# DA FOTOMONTAGEM

# ÀS POÉTICAS DIGITAIS

HÉLIO CARVALHO

CAMPINAS 1999

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
MESTRADO EM MULTIMEIOS

# DA FOTOMONTAGEM ÀS POÉTICAS DIGITAIS

**Hélio Jorge Pereira de Carvalho**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Multimeios sob a orientação do Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado.

Este exemplar é a redação final da tese defendida pelo Sr. **Hélio Jorge Pereira de Carvalho** e aprovada pela Comissão Julgadora em 18/01/1999

Prof. Dr. GILBERTO DOS SANTOS PRADO
-orientador-

Universidade Estadual de Campinas
Programa de Pós-Graduação em Multimeios
Instituto de Artes

9914900

Carvalho, Hélio Jorge Pereira de
C253d Da fotomontagem às poéticas digitais / Hélio Jorge Pereira de Carvalho. -- Campinas, SP : [s.n.], 1999.

Orientador : Gilberto dos Santos Prado.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas , Instituto de Artes.
Acompanha CD-ROM.

1. Fotomontagem. 2. Sistemas multimídia. 3. Arte e fotografia. 4. Arte e tecnologia. 5. Arte por computador. 6. Dadaísmo. 7. Interação homem-máquina. I. Prado Gilberto dos Santos. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Para meus pais, Georgina e Hélio,
pela sabedoria dos seus ensinamentos

Para meus sobrinhos Renata e Rafael,
pela aventura das novas descobertas

## Agradecimentos

Ao Prof. Dr. **Gilberto dos Santos Prado**, pela orientação do trabalho e grande amizade

À amiga **Luisa Paraguai Donati** pelo imenso companheirismo

Ao amigo **Dermeval Figueiredo da Silva** pelo seu constante apoio e estímulo para a realização deste trabalho.

# Índice

**Índice** *iv*
**Lista de Figuras** *vi*
**Resumo** *viii*
**Apresentação da Pesquisa** *x*
Delimitação do Problema *x*
Hipóteses e Justificativas *xii*
Objetivos da Pesquisa *xiv*
Procedimentos e Metodologia *xv*
Revisão Bibliográfica *xvii*
Desenvolvimento dos Capítulos *xx*

**Introdução** *1*

**Capítulo I**
**1. A Fotomontagem Como Meio Expressivo** *5*
1.1. Caracterizando a Fotomontagem *6*
1.2. Os Antecedentes da Fotomontagem *7*
1.2.1. A Fotografia *7*
1.2.2. O Cinema *12*
1.2.3. O Cubismo *13*
1.3. O Surgimento da Fotomontagem — A Fotomontagem Dadaísta *15*
1.4. A Fotomontagem Surrealista *21*
1.5. Construtivismo e Bauhaus *25*
1.6. A Arte Pop e a Propaganda *31*
1.7. A Fotomontagem Digital *35*

