insista num antropocentrismo à custo de outras existências, teríamos, através do pensamento da autora, especulações contemporâneas a partir do “emaranhamento de corpos” teorizado na Física Quântica, que são explorados a fundo em seu livro *Meeting the Universe Halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (2007).

Nele, a autora busca (e propõe) modelos epistemológicos que contemplem o agenciamento (pensado literalmente enquanto performatividade) de corpos não-humanos, observando instâncias fenomenológicas nas quais “o mundo recalitra” pois se “a agência é compreendida enquanto ação [*enactment*] e não como algo que alguém possui, torna-se então não apenas apropriado mas importante considerar a agência enquanto distribuída pelo humano e pelo não-humano” (BARAD, 2007, p. 215).

Aqui, tal como no filme de Reble, a figura humana também se encontra deslocada em importância, pois é reintegrada num emaranhamento com outras formas orgânicas e inorgânicas do cosmos. Os posicionamentos de Karen Barad, que temos utilizado em nosso contato com a Física Quântica, por exemplo, constroem uma interessante ressonância com a descrição de Reble do filme enquanto “organismo” e “algo impossível de se fixar”: “A matéria não é nem fixa nem dada e nem mesmo o resultado final de processos diferentes. A

matéria é produzida e produtiva, gerada e generativa. A matéria é agente [*agentive*] não uma essência fixa ou propriedade das coisas.” (*ibidem*, p. 137). Pode-se denotar uma herança alquímica nesse pensamento, quando a matéria deixa de ser muda e inerte para ser então dotada de inerente transformação e potência.

As conclusões de Barad (como o título de sue livro já resume) se aproximam da conceituação de materialidade enquanto propriedade relativa e discursiva, que vimos tanto na retórica de Bruno quanto Hayles, nos quais materialidade e sentido inferem-se em conluio. Pois a subjetividade e o encontro estão indissociáveis da própria concepção de matéria:

A matéria (e o materializar) é uma articulação dinâmica/configuração do mundo. Em outras palavras, a materialidade é discursiva (por exemplo, fenômenos materiais que são inseparáveis dos aparatos de produção corpórea; a matéria emerge do, e inclui parte de, seu ser, numa constante reconfiguração de fronteiras, assim como práticas discursivas também são sempre materiais (ou seja, são constantes [re]configurações do mundo) (*ibidem*, p. 151-152).

Barad leva a questão adiante em sua leitura da matéria, que se desenvolve enquanto uma teoria de performatividade (que nomeia de *agent realism*), ao almejar reverberações interdisciplinares entre as áreas de humanas e exatas, a partir de sua interpretação da Física Quântica. Nela, enfatiza os limites de medição e conhecimento da matéria pela ciência, visto que corpos e aparatos estão implicados em quaisquer experimentos de medição e possuem participação decisiva – mesmo que não determinante – na observação e comunicação de fenômenos. Suas considerações partem principalmente de sua leitura dos escritos de Niels Bohr acerca do aparato, ponto que nos interessa aqui:

Aparatos são (re)configurações materiais ou práticas discursivas que produzem (e fazem parte dos) fenômenos materiais em seu porvir. Há um sentido importante no qual práticas de conhecer não podem ser proclamados como práticas humanas, não apenas porque utilizamos elementos não humanos em nossas práticas mas porque conhecer é [questão de] matéria de parte do mundo tentando se fazer inteligível para outra parte. Práticas de conhecer e de ser não são isoláveis; estão mutualmente implicadas. Não obtemos conhecimento ao nos retirarmos do mundo. A separação da epistemologia da ontologia é uma reverberação de uma metafísica que assume como inerente a diferenciação entre o humano e o não-humano, sujeito e objeto, mente e corpo, matéria e discurso [...] (*ibidem*, p. 185, grifo nosso).

– novamente, podemos notar aqui (para além dos conflitos entre matéria e forma que temos acompanhado) um espectro alquímico de sincretismo de opostos e vitalismo da matéria e, tão interessante quanto, novamente o questionamento da figuralibilidade e da influência dos meios nos fenômenos que registram e observam.

Como já observado por Parikka (2009), as discussões de Barad acerca do aparato científico, sugerem “uma fascinante nova ‘teoria do aparato’ para as mídias – que difere daquilo que é usualmente entendido enquanto abordagens do aparato nos estudos de cinema” (PARIKA, 2010) – ainda que sua reverberação interdisciplinar permaneça embrionária. Ainda assim, em seu cruzamento entre ciência e questões de representação, essas idéias são particularmente interessantes para discutirmos as obras de Reble enquanto estudos do próprio dispositivo cinematográfico e sua materialidade, principalmente quando suportes diferentes são utilizados a partir de uma mesma matriz, gerando experiências estéticas e alegorias divergentes, como é o caso no par *Instabile Materie/Materia Obscura*.

Importante notar, aqui, que as próprias discussões sobre performance de Peggy Phelan que usamos como base até então, também se encontram nesse proposital emaranhado entre ciências humanas e dilemas quânticos, como podemos observar na conclusão de Phelan para seu livro *The Politics of Performance*:

O princípio de incerteza fundamental à física é baseado no fracasso do empírico de assegurar o real. *Fort. Da.* Pesquisar pelo quantum é um jogo de azar de probabilidades senão de adivinhação de eventos antes e depois do salto. A medição do movimento do quantum pelo espaço/tempo não pode ser seguramente repetida dentro da lógica da representação empírica (assim como o movimento do bóson, do quark e do glúon igualmente não o podem). Tal qual a performance, o quantum não pode ser preservado, lembrado, medido ou avaliado pelo recursos de segurança da representação. Sempre inseguro, o sistema nervoso da matéria é refletida na nervosa condição do ser psíquico.

A *performance art* usualmente ocorre na suspensão entre o “real” da matéria física do “corpo que performa” e a experiência psíquica do que está a ser incorporado [*embodied*]. Como uma ponte frágil cedendo sob muito peso, a performance mantém uma âncora no lado do corpóreo (o corpo Real) e uma ao lado do Real psíquico. A performance corajosamente e precariamente declara que o Ser é realizado (e tornado temporariamente visível) na suspensão entre os dois (PHELAN, 1993, p. 167, grifo nosso).

Retornamos, assim, entre o real e a representação, à “alquimia de transformações” operada pela performance (PHELAN, 1993, p. 180) – reflexão compartilhada por Reble e sua obra, tal como Beauvais já identificava em sua análise de *Instabile Materie*:

Podemos entender, então, como esse filme abre novos espaços para o cineasta. Se o motor do filme é uma forma de contemplação, a questão do suporte dessa contemplação ressurge. Tal experiência, em sua própria fragilidade, não poderia talvez sequer exigir mais uma tela como uma interface? Não podemos imaginar algo menos definido, semelhante ao que o cineasta nos propõe através dessas paisagens da matéria? Algo menos estável, suspenso, vaporoso, que ele [de fato] usa em suas últimas performances de *Quasar* (2007), nas quais fumaças criam um espaço vago propício para algumas aparências efêmeras de luz, molécula ou galáxia em formação (BEAUVAIS, 2008).

Os temas visuais citados aqui se repetirão em *Materia Obscura*, primeiro trabalho digital de Reble, que reconstitui e transforma o material de *Instabile Materie* em uma performance que continua e aprofunda sua alquimia cinematográfica para além da película, mas ainda profundamente interessado em sua materialidade.

3.3 MATERIA OBSCURA - intemperismos intermidiais

A crescente inquietação de Reble em fixar sentidos a suas imagens (e mesmo “fixar” suas imagens num suporte), acentuada partir da década de 1990, quando começou a flertar com a performance e a produção de imagens efêmeras, fez de sua obra matéria instável, literalmente: como vimos a partir do relato de Yann Beauvais (2008) anteriormente, algo de insatisfatório residia para Reble acerca de *Instabile Materie* e sua associação das imagens enquanto “ilustrações” de conceitos físicos, o que o levou a apresentar o filme de formas diferentes, retirando as cartelas que nomeavam os capítulos do filme, alterando sua estrutura e deixando mais obscuras as relações entre as sequências de imagens.

Mesmo a distribuição trazia algo de instável para o filme: enquanto alguns filmes de Reble, a partir da virada do século, começaram a ser disponibilizados em formatos digitais, *Instabile Materie* demonstrou-se ausente, sendo distribuído até hoje enquanto cópia (única) em 16mm⁵⁶, incorporando a pátina e o desgaste de suas exibições. O que não quer dizer que o cineasta não tenha digitalizado o material: de fato, as imagens deterioradas do filme ressurgem, em formato digital e em altíssima qualidade, em sua performance *Materia*

⁵⁶ Uma versão de visionamento (baixa qualidade) está disponibilizada na íntegra no site da distribuidora de Yann Beauvais, Light Cone (que apenas aluga o filme em 16mm): < <https://lightcone.org/en/film-1207-instabile-materie>>.

Obscura, apresentando 14 anos depois do original e marcando também o engajamento tardio de Reble com a tecnologia digital.

Na passagem de *Instabile Materie* para o digital, tal como na experiência do cinema para o novo suporte do século XXI, tudo permanece igual, mas ao mesmo tempo muda⁵⁷: o filme é apresentado nas 8 partes do original, porém sem que nomes sejam-lhes atribuídos, além de incluir-se um epílogo; a apresentação parece seguir o filme linearmente, porém nenhum dos fotogramas é mais o mesmo – eles não estão apenas digitalizados como também foram ampliados, do 4:3 para o 16:9, escaneados num nível de qualidade que permite ainda mais ampliações por Reble em sua manipulação em software ao vivo, indo além das dimensões espaciais do original.

A dimensão temporal do filme também é completamente modificada, passando de 75 para cerca de 105 minutos⁵⁸: a passagem dos fotogramas tem sua velocidade retrabalhada ao vivo por Reble, que substitui a sequencialidade intermitente da película por sobreposições digitais que criam diversas misturas na tela, às quais somam-se pequenos *flickers* nas imagens, testando a elasticidade do material – uma passagem que dura apenas alguns segundos em *Instabile Materie* dura minutos em *Materia Obscura* (fig. 41). Nem todos os 25,000 fotogramas do filme (REBLE, 2018) são utilizados nas performances (que nem sempre são apresentadas em seus 8 capítulos e epílogo), visto que dependem das associações particulares de Reble na manipulação digital durante a performance para que sejam exibidos.

O software utilizado parece não apenas permitir alongar a duração de cada fotograma na tela, ao realizar um *frame blending* contínuo de opacidades entre os fotogramas, como também cria um efeito próximo de um *morph*, suturando a mudança brusca das formas que demarcavam a visualidade instável do filme original (uma vez que Reble trabalhava espirrando e esparramando químicos em tiras de filme, a visualidade de cada fotograma possui alterações intensas), ao qual também se adicionam incrustações digitais entre os

⁵⁷ Parafraseando Elsaesser: “o cinema digital é tanto uma contradição em termos quanto uma descrição precisa de como tudo muda e tudo permanece igual” (ELSAESSER, 2016, p. 45).

⁵⁸ Devido a dificuldade de estar presente nas escassas apresentações de *Materia Obscura*, imagens de espectadores e materiais de divulgações de festival foram utilizados como referência, assim como um *blu-ray* vendido pelo cineasta, contendo uma “versão estendida” da performance, com 105 minutos de duração. O *blu-ray* não contém imagens do auditório da apresentação e sim uma captura do som transmitido nas caixas e da imagem transmitida na tela ao longo da performance.

fotogramas, tornando raro (ou quase inexistente) o momento em que apenas um fotograma do original é visualizado em sua “integridade” ao longo da performance.

fig. 41: fotograma digitalizado de sequência de *Instabile Materie*; em *Materia Obscura*, o trecho é extremamente desacelerado, num morph com as imagens anteriores e seguintes.

O artista, assim, tanto enfatiza sua presença mediadora ao realizar as transformações ao vivo, como também põe em cena a própria máquina enquanto instância criadora, que multiplica *frames*, recalcula o posicionamento de pixels e, assim, transforma as imagens em tempo real através de algoritmos. A transcodificação do analógico para o digital, enquanto fenômeno cultural, é desacelerada nessa performance, observada nas minúcias de sua transformação do corpo das imagens, instigando uma reflexão acerca da “morte e evolução” de tecnologias, colocadas aqui em convivência e porosidade de formas.

Materia Obscura, que teve sua primeira execução em 2009 (e continua a ser apresentada), foi o primeiro trabalho de Reble a agregar a tecnologia digital: não só adapta *Instabile Materie* (que existia apenas como filme) para um contexto de performance como também agencia sua mutação pela tecnologia digital através dessas técnicas, num novo contexto de contemplação, que explora outra temporalidade, que não é imposta pela duração do filme e sim pela manipulação de cada transição por Reble no computador, que altera sua taxa de quadros por segundo, seja com *slow motions*, *fast fowards*, *flickers*, além de acumular temporalidades com as sobreposições de fotogramas que permeiam o filme. Através dessas

transparências, nessa performance imagens antes independentes co-existem, assim como homem e máquina e imagem e som: Reble manipula esses fotogramas ampliados em paralelo com Köner que, em outro computador, manipula sua composição sonora, que é em si uma amplificação de micro-estruturas, também reaproveitando elementos de *Instabile Materie*.

Mantendo-nos nas discussões de Karen Barad acerca do aparato, trabalhadas anteriormente, podemos pensar nessa mudança de suporte feita por Reble como uma tentativa de observar o fenômeno fílmico literalmente por outros meios – através de uma mesma matéria de referência (os fotogramas do filme), a mudança no aparato audiovisual e a passagem para outra matriz informacional ativam aqui outro senso de materialidade, e dessa maneira permitem observar outros fenômenos instaurados por essas imagens.

Pensando nessa transição como uma mudança no fenômeno criado e explorado pelo cineasta, podemos continuar dessa forma nossa análise de *Instabile Materie* através da ciência contemporânea, na qual vimos que a Física Quântica traz consigo a problematização da influência do aparato na observação dos fenômenos, uma vez que, compreendido duplamente enquanto instrumento material e discursivo, cria-se consciência de sua interferência e participação nos próprios aspectos da realidade que observa. Analisar o uso da tecnologia feito pelo artista em seus filmes torna-se um aspecto incontornável para a compreensão do fenômeno cinematográfico que põe em movimento, media.

No campo da arte cinematográfica, autores como Erika Balsom tem notado a constante reapropriação do aparato cinematográfico no museu, que altera também o espetáculo fílmico, constando que “a instalação fílmica não possui nenhum aparato único e padrão; pelo contrário, cada artista inventa o seu ou sua configuração do aparato a cada obra” (BALSOM, 2013, p. 182). Similarmente, como já mencionamos, Jonathan Walley (2012) propõe o termo *paracinema* para discutir os desvios padrão do funcionamento do suporte fílmico, ancorado em experiências tanto da vanguarda da década de 1970 quanto reapropriações contemporâneas do cinema em instalações e performances (como por exemplo nos filmes ao vivo de Ken Jacobs).

Ao discutir o digital, Laura Marks (2002) também acentua como, frente à heterogeneidade de formas e formatos que o código e a máquina informática possibilitam,

deve-se prestar atenção aos modos particulares com os quais os artistas decidem materializar suas obras, pois isso em si já determina relevantes recortes fenomenológicos e epistemológicos para com a obra, remetendo à fala de Balsom acerca do artista enquanto inventor de configurações do aparato na arte contemporânea.

Ao trazer a performance ao vivo para a exibição cinematográfica, em outra camada de intermediação, Reble se inclui como operador do dispositivo, igualmente tomando parte na formação do fenômeno – de cinema para *live cinema*, temos uma clara mudança discursiva, para a ênfase na presença e no devir da imagem enquanto fluxo, sinal. Podemos pensar, assim, numa continuidade do fenômeno que continua a ser explorado em ambos os filmes – a visualidade ruiforme, a oscilação entre forma e ruído, o estímulo à criação de “paisagens mentais” – que ao mesmo tempo é transformada após o diferente corte epistemológico feito pelo cineasta, que altera todo o dispositivo ao passar para outro suporte informacional e operar sobre seus dados de outra forma (como, por exemplo, através do *morph*). A mudança de suporte (e a manipulação que propicia) reenquadra, remodela, reconstrói e, assim, reapresenta de outro modo a matéria fílmica, exibindo mudanças significativas no objeto observado tal como teríamos nas mudanças de aparato num experimento científico.

Deixando de lado o discurso científico para nos limitarmos a uma abordagem isoladamente alquímica, podemos pensar em *Materia Obscura* como uma etapa seguinte da mortificação da matéria apresentada em *Instabile Materie*. Teríamos aqui sua coagulação na tela, que prossegue sua metamorfose no processo de transmutação alquímica do *nigredo* (que associamos a *Instabile Materie*) rumo ao renascimento da fase *albedo*. Se a alquimia já falava da obtenção de um corpo uno, andrógono, a partir da união de opostos, a incorporação do digital soa mais como um passo lógico tomado pelo artista do que seria a manutenção de uma prática artística baseada no isolamento e na especificidade – a mistura, a metamorfose são a base da dialética alquímica e a miscigenação de práticas e culturas marca sua história.

Visto que muitos artistas associados a essa entrada do cinema “obsoleto” no museu tendem a distanciar completamente o digital de sua prática, essa forma de “elogio elegíaco” à matéria obsoleta pode facilmente se direcionar para uma recusa do presente ou teimosia anacrônica, como já discutimos anteriormente, quando esta reforça um imaginário do digital enquanto estranho à arte cinematográfica (e a arte em geral). A hibridização de formas e

tecnologias coloca Reble, portanto, num tipo de registro bem diferente do que o de outros artistas que partilham dessa “poética da obsolescência”, ao dispor-se a pensar nas divergências e convergências entre os modos de criação (e abstração) de imagens.

A mistura de suportes, assim, aponta para uma porosidade que já se apresenta no próprio pensamento de Reble, que coloca a ciência contemporânea e a alquimia em atrito, observando continuidades e descontinuidades salientadas por esse jogo conceitual, de forma semelhante ao que ocorre a nível material na obra, nos encontros e desencontros entre o analógico e o digital.

3.3.1 Imaginário de rupturas

Em *Materia Obscura*, Reble está novamente interessado em um tema que perturba o conhecimento na Física contemporânea e sua relação com o “real” – se em *Instabile Materie* essa perturbação concentrava-se na teorização dos quarks e os elementos sub-atômicos que compõem, em *Materia Obscura*, como o título deixa claro (com um pequeno toque arcaico), um dos mais recentes mistérios da ciência é tematizado: a matéria escura.

Diferente dos modelos de partículas elementares, que relatam incerteza e instabilidade a partir do escrutínio das mais finas formas da matéria, a matéria escura à qual a performance de Reble refere-se já traz consigo uma escala cósmica, uma perturbação a nível macroscópico do imaginário do universo: literalmente um ponto cego da ciência contemporânea, a matéria escura seria uma substância hipotética, “massa invisível” que, a grosso modo, responderia a diversos desvios de medição observados por cosmólogos no cálculo entre a quantidade de matéria (calculada como) existente e a quantidade observada no universo – inclusive respondendo a questões ainda não resolvidas pelo Modelo Padrão das partículas.

Caso comprovada, a partir de sua associação a alguma partícula que atendesse aos pressupostos de sua teoria, a matéria escura proveria “o andaime invisível que une todas as estruturas astrofísicas do universo” (BERTONE, 2013, p. VII) escreve Gianfranco Bertone em seu livro *Behind the Scenes of the Universe*. Outra aproximação com a questão analógico-digital e sua mudança de suporte das imagens já se prontifica aqui: *quarks* e matéria escura

também alteram o que entendemos por “substrato” – no caso, daquele que sustenta a própria matéria do universo, por estarem associados à gravidade e por sua abundância dentro a matéria que compõe o cosmos.

Assim, a partir de sua produção dos anos 1990, como acompanhamos, Reble dirige sua atenção aos pontos de virada do pensamento científico e da cultura, onde perturbações ocorrem e onde o mistério e a magia buscam ir além das fronteiras do território conhecido, onde a ameaça (ou promessa) de uma revolução paradigmática desestabiliza certezas e provoca o imaginário com a encenação de suas potências. Suas obras exprimem tanto uma poética de ruínas e obsolescência assim como projetam um espetáculo de ruptura dos paradigmas contemporâneos.

Com a temática da matéria escura, novamente um problema de representação encontra-se aqui uma vez que “não podemos *ver* a matéria escura, podemos apenas estimar sua abundância através de observações astrofísicas” (*ibidem*, p. 27) – a Cosmologia e Astrofísica, que dependem em grande parte de fenômenos visíveis e rastros materiais para observar e confirmar fenômenos (inclusive fazendo amplo uso de materiais fotossensíveis ao longo de sua história) se encontra particularmente em frente a um novo tipo de fenômeno ao buscar a matéria escura, muito mais abundante no cosmos do que as matérias que reagem à luz.

Na porosidade entre as questões da ciência contemporânea e a alquimia, Reble encontra na idéia de “matéria escura” o mistério e o desconhecido que instigavam a cosmogonia alquímica. O próprio nome do projeto, que se utiliza de uma forma linguística arcaica, busca apontar para o imaginário pré-moderno das substâncias arcanas. A associação do momento presente com um passado de “trevas” do conhecimento surge até mesmo entre cientistas tal como Gianfranco Bertone, para o qual a recente atenção ao mistério da matéria escura e a possível reviravolta que sua comprovação pode causar no campo, permite pensar o conhecimento científico “em escalas de tempos muito maiores”, visto que a “a ciência procede em ciclos nos quais eras de ‘ouro’ e eras de ‘trevas’ se alternam, e que acompanham de perto a ascensão e declínio de civilizações e impérios” (*ibidem*, p. 141) – situando essa dinâmica, tal como Reble, numa zona de passagens, num linguajar particularmente alquímico ao invocar o ouro e o obscuro como partes de um ciclo.

O pensamento pré-moderno é literalmente evocado pelo autor quando tenta descrever o impacto da matéria escura no imaginário científico contemporâneo:

[...] para os olhos destreinados, os periódicos de física moderna às vezes evocam aqueles manuscritos antigos, como bestiários medievais ou papiros egípcios, nos quais animais de verdade se misturam perfeitamente com monstros bizarros e outros seres imaginários. Na verdade, eles estão cheios de uma grande variedade de partículas exóticas com nomes bizarros e propriedades ainda mais bizarras, misturando-se com o já rico e heterogêneo zoológico de partículas e campos conhecidos (*ibidem*, p. 4).

O desconhecido, nessa história da Ciência (que se confunde aqui com a História da Arte), evoca um imaginário de heterogeneidades e potências inomináveis, informes e efêmeras, que fervilham e transmutam-se de acordo com novas descobertas, observações e comparações que reorganizam a miscelânea.

Obscurecimento e revelação permeiam as imagens e ações da performance de Reble: da hipótese a *poiesis*, *Materia Obscura* joga com essa idéia de um substrato invisível, que inverte relações entre figura e fundo ao teorizar a presença do “vazio” e “transparente” enquanto matéria e sustentação do todo, remetendo-nos à importância da cor preta e da escuridão “projetada” nessa obra. Tal como na ciência existem diversos candidatos à matéria escura, na obra de Reble a questão do obscuro, do inominável e do desconhecido, alegoriza-se em diversas instâncias: podemos pensar aqui nessa “matéria escura” como correspondente ao substrato que se torna difuso na transcodificação analógico-digital, seja na materialidade do aparato que usualmente é obscurecida no cinema do regime da “transparência”, nas visualidades amorfas que povoam o filme e escapam à apreensão, ou no digital e seus algoritmos ofuscados no dispositivo, na própria referencialidade do material de *found footage* com que Reble iniciou o trabalho, que foi transformada quimicamente e digitalmente até perder seus contornos de *Instabile Materie* a *Materia Obscura*.

A performance, ao ressuscitar o corpo de *Instabile Materie* no ambiente digital, explora a partir dessa mudança de aparato uma nova materialidade, híbrida. Ao explorar esses acidentes de matéria na película com uma minúcia microscópica, projetada em escala macro, ela dá acesso, assim, a uma nova visualidade de seu corpo, além de abri-lo para novas transformações, principalmente em sua duração, investigando as imagens do filme por potências outras, habilitadas pela sua digitalização e rematerializadas na tela em sua projeção.

Outras “matérias escuras” que compõem a performance podem ser sugeridas tanto nessa relação tátil com o tempo (invisível, mas elástico, lábil) ou na tecnologia digital, obscura do público enquanto processo de pano de fundo, mas catalisadora dessas transformações.

As cores de *Instabile Materie* ressurgem extremamente saturadas em *Materia Obscura*, mais próximas da cromaticidade bem contrastada usada no campo da ciência, no qual têm menos um valor indicial do que um valor icônico, pois são cores criadas artificialmente para identificar diferentes qualidades das matérias estudadas. O epílogo do filme, inclusive, não utiliza mais de imagens de *Instabile Materie*, pois Reble cria uma relação direta com imagens de laboratório ao utilizar, como epílogo para o filme, imagens que não pertenciam à *Instabile Materie*, e que se assemelham a um grande panorama estelar⁵⁹ (ou seria apenas um pedaço de filme velado e repleto de pontos de poeira?), cuja altíssima qualidade permite que Reble “transite” pela imagem, através de um movimento vertical, que faz esse tecido estelar se desenrolar pela tela como um manuscrito, ou então como uma película, encerrando o filme.

No lado da alquimia, é importante notar novamente como as cores utilizadas por Reble associam-se diretamente às fases da *Opus* que, como já notamos, eram associadas também a planetas em diversas tradições herméticas, sempre apontando para essa ruminação cósmica a partir da transmutação da matéria: *Mercurius*, tanto um planeta (que na tradição grega era associado a Hermes), quanto um deus, quanto um metal, era uma figura mencionada diversas vezes nos textos alquímicos enquanto símbolo da transformação de opostos (JUNG, 1977).

Nos primeiros capítulos de *Materia Obscura*, a cor azul prevalece (fig. 42): como também notamos anteriormente, é uma cor ligada a transição para o *nigredo* da matéria, e portanto também ao céu que escurece, trazendo para o filme um interessante simbolismo para a passagem analógico-digital enquanto movimento alquímico. Na cultura popular, interessante notar também como o azul é associado a toda uma imagética do mundo digital e virtual (basta

⁵⁹ O catálogo do festival 10º Multiplicidade, realizado em 2011 no Rio de Janeiro incluindo uma apresentação da performance, cita que Reble obteve imagens “cedidas” pela NASA, porém é o único material relacionado a obra a fazer tal menção (curiosamente, o filme também foi apresentado antes na *NASA - New Art Space Amsterdam*, mas em 2013, o que torna improvável ser o instigador de uma confusão).

pesquisar pela palavra “digital” no Google para se ter essa noção⁶⁰), dando a tônica de um meio frio. Até o final de *Materia Obscura*, completando o arco alquímico, o espectador chegará no extremo oposto dessa sugestão, com a imagem fervilhando em intenso vermelho. Na reapropriação de Reble de seu filme anterior, portanto, novos campos de sentido são ativados, mesmo através dessas imagens abstratas, que vão além de um estudo técnico do suporte.

Essa apropriação endógena de Reble com sua própria obra permite repensar sua prática artística nesse momento particular, prática que passava de um deslocamento da produção de filmes para a produção de instalações e performances, movimento crítico que abre espaço para repensar a própria idéia de cinema em sua obra – frente a passagem dos meios que utiliza, do analógico ao digital, o próprio cineasta coloca-se na posição de *mediador* desse movimento, articulando a historicidade de sua arte.

fig. 42: fotogramas azulados em *morph*, na sequência inicial de *Materia Obscura*.

O salto conceitual que *Materia Obscura* apresenta, assim, é o de inserir-se no “olho do furacão” das transformações tecnológicas – não mais observando o fenômeno através de distância, pois extrapola o isolamento de uma produção purista, analógica, para assimilar a

⁶⁰ Em 2013, Florian Cramer observava o mesmo em seu texto *What is post-digital?* (CRAMER, 2013), e pouco mudou.

efervescência de novas técnicas e processos audiovisuais. A manipulação ao vivo de fotogramas digitalizados usa a transcodificação analógico-digital enquanto sutura, remediação, a um processo brusco de rupturas na prática cinematográfica, principalmente sob o ponto de vista do cinema experimental, no qual uma dimensão material (nem sempre explorada em busca de uma especificidade) possuía participação fundamental nos processos criativos dos artistas.

“Performatizando” a ruína, a alteração e emergência de estruturas do sinal visual e sonoro é transformada na performance de Reble em evento de imagem, espetacular, com sua imagética em constante deriva entre nébulas, microorganismos e tecituras em metamorfose sob o pano de fundo negro das imagens que remetem ao cosmos e à diversas formas circulares e elípticas que ora se assemelham a partículas e células, ora a símbolos alquímicos e planetas.

Materia Obscura explora os interstícios do processo de transformação material em curso na cultura, apresentando a película enquanto interface estruturante da visualidade cinematográfica. Não mais presente fisicamente no espaço, é assumida enquanto idéia e conceito, não mais exposta em sua fragilidade mas retornando transcodificada no digital enquanto presença espectral e ativa no imaginário informacional, gênese do que entendemos por imagem cinematográfica. O hibridismo da imagem de Reble reforça assim uma historicidade da imagem e ativa assim genealogia da tecnologia audiovisual.

3.3.2 O ruído e o corpo híbrido

Adentrando o universo ainda obscuro (em sua filmografia, pouco mapeado) da imagem digital, *Materia Obscura* demarca portanto um ponto de virada importante na obra de Reble, que renegocia suas discussões acerca da obsolescência do filme, abrindo espaço para uma interação com o digital, de passagens da imagem entre os dispositivos e modos poéticos do audiovisual no contemporâneo. Ao trazer os fotogramas de *Instabile Materie* para o digital, a proposta de Reble não é a de remasterizar *Instabile Materie* e, sim, de amplificar seus ruídos, a partir do atrito entre as tecnologias, diferente, então, da postura anterior de sua obra, que parecia ser o de um distanciamento do digital.

Há na obra, assim, um importante aspecto retórico acerca da materialidade, a nível do próprio dispositivo e do imaginário que suscita, pois ao explorar texturas da imagem através da tecnologia digital, a performance rematerializa um meio associado à virtualidade e a uma pulsão desmaterializante. Ao enfatizar a projeção como evento único através do *live cinema*, resingulariza a experiência cinematográfica, banalizada em dispositivos diversos na era da informática.

Ao assimilar a tecnologia digital, a obra de Reble atualiza-se em *Materia Obscura* ao transmutar as formas em obsolescência expostas na tela de projeção – uma tela que caminha entre a galeria, palcos e o cinema, seja onde a performance for apresentada – e torna-se, portanto, um exemplo pertinente da forma como essa materialidade da película, ao invés de meramente sumir ou ser substituída, é reavaliada em sua riqueza de textura e seu potencial expressivo para a experiência perceptiva e corpórea, enquanto caminha entre-meios para (re)corporificar-se nas telas, um “espaço de cruzamentos, no qual as artes visuais e espaciais conectam-se numa materialidade textural e tensão superficial” (BRUNO, 2014, p.7) – nesse espaço de mestiçagem, seu conteúdo é informado tanto pela obsolescência de um suporte quanto o da emergência de novas materialidades.

Trabalhando entre o fotograma analógico, a imagem escaneada e a imagem projetada digitalmente (que atualiza-se constantemente na tela em sutis transformações), Reble decalca e encrosta as ruínas de imagem do seu filme original obtendo novas texturas e exprimindo com elas outras temporalidades (*fig. 43*), explorando como “um senso não-linear do tempo e camadas de densidade temporal emergem enquanto caminham pela superfície das mídias” (BRUNO, 2014, p. 8) nessa forma de materialidade híbrida. Há, assim, uma interessante analogia entre a transcodificação analógico-digital e as sobreposições que estruturam o filme, na qual a sequencialidade típica da película é substituída por uma osmose de passado-presente-futuro em diferentes densidades e intensidades, através do *morph* criado digitalmente.

Retornamos, assim, ao pensamento de Giuliana Bruno, que destaca a textura e tecitura acentuada de filmes como *Decasia* e *Materia Obscura*, que expandem uma discussão da materialidade no cinema, visto que “exploram a materialidade fílmica em formas que são menos ligadas a indicialidade ou referencialidade e mais próximas então daquela tecitura

particular que é o movimento da imagem audiovisual” (BRUNO, 2014, p. 124) – o realismo perceptivo é desfigurado dessas imagens em favor da mancha e da textura, que também expressam um movimento próprio, de natureza outra, em imbróglio com a máquina, ativado pela projeção.

O digital, assim, não contradiz a exploração da visualidade cinematográfica explorada ao longo da carreira de Reble, que, mais do que especificidade, preza pela sensorialidade evocada por essas imagens ruidosas. A alquimia aqui também tem a conotação de uma ativação, por vias artificiais, de um potencial da matéria, visto que temos com Reble (e outros cineastas que já citamos, como Jennifer West), exemplos de artistas que “usam tecnologias digitais para amplificar a estética de abstração gerada por transformações físicas e químicas da película” (JIHOON, 2016, p. 137), como coloca Kim Jihoon, que também preocupado com a passagem analógico-digital, inclui Reble em sua descrição de um cinema de “abstração de mídias mistas”.

fig. 43: Fragmento de imagem da performance de *Materia Obscura* publicada no catálogo *Multiplicidade 2011*, na qual é possível notar a incrustação de fotogramas de *Instabile Materie*.

Se, ao criar as corrosões químicas nas películas originais, Reble deturpava seu conteúdo “referencial” em busca de uma abstração informe, extremamente aberta ao acaso e ao ruído, a digitalização e amplificação dos fotogramas em *Materia Obscura* cria outra camada de abstração nesse conteúdo já ruidoso e distante de sua origem, pois intensifica a deriva da matriz e das formas, ao mesmo tempo em que, num movimento oposto, as recompõe em novas estruturas e (des)semelhanças. Se a imagem digital pode ser pensada

como uma “forma sobreposta a outra forma” (a trama de pixels), como coloca Florence de Mèredieu (1994), uma tensão superficial intensificada torna-se evidente em *Materia Obscura*, que mistura o ruído e o informe em meio à trama cartesiana e formal do pixel – podendo servir como exemplo didático de sua formação sempre fragmentária (*bit por bit*) e, ao mesmo tempo, fluída no fluxo do sinal, modo de construção da imagem digital que Garret Stewart (2007) já denominou como “tesselação”, outro termo que sugere uma superfície tensionada.

A tensão superficial surge como uma das características principais das imagens híbridas, na leitura de Bruno, que também pensa as imagens digitais através de metáforas tecituras, que atém-se a materialidade transposta – transmutada, projetada – à tela, em deferência da materialidade dos substratos de imagem. A alquimia “digital” no cinema de Reble, em *Materia Obscura*, localiza-se mais no trabalho de projeção e transcodificação do que no tratamento químico da imagem:

Pensando nessa modo alquímico, pode-se expor a transformação das mídias, atravessando as fronteiras das especificidades de mídias. Se pensarmos no tratamento que o filme faz de seus materiais como uma alquimia de projeção, podemos encontrar instâncias de mudança executadas digitalmente na arte da projeção, nas quais podemos observar formas de devir e transmutabilidade [das mídias] (BRUNO, 2014, p. 125).

Passando a comentar *Materia Obscura*, Bruno complementa adiante: “nessa exposição luminosa da materia obscura [...] a alquimia da projeção é retrabalhada num espaço de tensões superficiais, que inclui uma reconfiguração atmosférica da arte de projetar” (*Op. Cit.*). A tela e o evento de projeção, afinal, são os espaços privilegiados de contato do público com as imagens e seu apelo sensorial, no qual o substrato físico, a proveniência dos meios, é sempre impalpável enquanto imagem efêmera e projetada.

O papel das imagens ruiformes, aqui, seria de encarnar essa tensão superficial, que mancha e desmancha a imagem na passagem do analógico para o digital:

O fato de que artistas e cineastas estão refletindo a respeito dessa questão indica um impulso em via de aceitar-se a complexidade virtual da materialidade, sua capacidade transitória e transformativa, e nos compele a perguntar como podemos acrescentar a essas transformações nos meios digitais (*ibidem*, p. 126).

Assim, como já viemos discutindo, *Materia Obscura* surge nos escritos de Giuliana Bruno enquanto um exemplo de como a transição analógico-digital é retrabalhada no contexto

da arte em galerias. A obra surge também, com outros tensionamentos críticos, no livro de Kim Jihoon (2016), *Between Film, Video and the Digital*, como exemplo da multiplicação de propostas audiovisuais híbridas no cinema experimental contemporâneo, especificamente na hibridização do analógico com o digital, no qual “a co-presença de duas mídias compõe uma forma de imagem em movimento que revela tanto suas diferenças e similaridades, através de um conjunto de processos técnicos que permitem a co-existência, e troca, de suas propriedades.” (JIHOON, 2016, p. 2). Derivam daqui “práticas artistas nas quais as mídias possuem novas, e não antes mapeadas, relações com outras mídias em maneiras que excedem fronteiras formais” (*ibidem*, p. 11).

Um princípio “arqueológico” da exploração de mídias, que já observamos em Reble, também é observada por Kim Jihoon nesses filmes de materialidade híbrida, quando o autor enfatiza o caráter reflexivo que há não só na exploração da materialidade do aparato mas também na exploração da própria história (da tecnologia) do cinema que surge nessas obras, nas quais as “novas tecnologias podem servir como uma ‘máquina do tempo’ pela qual a variabilidade e heterogeneidade do cinema pode ser exposta e reavaliada” (*ibidem*, p. 24).

Em *Materia Obscura*, observamos portanto um gesto poético de arqueologia das mídias quando Reble digitaliza os fotogramas de *Instabile Materie* para criar uma obra que discute a materialidade digital, pois há aqui, nessa sobreposição de tempos, intervalos e formas de comunicação visual, a sugestão de que “os componentes técnicos e estéticos de outras mídias não são completamente aniquilados pois persistem nas representações e operações das novas mídias em gradações diversas” (*ibidem*, p. 23) – algo que retorna, também, na autoralidade que a performance designa ao projetor da imagem, que age de maneira tão mediadora quanto o próprio dispositivo.

Logo, uma historicidade do meio é re-ativada pela manipulação que Reble faz de seus fotogramas durante a projeção, explorando das nuances e variações dos movimentos entre imagens em sequência. Recuperando as ações criativas do antigo projetor do primeiro cinema, Reble investe ainda mais nessa busca por continuidades e discontinuidades na história da prática cinematográfica, ao restringir sua manipulação, principalmente, à simples variações temporais entre um fotograma e outro, utilizando-se de *fades* digitais controlados de

forma manual, tornando elástico o tempo de aparição entre um fotograma e outro. Remete-se, dessa maneira, às experiências antes banais – e performáticas – no primeiro cinema:

historiadores do cinema [...] têm insistido no papel ativo exercido por projecionistas que eram eles mesmos, muitas vezes, operadores/cineastas no primeiro cinema: desacelerando, acelerando e invertendo o movimento ou parando imagens com a manivela, eles eram todos parte da experiência de assistir um filme, e poderiam variar de acordo com as platéias o efeito desejado. Havia um nível “performático” tanto na filmagem quanto na projeção de um filme, um elemento de acaso e improvisação que é claro, desapareceram com o projetor elétrico e com a “estabilização” da velocidade que a adição do som, anos depois, requeria. A disposição do aparato no “centro” da sala, a revelação ou desvelamento de seus mecanismos a partir de diversos métodos, enquanto mantinha o mistério “essencial” da produção de imagens, eram todas parte do vínculo do primeiro cinema com a experimentação científica com luz e movimento, espetáculos de feiras de atrações, mas também – se pensarmos em lanternas mágicas e fantasmagorias – com o sobrenatural e com a expansão de experiências perceptivas ou corpóreas (que faziam parte integral da experiência moderna) (BISERNA; DUBOIS; MOINVOISIN; 2010, p. 256, grifo nosso).

Logo, na era digital, enquanto o corpo das imagens transforma-se, outros corpos, como o do projecionista, voltam em cena, performatizando essas passagens.

Na argumentação de Jihoon, na qual *Materia Obscura* surge como exemplo de *mixed media abstraction*, observam-se os diversos encontros entre o analógico e o digital em obras de artistas do cinema experimental contemporâneo. Desinteressados pela questão intempestiva de uma “aura” atribuída ao cinema analógico, suas abstrações realizadas (e instigadas) pela imagem híbrida, resultam em materialidades impuras e imagens informes.

Esse cinema abstrato mestiço é descrito por Jihoon enquanto reflexo e resposta a um momento “pós-mídia” da imagem em movimento, assumindo a materialidade (e mesmo qualquer noção de especificidade) enquanto comparativa e relacional, emergente do atrito entre as mídias, ao proporem, esteticamente, “uma possibilidade de empregar a película e o digital em modos combinatórios e portanto redefinir limites de ambos” (JIHOON, 2016, p. 128) – é no movimento “estranho” (*uncanny*) de *Materia Obscura* que o efeito do *morph* salienta-se como uma característica particularmente digital.

Como percebe Yann Beauvais, num momento em que este ainda estava em conflito com as reverberações da incorporação que Reble faz do digital:

[...] a inflação dessa alquimia cinematográfica é uma resposta militante, em todo caso uma oposição, ao digital. Mas no momento em que ela ocorre [hoje] ela

reproduz à sua própria maneira o deslocamento que o processamento digital e os video games trouxeram para a maneira como pensamos a montagem, o que privilegia é o fluxo em lugar do corte (BEAUVAIS, 2008).