**Capítulo II**

**2. Análise Estrutural da Fotomontagem** *42*

2.1. Desmontando a Fotomontagem *44*

2.2. O Fragmento *46*

2.2.1. O Fragmento na Fotomontagem *48*

2.3. O Questionamento da Representação *52*

2.4. Apropriação e Reconstrução *54*

2.4.1. Bricolage *54*

2.4.2. Conceitos de Montagem *56*

2.5. Articulação entre Signos *59*

**Capítulo III**

**3. Um Experimento com as Poéticas Digitais – Virtualma** *63*

3.1. Gênese *64*

3.2. Desenvolvimento da Multimídia *68*

3.2.1. Tradução de Informações Visuais Analógicas em Digitais *68*

3.2.2. Tratamento das Formas Digitais *71*

3.3.3. Gerenciamento e Interação entre as Formas Digitais *73*

3.3. A Criação de Virtualma *75*

3.3.1. As Dualidades de Virtualma *75*

3.3.2. Auto-Retrato em Construção *76*

3.4. O Desenvolvimento dos Filmes *80*

3.4.1. Telas de Introdução *80*

3.4.2. Corpo *86*

3.4.3. Mente *92*

3.4.4. Alma *96*

3.5. Interatividade *98*

**Capítulo IV**

**4. A Montagem na Rede** *123*

4.1. A Interatividade Programada *124*

4.2. A Interatividade Participativa *127*

**Conclusão** *132*

**Bibliografia** *135*

# Lista de Figuras


Figura 1 Oscar G. Rejlander *Os Dois Caminhos da Vida* 1857 ..... 8
Figura 2 Pablo Picasso *Auto-retrato no Estúdio* 1901/02 ..... 9
Figura 3 Adolphus Pepper *Cartão de Retrato* 1860 ..... 10
Figura 4 *Um Belo Trio* Cartão Postal retratando Poincaré, Tzar Nicolau e Georges V, aliados contra a Alemanha na Primeira Guerra Mundial 1914 ..... 10
Figura 5 Anônimo *Postal utilizando vinhetas desenhadas e fotos coladas* 1907 ..... 11
Figura 6 Anônimo *Cartão Postal de Piccadilly Circus como Veneza* c. 1905 ..... 11
Figura 7 Anônimo *Cartão Postal Alemão* 1914 ..... 12
Figura 8 Georges Braque *Natureza Morta sobre uma Mesa* 1914 ..... 14
Figura 9 Pablo Picasso *Vidro e Garrafa de Suze* 1912 ..... 15
Figura 10 Raoul Hausmann *ABCD* 1923/24 ..... 17
Figura 11 Raoul Hausmann *Dada Conquista* 1920 ..... 18
Figura 12 John Heartfield *Adolf o Super-Homem Engole Ouro e Jorra Lixo* 1932 ..... 19
Figura 13 John Heartfield *Irmandade de Assassinos* Sem data ..... 19
Figura 14 Hanna Höch *Corte com uma Faca de Cozinha* 1919 ..... 20
Figura 15 Max Ernst *A Canção da Carne* 1920 ..... 22
Figura 16 Max Ernst *A Mulher Visível* 1925 ..... 22
Figura 17 Max Ernst *Saúde Através do Esporte* 1920 ..... 23
Figura 18 ManRay *Sem título* 1935 ..... 24
Figura 19 ManRay *Sem título* 1935 ..... 25
Figura 20 Rodchenko *Fotomontagem —Colagem Espacial* 1924 ..... 26
Figura 21 Rodchenko *Capa para o Poema de Mayakovsky — Pro Eto* 1923 ..... 27
Figura 22 Rodchenko *Fotomontagem para o Poema de Mayakovsky — Pro Eto* 1923 ..... 27
Figura 23 Rodchenko *Capa da Revista Novyi Lef* 1923 ..... 28
Figura 24 Rodchenko *Livros* 1925 ..... 28
Figura 25 El Lissitzky *Poster para a Exposição Russa em Zurique* 1929 ..... 29
Figura 26 Laszlo Moholy-Nagy *A Galeria de Tiro* 1925 ..... 30
Figura 27 Laszlo Moholy-Nagy *Morte nos Trilhos* c. 1925 ..... 31
Figura 28 Richard Hamilton *Exatamente o que é que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* 1956 ..... 32
Figura 29 Andy Warhol *Chairs* 1963 ..... 33
Figura 30 Hipgnosis Studio *Face Crumpling* 1979 ..... 33
Figura 31 David Hockney *Place Furstenberg, Paris, August 7, 8, 9, 1985 #1* 1985 ..... 34
Figura 32 Pedro Meyer *A Tentação do Anjo* 1991 ..... 37
Figura 33 Daniel Lee *1949 — Ano do Touro* 1995 ..... 38
Figura 34 Daniel Lee *Caçador* 1995 ..... 38
Figura 35 Shelly J. Smith *Sem Título Carreck* 1992 ..... 39
Figura 36 Martina Lopez *Untitled 2* 1993 ..... 39
Figura 37 Ana Ulrich *As Artes Decorativas do Marinheiro* 1995 ..... 40