A visualidade informe, mutante, das películas corroídas de Reble, assim, novamente assume um papel fundamental na ativação desse imaginário de hibridizações e transgressão de fronteiras: no pseudomorfismo do corte e na passagem da sequencialidade dos fotogramas para o fluxo fluído de *Materia Obscura*, sua dimensão háptica transita entre a textura orgânica e plástica da película e o hiperrealismo da alta definição da trama de pixels digital, estimulando o olhar do espectador a sensibilizar-se pela materialidade de ambas as tecnologias. O *morph*, que conduz o filme por diferentes intensidades e presenças que oscilam entre o ruído, a sugestão de uma forma e imagens (fotorrealisticamente) reconhecíveis, igualmente coloca-se como uma alusão a “passagem” e a “transição” que circunscrevem conceitualmente o filme. Em *Materia Obscura*, ecoando o informe batailleano, o universo vem realmente a se assimilar “a uma aranha ou um escarro” (fig. 44).

fig. 44: “Aranhas” e “escarros” – fotogramas em sobreposições e morph durante *Materia Obscura*

Na performance, temos tanto essa idéia de transição de um suporte convalescente, de cintilação febril e formas em desarranjo, como também uma fulgurância que irrompe, uma materialidade que persiste nesse corpo híbrido, que sustenta, ao invés de apagar, seu passado, matéria bruta. Assim como prolonga a duração do filme original, Reble também desacelera e convida a uma observação meditativa essa passagem de uma tecnologia a outra.

De fato, algumas das imagens que são passíveis de reconhecimento ao longo da performance, como pássaros em migração, retroalimentam o “drama material” exposto por Reble (a passagem analógico-digital) através de signos, que rapidamente esvaem-se em ruído, nos lembrando das *figurações materiais* de *Decasia*. O ruído, novamente dominante na obra, flerta com essa potência ubíqua da emergência do sentido, de novas formas de visualidade trazidas pelo hibridismo.

Sem possuir mais qualquer outro registro de linguagem ao longo da performance, além do título que a apresenta (uma vez que as cartelas originais de *Instabile Materie*, que nomeavam as subpartículas, não estão mais presentes), Reble libera ainda mais o espectador e as imagens do seu trabalho para a deriva e a abstração, o distanciamento de referentes redirecionando para zonas de intermediação e passagens, projeções materiais e mentais.

Como coloca Jihoon, acerca de uma das sequências do filme, a abordagem “cosmológica” de Reble extrapola a mera introspecção da materialidade das mídias, visto que, tal como os trabalhos de abstração informal nas artes visuais que também sugerem formas orgânicas e inorgânicas da natureza, essas abstrações do filme:

[...] podem ser pensadas como se estivessem simbolizando a era Paleozóica da terra. No resto das sequências de *Materia Obscura*, Reble varia sua associação de formas abstratas produzidas por transformações químicas com outros significados metafóricos – cósmicos, geológicos, biológicos e religiosos, ao invés de expressar as formas indicativas da materialidade da película de uma maneira auto-reflexiva [...] Na parte 2, por exemplo, formas azuis dinamicamente movem-se enquanto continuam a ser transformados em formas dinâmicas que assemelham-se a células, nebulosas, nuvens, névoas. A parte 3 apresenta formas vermelhas contra um fundo marrom, evocando assim o mural do homem primitivo (JIHOON, 2016, p. 139).

Nessa “sopa primordial de imagens”, através do efeito de *morph* que acompanha todo o filme, na qual imagens oscilam entre semelhança (e dessemelhança) com paisagens cosmológicas e territórios microscópicos orgânicos, imagens de astros e da natureza, enquanto a sensibilidade do espectador é aguçada pela sonoridade ruidosa de Thomas Köner (apresentada aqui em modo quadrifônico, imersivo e artificial, aquém do realismo perceptual do 5.1), a performance nos remete a uma consciência de ordem cosmológica de como “nosso sangue, nosso cérebro e nossos ossos são constituídos das mesmas formas de matérias que

vemos ao nosso redor e que também observamos como nossos telescópios mais poderosos – apenas em arranjos incrivelmente sofisticados.” (BERTONE, 2013, p. 67).

Ao inspecionar a idéia de *morph* na cultura através de uma perspectiva histórica, Vivian Sobchack (2000) observa algo semelhante com o retorno desse modo de pensamento mítico através dos efeitos especiais proporcionados pela tecnologia digital – para ela, o *morph* digital não apenas trata-se de um instrumento tecnológico, pois, também, historicamente, possui a conotação de um conceito metafísico, cujo potencial no cinema já era atizado nos seus primórdios, com os filmes de Méliès e as animações de Emile Cohl. Assim, ao resgatar a retórica do *morph* em *Materia Obscura*, podemos ver que a “arqueologia das mídias” de Reble também pode ser dar através da interação entre o digital com o analógico, que “escava” potenciais pouco desenvolvidos na história das imagens em movimento.

3.3.2.1 A imagem híbrida e uma arqueologia do *morph*

Em nossa leitura, até aqui, a introdução da tecnologia digital às imagens e propostas de *Instabile Materie* assume na performance *Materia Obscura* duas funções principais: esmiuçar os encontros e desencontros entre os dois modos de visualidade (digital e analógico) e, também, amplificar as ressonâncias, a imersividade e as perturbações sensoriais que eram instigadas pelo material original. Como veremos, o resgate da técnica do *frame blending* e do *morph*, que substituem a projeção sequencial de imagens integras feita pela projeção analógica, cumpre ambas as funções em *Materia Obscura*, sendo a constante mutação da imagem na tela um dos principais aspectos do espetáculo visual criado.

Em termos técnicos, o *morph* e o *frame blending* surgem em *Materia Obscura* não só como efeito de metamorfose entre os fotogramas mas também como forma de sutura, saída técnica de compensação de fluidez do movimento feita através de cálculos do computador para lidar com as lentas transições impostas pela manipulação que Reble faz na projeção do filme – desacelerados, os fotogramas projetados do filme não possuem o movimento “travado” de uma projeção em poucos quadros por segundo, e nem exatamente assemelham-se a lentidão da repetição de 3 em 3 fotogramas que observamos em *Decasia* (ou *Eine Bewährter Partner*) que criavam um efeito de ralentar através de impressora ótica. Ao invés

disso, parecemos ver mudanças sutis a cada instante no desenvolvimento de *Materia Obscura*, como se cada pixel vazasse pelas formas, ora sumindo em transparência, ora agarrando-se a forma se seguinte, pulsando como um organismo, dando a sensação de um fluxo de imagens.

Se a imagem em *morph* parece anômala ao movimento cinematográfico, podemos retornar às técnicas mais rudimentares de animação, numa combinação do *cross-fade* e do *frame in-between*, que suavizam as diferenças entre dois fotogramas para completar mudanças bruscas de posicionamento. O simulacro, enquanto *frame in-between* calculado pelo computador e acrescentado ao fluxo de imagens, uma imagem “imaginada” pelo algoritmo, infiltra-se, assim, literalmente enquanto entre-imagem no filme, no interstício entre os fotogramas originais digitalizados e sua sequencialidade discreta.

Assim, enquanto o *morph* “sutura” a passagem do analógico para o digital, o efeito representa também um importante ponto de descontinuidade entre as tecnologias no que diz respeito a passagem de uma imagem a outra, algo já discutido por Gene Youngblood em *The Cinema and the Code*:

Se o cinema mecânico é a arte da transição, o cinema eletrônico é a arte da transformação. A gramática de filme é baseada em transições entre objetos fotográficos totalmente formados, chamados de quadros. Isso é feito principalmente através da colisão de quadros chamada de “corte”, mas também através de *wipes* e dissoluções. No cinema eletrônico, o quadro não é um objeto, mas um segmento de tempo de um sinal contínuo. Isso possibilita uma sintaxe baseada na transformação, não na transição. O processamento de imagens analógicas é um veículo desta arte em particular - por exemplo, processadores de scan. Mas isso torna-se ainda mais significativo na síntese de imagens digitais, onde a imagem é um banco de dados. Pode-se começar a imaginar um filme composto de milhares de cenas sem cortes ou dissoluções, cada imagem metamorfoseando-se na próxima (YOUNGBLOOD, 2002, p. 157-158, grifo nosso).

Mesmo partindo de imagens scaneadas (e não sintetizadas do 0), *Materia Obscura* seria um bom candidato para esse filme-fluxo hipotético de Youngblood, ao qual adicionaria elementos caóticos ao propor a sutura metamórfica de *frames* informes, entre a recomposição e a sequencialidade, entre a transição e a transformação, fluxo constante de energias⁶¹.

Um dos poucos teóricos a se ater detalhadamente sobre as tecnicidades do digital, Sean Cubitt nos lembra como a presença da imagem na projeção digital nunca é discreta

⁶¹ Reble opta, ao invés do fluxo total, manter a mesma divisão de capítulos que aparecia em *Instabile Materie* – determinada pelo comprimento material de um rolo de filme sob o qual havia trabalhado.

como na projeção mecânica do fotograma – no sentido de exibir um fotograma íntegro, substituído em intervalos constantes – pois é composta de pontos e linhas em rápida frequência de transformação:

Nas imagens digitais, nas quais os pixels atuam tal como quadros de filmes mas muito menores e mais ágeis em sua sucessão, o próprio quadro torna-se uma fenômeno temporal. Como vimos, essa florescência de partículas de imagem e microtemporalidades dentro do quadro arrisca esfacular a unidade e descrição da imagem (CUBITT, 2014, p. 251).

O *morph*, assim, está sempre sub-entendido quando pensa-se a imagem digital, no qual o fluxo entrópico do sinal eletrônico e do pixel que cintila é uma constante e depende de intensos cálculos algorítmicos que regulam as transformações. Acrescentando às considerações de Cubitt, numa linguagem menos técnica e mais apegado ao material, essa descontinuidade entre o analógico e o digital é pensada por Garret Stewart ao opor o projetor mecânico com a projeção digital:

o pixel supera sua própria condição no modo de ponto e matriz, linha e varredura, todas as suas geometrias eletrônicas [sendo] contingentes e relativas, instantâneas, granulares e desintegradoras. O contraste é absoluto mesmo quando invisível. Instante por instante, o fotograma captura tudo – e vem à luz no modo de armazenamento ou no seu desaparecimento. Microsegundo por microsegundo, o pixel acumula-se como matriz e chega à luz da narrativa no modo de fabricação e dissolução [...] A película é a fotografia motorizada, feita uma máquina de movimento serial. Em vez disso, a imagem digital transborda e escorre seus grãos através de um único plano enquanto corre para peneirar-se e reagrupar-se antes mesmo de ser, nem que seja pelo menos por um momento, completa o suficiente para poder ser considerada passageira [...] (STEWART, 2007, p. 53, grifo nosso).

Assim, da instabilidade temporal do frame analógico, o frame digital subdivide-se em micro-instabilidades, espaciais e temporais, que se fundem na figura retórica do *morph*, que encarna em si essa idéia de interstício, entre fluxo e fragmento, que Stewart busca nomear enquanto “pós-fílmico”, numa retórica de diferenças entre os meios e seus modos de projetar:

No cinema fílmico, o tempo real do movimento rotativo (quadros no plural) é convertido no tempo secundário ou inferente que se segue à imagem do movimento na tela. No cinema pós-fílmico, nenhuma imagem precede a que vemos – ou a segue em sequência. Tudo é determinado pelo fluxo interno (quadro no singular). Entre a impressão de algo subitamente substituído e a ação de *whiplash* de pixels que convertem-se, então, reside a diferença entre cinema elétrico [do projetor fílmico] e eletrônico [do projetor digital]: trânsito segmentar *versus* transformação fragmentada (*ibidem*, p. 6).

Garret deriva, daqui, a maneira como o *morph* digital reflete uma mudança essencial na forma como o cinema passa a pensar, e apresentar, o tempo no contemporâneo:

o *morphing*, não tanto de agentes humanos mas de espaços capturados por completo, tende a substituir a superimposição como o modo regente de *time-lapse* [no cinema pós-fílmico]. Não uma passagem de *frames* fotográficos com seus furos laterais atravessando uma abertura de câmera mas um *phasing in and out* codificado do quadro gráfico, não um ritmo ocular no limiar da percepção mas um ritmo algoritmo por baixo dele (*ibidem*, p. 7).

É esse controle do fragmento pelo editor de imagens, em conjunto com o algoritmo, que com ele pode construir em detalhes uma espacialidade e temporalidade da imagem, que permite que se crie o que Garret chama de uma “manufatura digital” da imagem, fugindo da reprodução mecânica, novamente remetendo ao trabalho manual dos projetoristas do primeiro cinema. Permitindo-nos, assim, apesar das diferenças entre o analógico e o digital, falar de uma continuidade de um cinema artesanal em Reble, mesmo em sua transcodificação ao digital.

É nesse sentido, também, que podemos pensar na performance de Reble com o *morph* das imagens, como uma animação digital – feita entre mão e máquina – do tempo. Numa porosidade de conceitos já apontada por Reble anteriormente, digital e *digitus* encontram-se aqui. Como Norman M. Klein aponta (SOBCHACK, 2000), ainda, a metamorfose sempre foi uma das estruturas básicas na animação, expondo características performáticas da imagem e do animador enquanto criador. E assim, ao pensarmos na transição do analógico para o digital através de um retorno do *morph* enquanto elemento estruturante do movimento no cinema, como Reble faz em *Materia Obscura*, temos uma consequência lógica para o que Lev Manovich diz ao propor que, no digital, todo cinema trata-se de animação.⁶²

No ambiente digital, a imagem enquanto animação, gerada pela constante pulverização e reconstituição de segmentos imagéticos a partir de sua fragmentação em *bits*, remete a outra leitura dessa materialidade, que vê um resgate do imaginário cultural da magia no comportamento “metamórfico” dos pixels – elementos constantes e irreduzíveis que, dentro dos limites dispostos no dispositivo, podem receber qualquer forma, fazendo da metamorfose um elemento fundamental da materialidade das imagens digitais em movimento. É essa

⁶² Cf. “O cinema digital é um caso particular da animação que utiliza material live action como um de seus diversos elementos de base.” (MANOVICH, 2002, p. 254).

leitura mais “metafísica” do pixel enquanto entidade mediadora de formas e do *morph* enquanto resgate de uma imaginário pré-moderno que Vivian Sobchack (2000) propõe no livro *Meta-Morphosis*, abrindo espaço para uma interpretação xamanística, quase alquímica, da figura do *morph*, que surge adequada, assim, às proposições de Reble.

Retornarmos, via o livro organizado por Sobchack, à figura e a atividade do Xamã, enquanto agente de metamorfose, para observar o *morph* enquanto processo intimamente ligado com a performance e identidade:

Como nosso duplo físico, o *morph* interroga as filosofias e fantasias dominantes que fixam nosso ser humano “encorpado” e que constitui nossas identidades enquanto discretas e por tanto nos lembram de nossa única instabilidade: nosso fluxo físico, nossa falta de auto-coincidência, nossa existência subcutânea e subatômica que está sempre em movimento e em transformação, fazendo da falta de forma algo visível (SOBCHACK, 2000, p. XII).

– do ser ao devir, o *morph* postula o fluxo e a instabilidade em deferência da fixidez e da aparência nessa alquimia de imagens.

Como já discutimos acerca de *Instabile Materie*, o constante uso de imagens desmanchadas no filme, que por vezes subitamente davam a ver *flashes* de imagens fotográficas em movimento, numa mistura de filmes científicos de biologia, astrofísica, documentários históricos entre outros, em conjunção com a temática das micropartículas do filme, sugeria uma consciência cosmológica (seja quântica ou alquímica) de interligação entre micro e macroestruturas, mote que acentua-se na sua transformação morfológica das imagens disformes nos fluxos de *Materia Obscura*.

Assim se *Instabile Materie* já demonstrava certa afinidade da ambiência visual dos filmes de Reble com uma pauta pós-humanista (como a de Karen Barad), o *morph* parece seguir na mesma direção, lembrando também temas que associamos à ruína quando discutido por Louise Krasniewicz: “O *morphing* força conexões antes impensáveis e dissolve nossas categorias derivadas da cultura – entre os vivos e os mortos, animal e humano, inerte e ativo, homem e mulher, velho e novo” (SOBCHACK, 2000. p. 51), criando coerência no que primeiro surge apenas como uma miscelânea de imagens que irrompem pelo filme. Além disso, “o *morphing* computacional pode clarificar, tornar visível e portanto acelerar mudanças conceituais ao questionar categorizações como um todo” (*ibidem*, p. 52). Surge, então, como

ferramenta para um refinamento da poética informe que acompanhamos nos outros filmes de Reble e seu questionamento de materialidades normativas, expressas pela visualidade ruinforme.

Partindo do pensamento de Vivian Sobchack, podemos ver como o *morph* surge tanto quanto parte dessa poética ruinforme, como também serve como instrumento de arqueologia das mídias e mesmo como outro resgate do pensamento pré-moderno, que caracteriza a obra de Reble, pois “o *morphing* digital nos leva de volta à mitologia e magia clássicas e transculturais, à explorações de mudanças ao longo do tempo, como concebidas e imaginadas por cientistas, matemáticos e artistas pré-modernos, às rápidas transformações realizadas em espetáculos de magia teatral na virada do século.” (*ibidem*, p. XV) – tradição que continuou presente nos *trick films* das primeiras décadas do cinema, num modo de trabalhar a forma e a sequencialidade de imagens que foi progressivamente sendo descartada em preferência do fotorrealismo e da montagem clássica, mas que persistiu na animação, como vimos, retornando com o digital, como indica essa breve arqueologia midiática do *morph*.

Assim, tratamos aqui de pensar a passagem analógico-digital tanto em sua reverberação cultural quanto em suas questões técnicas, pois encontram-se imbricadas, a ponto de serem indissociáveis. Novamente, uma ontologia baseada na referencialidade é deferida em troca de uma caracterizada pela sua forma de visualização e materialização: ressoa aqui a ideia de que “No meio do banco de dados, a origem da imagem é menos importante do que a decisão de atualizar a imagem virtual de uma maneira particular. Por ser uma manipulação de banco de dados, o vídeo digital apaga a diferença entre edição, animação e efeitos especiais” (MARKS, 2002, p. 151).

Não só a dissolução de barreiras está em questão aqui, como também a sua reconfiguração, pois “Imagens em *morph*, que multiplicam ao invés de eliminar diferenças, providenciam um senso mais arrepiante de manipulação de bordas e fronteiras, tal como o xamã que sempre já é um jaguar [antes de sua transformação morfológica]” (SOBCHACK, 2000, p. 50). Como na ruína, que mescla natureza e cultura, e como na imagem ruinforme que é tanto imagem quanto matéria, o *morph* joga com matéria e imaterialidade, natureza e cultura e suas trocas incessantes – temas centrais na poética de Reble e que se aprofundam em sua excursão (e abstração) ao digital, dramatizando a passagem analógico-digital enquanto

uma metamorfose do corpo fílmico, surgindo assim não apenas como figura retórica cinematográfica mas como discurso sobre a materialidade no contemporâneo:

Ao materializar essas profundas mudanças na representação visual de uma metamorfose, e ao enfatizar a metamorfose [*morph*] como uma metáfora apropriada, nossa cultura está dizendo algo não apenas sobre as tecnologias que tornam tal imagética possível, mas também sobre os medos e fantasias que tais tecnologias e seus efeitos produzem (*ibidem*, p. 55).

A passagem analógico-digital, muitas vezes lida enquanto uma desmaterialização da cultura, na chave desses receios contemporâneos, é trabalhada por Reble não mais pela manipulação física da película, e, sim, pela ênfase nas materialidades próprias do digital – a interface, o *morph* e o pixel, até onde analisamos por aqui – em fusão, e confusão, com sua herança fotoquímica. Através desses meios, a passagem adquire nessa performance mais as qualidades de uma transmutação (transformação, amplificação, dissipação) de certas materialidades do que seu completo desaparecimento.

Novamente, estamos mais próximos do que Gaudreault e Marion chamam do “cinemático” nas artes digitais, ou seja, do cinema e da tradição da imagem fotoquímica enquanto interfaces culturais (transcodificadas de seu suporte original) que resistem a essa passagem analógico-digital, postas sob novas condições de fisicalidade. Da obsolescência, o filme passa aqui para uma condição de contemporaneidade, resistência enquanto memória e historicidade (ainda estruturantes) do fenômeno cinematográfico.

Da deterioração de películas para a metamorfose visual de imagens digitalizadas, essa poética de reciclagem, prospectada por Reble, que escava seus arquivos e transmuta suas imagens (e o imaginário de seus suportes), torna-se também uma forma de aceitação das trocas, perdas e transformações inerentes a essa vida virtual, inorgânica das imagens, que remete ao sentimento melancólico que vimos em *Decasia* mas também encontra certa relação de alteridade com essa temporalidade cíclica, estranha a vida humana:

Se compartilhar de um passado que nunca ocorreu não possui nada a ver com uma dissolução [da imagem], não poder mais compartilhar de um passado traz algo de inaceitável e inscreve a perda irremediavelmente como modo de ser no mundo, ao qual o cinema propõe uma provável exibição espetacular [*parade*], uma partilha quase virtual a partir de imagens de um além que está a disposição dos cineastas (BEAUVAIS, 1998, p. 16).