Figura 38 Hanna Höch *A Bela Garota* 1919/20 ..... 43
Figura 39 Hélio Carvalho *Fragmentos* 1998 ..... 65
Figura 40 Hélio Carvalho *Fotomontagem Digital* 1998 ..... 66
Figura 41 Hélio Carvalho *Fotomontagens* 1998 ..... 66
Figura 42 Hélio Carvalho *Auto-retrato* 1998 ..... 67
Figura 43 Hélio Carvalho *Transformações aplicadas a uma imagem no programa Photoshop* 1998 ... 72
Figura 44 CAST de uma seqüência de Virtualma 1998 ..... 73
Figura 45 SCORE Quadro utilizado para o Gerenciamento das Ações e Comandos 1998 ..... 74
Figura 46 Edward Munch *Auto-retrato com Cigarro Aceso* 1895 ..... 77
Figura 47 Vincent Van Gogh *Auto-retrato* 1889 ..... 78
Figura 48 Max Ernst *Convite para Exposição* 1935 ..... 78
Figura 49 Hélio Carvalho *Frame da seqüência de Abertura* 1998 ..... 81
Figura 50 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Portal Azul* 1998 ..... 82
Figura 51 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Portal* 1998 ..... 83
Figura 52 Hélio Carvalho *A Alma da Estrutura Pulsa no Portal* 1998 ..... 84
Figura 53 Eisenstein *Frame do Filme Potemkin* 1925 ..... 85
Figura 54 Francis Bacon *Cabeça VI* 1949 ..... 85
Figura 55 Edward Munch *O Grito* 1893 ..... 85
Figura 56 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Levitação* 1998 ..... 86
Figura 57 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Facetado* 1998 ..... 87
Figura 58 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Reverso* 1998 ..... 88
Figura 59 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Pássaro* 1998 ..... 89
Figura 60 Max Ernst *O Rouxinol Chinês* 1920 ..... 90
Figura 61 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Língua* 1998 ..... 90
Figura 62 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Abissal* 1998 ..... 91
Figura 63 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Solar* 1998 ..... 92
Figura 64 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Quadrados* 1998 ..... 93
Figura 65 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Mente* 1998 ..... 94
Figura 66 Hélio Carvalho *Frame da seqüência mãos* 1998 ..... 95
Figura 67 Hélio Carvalho *Frames da seqüência Alma* 1998 ..... 96
Figura 68 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Invisível* 1998 ..... 97
Figura 69 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Cidade* 1998 ..... 97
Figura 70 Hélio Carvalho *Frame da seqüência Ampulheta* 1998 ..... 98
Figura 71 Joseph Squier *Urban Diary* 1995 ..... 103
Figura 72 Keith Roberson *Corpos em Transmissão* 1995 ..... 106
Figura 73 Keith Roberson *Corpos em Transmissão* 1995 ..... 106

## Resumo

A imagem dentro da cultura digital expressa uma tendência à construção híbrida, isto é, pode resultar de uma combinação de outras imagens, o que se deve principalmente à essência de sua constituição. Gerada por códigos numéricos que permitem rearranjos e transformações instântaneas, a imagem composta por meios eletrônicos, ao mesmo tempo resgata e reinventa as experiências expressivas e poéticas da fotomontagem do início do século XX.

Tomando como ponto de partida o estudo da fotomontagem, esta pesquisa discute os processos de produção de imagens que se estruturam a partir da recombinação de fragmentos e investiga as possibilidades renovadoras para a criação plástica introduzidas pela tecnologia digital nesta área, através do desenvolvimento de um projeto multimídia.

Sendo assim o foco da pesquisa recai sobre a análise dos meios técnicos conjugada à discussão sobre as operações de atribuição de sentido inerentes às transformações desta forma de expressão, a partir de uma abordagem experimental.

# APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

# Apresentação da Pesquisa

## Delimitação do Problema

O homem contemporâneo está absolutamente imerso em um oceano de múltiplos estímulos, diversificados e simultâneos, cuja atuação tem contribuído para transformar de maneira radical as relações entre os indivíduos e as formas de interação destes com o meio no qual estão inseridos. Dentre os vários estímulos que excitam a percepção, aquele que se apresenta com uma intensidade mais constante, e cuja influência no comportamento humano tem se mostrado de forma mais direta e profunda, é certamente a imagem visual[1].

Desde os tempos mais remotos a imagem tem se constituído em um dos mais importantes instrumentos para auxiliar o homem no que diz respeito não apenas à apreensão do real, através do registro das aparências, mas também no que se refere à configuração visual de conceitos e estruturas mentais, técnicas e sociais, além de possibilitar a comunicação e a transmissão dessas concepções para os outros homens.