– assim reflete Yann Beauvais acerca do *found footage*, fazendo referência à complexa temporalidade, ruínosa, compartilhada pelo cinema enquanto espetáculo. De uma ideia da

ruína enquanto lacuna e fragmento, passamos aqui para o movimento de transformação, erosão e hibridismo (entre natureza, técnica e cultura) que o estado do objeto em ruína também comporta, compartilhado com esse cinema de mestiçagem e transmutação de imagens, entre o orgânico e o inorgânico, real e virtual.

Retornando à análise de Marks, ela nos interessa aqui em mais um ponto, pois, embora constantemente recaia na idéia do digital enquanto tecnologia e cultura que sente “falta” de seu corpo analógico, tido como perdido, um breve desvio dessa leitura a permite escapar dos discursos espirais sobre a qualidade “aurática” da película, para ir de encontro a outra materialidade incontornável do digital, o *hardware*:

O vídeo digital reflete tanto o banco de dados como um limite extremo do conhecimento e na vida mortal, no erro humano e da máquina, que não podem estar contidos em um banco de dados. Ostentando o artifício, paradoxalmente permite aos artistas restaurar a autenticidade e a personificação à suas performances. No entanto, o corpo virtual do vídeo digital logo torna-se físico assim que se presta atenção à plataforma de *software* e de *hardware* sob as qual ele foi construído (MARKS, 2002, p. 159).

Ainda que inorgânico, há certamente um corpo do digital, pois *software* e códigos não podem cumprir a promessa de virtualidade da “utopia digital”. Pois, dependem, decerto, de um substrato, tão comumente condenado a opacidade quanto o aparato do cinema (em seu modo clássico).

Da interface para o *hardware*, temos aqui uma materialidade ativada no *live cinema*, em geral, em sua ênfase na presença do computador junto ao projetor e ao artista enquanto partes do dispositivo audiovisual. A “arqueologia do meio” e o materialismo particular, impuro e alquímico de Reble, porém, adicionam outras camadas a essa relação, pois a alusão de *Materia Obscura* ao fluxo e a energia, assim como sua visualidade que alude a matérias brutas, informes, começa a tangenciar camadas mais profundas, obscuras e mesmo subterrâneas da materialidade do *hardware* digital.

São essas as que aparecem, ainda inominadas, no seguinte trecho de Sean Cubitt, que começa a pensar no digital também enquanto meio impuro, justamente por conta de sua oscilação entre a formalidade matemática dos softwares e a crueza ruidosa de seus *hardwares*:

Dependendo de uma vasta infraestrutura de produção de energia, extração de materiais, exploração humana e degradação ambiental, o digital não pode ser

pensado enquanto forma pura – e portanto limpa – sem que se obscureça o peso físico das mídias digitais, um peso que divide com toda outra atividade humana. A limpeza muitas vezes é apenas questão de mover a sujeira para outro lugar (CUBITT, 2015, p. 266).

Um ruído se instaura novamente na discussão sobre materialidade, para denunciar e subverter uma retórica de exclusões (principalmente materiais) associada a era da informação.

O que Cubitt parece aludir aqui, alinhado a discussões emergentes sobre a “ecologia de mídias”, são os modos de transformação física e conversão de energias que estão subentendidas – ainda que raramente enfatizadas – quando pensamos no substrato da tecnologia digital. Uma vez que *Materia Obscura*, e a própria trajetória da obra de Reble, como já vimos, constantemente alude e incorpora temas, visualidades e processos da indústria tecnológica e das ciências de ponta, somos instigados aqui a pensar em outra leitura da obra a partir de uma disciplina inusitada, mas que conecta mídias analógicas, digitais, alquimia, química, física e indústria contemporânea – a Geologia.

Um catalisador possível para essa relação seriam as próprias transformações pseudomórficas das imagens em *Materia Obscura*, cuja aparência constantemente (mesmo que de maneira fugaz, visto que é sempre oscilante) parece remeter às fisiografias e visualidades disformes e ruiformes estudadas por geólogos, como por exemplo as formas visuais presentes em petrografias e micrografias de solos e minerais.

Historicamente, a abstração informe, inclusive, possui íntimas trocas com a geologia, a partir de Dubuffet, como apontaremos (*figs. 45-47*). Relembramos aqui a conexão da alquimia com a transformação de minérios, relação pela qual a tecnologia digital, enquanto ciência de ponta dependente ainda das matérias brutas retiradas do solo, pode ser vista como uma realização contemporânea da transmutação, como já notou Parikka (2015).

Aprofundaremos essa relação, ainda apenas sugerida pela obra, pois existem tensionamentos ricos entre *Materia Obscura* e uma leitura geológica das mídias – tal como mapeada por Jussi Parikka em *Geological Media* (2015) – que encontra Cosmologia, materialidade, alquimia, arqueologia das mídias e a mudança analógico-digital em forte, e raramente acentuada, interação.

figs 45-47: Aproximações dos acúmulos ruidosos entre uma obra de Dubuffet (Jardin Mouvementé, 1955), uma placa petrográfica e fragmento imagético de Materia Obscura

3.3.3 Película-protólito, Digital-metamórfico: paisagens geológicas da matéria e prospecção de mídias

Como num contraponto ao imaginário etéreo de mundos distantes e voláteis que emana das alusões cosmológicas dessa performance audiovisual, as incrustações de fotogramas, que estratificam a visualidade do filme através do *morph* de diferentes camadas de imagens, com seu lento movimento magmático, possibilitam *Materia Obscura* remeter também a um plano mais imanente, inorgânico e igualmente obscuro do real, que é o dos minerais, rochas e cristais que, enquanto pano de fundo da matéria (outro candidato à “matéria escura” do título do filme), dão substrato a diversas indústrias contemporâneas, incluindo a da comunicação, fornecendo-as suas matérias-primas, condutores, entre outros.

Como coloca Parikka, em seu estudo recente que busca delinear tanto um materialismo quanto uma práxis artística contemporânea influenciada pela Geologia:

A materialidade das mídias começa antes mesmo de falarmos de mídia: com os minerais, a energia, e as concessões [*affordances*] ou afetos que arranjos metálicos específicos providenciam à comunicação, transmissão, condução, projeção e por aí em diante. É uma questão material e geopolítica, uma na qual esse geos é irreduzível a ser um objeto de intenção humana política [...] Esse mundo geofísico manifesta-se nas artes contemporâneas (FEIGELFELD, 2015).

Uma diferente perspectiva sobre um cinema materialista, ou auto-reflexivo de suas bases materiais, surge então, ao observarmos cruzamentos com essa realidade geofísica na superfície das imagens de *Materia Obscura* e mesmo nos processos colocados em movimento pela performance.

Enquanto o movimento “pirotécnico”, acinematográfico (para usar os termos de Lyotard) da mobilidade extrema, mantinha *Instabile Materie* no regime do informe, constantemente destruindo as formas que sugeria, a suspensão desse ritmo hipnótico pelas lentas e graduais transformações em *Materia Obscura* convida ao enlevo e à percepção de minúcias da matéria projetada na tela, em suas delicadas transformações postas em sua metamorfose entre cada fotograma.

Quando o filme não apresenta quaisquer formas facilmente reconhecíveis, observamos como essas paisagens fraturadas da matéria fílmica ora assemelham-se a imagens cosmológicas como também, transitando por diferentes escalas, lembram relevos topográficos, superfícies de rochas e mesmo lâminas petrográficas de minerais – voltando à tradição da arte abstrata informe, como presente em Dubuffet, o informal constantemente aludia à geologia e suas matérias (*fig. 46*). Nos textos herméticos da alquimia e suas teorias de correspondências, inclusive, não era incomum que minerais fossem associados a planetas, nos constantes jogos entre macro e micro cosmos (JUNG, 1977, p. 493).

Para além da paisagem acidentada, demarcada por fissuras, ranhuras, formações cristalinas e translúcidas que já tornam as imagens de *Materia Obscura* visualmente semelhantes ao ambiente inorgânico da microscopia petrográfica, até mesmo as cores do filme apresentam semelhanças, tanto em sua aparência final saturada quanto em seu processo de obtenção: assim como em muitas formas de visualização da ciência contemporânea, as cores desse tipo de estudo da matéria são obtidos através de processos laboratoriais, no caso utilizando feixes de frequências luminosas que ajudam a qualificar cada matéria através de sua reação de interferência, absorção e refração à frequências, facilitadas pelo uso de polarizadores e condensadores ópticos nos microscópios de visualização.

Processo análogo ao de Reble para obter cor nos fotogramas originais de *Instabile Materie* (REBLE, 2005), uma vez que, como lembra numa entrevista, partia sempre de película preto-e-branco para obter cores através da re-exposição do filme utilizando luzes e filtros coloridos, trabalhando assim com a translucidez própria de cada fotograma e os cristais, ranhuras e esfacelamento próprios criados anteriormente pela intervenção química do cineasta. Enquanto a Ciência busca identificar qualidades próprias do material, é claro, a proposta de Reble está mais próxima de atribuir significados alquímicos ao seus usos da cor, como já analisamos, assim como manter o fluxo turvo de transformações dessas imagens que ora parecem algo, ora são completamente estranhos a nosso olhar.

Insistindo, porém, nesses breves momentos de pseudomorfismo termo comum tanto a História da Arte como para a Geologia), como uma fenda intersticial, abrindo espaço para interações entre novas materialidades, uma outra perspectiva acerca das imagens-ruína (ou já incorporando a linguagem geológica, ruíniformes) de Reble insere-se no fim de nossa

trajetória. Notamos, com isso, paralelos diversos entre a imagética de *Materia Obscura*, as operações estéticas do artista e aquilo que autores como Jussi Parikka (2015) vêm denominando de uma *Geologia de Mídias*, no cruzamento entre processos artísticos e conceitos análogos ou mesmo apropriados de uma área tão interdisciplinar de conhecimento. O que fazer dessas relações e como elas integram-se na materialidade da obra e sua relação com a tecnologia digital?

Num primeiro passo, da poética alquímica de Reble a uma metamórfica da geologia, que sujeita as imagens a diversos intempéries visando sua transformação, o texto de Parikka já nos aponta um caminho, numa tentativa de retrazar uma “linhagem da alquimia a química moderna e as mídias técnicas”, que ativa uma “história alternativa da matéria [...] [que] estende o interesse histórico dos alquimistas à práticas contemporâneas de mineração, minerais e subsequentes materialidades” (PARIKKA, 2015, p. 52). Tais procedimentos iniciam-se quando questiona a própria intersecção genealógica entre mídia e geociências que estrutura seu livro:

Não é exatamente a linhagem da alquimia que é relevante aqui? Ela atribuiu uma força especial aos elementos naturais e suas misturas, da base ao precioso: do realgar, do enxofre, do arsênico branco, do cinábrio e, especialmente, do mercúrio para o ouro, o chumbo, o cobre, a prata e o ferro. A história da alquimia está mergulhada em narrativas poéticas que apresentam suas próprias versões de épocas profundas [*deep times*] (por exemplo, na alquimia chinesa pré-cristã), além de ocupar uma posição entre as artes e as ciências. De certo modo, como observa Newman⁶³, a alquimia preparou muito da cultura tecnológica posterior em sua própria maneira experimental. Entre seus desenvolvedores teríamos uma variedade de casos assim: Avicena com seu *De congelatione* (em certo ponto confundido com um escrito de Aristóteles) e escritores escolásticos como Vincent de Beauvais, Albertus Magnus e Roger Bacon são exemplos principais de praticantes do início do século XIII. No *Speculum doctrinale* de Vincent, escrito entre 1244 e 1250, obtém-se um senso de alquimia como uma “ciência dos minerais”, uma espécie de escavação baseada na prática de suas qualidades transmutacionais. Nas palavras de Vincent, a alquimia “é propriamente a arte de transmutar corpos minerais, como metais e afins, de sua própria espécie para outras”⁶⁴ (*ibidem* p. 56, grifos nossos).

Logo em seguida, sua prosa continua para então qualificar as aproximações entre a prática alquímica e a prática midiática contemporânea (e digital), tanto nas artes quanto na

⁶³ Cf. *Technology and Alchemic Debate in the Late Middle Ages* (NEWMAN, 1980).

⁶⁴ Cf. *Technology and Alchemic Debate in the Late Middle Ages* (NEWMAN, 1980).

indústria tecnológica e das comunicações, da qual a geologia também surge enquanto um substrato apagado, obscuro:

Em suma, técnicas de experimentação com diferentes reações e combinações de elementos e materiais também são práticas de mídia. Nossas tecnologias de telas, cabos, redes, meios técnicos de ver e ouvir são, em parte, resultados de experimentações meticulosas - e às vezes apenas puramente acidentais - de como os materiais funcionam: o que funciona, o que não funciona, esteja-se falando de materiais para isolamento, condução, projeção ou gravação. As ciências e as artes frequentemente compartilham essa atitude de experimentação e experimentos – para tornar o geos expressivo e transformador. A cultura da tecnologia da informação baseada em transistores não seria pensável sem os vários *insights* meticulosos sobre as características materiais e diferenças entre germânio e silício - ou seus regimes energéticos – quer isso envolva a consideração das *clouds* atuais (como em fazendas de servidores) ou as tentativas de gerenciar o consumo de energia dentro das arquiteturas de computadores. Questões de energia também são as da geofísica [...] É também aí que um tempo profundo do planeta se vê dentro de nossas máquinas, cristalizado como parte da economia política contemporânea: as histórias materiais do trabalho e do planeta estão emaranhadas em dispositivos que, no entanto, desdobram-se como parte das histórias planetárias. A mineração de dados pode ser um termo de destaque para a era digital do momento, mas é ativada apenas pelo tipo de mineração que associamos ao solo e à sua localização. A cultura digital começa nas profundezas e nos tempos profundos do planeta (*ibidem*, p. 57, grifos nossos).

A alusão a um imaginário geológico, pensado em relação à materialidade de *Materia Obscura*, não deixa de ser um outro modo de acessar uma materialidade “dormente” e obscura do digital, em seus distantes porém vitais vínculos com uma rede mineralógica que sustenta a tecnologia.

Assim como Reble parece animar o inorgânico, fornecendo às paisagens ruiniformes e nebulosas de *Materia Obscura* um movimento de transmutação, como num aceleradíssimo *time lapse* capaz de tornar observável os lentíssimos movimentos de transmutação particulares às estruturas inorgânicas, *Materia Obscura* também age em via de ativar essa materialidade latente da era digital e que percorre toda uma história, tal como Parikka sugere, da alquimia à mídia, tomados enquanto práticas de mediação e transmutação de materiais. Como o próprio artista comenta sobre seu trabalho: “As possibilidades de arranjos de átomos e moléculas são infinitas. Se qualquer conhecimento sobreviver a humanidade, será aquele que já está presente na matéria há *eons* de tempo” (VIDEONALE, 2011). Seu trabalho, assim,

aproxima-se de uma ruminação pelas camadas da matéria e da busca de um conhecimento através de seus infindáveis (des)arranjos.

A pesquisa de Parikka, que propõe desde a alusões a processos geológicos a reais analogias entre o campo e a prática midiática em suas considerações, dá especial atenção ao modo como espaço e tempo configuram-se nas formações minerais, condensados em estratificações, imagens mestiças de tempos incrustados, que como já observamos, assemelham-se as dinâmicas entre as imagens de *Materia Obscura*.

Como propõe Zielinski (que antecede a Parikka e o inspira, com sua noção do *deep time* geológico aplicado à história de mídias), a geologia pode servir como modelo para se pensar uma abordagem histórica alternativa por exemplo, quando se pensa na sua análise de “profundezas” do topográfico, como numa prospecção de superfície que revela “estratos de descobertas intrigantes a serem feitas”, em seu acúmulo de diversos tempos, arranjos e matérias. Tal olhar geológico ressignifica a idéia da “evolução [não] como um processo linear e irreversível mas como um ciclo dinâmico de erosão, depósito, consolidação e elevação antes que erosões recomecem o ciclo” (ZIELINSKI, 2006, p. 4).

Ou seja, aplicada a sua teoria de mídias, aloca a transformação tecnológica enquanto “uma máquina cíclica de auto-renovação”, e que assim sugere “uma imagem muito diferente do que até então tem sido chamado de progresso” (ZIELINSKI, 2006, p. 5) ao ruir hierarquias e apresentar densidades de diferenças quando se observa a genealogia das mídias, caracterizada por mestiçagens e heterogenia. Quando, anteriormente, vimos Paolo Cherchi Usai incluir um 0 antes de citar datas como o ano de “02001”, observamos também outro recurso a uma escala geológica de tempo (o *deep time*, tempo profundo)⁶⁵, para pensar nas mídias e seus arquivos para além de uma escala humana, tal como Reble ao falar dos “*eons*”.

Partindo da abstração de Zielinski para pensar no projeto de *Materia Obscura*, que intercruza tecnologias de diferentes épocas na criação de uma modalidade híbrida de imagem movimento, podemos pensar no gesto de Reble como uma *prospecção midiática*, que busca, através da erosão de seu próprio material, por dentre resíduos de um passado que escoia e se

⁶⁵ Para uma interessante análise dos desdobramentos do conceito de tempo profundo geológico nas Humanas, Cf. *The significance of geologic time: cultural, educational, and economic frameworks* (CERVATO; FRODEMAN, 2012)

acumula, cintilações que apresentem algo de precioso nessas imagens em transmutação tecnológica, arranjos complexos e profundos de seu passado material e cultural. Observa assim a descontinuidade entre os meios não só enquanto uma questão de perdas mas também como geradora de uma matéria renovada – ou seja, o artista explora através da memória háptica do película uma “sedimentação da experiência visual, seus resíduos e transformações” em sua condição de obsolescência que abre-a para uma “ressureição em novos usos, contextos e adaptações” (BRUNO, 2014, p. 145), como colocou Giuliana Bruno.

Logo, como pensa Parikka, retomando a “temporalidade profunda” de Zielinski,

Embora a “morte de mídias” possa ser um tática útil para opor-se a um diálogo que apenas se interessa na novidades das mídias, acreditamos que mídias nunca morrem: elas degradam-se, ruem, reformam-se, misturam-se [*remix*] e são historicizadas, reinterpretadas e coletadas. Ou permanecem como resíduo no solo e como mídias mortas tóxicas ou são reapropriadas a partir de metodologias artísticas que fuçam-nas (PARIKKA, 2015, p. 153).

Essa metamorfose de mídias e suas imagens é refletida no próprio corpo das imagens técnicas, carregando consigo complexas relações temporais a serem reativadas (tais como em formações geológicas), num projeto como o de *Materia Obscura* no qual o *remix* dá-se por incrustação e manipulação temporal de imagens, duração e durabilidade (enquanto resistência e “ruinabilidade”).

O recurso a uma perspectiva geológica, assim, fornece a Parikka (e a Reble) não só um modelo espaço-temporal para pensar nas transformações tecnológicas de mídias, como também uma ruptura com modelos lineares, privilegiando outras escalas e relações, mais próprias para pensar-se nos ciclos que afetam o inorgânico. É esse tempo estratificado do geológico que inspira Parikka a pensar numa perspectiva, que também compartilha com a arqueologia, na qual a matéria comporta uma história e portanto uma memória – “Mídias, em suas várias camadas, comportam memória: não apenas uma memória humana mas uma memória dos objetos, dos químicos e dos circuitos” (PARIKKA, 2015, p. 142), história material, de densa e múltipla temporalidade, que pode então ser “prospeccionada” tanto pela teoria quanto por processos artísticos, dos quais analisa obras diversas em seu livro.

Assim, podemos pensar na deriva imagética de *Materia Obscura*, em par com a Geologia de Mídias de Parikka, enquanto movimento metamórfico de imagens em sua

transcodificação digital, a partir do protólito, matricial, que é a imagem analógica da película. Dos haletos de prata da imagem fotoquímica aos *microchips* de silício e cabos de cobre que formam o circuito informacional da imagem digital, uma alquimia mineral também pontua essa metamorfose de matrizes e atravessa a transformação tecnológica das mídias.

Para continuar na alegoria geológica, temos que a montagem do filme, em sua sutura que põe em atrito o analógico e o digital e suas superfícies, pode ser aproximada a uma tectônica das técnicas audiovisuais, de fronteiras em transformação, poética que alude a uma ciência de investigação de formações que busca por porosidades, observando continuidades e discontinuidades nessas fissuras tecnológicas. Importante aqui lembrar como as trilhas de Thomas Köner frequentemente evocam sonoridades “sísmicas”, de trepidações de ondas sonoras submersas e fluviais, sons instrumentais soterrados em massas ruidosas e um imaginário de sondas, radares, estudos geológicos e explorações geográficas, tanto em seu trabalho solo quanto em suas colaborações com Reble⁶⁶, reiterando uma sensibilidade estética ao geológico nessa fusão de sons e imagens em fissura, como já notadas por Yann Beauvais:

[nas imagens de Reble] Estamos diante de paisagens invisíveis, inacessíveis ou imensuráveis. Eles estão ancorados em um solo mineral que carrega a música [de Köner]. Este último usa todos os sons da matéria mineral: pedra rolando no chão duro, areia fluindo e terra. Pelo som, a imersão é acentuada, tanto mais que os sons recorrem à justaposição e ao cruzamento de objetos em rotação ou em expansão. A instabilidade da trilha sonora responde a essa instabilidade visual. (BEAUVAIS, 2008)

Não por acaso, os trabalhos solo de Köner costumam ser categorizados enquanto música “ambiente” e “atmosférica”. Na quadrifonia de *Materia Obscura*, com seus ecos e sons de trepidações e gotejamentos, por vezes nos sentimos como numa gruta.

Unidos dos ruídos amplificados de Köner, que criam uma ambiência sísmica na sonoridade de *Materia Obscura*, imagens como o craquelar de fotogramas que dissolvem-se, em certo ponto do filme, comunicam essa tectônica audiovisual que a performance explora sensorialmente – assim como rochas transformam-se através de gretas de contração, criadas por variações térmicas e ressecamento, um processo similar ocorre no uso de químicos fora de temperatura regular que fraturam os fotogramas originais manipulados por Reble, que costuma ignorar procedimentos de laboratório como a lavagem dos químicos, sedimentando-

⁶⁶ Cf. <http://thomaskoner.com/> (KÖNER, 2018)

os nas películas. Sequências posteriores do filme, que põem em movimento fluído formações amorfas e cristalinas, podem assemelhar-se, nesse imaginário geológico, a uma paisagem em metassomatismo, ou mesmo imagens em abrasamento ígneo, fervilhar eruptivo (*fig. 48*).

Como coloca Bruno, recorrendo a figuras de linguagem “atmosféricas”, “num movimento de rematerialização, uma atenção à superfície do mundo reemerge através de meios técnicos” (BRUNO, 2014, p. 135) – e assim a tela de *Materia Obscura*, entre o cosmos e a terra, o analógico e o digital, propõe um cinema à deriva no qual a tela, enquanto palimpsesto de imagens, “transforma-se no campo de uma passagem midiática de ambientes” (*ibidem*, p. 136), refletindo em profundidade a ideia de uma ecologia de mídias que pensa as relações entre os sistemas midiáticos contemporâneos.

fig. 48: “magma” de fotografamas digitalizados em morph, durante Materia Obscura

Christa Blümlinger, por sua vez, ao incorrer seu estudo do *found footage* para a era digital dos arquivos, também demonstra interesse por analogias geológicas quando pensa nessa deriva de imagens, rumo a um cinema “pós-imagético”, no qual, resgatando o pensamento de Christine Buci-Glucksmann, nesses encontros e “transferências de arte, traz à superfície as potências geológicas, tectônicas e arqueológicas da imagem” (BUCI-GLUCKSMAN apud BLÜMLINGER, 2013, p. 359), novamente remetendo a ideias de transmutação, heterogeneidade e atrito entre imagens, suportes e dispositivos.

Da discussão cultural da obsolescência providenciada por uma “arqueologia das mídias”, passamos aqui a uma reflexão sobre o inorgânico e os modos de sensibilidade que sua presença ativa, numa imersão na matéria que é profundamente demarcada por seus modos de geração e degradação de estruturas. Importante lembrar aqui como *Decasia*, para além das imagens de um vulcão que analisamos no primeiro capítulo (*fig. 3*), é repleto também de um imaginário geológico, de herança romântica, coletando imagens degradadas de rochedos em meio a marés, desertos, escavações e minas que emolduram o filme, criando um aqui um vínculo com *Materia Obscura* nesse fascínio pelos intempéries.

Na arte contemporânea, como sublinharemos, alusões e apropriações de um imaginário geológico já apreciam através de Smithson e Dubuffet, cujos projetos estéticos dialogam com Reble em sua atenção às materialidades inorgânicas, transformando uma tradição estética atenta ao plano geológico da matéria, que estende suas raízes desde o (fini)secular elogio das ruínas (PARIKKA, 2015, p. 68), à “geologia estetizada” pelo Romantismo, como delineado por Noah Heringman (2004) e Oliver Scheffer (2014) e, como já temos debatido a partir das inspirações de Reble, na alquimia do pensamento pré-moderno.

3.3.3.1 Do substrato à geologia abstrata: poéticas alquímicas

Oliver Schefer, outro dos poucos críticos a dedicar-se a uma discussão mais densa da obra de Reble, pavimenta, ainda que indiretamente, um caminho entre a obra de Reble, a poética informe, a alquimia (enquanto poética da matéria e da psique) e a geologia, quando escreve a respeito de dois filmes antecessores (também dípticos) do par *Instabile Materie/Materia Obscura*, os longa-metragens *Passion* (1993) e *Das Golden Tor* (1991):

[...] assim como Georges Bataille propôs um “baixo materialismo” destinado a solapar o idealismo filosófico com uma investigação dos fracassos da natureza e seus fenômenos mais feios (desfiguração, cuspe, lama, dedão dos pés), ou exatamente como Antoin Artaud decretou que todas as questões metafísicas são primariamente estados fisiológicos, Jürgen Reble remete tudo de volta à sua natureza corruptível e ambivalente, ao mesmo tempo sublime e material (SCHEFER, 2014, p. 10).

– para em seguida apontar um antecedente a essas considerações estéticas presentes no pensamento de Novalis (não por coincidência, grande objeto de estudos de Schefer), escritor associado ao Romantismo alemão, cujo pensamento não só era demarcado pelo ocultismo e alquimia como também à natureza e, especificamente, à geologia e mineralogia.

A presença da geologia no pensamento romântico é também objeto de um denso estudo feito por Noah Heringman, que denomina a relação de “geologia estética”, apontando o papel ambivalente que rochas, topografias, erosões e ruínas realizavam nesse imaginário, apontando (bem antes de Bataille) ao sublime da falta de forma: “o objeto último do esplendor é a resistência das rochas às próprias categorias estéticas: elas não viram simplesmente um outro sacralizado ou humanizado, mas permanecem à parte dessa e estrutura e desmentem o progresso tecnológico, os esforços artísticos e outras formas de ordenação humana” (HERINGMAN, 2004, p. 55).

Se, na imagética de Reble, animais reaparecem constantemente, num bestiário que “implanta, desdobra e destrói formas e contornos, criando sequências coloridas puramente rítmicas, coreografias abstratas de movimento e linha” (SCHEFER, 2014, p. 6), o universo inorgânico das rochas surge igualmente potente na visualidade desse cinema, que nela encontra, tal como os Românticos, um poderoso agente de deformação pois, “por virtude de sua alteridade, a rocha impõe-se como uma instância dominante da realidade primitiva das coisas, da substância ilegível da natureza” (HERINGMAN, 2004, p. 68), convidando a uma apreciação estética do disforme.

Ativam, assim, não só o interesse alquímico pelo misterioso como também reforçam os ciclos de regressão e evolução, *stasis* e êxtase da “matéria prima” do real que observamos em *Materia Obscura*, como num trecho que vemos, por exemplo, uma metamorfose de imagens que parecem poeiras minerais e pedregulhos cintilantes para a emergência súbita de pássaros que voam em migração – pulsão vetorial para fora do quadro que reitera o momento como alegoria da migração da película para o digital, até que o movimento fulgurante dos pássaros novamente se estilhaça em partículas degradadas e irreconhecíveis novamente, num misto dessas potências de desordem do orgânico e inorgânico cativadas por Reble.

A alteridade informe das rochas, segundo Heringman, em seu potencial de deformação e desclassificação, desprendimento e erosão das categorias humanas de forma, vida e tempo, acabam por reforçar seu imaginário enquanto substrato primordial, no qual “a representação das rochas como matéria bruta da natureza sustentou a fundamentação da própria noção de materialidade” (*ibidem*, p. 21), no desenvolvimento paralelo do Romantismo e da Geologia enquanto poética e disciplina. O sublime, que associamos até então a figura da ruína a partir de sua presença no imaginário gótico finissecular, já parecia surgir naquele contexto sob conotações similares, do abalo sensorial humano frente a estranha temporalidade e materialidade inominável das “rochas românticas”:

[...] o sublime designa um autêntico caos. Uma consciência de limites epistemológicos reais perturba a mistificação da soberania humana agora vista como o subtexto do sublime “natural”: embora às vezes apontado, como em Kant, para engrandecer o sujeito, o discurso do sublime privilegia persistentemente objetos que são finalmente indomináveis, tais como os Alpes, vulcões, terremotos e o interior da Terra (*ibidem*, p. 12).

Se aqui esse sublime geológico convida a uma dissolução da subjetividade humana, em sua resistência indisciplinada e recalcitrante, um outro vetor dessa dissolução, mais próximo de uma confusão entre orgânico e inorgânico, pode ser encontrada em outro resgate, bem posterior, desses temas quando Robert Smithson começa a escrever sobre o que chama de “geologia abstrata”, no qual a mente humana é tida como análoga a paisagens ruiniformes. Como sugere Schefer numa entrevista,

A despeito de evidentes diferenças contextuais, me parece que existem conexões subterrâneas bem fortes entre o primeiro romantismo e a geração americana dos anos 1960-1970, conexões que certamente passam pela geologia, a mineralogia, e o diálogo entre ciência, filosofia e ficção. (REGARDS CROISÉS, 2015).

Analogia para a qual poderíamos acrescentar a alquimia e suas projeções do mental na matéria do mundo, nas quais podemos ver de forma mais evidente a inscrição de *Materia Obscura* numa tradição artística de estetização do geológico.

Há um elemento subversivo na degradação e na reinvidicação do retorno da matéria prima geológica e minerológica ao estúdio do artista contemporâneo (Smithson, no sentido oposto, também levava sua arte diretamente a essas fontes, em grandes deslocamentos

geográficos), quando “A quebra ou fragmentação da Terra nos torna conscientes do substrato [*sub-strata*] da Terra antes que ela seja demasiadamente refinada pela indústria até virar folhas de metal, *I-beams* de extrusão, canais de alumínio, tubos, cabos [...]” (SMITHSON, 1996, p. 106), consciência que apreende do produto industrial um senso temporalidade, materialidade e proveniência que usualmente é apagada em benefício do capital.

Nessa poética entrópica,

Oxidação, hidratação, carbonatação e solução (os principais processos de desintegração de rochas e minerais) são quatro métodos que podem ser desviados para a produção de arte. [...] Ao recusar “milagres tecnológicos”, o artista começa a conhecer os momentos corroídos, os estados carboníferos do pensamento, o encolhimento da lama mental, no caos geológico – nos estratos da consciência estética. O descarte entre mente e matéria é uma mina de informação [...] Os estratos da Terra são um museu confuso (*ibidem*, p. 107).

Smithson pensa nos meios enquanto “agregações de elementos” advindos da matéria bruta da Terra – trata-se aqui não de pensar na matéria inorgânica enquanto animada, mas no humano (e sua cultura) enquanto imerso em e dependente desse plano inorgânico e indiferenciado da existência. Argumento próximo aos que seriam desenvolvidos posteriormente por Zielinski e Parikka:

Da nossa atual perspectiva do século XXI, aproximadamente cinquenta anos depois, começa uma linhagem teórica imaginária de mídia alternativa que não inclui necessariamente McLuhan, Kittler e afins em sua história, mas materiais, metais, resíduos e química. Esses materiais articulam a cultura de alta-tecnologia e baixa remuneração da [era da] digitalidade. Eles também fornecem um materialismo alternativo para nossa era geofísica das mídias (PARIKKA, 2015, p. 5).

Nessa leitura geofísica de mídias, “processos de cristalização e descristalização surgem enquanto estruturais da cultura digital. Sob essa perspectiva, computadores são como grupos de minerais altamente ordenados.” (*ibidem*, p. 74) – nos oferecendo uma perspectiva para pensar nas cristalizações de formas vistas em *Materia Obscura* tanto como retroalimentando um imaginário visual de processos próprios à revelação da película (os sais e químicos utilizados) quanto, também, convidando uma percepção desses processos de pano de fundo da indústria informacional, ruídos de *background*.

O que interessa a Parikka nessa forma de “materialismo geológico”, e que podemos notar refletida em Reble e *Materia Obscura* é como “[essa estética] pode estar em uma posição chave para abrir nossos olhos e ouvidos para algo um pouco diferente: nos oferece visuais e sons dos não-humanos”, (*ibidem*, p. 67) justamente os elementos que povoam as paisagens de Smithson, as texturas de Dubuffet e os sons ruidosos e imagens ruiformes de Reble e Köner. Como coloca Parikka, nos encontramos num momento em que:

As "coisas" naturais, como a radiação, o eletromagnetismo e as magnitudes da Terra estão vazando para os vocabulários da arte e, como tal, contrabandeiam um pouco do não-humano para a estética, que normalmente é tão centrada no ser humano. [...] Questões de estética desdobram-se de um modo diferente se você começar a perguntá-las de uma perspectiva não-humana. Uma questão de estética – como uma questão não necessariamente da arte e seu valor, mas da percepção e sensação – desenvolve-se de formas alternativas [aqui]. (*ibidem*, p. 72)

Exemplo desse diferente plano de estética, a *geologia abstrata*, tal como nomeia Smithson, aparece em seu texto *A Sedimentation of the Mind: Earth projects*, dotada de tempos, ritmos e movimentos, assim como o *acinema* de Lyotard (curiosamente, ambos os textos também fazem referência a arte informal de Dubuffet):

A mente e a terra estão em constante estado de erosão, rios mentais desgastam bancos [de areia] abstratos, ondas cerebrais enfraquecem penhascos do pensamento, idéias decompõem-se em pedras de ignorância e cristalizações conceituais cavam com pás, dispositivos de escavação desajeitados, que quebram-se em depósitos de razão corajosa. Vastas faculdades cinéticas ocorrem nesse miasma geológico, e elas movem-se da maneira mais física pensável. Esse movimento parece imóvel, mas esmaga a paisagem da lógica sob os devaneios glaciais. Esse fluxo lento nos torna conscientes da "turbidez" do pensamento. Quedas, lâminas de detritos, avalanches ocorrem dentro dos limites do cérebro. O corpo inteiro é puxado para dentro do sedimento cerebral, onde partículas e fragmentos tornam-se conhecidos como consciência sólida. Um mundo branqueado [*bleached*] e fraturado rodeia o artista. Pois organizar esta bagunça de corrosão em padrões, grades e subdivisões é um processo estético que mal foi tocado até hoje (SMITHSON, 1996, p. 100, grifo nosso).

Se podemos aproximar essa “imobilidade esmagadora” e “*slow flowage*” (em uma entrevista, Smithson também resgata o movimento da geomorfologia fluvial)⁶⁷ dos tempos extensos entre as mutações fotograma a fotograma de *Materia Obscura*, passamos aqui da combustão extrema e acinématica (hipnótica a seu próprio modo) de *Instabile Materie*, para

⁶⁷ SMITHSON, 1996.

os espaços mentais convocados pelo pulso meditativo da performance, em linha com o magnetismo mental e tectônico aludido pela paisagem geológica da qual fala Smithson.

Dubuffet, em seus escritos e entrevistas, também insistia na relação entre as paisagens da matéria e o que chama de “paisagens mentais”, favorecendo uma idéia próxima da projeção alquímico nesse amálgama entre o psíquico e o inorgânico que cruza fronteiras. Tais temas e a sensibilidade alquímica que evocam o levaram a realizar a série “Pedras filosóficas”, sob as quais comenta:

[Esses trabalhos] procedem da idéia, já declarada, de que os movimentos da mente, se nos comprometemos a dar-lhes corpo por meio de pintá-los, e ainda mais quando é através de uma substância tão material como essas massas pesadas [que utilizo], eles tem algo a ver – talvez como um primo muito próximo – com concretizações físicas de todos os tipos: como se não houvesse duas ordens diferentes, mas sim dois modos diferentes sob uma ordem, e que tornam possíveis todas as combinações de uma com a outra (DUBUFFET, 1967, p. 81).

As obras de Dubuffet, que vivem sob esse achatamento de matéria e sentido em um mesmo estrato, também possuem paralelos com técnicas de colagem e “estratificação” de camadas imagens (que nomeia de *assemblages*), e mesmo re-apropriação endógena, nas quais abstrações anteriores re-apareciam transmutadas em formas animais e humanas, reforçando paralelos com os procedimentos estéticos de Reble.

Reforçando as linhas hipotéticas que aproximam Reble de Dubuffet, a abstração também participa aqui de um movimento pareidólico e animista entre o orgânico e inorgânico, o material e o imaterial, do geológico ao mental, caótico e formal:

Estas são as paisagens do cérebro. Elas visam restaurar o mundo imaterial que habita a mente do homem: desordem tumultuosa de imagens, nascimentos e apagamento de imagens, sobreposição e mistura, restos de memórias de nossos espetáculos misturados com os feitos puramente cerebrais e internos – talvez mesmo viscerais (DUBUFFET, 1967, p. 80).

– espaço tanto meditativo quanto ruidoso que podemos encontrar também no horizonte que Reble projeta ao público de *Materia Obscura*, que confundindo-se entre os referentes analógicos e digitais, perde-se também em diversas outras fronteiras e categorias através da experiência multissensorial que é o audiovisual.

Se focamos nossa atenção e afetos ao geológico, a despeito (ou em complemento) da projeção rumo ao cosmos que *Materia Obscura* pretende já em seu título, é notável também como a abstração informe de Dubuffet, que também fazia referências constantes ao céu, também notava as aproximações dessas paisagens imanentes da matéria surrada da Terra com o etéreo pano de fundo estelar:

Associo essas projeções com outros meios – camadas sucessivas, aplicações de folhas de papel, arremesso de areia, arranhões com dentes de garfo, *etc.* – para obter tecidos finamente trabalhadas dando uma impressão de material em enxame, vivo e cintilante, susceptível de ser adequado para parecer com um solo mas também evocando todas as espécies de texturas indeterminadas, mesmo galáxias ou nebulosas (*ibidem*, p. 130).

Numa prospecção em camadas ainda mais profundas de sintonias estéticas, Olivier Schefer (2014) em busca de diálogos entre a arte de Reble e outras experimentações artísticas, resgata as experimentações de August Strindberg com papéis emulsionados, no que denominava de “celestografia” e “cristalografias”. Experimentações analisadas também num artigo de Douglas Feuk que permite especularmos um caminho entre Reble, Dubuffet, Strindberg e a geologia abstrata que discutimos:

Certamente, as fotografias muitas vezes se parecem com cenas celestes noturnas. Mas você poderia igualmente ver nelas um cascalho ou poeira, um close-up de asfalto gasto ou um pedaço de terra escura. Na verdade, as imagens não são totalmente diferentes dos estudos topográficos da Terra dos anos 50, de Jean Dubuffet, que as denominou de texturologias. A grandeza das fotografias de Strindberg reside precisamente no fato de elas oferecerem essa visão dupla, na qual o céu estrelado e a matéria terrestre parecem se mover entre e por uns aos outros.

Hoje, a ciência acredita que isso é verdade. Todos os elementos mais pesados que o hidrogênio e o hélio são criados em reações nucleares que ocorrem dentro de estrelas e são disparados ao espaço, principalmente nas erupções gigantes de supernovas. Quase todo átomo que compõe o nosso mundo material de pedras, plantas e seres humanos deve ter estado outrora dentro da explosão de estrelas gigantes. Isso significaria, em um sentido vertiginosamente material, que somos feitos realmente de poeira estelar. Mas, mais simbolicamente, os celestógrafos também parecem meditar nos elos entre a terra obscura e a luz celestial assim como a força vital (FEUK, 2001, grifo nosso).

Crepúsculos e solstícios alquímicos: são, enfim, fusões entre matéria e poética que novamente retraçam suas ligações com a alquimia, visto que “a qualidade definitiva da

alquimia, como Bachelard nos aponta [...] é seu apego aos momentos transitórios da natureza” (SCHEFER, 2014, p. 13). De *Instabile Materie* a *Materia Obscura*, trata-se de uma transitoriedade não só da matéria e sua efemeridade e transmutação, como também da qualidade de uma matéria audiovisual que apresenta-se como em constante transformação: construção de um olhar (e toda uma constelação de sentidos) que é instigado a observar e a sensibilizar-se com o impreciso, numa transição vertiginosa entre escalas cósmicas e microscópicas de minúcias da matéria, inserindo-se espaços intermediais e interdisciplinares.

Concluindo esse resgate interdisciplinar, podemos selar e aprofundar mais a maneira como esses elementos de outras formas artísticas, outras disciplinas e outros tempos históricos afetam a produção de Reble não pensando tão somente na alegoria enquanto ferramenta que agencia esses trâmites híbridos e porosos, ao indagarmos um pouco mais no que consistem essas “associações abstratas” que povoam os filmes do artista.