---

[1] "Os psicólogos da percepção são unânimes em afirmar que a maioria absoluta das informações que o homem moderno recebe lhe vem por imagens. O homem de hoje é um ser predominantemente visual. Alguns chegam à exatidão do número: oitenta por cento dos estímulos seriam visuais." (BOSI 1988: 65)

A gênese das imagens, sempre esteve associada a uma operação sintetizadora, onde elementos como cor, textura, proporção, luz e sombra, são organizados de forma a produzir um correspondente visual, seja de um objeto real ou de uma forma imaginária. A princípio, esta correspondência baseada nas características plásticas encontradas nas aparências do mundo físico, gerava produtos visuais (desenhos, pinturas) que tinham uma existência única, imutável e absoluta, o que contribuiu para fazer com que a imagem, durante muito tempo, fosse considerada um duplo do real, incorporando o atributo da "autenticidade". Aos poucos, com o aparecimento de técnicas de reprodução de imagens a idéia da reprodutibilidade foi se impondo sobre a de objeto único, o que culminou com o desenvolvimento da fotografia no final do século XIX.

A técnica fotográfica representou, de fato, uma imensa revolução no âmbito das imagens. Antes de mais nada a característica essencial da fotografia se constitui em uma forma de realismo radical, como se fora um aprisionamento do real. Segundo Susan Sontag:

> "... a fotografia não é apenas uma imagem (como a pintura é uma imagem), uma interpretação do real; ela é também um traço gravado a partir do real, como uma pegada ou uma máscara mortuária. Enquanto uma pintura, mesmo aquela que alcança padrões fotográficos de semelhança, nunca é mais do que a afirmação de uma interpretação, uma fotografia nunca é menos que o registro de uma emanação (ondas de luz refletidas pelos objetos) – um vestígio material de seu tema de uma forma que nenhuma pintura pode ser." (Sontag 1977: 154)

Devido a essa possibilidade de registro realista das aparências, proporcionada pelas características inerentes ao processo físico-químico, a fotografia logo foi capaz de proceder à captação incessante de todas as formas do mundo, produzindo um verdadeiro inventário imagético da realidade. Somado a isto, o alcance e a influência da fotografia, facilitado pelo recurso técnico da multiplicação de uma imagem em cópias idênticas ao original, contribuiu para solidificar a cultura fundamentada no domínio da imagem e da reprodutibilidade (Machado 1993:18).

Hoje, porém, nos deparamos com um cenário tecnológico em pleno processo de reconfiguração. As inovações da era eletrônica estão submetendo todos os campos de atuação do ser humano a uma radical transformação e, no caso específico das imagens visuais, essas mudanças vem afetando não apenas a sua produção, distribuição e utilização mas também seu próprio estatuto. As imagens digitais com as quais lidamos agora, definitivamente não são mais imagens "fechadas". Apesar de seus elementos constituintes serem exibidos de forma integrada, é possivel separar e modificar cada um deles individualmente, a partir da utilização de *softwares* de manipulação. O fato da imagem passar a ser, em essência, um algoritmo, lhe confere uma nova constituição que incorpora a metamorfose, o hibridismo e uma polimorfia dinâmica; um vasto campo de possibilidades onde, a cada atualização, diferentes configurações podem ser obtidas, indicando caminhos extremamente originais e inovadores para a criação.

Certamente a compreensão dos novos aspectos da imagem cibernética é de importância fundamental para os que se expressam através da arte em nosso século. É necessário investigar não apenas os princípios técnicos responsáveis por sua constituição, mas também analisá-la em confronto com as formas anteriores de produção de imagens, principalmente aquelas que, de uma forma ou outra, abordaram as questões da representação e da busca de integração entre os meios.

Tendo em vista estas considerações, impõe-se como bastante relevante o estudo aprofundado da *fotomontagem*, procedimento surgido no início do século XX, influenciado por inovações técnicas introduzidas nos primórdios da fotografia e do cinema e que, já naquele tempo, representava a busca de ruptura dos padrões representativos, até então vigentes na expressão plástica, através de uma desconstrução da imagem e, conseqüentemente, um investimento na força construtiva dos novos meios.

## Hipóteses e Justificativas

Na atualidade, quando nos utilizamos de qualquer meio de comunicação onde a visualidade seja aplicada, percebemos que é praticamente impossível não nos

depararmos com imagens compostas por outras imagens. Das vinhetas televisivas aos *outdoors*, das páginas de jornais e revistas às dinâmicas metamorfoses de um *videoclip*, percebemos que a imagem há muito deixou de exibir apenas o resultado direto de uma única captação. Na verdade ela transformou-se em um produto que resulta de um elaborado processo de construção e montagem, tanto a nível espacial quanto temporal. Embora este processo esteja hoje integralmente edificado com base na tecnologia digital e possua, conseqüentemente, características bastante específicas associadas ao meio eletrônico, o princípio criativo que subjaz em sua concepção remonta às produções artísticas com fotomontagem. Em síntese, estas produções concentravam-se nas noções opostas e complementares de destruição do estabelecido e construção do emergente, além de privilegiarem a integração entre múltiplas linguagens.

Considerando este contexto, o presente trabalho coloca a hipótese de que a origem do princípio criativo que norteia a produção de imagens através dos atuais recursos eletrônicos de transformação e combinação de fragmentos, atingindo até a multimídia interativa, está relacionada aos procedimentos inovadores no âmbito da reestruturação do sentido das imagens, desenvolvidos a partir das experiências com fotomontagem, no início deste século. Consideramos que a fotomontagem representa a gênese de um pensamento virtualizante que passou a operar sobre a cultura visual da humanidade. Sendo assim, a fotomontagem anuncia, ainda que de forma rudimentar, o processo mais profundo de virtualização das imagens, a ser atingido plenamente com o estabelecimento da cultura digital. Ao utilizar pela primeira vez, e com determinada intenção poética, procedimentos que permitiam desmembrar imagens já existentes para depois combinar e reestruturar seus fragmentos em novas construções visuais, a fotomontagem inaugurou um novo olhar, não mais centrado apenas sobre o modelo da natureza, mas que se voltava sobretudo para o imenso repertório de signos gerados pela cultura desenvolvida pela humanidade. Este fato fez com que toda a produção da história da arte e da representação através de imagens começasse a se transformar em matéria prima disponível para ser reprocessada pela mentalidade ordenadora e construtiva do homem contemporâneo.

Por mais sofisticados e específicos que sejam os processos recentes de produção de imagens por meios eletrônicos é ainda possível identificar neles o elo de conexão com as formas tradicionais de fotomontagem. Concordamos com o pensamento expresso por Druckery (1994: 5), por exemplo, que vê na mídia digital a reconfiguração de várias tradições, inclusive a da montagem, e considera que os novos meios representam uma reavaliação ou uma extensão das questões que envolvem a constituição semiótica da imagem. Para compreender o alcance desta reconfiguração proposta pelos meios eletrônicos é importante analisá-los comparativamente à fotomontagem, considerando não apenas as especificidades técnicas como também as operações de produção de sentido de cada um desses processos.

O estudo aprofundado do princípio reorganizador da realidade, adotado nos procedimentos da fotomontagem, poderá contribuir para a proposição de novos campos artísticos, e para a descoberta de linguagens expressivas mais representativas da mentalidade humana contemporânea.

## Objetivos da Pesquisa

Esta pesquisa tem como objetivo geral desenvolver uma reflexão acerca dos processos que caracterizam a expressão através da fotomontagem, buscando correlacioná-los com as possibilidades de criação artística de imagens e suas interações através do uso de computadores.

Como desdobramentos do objetivo principal desta pesquisa, podem ser enumerados os seguintes objetivos específicos:

- analisar a fotomontagem em seus aspectos históricos e conceituais, e as transformações que ela introduziu no pensamento e na realização artística ocidental.

- analisar os processos de criação de imagens híbridas a partir dos métodos de tratamento digital.

- produzir um trabalho experimental em multimídia interativa, para a confecção de um CD-rom. Neste trabalho, será feita uma aplicação conjunta das novas técnicas digitais para a construção e transformação de imagens e dos recursos de estruturação e integração destas imagens de acordo com uma abordagem poética.

- discutir e avaliar as potencialidades da rede mundial de computadores como suporte para a experimentação de novas poéticas de criação de imagens híbridas interativas.