Incorporando algumas questões colocadas por Manuel DeLanda em seu texto *A Geology of Morals: A Neomaterialist Interpretation* (1995), temos o resgate da idéia de “máquina abstrata” como tal figura que possibilita extrapolar a alegoria para apontar como conceitos interdisciplinares não só são aludidos como realmente participam dos processos artísticos de Reble, possibilitando a formação dessas constelações de relações. Novamente nos remetemos, também, ao topos pós-humanista que observamos em Karen Barad e *Instabile Materie* e que reaparece em *Materia Obscura*, enfatizando não só as trocas entre o humano e a natureza, como viemos destacando, como também, é claro, com a tecnologia através da mediação dessas imagens que tanto insistem sobre seu suporte quanto projetam-se para além dele, refletindo sobre a matéria do mundo.

A alquimia e sua familiaridade com a transposição e intercâmbio de qualidades entre os mundos psíquicos, orgânicos e inorgânicos pode ser aqui, a despeito de sua mistificação do mundo, recuperada enquanto um importante agente entre operações materiais e abstratas nos campos do conhecimento, sinalizando um motivo possível para o resgate poético dessa tradição abandonada pelo qual insiste Reble, *motif* que pavimenta suas incursões na intermedialidade e na interdisciplinariade que marcam certo estado da arte contemporâneo.

3.4 Máquinas abstratas e rematerialização: a *Opus* audiovisual

Em um de seus textos mais conhecidos, o artista e filósofo Manuel de Landa indaga-se se seria possível entender certos empréstimos conceituais entre disciplinas, como por exemplo as estratificações sociais (na qual a Ciência Social empresta da Geologia a noção de *strata*), para além da metáfora que sugerem: seriam realmente conceitos interdisciplinares (e portanto cambiáveis a outras disciplinas) em ação? Ou, como coloca, a partir do caso específico que o instiga “É possível ir além de uma metáfora e demonstrar que a gênese de ambas as estratificações geológicas e sociais envolvem o mesmo diagrama de engenharia?” (DE LANDA, 2015).

Sua resposta, após analisar o conceito em sua origem e em sua aplicação nas ciências humanas, seria que sim, visto que essas duas operações de estratificação constituem “um diagrama de engenharia e portanto podemos esperar encontrar essa ‘máquina abstrata de estratificação’ no mundo da geologia, mas também no mundo orgânico e do homem” (*ibidem*). Ou seja, o autor consegue encontrar certas dessas noções interdisciplinares aplicadas não só enquanto metáforas pois estariam agindo seja em sua origem ou em sua derivação, “num senso bem real”, para além da figuração.

Seu recurso à geologia parece seguir uma relação próxima da que observamos nas artes, do estranhamento que esse mundo causa à idéia de vida e da noção de “substrato” e matriz da realidade que calcifica. Novamente tomando a disciplina como base, De Landa exemplifica o potencial interdisciplinar de alguns dos conceitos que nela operam:

[...] rochas sedimentares, espécies e classes sociais (e outras hierarquias institucionalizadas) são todas construções históricas, o produto de processos geradores de estrutura definidos que tomam como ponto de partida uma coleção heterogênea de matérias-primas (seixos, genes, papéis), homogeneizando-os através de ordenação para, em seguida, dar aos agrupamentos uniformes resultantes um estado mais permanente através de alguma forma de consolidação. Assim, enquanto alguns elementos permanecem diferentes (por exemplo, apenas instituições humanas e, talvez, espécies biológicas, envolvem uma hierarquia de comando), outros permanecem os mesmos: a articulação de componentes homogêneos em entidades de maior escala. (E tudo isso sem metáfora) (*ibidem*, grifo nosso).

Ao fazer um filme tal qual *Instabile Materie*, que visava dissertar sobre as estruturas moleculares não só figurando-as como também catalisando-as sob a superfície da película (como por exemplo nas cristalizações de sais que foram criadas em certas tiras que compõe o filme), Reble parece seguir essa direção de extrapolar a figuração e a metáfora, não apenas pelo informe, como temos discutido, mas também por essa espécie de retroalimentação entre sujeito e objeto, representante e representado que aparecem em seus filmes, buscando uma sintonia entre matéria e forma que dê conta dessa “tradução” de conceitos entre uma realidade (o imaginário gerado por imagens) a outra (o próprio substrato dessas imagens) – como era o caso, por exemplo, da performance *Alchemie*.

Pensar nesse sentido nos permite aprofundarmos ainda mais no processo artístico do cineasta, pois, em um dos seus únicos textos publicados, Reble fala sobre essa particular articulação recíproca de suporte e conteúdo enquanto uma busca por “Unicidade” (também presente no dialeto alquímico como resultado da união de opostos), outro modo de fazer referência a essa correspondência entre elementos de suas obras:

[no filme *Passion*] Eu optei por tentar recriar fenômenos “naturais” em um filme praticando alguns experimentos com o material. As diferentes coisas que acontecem na imagem são, é claro, minha própria idéia das operações da natureza, uma natureza muito agressiva, uma espécie de pânico. No início de *Passion*, há imagens de um vulcão explodindo. É uma espécie de mudança de matéria: na lava, a pedra se transforma em fogo. Durante o desenvolvimento, o filme vai para um banho chamado “branqueamento” [*bleach*, alvejante]. Este produto transforma gradualmente a imagem negativa em uma imagem positiva. Podemos comparar um fenômeno natural a um processo cinematográfico: a erupção de um vulcão com a aparição de uma imagem em positivo, a “lavagem” – que estava acontecendo no filme [no laboratório] quando eu refilmei as imagens – pode ser considerado como a lava do vulcão que está na foto, porque explode algumas partículas químicas que transformam o material de base. Portanto, é possível recriar a natureza em imagens ou encontrar um tratamento [processual] semelhante ao que acontece na natureza (REBLE, 1992).

É a partir dessa relação com a Natureza que Reble se propõe a pensar no filme, em sua obra, “quase como um metabolismo”, como afirma em outro texto (REBLE, 1995). Do macrocosmo da natureza ao microcosmo do filme (e a tela, intermediária), a fugacidade da matéria surge como tal operação abstrata que media as imagens de seus filmes.

Paralelos desse tipo, assim, permeiam toda a obra do artista, nas quais alquimia, geologia, biologia, cosmologia e cinema confundem-se e trocam operadores conceituais entre si, replicam processos de macrocosmos em microcosmos e assim o permitem a pensar no

cinema enquanto um sistema que oscila em suas proximidades com o orgânico e o inorgânico: em seu funcionamento mais básico, o cinema já cria um grande borrão entre inércia e movimento, morte e vida (e entre sua base plástica e a gelatina da emulsão, a película também é um composto entre o artificial e o orgânico, ossos de animais e compostos de síntese).

Trata-se assim de um cinema experimental no sentido pleno do termo, que busca relações entre disciplinas e escalas de tempo e matéria, na recriação laboratorial de fenômenos (cujas raízes encontram-se na alquimia) e que permitem pensar nas imagens em transformação e deriva de suportes de *Materia Obscura* enquanto imagens em processo geração e entropia de estruturas organizacionais da matéria, de transmutação, metassomatismo e metamorfismo, catálise, sedimentação, estratificação e ruína – não só enquanto metáforas mas enquanto fenômenos que buscam ser replicados, “transcodificados” e interpretados poeticamente através de sons e imagens.

Tal como De Landa busca por relações entre diferentes campos de conhecimento “para além da metáfora”, o cinema de Reble, para além de sua insistência na degradação de um material, parece igualmente buscar por esses encontros insólitos entre disciplinas heterogêneas, buscando a química na alquimia (e vice-versa), a película no digital, o novo no velho, o contínuo no descontínuo, passando assim entre suportes diversos, entre-imagens, desafiando classificações entre as coisas, com suas abstrações informes. O digital em *Materia Obscura*, nesse sentido, utilizando o “cinemático” enquanto máquina abstrata em seu *live cinema*, demonstra-se tão apto quanto o cinema em película para que Reble opere essas correspondências, analogias interdisciplinares com o real que escapam ao indicial.

A tela de *Materia Obscura*, assim, aproxima-se da tela da pintura abstrata contemporânea, espaço primário de mediações, tal qual discutida por Christinne Bucci-Glucksmann, quando diz que nela:

[...] o plano torna-se puro espaço de heterogênese, suporte do real e do virtual, objeto de todas as conexões [*raccordements*] possíveis [...] pressupondo o jogo de três elementos: os estratos de memórias (citações, fragmentos e tautologias), dos agenciamentos criadores de “*máquinas abstratas*”, e de novas formas de complexidade nas quais qualquer coisa do plano tece um caos ou luta contra o caos do mundo (BUCI-GLUCKSMANN, 2005, p.15).

Nesse imbróglio intencional de conceitos, nos aproximamos de uma conclusão acerca dessa poética de deriva de imagens que busca uma dissolução e/ou fusão (*Schmelzdahin*) de fronteiras e definições, buscando afinidades eletivas entre forma e matéria, significados e significantes, conceitos e ações, real e virtual. A degradação de imagens passa, concluimos, a ser vista enquanto energia criativa, transformadora e positiva (*fig. 49*).

fig. 49: cena que emoldura Materia Obscura, mão manipulando elementos.

CONCLUSÃO

*“É interessante pensar que filmes respiram o mesmo ar que nós
e envelhecem junto conosco.”*

(MORRISON apud MACDONALD, 2016, p. 125)

*“Eu vivo próximo do material. Minhas árvores estão repletas de filmes.
Eu penduro eles lá e os deixo por dois ou três anos.”*

(REBLE apud HOOLBOOM, 1990)

1. Suturando as fissuras

Contemplamos, nessa perambulação por dentre imagens em ruína, obras de dois artistas, Bill Morrison e Jürgen Reble, que exploraram certos limites materiais das imagens emulsivas do cinema analógico, sob a sombra (e nova luz) que a obsolescência trouxe a esse suporte na virada do último século com a proliferação da tecnologia digital. Investindo nas qualidades e fragilidades materiais desse meio agora deslocado de seu papel central na indústria de imagens, os artistas iniciam seu trabalho assíncronos de seu próprio tempo, para então incorporar nessa exploração da materialidade um dos temas mais contemporâneos de uma cultura do fluxo: a efemeridade e a sobrevivência das imagens. O cinema reaparece em seus trabalhos (aqui analisados) não mais como uma arte de registros e fixidez, mas sim como uma arte de passagens e instabilidades, indo ao reencontro com sua história de multiplicidade de formas, transcodificações e inevitáveis lacunas de arquivo.

Suas imagens que obliteram-se mas também multiplicam-se (o multitela de *Decasia*), que transformam-se do grão ao cristal, à fissura e então ao pixel (os *morphs* de *Materia Obscura*) fornecem imagens potentes para refletir acerca dos tumultos e germinações que caracterizam uma cultura de transição, que passa de uma hegemonia da imagem analógica para um novo sistema de dispositivos digitais.

Oferecem, portanto, imagens de uma mudança tecnológica que não mais surge isenta de passado, permitindo, inclusive, tal como tenta a arqueologia das mídias, inesperadas conexões e resgates. Usando o *found footage* como ponto de partida, as matérias-primas desses filmes são, para além de tiras de película, os próprios detritos da História assim como os resíduos da cultura. Ativam, dessa forma, um denso senso de materialidade e um estratificado senso de temporalidade, como analisamos nos capítulos anteriores.

A ambígua figura da ruína, que nos acompanhou até então, instigada pelas obras e seus processos de coleção de “cacos” da história e arruinação de imagens, comporta tanto a melancolia desses filmes quanto a própria transgressão desse estado que instigam: aponta para o fim de uma organização, da sustentação de uma hierarquia, pontuada por desaparecimentos, assim como torna-se campo livre para novas formações. Não só uma metáfora, a ruína mostrou-se apta a caracterizar não só o próprio estado dessas imagens como também o do imaginário de cinema num século de passagens (e fragmentações), tal como sentido pelos artistas mas que também vimos refletido em todo um grupo de debatedores do audiovisual contemporâneo. A ruína, por consequência, reflete também as fissuras e metamorfoses epistemológicas desse campo artístico em tempos heterogêneos, pontuando a presença do velho no novo e a forma como esse faz repensar a história das mídias.

Se oscilamos, em nossas análises, entre observar a melancolia presente nesses filmes, com seus resgates de passados esquecidos (e em esquecimento), e contemplar, ao mesmo tempo, a ebulição sensorial de suas abstrações, cabem aqui algumas considerações complementares acerca desse duplo movimento da ruína, enquanto convalescência mas também eclosão de formas. Quando analisa a questão do efêmero nas artes visuais (da qual a figura da ruína certamente faz parte), a historiadora Christine Buci-Glucksmann, já trazida à nossa discussão anteriormente por Christa Blümlinger e sua cartografia do *found footage*, estrutura alguns posicionamentos afetivos, na história da arte, que vemos ressoar em *Decasia* e nos filmes de Reble. Há, para ela, “duas formas do efêmero [...] Um efêmero melancólico e um efêmero afirmativo” (BUCI-GLUCKSMANN, 2005, p. 128).

Resumido, o primeiro modo, melancólico, caracteriza para a historiadora um modelo clássico no Ocidente, desde a “acídia medieval” ao “*spleen* dos modernistas”: “[...] esse efêmero melancólico vê a passagem do tempo sob um mal-estar ontológico encarnado” favorecendo uma “interiorização depressiva” (*op. cit.*), no qual a história torna-se tragédia,

criadora de escombros, ponto de partida para o pensamento benjaminiano, como exemplifica. O reflexo desse sentimento, em *Decasia*, é de fácil reconhecimento, já em seu subtítulo que apresenta um sintoma de *state of decay* (estado de degradação, ruína) das imagens de uma cultura de apagamento de arquivo, e por sua coleção de imagens que versam sobre tragédias do século XX. O gesto de retorno à alquímia, em Reble, também não escapa dessa tônica do resgate do escombros, da denúncia da amnésia, da busca de alguma resistência.

As obras desses artistas, porém, não deixam de apontar também para o reconhecimento do efêmero como condição e movimento próprio da história, que Buci-Glucksmann caracteriza como “o efêmero intenso e afirmativo”, propício a “uma era pós-melancólica, na qual a força de existir e da criação se sobrepõe a qualquer masoquismo complacente da destruição” (*ibidem*, p. 145). Como analisamos a partir dos encontros entre o gesto de arquivo de Morrison com a retórica de aceitação da fragilidade e das limitações do arquivismo em Paolo Cherchi Usai, *Decasia* apresenta uma abertura para esse reconhecimento da contingência e do efêmero, que potencializam o encontro com esses arquivos que, não só imagens em vias de desaparecimento, são também retratos de sobrevivências e resistências às intempéries do tempo.

No entanto, se essa idéia de um efêmero “pós-melancólico” defendido pela autora logo demonstra suas aspirações idealistas – quando afirma que “o efêmero enquanto modulação do tempo pode ser assim integrado à vida como uma experiência necessária, mesmo libertadora” (*ibidem*, p. 128) – podemos ver uma relação mais complexa entre essas pulsões “masoquistas e liberadoras” da vida (das imagens), na obra de Reble, em cujo processo criativo o próprio artista encarna e opera as intempéries do tempo, num ato de criação-destruição que resiste a intenções demiúrgicas quando insistentemente convida o acaso, a contingência do material e a inscrição do mundo nas imagens – inscrição menos fotográfica e óptica do que química, biológica, de uma física mais rudimentar de atritos. Nos gestos corrosivos de Reble, e sua afirmação da impermanência acima de toda ontologia, sua busca por uma poética efêmera, de passagens e suas intensidades, também nos parece clara após revisitarmos trabalhos chave de sua obra.

O contato com o efêmero e a busca pela intensidade, “energia do presente”, parece evitar tanto em Reble quanto em *Decasia* uma leveza extrema do imaterial, pois é da materialidade desse cinema em ruínas e dessas imagens ruiniformes que emerge esse efêmero,

mediado pelos dispositivos. É curioso que Buci-Glucksmann encontre, inclusive, algo que se aproxima de (e instiga) sua ideia de estética pós-melancólica em obras da arte abstrata contemporânea, nas quais, distantes do minimalismo formalista e suas purezas, há uma abertura à inscrição (simbólica) do mundo nas imagens⁶⁸. Nisso que nomeia de um paradigma “cosmo-formal”, um imaginário de cosmogenese é privilegiado, proveniente das impurezas da matéria, no qual “quando se atenta para elementos primários do cosmos, o humano toca o inumano, o outro absoluto, geológico ou estelar, sempre imemorial. O cosmos é um além existente, antes de tudo o que há e para todo o que está por vir” (*ibidem*, p. 117).

Retornamos, assim, às imagens de atrito entre a imagem fotográfica e a decomposição disforme que compõe todo fotograma de *Decasia*, e especificamente suas imagens desse inumano observado nas imagens de mares, rochedos, desertos, vulcões, minas e crepúsculos que apontam para o imaginário geológico e cosmológico (sempre emaranhado com uma forma humana em dissolução). E, é claro, as imagens plasmáticas de *Materia Obscura*, frequentemente mergulhadas num magma indiferenciado de formas, em pseudomorfismos com paisagens estelares, nebulosas, petrificadas e minerais na qual a forma humana só reaparece em seu desfecho, imersa num magma emulsivo e plasmático, intermidial.

Esse abstrato que escapa às formas puras e sua pulsão ao imaterial, privilegiando o “evento ao ser”, degrada a matéria não em busca de sua anulação, mas sim em exploração de seu potencial de resistência e transformação, pois seu aspecto “cosmoformal” está estritamente associado a suas qualidades materiais, seus ruídos, sua capacidade de expressar materialidade e sua abertura à contingência: “Ao modernismo que dissimula o caos no interior da arte, deve-se opor uma arte que faz do caos sua matéria e ordem” (BUCI-GLUCKSMANN, 1996, p. 98) estabelecendo um “devaneio da matéria no qual o caótico é permanente”. Buscando um sincretismo, essa arte efêmera e entrópica, que fricciona fronteiras:

Faz coincidir a materialidade e uma abstração [...] Como uma linha continental que sugere o infinito ou como um mapa com seus fractais, essa ordem submersa pode compreender tanto o indefinido [*flou*] quanto o informe, o fluxo e a aresta, o cristal que flui [*coulée*] das matérias [...] É, ao fundo, uma ordem na desordem, uma ordem de desordem, uma ordem entrópica (*ibidem*, p. 114).

⁶⁸ “[nas] novas abstrações, híbridas e impuras [...] Não trata-se mais de abstrair a arte do mundo, mas, ao contrário, de adicionar os signos do mundo, num plano em que tudo pode conectar-se, justapondo-se planos heterogêneos” (BUCI-GLUCKSMANN, 2005, p. 13)

A era digital não está isolada dessas articulações estéticas e observar esses filmes e obras abstratas é também observar, como já colocou Lev Manovich, duplicando observações que também fizemos⁶⁹ (a partir de Mèredieu) – os paralelos entre a arte modernista e as inovações científicas do último século,

Se a arte moderna seguiu a ciência moderna em reduzir a mídia da arte – assim como nossas experiências sensoriais e modelos ontológicos e epistemológicos de realidade – aos elementos básicos e estruturas simples, a abstração contemporânea feita via softwares reconhece na contramão a complexidade essencial do mundo (GRAU, 2007, p. 346).

Um raciocínio que segue, portanto, o “paradigma do caótico” que Buci-Glucksmann também identifica na poética contemporânea do efêmero, que responde a mudanças no campo do imaginário da matéria e desenvolvimentos das próprias disciplinas do conhecimento até a virada do século e a chegada do digital. Novamente, assim, a arte abstrata não parece isolada de mudanças ocorridas no campo da percepção na passagem analógico-digital, às quais passa a responder e trabalhar criticamente, como pudemos notar, por exemplo, no uso que Morrison e Reble (com o cinema abstrato de temporalidades densas de *Decasia* e a heterogenia caótica do informe em *Materia Obscura*), fazem da memória do filme na era digital, para parafrasear Giuliana Bruno (2014).