## Procedimentos e Metodologia

Esta pesquisa abrange um campo de estudos que diz respeito aos processos de criação de imagens que incorporam operações de construção do tipo *montagem.* Estão dentro desta caracterização os processos ditos mecânicos, como o da fotomontagem propriamente dito, e os chamados processos digitais. No desenvolvimento do trabalho de pesquisa serão adotados os seguintes procedimentos metodológicos:

### investigação exploratória

O estudo de um tema que envolva reflexão sobre as imagens visuais geradas por métodos de construção em permanente evolução, como acontece com as tecnologias digitais, certamente avança através de caminhos que vão sendo construídos pelo próprio caminhar, uma vez que estamos analisando essas possibilidades praticamente em seu próprio momento de concepção. Devido a esta característica, este estudo envolve, antes de mais nada, o desenvolvimento de uma investigação de caráter basicamente exploratório na tentativa de poder penetrar em um campo de conhecimento do qual ainda não foi estabelecida uma sistematização abrangente. Através da discussão das questões colocadas por esta pesquisa, esperamos poder suscitar alguns elementos de reflexão para futuras investigações.

**pesquisa bibliográfica**

Para a coleta de dados técnicos e teórico-conceituais, além de informações históricas sobre os assuntos envolvidos neste estudo, foi adotada a técnica da pesquisa bibliográfica, que se baseia em estudo sistematizado baseado em material publicado em diferentes mídias como livros, jornais, revistas, trabalhos acadêmicos, e títulos em cd-rom.

**pesquisa de laboratório**

Devido à especificidade dos assuntos tratados, onde os aspectos conceituais relacionados às imagens se apresentam de forma integralmente acoplada aos aspectos técnicos e práticos de sua realização, este estudo requer a utilização da técnica de pesquisa em laboratório. Este tipo de pesquisa torna possível estabelecer uma atividade empírica com os meios focalizados permitindo uma reflexão sobre o objeto de estudo a partir de uma abordagem abrangente de sua constituição. Sendo assim foi estabelecido um procedimento de experimentação com programas de computador que possibilitam a manipulação de imagens, além da utilização de outros recursos eletrônicos como câmeras digitais e *scanners*. Esta pesquisa foi desenvolvida com os equipamentos do Laboratório de Computação Gráfica do Departamento de Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP, como também com a utilização de equipamento próprio.

**pesquisa na *internet***

Além das formas mencionadas acima, foi adotada também uma técnica bastante recente que consiste na coleta de dados armazenados e disponibilizados através da rede mundial de computadores – *Internet*. Através deste recurso é possível não somente a pesquisa de textos sobre os assuntos estudados, como também o acesso aos conhecimentos mais atuais relacionados à tecnologia, além de ser possível visualizar um vasto banco de imagens e tomar conhecimento de experiências artísticas inovadoras, vinculadas ao mesmo princípio de reconfiguração de imagens que este trabalho aborda, e que são expressas a partir deste novo meio digital. Aliado a estas possibilidades, este tipo de pesquisa permite ainda o estabelecimento de intercâmbio, com outros pesquisadores e estudiosos que se dedicam a questões associadas às idéias principais da pesquisa, a partir da utilização de correio eletrônico e grupos de discussão.

## Revisão Bibliográfica

Durante o desenvolvimento da pesquisa sobre os processos de fotomontagem e sua relação com a criação de imagens híbridas alguns aspectos pertinentes ao estudo do tema foram se destacando, o que serviu para nortear o encaminhamento das leituras.

O primeiro desses aspectos se relaciona com a caracterização e definição da fotomontagem. Dentro dessa questão, Dawn Ades, em seu livro ***Photomontage*** (1993), faz um minucioso levantamento da fotomontagem desde suas origens dadaístas, situando-a a nível histórico e conceitual. Neste livro a autora também analisa a fotomontagem surrealista e construtivista, além de comentar os trabalhos de alguns dos mais importantes artistas que se utilizaram dessa forma de expressão, como Raoul Hausmann, John Heartfield, Hannah Höch, George Grosz, Rodchenko, Max Ernst, El Lissitzky.

Ainda dentro deste aspecto de caracterização geral da fotomontagem, Michel Frizot em seu livro ***Photomontage – Experimental Photography Between the Wars*** (1991), além dos aspectos históricos, aborda a questão da relação da fotomontagem com a fotografia, crucial para a reflexão das imagens construídas. O livro traz também um acervo de imagens que exemplificam a produção de fotomontagens dos anos 20 e 30.