Essas matérias em movimento caótico e formações visuais que mesclam o orgânico e o inorgânico não só encontram reflexos visuais para esses imaginários contemporâneos do “caótico” e do “instável” como também exploram, através da ruína, uma historicidade anacrônica associada a outras formas visuais e modelos de pensamento que ficaram “para trás” na história, mas que persistem, ainda embebidos na materialidade residual da mídia analógica do cinema. O campo de ação dessas obras é a materialidade do cinema, repensada enquanto efêmera e mutante, instável e independente das imagens que expressa, mas que vem

⁶⁹ Segue aqui o extenso trecho da comparação entre o modernismo abstrato nas artes e desenvolvimentos paralelos nas ciências, no texto de Manovich: “Essa redução visual que ocorreu na arte moderna entre aproximadamente 1860 e 1920 é perfeitamente similar ao paradigma científico dominante do século XIX e início do século XX. Física, química, psicologia experimental e outras ciências estavam engajadas na desconstrução dos domínios inanimados, biológicos e psicológicos em elementos simples, mais indivisíveis, governados por leis simples e universais. Química e física postulavam os níveis de moléculas e átomos; mais tarde, a física quebrou os átomos em partículas elementares. A biologia viu o surgimento dos conceitos de célula e cromossomo. A psicologia experimental aplicou a mesma lógica redutora à mente humana postulando a existência de outros elementos sensoriais indivisíveis, cuja combinação explicaria a experiência perceptiva e mental. Pode-se ver facilmente que o movimento gradual em direção à pura abstração na arte durante o mesmo período segue exatamente a mesma lógica. Da mesma forma que físicos, químicos, biólogos e psicólogos, os artistas visuais concentraram-se nos elementos pictóricos mais básicos – cores puras, linhas retas e formas geométricas simples.” (GRAU, 2007, p. 343).

a participar como agente performático nas mesmas, nos “dramas” da matéria que esses filmes performáticos põem em movimento. Vindo menos para afirmar ou ilustrar tais conceitos contemporâneos de história e matéria, as obras desses artistas vêm a contribuir com essas discussões ao perturbar, com suas imagens em desarranjo, os idealismos e certezas.

2. Opacidade, transparência, materialidade e materialismo

O pensamento de Lev Manovich, pioneiro em sua avaliação profunda do impacto do digital na cultura cinematográfica, citada apenas indiretamente em alguns pontos de nossa trajetória, permaneceu, de certa forma, como uma “matéria escura” de nossa retórica. Mesmo para a arqueologia das mídias, como aponta Elsaesser (2016), o tipo de discussão trazida por Manovich (já bem difundida entre os estudos de mídia), que repensa a história do cinema através do digital perto das conclusões de *The Language of New Media* (2002), é instrumental em seu resgate de formas e modos de representação “marginais”, como a animação, enquanto chave de leitura para a estética digital.

Manovich observa, por exemplo, como “Um efeito genérico da revolução digital é que a estratégia estética das vanguardas acabou sendo incorporada aos comando e metáforas de interface dos softwares de computador. Resumindo, a vanguarda foi materializada no computador.” (MANOVICH, 2002, p. 258). Porém, se aqui temos uma breve aparição do “material” (que no trecho está mais próximo de significar “operacional”), a maior parte da discussão do autor dedica-se pouco às transformações no nível da materialidade dos meios – e assim nossas preocupações começaram mais próximas de Giuliana Bruno e sua “alquimia de mídias” na era digital.

Se a observação de continuidades entre o analógico e o digital, em Manovich, impede que sua retórica do digital enquanto “revolução” se enquadre sem atritos naquela da “utopia digital”, a materialidade do cinema e suas imagens (analógicas ou digitais) é em geral pouco ativada nessa retórica. O autor chega a concluir como, nas mídias digitais, o cinema persiste “enquanto código” – idéia próxima do *cinemático*, que vimos em Gaudreault e Marion, mas que surge aqui bem mais formal e desmaterializada, pois não ativa (de fato, desativa) a presença de um suporte. Se não cai nos descasos de um progressismo digital, o autor acaba

por reduzir tudo à informação, ignorando os substratos, aproximando-se do que N. Katherine Hayles define como a “utopia informacional” em seu livro *How We Became Post-Human* (1999).

A formulação de Hayles da materialidade enquanto qualidade a ser interpretada e como emergente dos procedimentos estéticos de uma obra, ainda sustenta, assim, nossa discussão da materialidade das imagens – seu emaranhamento entre a constituição, a apresentação e a recepção de uma obra, inclusive, demonstra afinidades com as problematizações acerca do dispositivo que vimos em Karen Barad. De fato, considerações acerca de reflexos epistemológicos e interdisciplinares entre as ciências e as artes contemporâneas permeiam todos os seus escritos.

Tivemos cuidado, ao longo de nossa escrita, de evitar vincular essas obras (e nossa interpretação) automaticamente a qualquer prática “materialista” derivada de uma específica corrente de “materialismo”, pois os termos encontram-se demasiadamente carregados nas artes e humanidades, em retóricas heterogêneas e raramente convergentes. Todavia, nossa discussão foi pontuada tanto por autores quanto por idéias associadas ao que têm sido (auto) denominado “novos materialismos” ou “neo-materialismo” – a saber, principalmente, os debates acerca da performatividade, da potência e da “agência” da matéria.

Enquanto isso, Bill Morrison e Thomas Köner (colaborador de Jürgen Reble) são inclusos como autores de ensaios no livro *Media Matter* (2015), assim como os filmes de Reble foram recentemente incluídos no simpósio *Matérialismes à l’œuvre* (2017), organizado pela Universidade Sorbonne Nouvelle Paris 3, com debate de Yann Beauvais e Olivier Scheffer, tornando a questão difícil de balizar, ao menos nessas considerações finais.

Tais “novos materialismos” surgem sob severa crítica na introdução que Terry Eagleton (não por acaso, crítico constante do pós-moderno) escreveu recentemente para sua publicação *Materialism* (2017), dedicada ao materialismo originário em Marx. Materialismo que, na visão do autor, parece incompatível com a abertura que os “novos materialismos” permitem à “resquícios do vitalismo que tendem a idealizar e volatilizar a matéria” (EAGLETON, 2018, p. 16), ao atribuir-lhe um estatuto pseudo-metafísico de algo

inefável. Nessa retórica, para Eagleton, “a matéria, em suma, acaba por ter que ser salva da humilhação de ser matéria”, quando conceitos estranhos lhe são atribuídas (*Op. Cit.*).

O que parece escapar a sua crítica (mesmo que bem pontuada), porém, é de onde tais autores vêm a necessidade de um “novo” materialismo, reivindicação que expressa-se de forma coerente, ao partir da problemática de como o senso de matéria no contemporâneo sofreu intensas transformações em relação às concepções modernas, até mesmo em suas mais básicas estruturas físicas, a partir das questões da mecânica quântica (a capa da coletânea *New Materialisms* é, não por coincidência, uma imagem de uma nebulosa cósmica):

Ao defender um novo materialismo, somos inspirados por vários desenvolvimentos que exigem uma nova compreensão e uma ênfase renovada na materialidade. De grande importância aqui, em primeiro lugar, estão os avanços do século XX nas ciências naturais. As grandes filosofias materialistas do século XIX, notadamente as de Marx, Nietzsche e Freud, foram elas mesmas fortemente influenciadas pelos desenvolvimentos das ciências naturais, mas a nova física e a biologia tornam impossível entender a matéria compreendida pela ciência clássica. Embora a mecânica newtoniana fosse especialmente importante para esses materialismos mais antigos, para a física pós-clássica a matéria tornou-se consideravelmente mais elusiva (poder-se-ia dizer, ainda mais imaterial) e complexa, sugerindo que as formas como entendemos e interagimos com a natureza precisam de uma atualização proporcional (COOLE; FROST; 2010, p. 4, grifo nosso).

Antes de ser um projeto concreto, a ideia de um novo materialismo surge então como uma especulação acerca de novas idéias declaradamente esparsas. A crítica de Eagleton, logo, parece inconsistente ao criticar pontos específicos de textos diferentes da coletânea para opor-se a idéia de uma renovação do materialismo como um todo, que observamos com entusiasmo.

Se as obras de Reble e *Decasia* de Bill Morrison parecem assimilar-se bem a essas empreitadas de repensar a matéria e, por consequência, o materialismo, fornecendo quiçá indagações correspondentes no campo do cinema (uma qualidade da arte abstrata, como vimos), extrair uma proposta materialista de suas práticas parece um processo infrutífero. Pensando novamente esses trabalhos enquanto expressões de uma poética informe, sua propensão está mais próxima de questionar categorias, subverter práticas e transgredir disciplinas ao invés de organizar ou aplicar um modelo sem rugosidades.

A começar pelo resgate da alquimia em Reble, inadmissível para quaisquer propostas “objetivas” e racionais de um trabalho com a matéria (devido a seu misticismo), seu gesto vem, antes de tudo, perturbar e comentar noções de progresso científico e tecnológico; num

momento em que se considera a “agência do inorgânico”, o artista aponta para essa herança maldita e renegada da hermética alquímica, algo raro até mesmo ao discurso “neo-materialista”, que não atribui a sua cosmogonia quaisquer conexões genealógicas que não o materialismo. Impura, a alquimia chegaria no máximo a um “materialismo matizado”, misto e degradado, tal como a poética do artista.

Em outros pesos e medidas, *Decasia*, jogando lenha no fogaréu finissecular da “morte do cinema”, traz um retorno do reprimido do arquivo enquanto matéria e discurso, perturbando uma história institucional ao reivindicar a lacuna, o ruído, elegendo a própria mácula da imagem enquanto documento histórico e (anar)arquivo, impedindo a reconstrução de sentidos originais e inserindo a imagem num vetor entrópico, irreversível, de deriva – *Decasia*, afasia do arquivo e *Fantasia*⁷⁰ da memória.

Importante notar, novamente, como nossa escolha pelos filmes de Reble e Morrison não se deu por acaso mas sim pela forma como parecem concentrar, cada um, potências e limitações de modos de retrabalhar imagens no cinema experimental contemporâneo que, seja pela via pesquisadora e “arqueóloga” de Morrison ou a transmutadora e “alquímica” de Reble – tem usado imagens em ruína como recurso constante a essa materialidade em degradação, jogando com o imaginário do cinema e das transformações culturais e tecnológicas do novo século. Críticos como Ed Halter também já pontuaram isso, ao notar como “certamente, evocações de Eros e Thanatos aglomeram-se nos filmes do recente *fin-de-siècle*” (HALTER, 2012, p. 91).

Sua atenção a filmes híbridos espelha nossas considerações acerca de *Materia Obscura*, no qual um encontro entre o analógico e o digital é operado através da ruína de imagens, em busca de porosidades no imaginário associado às tecnologias:

[...] Nossa fascinação atual pela tira de película arcana envolve sua própria medida de fantasia cultural. Artistas como Ahwesh, Reeves, Fogel e Beebe misturam processos de produção analógicos e digitais em seu trabalho, complicando a nova antipatia materialista pela tira alterada de filme como uma coisa autêntica em si. Em qualquer caso, a imagem projetada nunca foi nada além do efeito final efêmero de um processo maior que, para o espectador, é em grande parte conjectural, se não imaginado. Os sentimentos agora mapeados em nossas idéias do analógico e do digital, o primeiro como meio quente, humano, tátil e o segundo como frio, matemático, abstrato – revelar-se-à historicamente contingente. Mas hoje, a dialética óptica

⁷⁰ Em entrevista com Scott MacDonald (2016), Morrison indica que o título do filme vinha de uma brincadeira com o *Fantasia* (1940) da Disney.

oscilante do “e se” do novo materialismo parece fundamentalmente apropriada para um meio muito consciente de sua própria efemeridade (*op. Cit.*).

Comentaristas extemporâneas do presente, essas imagens em ruínas, assim, constituem um efêmero que incorpora as temporalidades incongruentes da matéria e sua história, do retorno do substrato reprimido, um efêmero afirmativo da impermanência e da passagem, que explora também a intensidade do encontro com um presente em transformação, um passado à deriva a ser redescoberto e um futuro que demanda uma reapropriação do obsoleto para evitar a mera amnésia. E assim, como já refletiu Christa Blümlinger, “o vasto fenômeno do re-emprego fílmico deve ser lido menos como um adeus nostálgico ao meio e à tão distante ‘sétima arte’ do que como sintoma de uma transformação dentro da cultura da memória” (BLÜMLINGER, 2013, p. 25).

Sintoma e proposta de remediação para uma era de transcodificações intensas, multiplicações de imagens e acúmulo de perdas, abandono e disfunções de arquivo, esses filmes performáticos convidam o efêmero dos trânsitos entre o cinema e novos espaços de exibição, do analógico ao digital, numa forma de cinema que reconhece sua transitoriedade e contingência assim como repensa sua identidade e atualiza-se enquanto matéria heterogênea, dotada de rica herança, pedagógica, de sua história. Funde-se e dissolve-se em novas formas, mas não se esgota nem se desmaterializa, transforma-se e assim, mutante, escapa ao engessamento das ideias, entra na entropia da deriva e da migração a novos rumos e formas, sem abandonar suas origens. De volta a Blümlinger, a autora nota como “os filmes de reuso muitas vezes buscam assumir a função enigmática das ruínas.” (*ibidem*, p. 50) ao qual podemos acrescentar essa dimensão híbrida, instável e criativa de matérias e (a)formas que a ruína comporta.

Morrison não termina seu trabalho no encontro com o arquivo e sua pátina (o tempo acumulado), assim como Reble apenas inicia seu trabalho após a degradação da película (a aceleração da ação do tempo sobre ela), pois o que lhes interessa é não apenas a matéria e sua bruteza ou rasuras mas seu potencial cinematográfico, de devaneio e imersão na materialidade das imagens e seu imaginário, entre o virtual de seu idealismo e a imanência de sua carne. Na projeção desses filmes arruinados, tal como na alquimia (para Bachelard), “de chofre” (e do enxofre, uma de suas matérias-primas) “somos transportados ao píncaro do animismo diferenciado” (BACHELARD, 1996, p. 67) ... e vice-versa.

figs. 50-53: Do topo para abaixo – Fotografias de registro de uma das apresentações de Decasia em sua performance original multimídia. Um dos integrantes de Schmelzdahin "cozinha" um filme. Ao lado, Reble e Köner trabalham em seus computadores durante Materia Obscura. Abaixo, imagem de divulgação do último filme de Morrison, Dawson City: Frozen Time, apresentando uma literal escavação fílmica.

BIBLIOGRAFIA

ALVARENGA, J. *A poética da substância: procedimentos da alquimia em artistas contemporâneos*. Belo Horizonte: Relicário, 2016.

AUMONT, J. *Que reste-il du cinéma?*. Paris: Vrin, 2012.

_____. "A imagem velada: o informe luminoso". **Revista Geminis**, v. 6, n. 2, São Paulo, 2015. pp. 08-29.

BACHELARD, G. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1996..

BALSOM, E. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2013.
_____. "A cinema in the gallery, a cinema in ruins". **Screen**, v. 50, n. 4, Oxford, Inverno 2009. pp. 411-427.

_____. *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2017.

BARAD, K. *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press, 2007.

BARBOSA, Lenice. "Cor-Tempo, Imagem-Movimento". **Revista Laika**, São Paulo, Jun 2013. pp. 01-44.

_____. *L'Effet couleur au cinéma: Manifestations chromatiques du temps*. 2012. 453p. Tese (Doutorado em *Études cinématographiques et audiovisuelles*) – École doctorale 267 – Arts et Médias, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Paris, 2012.

BARTHES, R. *Camera Lucida*. Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 1981

BATAILLE et al. *Documents* – vol. 2 (1930). Paris: Éditions Jean-Michel Place, 1991.

BEAUVAIS, Y. "Des Constructions". **Yann Beauvais**. 2005. Disponível em: <<http://yannbeauvais.com/?tag=Jürgen-reble>>. Último acesso em: 02/08/2018.

_____. "Le support instable". **Yann Beauvais**. 2008. Disponível em: <<http://yannbeauvais.com/?p=154>>. Último acesso em: 02/08/2018.

_____. *Poussière d'images: articles de films (1979-1998)*. Paris: Paris Experimental, 1998.

BECKER; REITHER; SPIES. *Reste – Umgang mit einem Randphänomen*. Bielefeld: transcript Verlag, 2005.

BECKMAN, K.; MA, J. *Still Moving: Between Cinema and Photography*. Durham: Duke University Press, 2008.

BENJAMIN, W. *The origin of german tragic drama*. Londres: Verso, 1985.

BERTONE, G. *Behind the scenes of the universe: From the Higgs to Dark Matter*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

BEUGNET, M.; KNOWLES, K. "The aesthetics and politics of obsolescence: Hand-made film in the era of the digital". **Moving Image Review & Art Journal**, v. 2, n. 1, Inglaterra, 2013. pp. 54-65.

BISERNA, E.; DUBOIS, P.; MONVOISIN, F. (eds.) *Extended Cinema: le cinéma gagne du terrain*. Udine: Campanotto Editore, 2010.

BLÜMLINGER, C. *Cinema de seconde main: esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*. Paris: Klincksieck, 2013.

BOIS, Y.; KRAUSS, R. *Formless: A User's Guide*. Cambridge: The MIT Press, 1997.

BÖSER, U. "Inscriptions of Light and The 'Calligraphy of Decay' Volatile Representation in Bill Morrison's *Decasia*". In: GRAF, A.; SCHUENEMANN, D. (Eds.) *Avant-Garde Film*. Amsterdã: Rodopi, 2007. pp.305-320.

BOYM, S. *Ruinophilia: Appreciation of Ruins*. Atlas of Transformation. 2018. Disponível em: <<http://monumenttotransformation.org/atlas-of-transformation/html/r/ruinophilia/ruinophilia-appreciation-of-ruins-svetlana-boym.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.

BRENEZ, N. "Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental". **Cinemas**, vol.13, nº1-2, Canadá, 2002, pp.49-67.

BRENEZ, N.; JACOBS, B. (ed.). *Le cinéma critique*. De l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle. Paris: Publications de la Sorbonne, 2010.

BROWN, B. *Materiality*. In: HANSEN, B.N.; MITCHELL, W.J.T. (Eds.) *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: The University of Chicago Press, 2010. pp. 100-122.

BRUNO, G. *Surface: matters of aesthetics, materiality and media*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

BUCCI-GLUCKSMANN, C. *Au-delà de la mélancolie*. Paris: Éditions Galilée, 2005.
_____. *L'oeil cartographique de l'art*. Paris: Éditions Galilée, 1996.

CADAVA, E. "'Lapsus Imaginis': The Image in Ruins". **October**, v. 96, EUA, Primavera 2001, pp. 35-60.

CARROLL, N. *Film*. In: TRACHTENBERG, S. (org.) *The postmodern moment: a handbook on contemporary innovation in the arts*. Westport: Greenwood Press, 1985. pp. 101- 133.

CERVATO, C.; FRODEMAN, R. "The significance of geologic time: cultural, educational, and economic frameworks". **The Geological Society of America**, Special Paper, n. 486, 2012, p.19-27.

CENTRE GEORGES POMPIDOU. *Ciné Immatériaux*: programme. Programa de exposição, Paris, 1984, 11p. Material da exposição Les Immatériaux, 28 de Março a 15 de Julho de 1984.
_____. *Les Immatériaux*: Communiqué de presse, decembre 1984: Comunicado de imprensa, Paris, 1984, 4p. Material da exposição Les Immatériaux, 28 de Março a 15 de Julho de 1984.

CHANTAL, N. (org.). *Les Immatériaux*: Épreuves d'écriture. Paris: Editions du Centre Georges Pompidou, 1985..

CRAMER, F. "What is Post-digital?". **APRJA**, 2014. Disponível em <<http://www.aprja.net/?p=1318>>.. Último acesso em: 02/08/2018.

COLLADO, E. *Paracinema: la desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madri: Trama Editorial, 2012.

COOLE, D. FROST, S. *New Materialisms: Ontology, agency and politics*. Durham: Duke University Press, 2010.

COSTA, A. R.; MENDES, M. "Além do acaso estúpido da química: o informe como manipulação do tempo em *Decasia: the state of decay*, de Bill Morrison." **Rebeca**, v. 5, n. 1, São Paulo, 2016, pp. 259-277.

CUBITT, S. *The practice of light: a genealogy of visual technologies from prints to pixels*.

Cambridge: The MIT Press, 2014.

DAGOGNET, F. *Rematéraliser: matières et matérialismes*. Paris: Vrin, 1985.

DE LANDA, M. "The Geology of Morals: a neo-materialist interpretation". In: **Virtual Futures 95 Conference**, 2, Reino Unido, Warwick University. Disponível em <<http://www.t0.or.at/delanda/geology.htm>>. Último acesso em: 02/08/2018.

DÉOTTE, J. *Oubliez ! Les ruines, l'Europe, le musée*. Paris: L'Harmattan, 1994.

DERRIDA, J. *Mal de Arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Editora Relume Ltda, 2001.

DIDI-HUBERMAN, G. *A semelhança informe, ou o gaio saber visual*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

DOANE, M. A. *The emergence of cinematic time: modernity, contingency and the archive*. Londres: Harvard University Press, 2002.

_____. "The Indexical and the Concept of Media specificity." **Differences: a journal of feminist cultural studies**, volume 18, nº1, pp. 128-152, 2007.

DUBUFFET, J. *Prospectus et tous écrits suivantes*, volumes I e II. Paris: Galimard, 1967.

EAGAN, D. "Bill Morrison on 'Decasia'". **Library of Congress**. Disponível em: <<https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/decasia.eagan.pdf>>. Último acesso: 03/05/2017.

EAGLETON, T. *Materialism*. New Haven: Yale University Press, 2017.

EDENSOR, T. *Industrial Ruins: Spaces, aesthetics and materiality*. Oxford: Berg, 2005.

ELSAESSER, T. *Film History as Media Archeology: Tracking digital cinema*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2016.

ENNS, C. "Structural Digital Vídeo". **Incite**. 2011. Disponível em: <<http://www.incite-online.net/enns3.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.

ENO, B. *A Year with Swollen Apendices*. Londres: Faber & Faber, 1996.

FEIGELFELD, P. "Media Archaeology Out of Nature: An Interview with Jussi Parikka". **e-flux**, v. 62, 2015. Disponível em: < <https://www.e-flux.com/journal/62/60965/media-archaeology-out-of-nature-an-interview-with-jussi-parikka/>>

FEUK, D. "The Celestographs of August Strindberg". **Cabinet Magazine**, v. 3, verão 2001. Disponível em < <http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/celesographs.php>>. Último acesso em: 02/08/2018.

FOSSATI, G. *From grain to pixel: the archival life of film in transition*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2009.

FOSTER, H. "An archival impulse". **October**, EUA, nº110, pp. 03-22, outono 2004.

_____. "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art", **October**, nº 104, primavera de 2003, p. 71-96.

GAUDREAU, A.; MARION, P. *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital*. São Paulo: Papirus, 2016.

GIDAL, P. (org). *Structural Film Anthology*. Londres: BFI, 1979.

_____. *Materialist Film*. Nova Iorque: Routledge, 1989.

GOLDFARB, A. M. *Da alquimia à química*. São Paulo: Nova Stella/EDUSP, 1987.

GOLDFARB, A. M.; BELTRAN, M. H. (orgs.). *O Laboratório, a oficina e o ateliê: a arte de fazer o artificial*. São Paulo: Educ, 2002.

GRANT, Simon. *Alchemie* – Manchester Film Forum 1st April 93. **Jürgen Reble**. Disponível em <<http://www.filmalchemist.de/publications/hybrid.html>>. Último acesso: 05/05/2017.

GRAU, O. *MediaArtHistories*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

GREENBERG, C. *Art and Culture: Critical essays*. Boston: Beacon Press, 1961..

GRUNENBERG, C. *Gothic: transformations of Horror in Late Twentieth Century Art*. Londres: Institute of Contemporary Art, 1997.

GUMBRECHT, H. U. *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Editora Puc-Rio, 2010.

GUNNING, T. "Finding the way: films found on a scrap heap". **Revista Laika**, vol. 3, nº 5, Junho de 2014.

_____. "What's the point of an index? Or, faking photographs." In: BECKMAN, K.; MA, J. *Still Moving: Between Cinema and Photography*. EUA: Duke University Press, 2008. pp. 23-39.

_____. "Moving away from the index: Cinema and the impression of reality". **differences**, v.18, n.1, EUA, 2007, pp. 29-52.

HABIB, A. "Archives, modes de réemploi: Pour une archéologie du found footage 1". **Cinémas**, v. 24, n. 2-3, França, Primavera, 2014. pp. 97-122.

_____. "Aura, destruction et reproductibilité numérique". **Hors Champ**. 2008. Disponível em: <<http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article305>>. . Último acesso em: 02/08/2018.

_____. "L'amour, en ruines: notes sur quelques photogrammes du film de Bill Morrison *Light is Calling*". **Intermedialités**, Canadá, vol.1, nº 4, pp.157-162, 2004 (Outono).

_____. *L'attrait de la ruine*. Bélgica: Editions Yellow Now, 2011.

_____. *Le temps décomposé : cinéma et imaginaire de la ruine*. 20 de Maio de 2008. 461 p. Tese (Doutorado em *Littérature, option littérature et cinéma*) - Departement de Littérature comparée - Faculté des Arts et sciences, Universidade de Montreal, 2008.

_____. "Ruin, Archive and the Time of Cinema: Peter Delpout's Lyrical Nitrate". **SubStance**, EUA, vol. 35, no 2, pp.120-139, 2006.

HALTER, E. "The Matter of Electronics". In: QUARANTA, D. (Ed.). *Playlist: playing games, music, art*. Espanha: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2009. pp.70-74. Catálogo de Exposição.

_____. "The new materialism". **Printed project**, Irlanda, vol.15, 2012. pp.87-91.

HANSON, N. W. "The dematerialization of matter". **Philosophy of science**, v. 29, n. 1, Chicago, 1962. pp. 27-38.

HAYLES, K.N. *The Cosmic Web: scientific field models & literary strategies in the 20th century*. Ithaca: Cornell University Press, 1984.

_____. *How we became posthuman: Virtual Bodies in cybernetics, literature, and informatics*. EUA: The University of Chicago Press, 1999.

_____. *My mother was a computer: Digital subjects and literary texts*. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

_____. *Writing Machines*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

_____. "Media, materiality, and the human: a conversation with N. Katherine Hayles". In: PACKER, J.; WILEY, S. *Communication Matters: Materialist Approaches to Media, Mobility and Networks*. Londres: Routledge, 2011. pp. 17-34.

HEDIGER et al. *Preserving and exhibiting media art: challenges and perspectives*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2013.

HERINGMAN, N. *Romantic Rocks, Aesthetic Geology*. Ithaca: Cornell University Press. 2004.

HERZOGENRATH, B. "Double-Deleuze: 'Intelligent materialism' goes to the movies". **Cinema**, nº 6, Portugal, 2014, pp. 52-72.

_____. (ed.) *media/matter: the materiality of media|matter as medium*. Londres: Bloomsbury, 2015.

HILLMAN, J. *Alchemical Psychology*: Uniform edition (volume 5). EUA: Spring, 2000.

HOLLEIN, M.; SCHLICHT, E. (eds). *ZELLULLOID: Cameraless Film/Film ohne Kamera*. Frankfurt: Schirn Kunsthalle Frankfurt/Kerber Verlag, 2010. Catálogo da exposição *Zelluloid*.

HOOLBOOM, M. *You destroy everything: an interview with Jürgen Reble and Christiane Heuwinkel*. **The Independent Eye**. v. 11, nº2/3, Ohio, Primavera 1990. pp.74-79.

HUCHET, Stéphanie (org.). *Fragmentos de uma história da arte*. São Paulo: Edusp, 2002..

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (ed.). *Media Archeology: Approaches, applications and implications*. Berkley: University of California Press, 2011.

HUYSEN, A. "Nostalgia for Ruins". **Grey Room**, n. 23, EUA, Primavera, 2006. pp.6-21.

_____. *Present pasts: urban palimpsests and the politics of memory*. Palo Alto: Stanford University Press, 2003.

JACOBS, B. *Vers un esthétique du flow: Dynamiques du flou et libérations du code dans les arts filmiques (1990-2010)*. 12 de Setembro de 2014. 480p. Tese (Doutorado em Études cinématographiques et audiovisuelles) – Ed. 267 Arts et médias, Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle, Paris, 2014.

JIHOON, K. *Between film, video and the digital: hybrid moving images in the post-media age*. Londres: Bloomsbury, 2016.

JENNINGS, G.(Org.). *Abstract Video – the moving image in contemporary art*. Oakland, CA: University of California Press, 2015.

JONES, A.; STEPHENSON, A. *Performing the body/Performing the text*. Londres: Routledge, 1999.

JUNG, C. G. *Estudos Alquímicos*. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

_____. *Collected Writings of C. G. Jung, Volume 14: Mysterium Coniunctionis, an inquiry into the separation and synthesis of psychic opposites in alchemy*. Princeton: Princeton University Press, 1977.

_____. *Collected Writings of C. G. Jung, Volume 12: Psychology and Alchemy*. Princeton: Princeton University Press, 1980.

KANDINSKY, W. *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*. Paris: Éditions de Beaune, 1951.

KNOWLES, K. "Slow, methodical and mulled over: analog film practice in the age of the digital". **Cinema Journal**, v.55, n. 2, EUA, Inverno 2006, pp.146-151.

KRAPP, P. *Noise channels: glitch and error in digital culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

KRAUSS, R. *A voyage on the north sea – art in the age of the post-medium condition*. Nova York: Thames & Hudson, 1999.

_____. "Corpus Delicti". **October**, EUA, vol. 33, pp. 31-72.

- KUNY, T. "A Digital Dark Ages? Challenges in the Preservation of Electronic Information". In: IFLA COUNCIL AND GENERAL CONFERENCE, 63, 1997, Copenhagen, **Workshop...IFLANET**. Disponível em < <http://origin-archive.ifla.org/IV/ifla63/63kuny1.pdf>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- LEBEL, R.; WALBERG, I (eds.). *Atlas Archive Three: Encyclopaedia Acephalica*. Inglaterra: Atlas Press, 1995.
- LE GRICE, M. *Abstract Film and Beyond*. Londres: BFI, 1977.
 _____. *Experimental Cinema in the Digital Age*. Londres: BFI, 2002.
- LEVI, P. *Cinema by other Means*. Oxford: Oxford University Press, 2012.
- LIGHT CONE. "Passion". **Light Cone**. 2018. Disponível em: < <https://lightcone.org/en/film-1203-passion>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- LYOTARD, J. "Acinema". **Wide Angle**, v. 2, n. 3, EUA, 1978. pp. 53-59.
- MACDONALD, K. "Can an Electron Be at Rest? (Joseph Henry Laboratories, Princeton University, Princeton, NJ 08544)". **Princeton Physics**. Disponível em: <<http://www.hep.princeton.edu/~mcdonald/examples/electronatrest.pdf>>. Último acesso: 02/08/2018.
- MACDONALD, S. "Orpheus of Nitrate: The Emergence of Bill Morrison". **Framework: The Journal of Cinema and Media**, v. 57, n. 2, Primavera, 2016, pp. 116-137.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2002.
- MARKS, L. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- MATÉRIALISMES À L'OEUVRE, 2017, Le Bal, Paris. **Alchimie et matières filmiques: Jürgen Reble...(debate)**. Disponível em: <<https://www.le-bal.fr/2017/05/alchimie-et-matieres-filmiques-jurgen-reble>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- MEANEY, E. *On glitching*, 2010. **Incite**. Disponível em: <<http://www.incite-online.net/meaney2a.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- MENEZES, N. *Alquimias do analógico e do digital: máquinas e práticas audiovisuais do passado e do presente*. Março de 2012. 236p. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.
- MÈREDIEU, F. *Histoire Matérielle & Immatérielle de l'art moderne*. Paris: Bordas, 1994.
- MOHOLY-NAGY, L. *Painting Photography Film*. Londres: Lund Humphries, 1969.
- MORRISON, B. "In the Ongoing Moment: A Road and Image Diary". **Close Up Film Centre**. Disponível em: <https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/volume-3-issue-7-autumn-2007/in-the-ongoing-moment-a-road-and-image-diary/>. Último acesso em: 02/08/2018.
- MUCCI, L. I. *Ruína e simulacro decadentista: Uma leitura de Il Piacere, de D'Annunzio*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.
- MULTIPLICIDADE. *Multiplicidade som imagem inusitados* – 2011 Ano 087. Rio de Janeiro: Multiplicidade, 2011. Catálogo do festival Multiplicidade 2011. Disponível em: <https://issuu.com/batmanzavareze/docs/multiplicidade_2011>. Último acesso em: 02/08/2018.
- MULVEY, L. *Death 24x a second: Stillness and the moving image*. Londres: Reaktion Books, 2006.
- MYERS, W. G. "Becquerel's Discovery of Radioactivity in 1896". **J Nucl Med**, v. 17, n. 7, EUA,

Julho 1976.

MYRVOLD, W. "Philosophical Issues in Quantum Theory". **Stanford Encyclopedia of Philosophy**. 2016. Disponível em < <https://plato.stanford.edu/entries/qt-issues/>>. Último acesso em: 02/08/2018.

NEWMAN, W. "Technology and Alchemic Debate in the Late Middle Ages", **Isis**, v. 80, n. 3, EUA, Setembro 1989, pp.423-445.

PAÏNI, D. "A Modern art of ruins". **Journal of Film Preservation**, v. 26, n.54, EUA, 1997. pp.16-21.
_____. *Le temps exposée: le cinema au salle du musée*. Paris: Cahiers du Cinema, 2002.

PARIKKA, J. "The alchemic digital, the planetary elemental". **e-flux journal**, v. 56th Vencie Biennnale. Disponível em: <<http://supercommunity.e-flux.com/texts/the-alchemic-digital-the-planetary-elemental/>>. Último acesso em: 02/08/2018.
_____. *A geology of media*. Londres: University of Minnesota Press, 2015.

PFARRER, S. "A challenging score for a challenging film: 'Decasia'". **Daily Hampshire Gazette**. 2017. Disponível em: <<https://www.gazettenet.com/UMass-Orchestra-provides-live-soundtrack-to-acclaimed-avant-garde-movie-8370020>>. Último acesso em: 02/08/2018.

PHELAN, P. *Unmarked: the politics of performance*. Londres: Routledge, 1993.

PYE, G. (ed.). *Trash Culture: Objects and Obsolescence in Cultural Perspective*. Oxford: Peter Lang, 2010.

REBLE, J. "Chimie, Alchimie des couleurs". In MCKANE, Miles; BRENEZ, Nicole (dir.). *Poétique de couleur. Anthologie*. Paris: Louvre/ Institut de l'image, 1995.
_____. "Les Champs de Perception". **Jürgen Reble**. 1997. Disponível em: <<http://www.filmalchemist.de/publications/ScratchBook.html>> . Último acesso em: 02/08/2018.
_____. "Between Film and Transitoriness". **Jürgen Reble**. 1992. Disponível em: <<http://www.filmalchemist.de/publications/Viper.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.
_____. "Eine Bewährter Partner (A Proven Partner)". **Jürgen Reble**. 2018. Disponível em: <<http://filmalchemist.de/films.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.

RECORDER, L. "The death of Structural Film: Towards a filmless cinema". In: **Spectator**, 27.3: 26-30, 2009.

REGARDS CROISÉS. "Matérialité du langage et résonances romantiques: entretien avec Olivier Schefer sur l'expérience de la traduction". **Regards Croisés**, n. 3, 2015, pp.129-141.

REVUE&CORRIGÉE. "Cinema expérimental: Jürgen Reble (entrevista)". **Revue & Corrigée**. 1992. Disponível em: <<http://www.filmalchemist.de/publications/rev-cor.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.

REICH, W. *The discovery of the orgone*. Vol. 1. The function of the orgasm: sex-economic problems of biological energy. Oxford, England: Orgone Institute Press. 1942.

RODOWICK, D. N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2007. 193p.
_____. *Reading the figural: or, philosophy after the new media*. Durham: Duke University Press, 2001. 276p.

ROSEN, P. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. 444p.

SASSOON, J. "Photographic Materiality in the age of digital reproduction" . In: EDWARDS, E.;

- HART, J. (Eds). *Photographs objects histories: On the materiality of images*. Londres: Routledge, 2004. pp. 196-213.
- SCANSANI, A. C. “A dança dos fotogramas: o corpo da imagem em *Decasia*”. **Imagofagia**, Argentina, nº14, Outubro de 2016.
- SCHEFER, O. “*Passion/Das Golden Tor: Sunspots of the Night*”. Paris: **Re:Voir**. Encarte de DVD. 2014. 32p.
- SERRES, M. *The parasite*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- SIMMEL, G. “Two essays: the handle and the ruin”. **Hudson Review**, vol.11, n. 3, EUA, Agosto de 1958.
- SMITHSON, R. *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkley: University of California Press, 1996. .
- SOBCHACK, V. *Meta Morphing: visual transformation and the culture of quick-change*. EUA: University of Minnesota Press, 2000.
- _____. “Nostalgia for a digital object: regrets on the quickening of Quicktime”. **Millenium Film Journal**, n. 34, Outono, 1999. Disponível em: < <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- STARKLE, E. *Arthur Rimbaud*. Paris: Flammarion, 1989.
- STEWART, G. *Framed time: toward a post-filmic cinema*. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.
- SUÁREZ, J. A. *Structural Film: Noise*. In: BECKMAN, Karen; MA, Jean. *Still Moving: Between Cinema and Photography*. Durham: Duke University Press, 2008. pp. 39-88.
- TAKAHASHI, T. “Meticulously, recklessly worked upon: direct animation, the auratic, and the index”. In: GEHMAN, Chris; REINKE, Steve (org.). *The Sharpest Point: animation at the end of cinema*. Canada: YYZ Books, 2005. p.166-179.
- _____. “After the death of film: writing the natural world in the digital age”. **Visible Language**, v. 42, n.1, EUA, 2008. pp. 44-69.
- TISCHLEDER, B.; WASSERMAN, S. *Cultures of Obsolescence: History, Materiality, and the Digital Age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- USAI, P. C. *The Death of Cinema: History, cultural memory and the digital dark age*. Londres: BFI, 2001.
- VIDEONALE. *Der Bildungstrieb der Stoffe* (VIDEONALE - Elektronenströme). 2011. Disponível em: < <https://www.videonale.org/en/node/830>>. Último acesso em: 02/08/2018.
- WALDEN, J. (org.). *Art and destruction*. Londres: Cambridge Scholars Publishing, 2013.
- WALLEY, Jonathan. “The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film”. **October**, EUA, nº 103, pp.15-30, Inverno 2003.
- WAMBERG, J. *Art and Alchemy*. Chicago: The University of Chicago Press, 2006. 297p.
- WATKINS, L. *The Materiality of Film*. In: GRAVES-BROWN, P.; HARRISON, R. (eds.) *The Oxford Handbook of the Archeology of the Contemporary World*. Oxford: Oxford University Press, 2013. pp. 578-595.
- WEISS, A. S. *Shattered Forms: Art Brut, Phantasms, Modernism*. Nova Iorque: SUNY Press, 1992.

WORLDCAT. *Decasia* DVD. **WorldCat**. 2004. Disponível em: <<http://www.worldcat.org/title/decasia/oclc/54506139>>. Último acesso: 02/08/2018.

YOUNGBLOOD, G. "Cinema and the Code". In: SHAW, J.; WEIBEL, P. *Future Cinema: The cinematic imaginary after film*. Karlsruhe: ZKM, 2003. pp. 156-161.

ZIELINSKI, S. *Media Archeology*, **CTheory**, v. especial, n. Global Algorithm, Canadá, 1996. Disponível em: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14321/5097>>. Último acesso em: 02/08/2018.

_____. *Deep time of the Media: Toward an archeology of Seeing and Hearing by Technical Means*. Londres: The MIT Press, 2006.

ZINMAN, G. *Handmade: The Moving Image In The Artisanal Mode*. Janeiro 2012. 591p. Tese (Doutorado em Filosofia). Department of Cinema Studies, New York University, Nova Iorque, 2012.

FILMOGRAFIA

DAS GOLDEN TOR. Direção: Jürgen Reble. Produção: Jürgen Reble. Distribuidora: Light Cone. 1992. (54min). Cor.

DAWSON CITY: FROZEN TIME Direção: Bill Morrison. Produção: Hypnotic Pictures. Distribuidora: Kino Lorbero. 2016. (120min). Cor/P&B.

DECASIA. Direção: Bill Morrison. Produção: Bill Morrison. Distribuidora: Icarus Films. 2002. (70min). P&B.

DECASIA LIVE. Direção: Bill Morrison. Produção: Bill Morrison. Canal Vimeo do diretor. (7min) Disponível em: <<https://vimeo.com/21616150>> Último acesso em: 02/08/2018.

DIRECTORS WE LOVE: Bill Morrison. Direção: Angela Carone. Produção: FilmStruck. Distribuidora: FilmStruck. 2017. 23min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WgCWt0Y4C0Y>>. Último acesso em: 02/08/2018.

EINE BEWÄHRTER PARTNER. Direção: Jürgen Reble. Produção: Jürgen Reble. Distribuidora: Light Cone. 1993. (21min). P&B.

INSTABILE MATERIE. Direção: Jürgen Reble. Produção: Jürgen Reble. Distribuidora: Light Cone. 1995. (73min). Cor.

LIGHT IS CALLING. Direção: Bill Morrison. Produção: Hypnotic Pictures. Distribuidora: BFI Video. 2002. (7min). Cor.

MATERIA OBSCURA. Direção: Jürgen Reble e Thomas Köner. Produção: Jürgen Reble e Thomas Köner. Distribuidora: Jürgen Reble. 2009. Blu-Ray (105min). Cor.

PASSION. Direção: Jürgen Reble. Produção: Jürgen Reble. Distribuidora: Re:Voir. 1989-1990. DVD (54min). Cor.

RUDI DOEFERT. Direção: Schmelzdahin. Produção: Schmelzdahin. Distribuidora: Schmelzdahin. 1984. (14min). Cor.

RUMPELSTICHEN. Direção: Jürgen Reble. Produção: Jürgen Reble. Distribuidora: Light Cone. 1989. (15min). Cor.

SPARK OF BEING. Direção: Bill Morrison. Produção: Hypnotic Pictures. Distribuidora: BFI Video. 2010. (68min). Cor.