Outro aspecto de grande relevância para a abordagem da pesquisa refere-se à constituição da imagem. Neste caso o livro de Jacques Aumont, ***A Imagem*** (1995), pode ser considerado básico para uma tratamento abrangente e profundo deste enfoque. Neste livro o autor expõe conceitos relativos à imagem em diferentes áreas permitindo uma comparação entre os meios. Para o nosso trabalho é especialmente importante destacar o capítulo 3, onde o autor aborda a questão do dispositivo, que abrange os meios e técnicas de produção das imagens, seu modo de circulação e reprodução, difusão e acessibilidade. O capítulo 4 aborda alguns conceitos sobre o valor representativo das imagens, como a analogia, referência, mimese e narrativa que estão no cerne da discussão sobre fotomontagem.

O terceiro aspecto a merecer consideração em nosso estudo é a questão da imagem fotográfica propriamente dita, suas características e seu estatuto, uma vez que a fotomontagem instaura as suas táticas de intervenção sobre o universo da fotografia e sobre os significados que ela confere à realidade. Neste caso, o livro de Philippe Dubois, ***O Ato Fotográfico*** (1994), é fundamental para uma compreensão abrangente dos conceitos e procedimentos relacionados à prática fotográfica. São especialmente relevantes para a pesquisa suas considerações sobre a caracterização da fotografia de acordo com as categorias dos signos, propostas por Charles Sanders Pierce, o que o faz situá-la no âmbito do traço, do índice. Além disso, também contribuíram para o questionamento da fotomontagem e das práticas contemporâneas de montagem eletrônica, suas abordagens sobre o sentido do procedimento do corte na fotografia, analisado tanto sob o ponto de vista temporal quanto espacial, e também suas considerações sobre o auto-retrato fotográfico, que se refletiram no trabalho experimental.

Outro importante trabalho sobre fotografia encontra-se no livro de Susan Sontag, ***On Photography*** (1990), onde a autora discute as mudanças do olhar a partir da introdução desta técnica, especialmente no capítulo intitulado *O Mundo das Imagens* onde ela compara fotografia e pintura, caracteriza o objeto da fotografia, além de associar a fotografia à lógica do consumo, da informação e do controle.

Outro trabalho de referência para esta dissertação foi o livro de Lucia Santaella e Winfried Nöth, ***Imagem — Cognição, Semiótica e Mídia*** (1998). Neste livro são analisados de forma bastante abrangente os princípios semióticos relacionados à constituição das imagens, com destaque para as caracterizações dos três paradigmas das imagens e a relação entre a música e as mídias eletrônicas, que coloca a questão da inserção do tempo na imagem, essencial para o desenvolvimento de trabalhos artísticos baseados nas tecnologias digitais.

A discussão da fotografia sob o impacto das novas tecnologias é apresentado no livro ***The Photographic Image in Digital Culture*** (1993), editado por Martin Lister, onde vários autores tratam especificamente do questionamento sobre os caminhos da fotografia, obtida e transformada pelos meios digitais, que caracteriza à nova corrente

pós-fotográfica. O primeiro capítulo, da autoria de Kevin Robins, mostra como as novas tecnologias desconstruíram as próprias idéias de objetividade fotográfica e fechamento, resistindo à tradição pictórica e alterando a forma pela qual nós pensamos a imagem e a realidade. Segundo o autor a pós-fotografia nos leva a adotar uma postura mais atenta e interpretativa das imagens, subvertendo nossas certezas anteriores.

A passagem que vai da fotomontagem aos processos digitais é discutida mais diretamente por Timothy Druckery em um artigo intitulado *From Dada to Digital*, publicado na Revista ***Aperture*** (1994). Ali são levantadas as questões primordiais que conectam os dois universos e mais especificamente o autor caracteriza a emergência da "montagem eletrônica" afirmando que uma das considerações principais relacionadas a esta nova prática é que ela passa a redefinir a noção de narrativa.

As idéias de transitoriedade, emergência e aparição sugeridas por Druckery encontram eco nos trabalhos de Roy Ascott, em especial em um texto intitulado *Cultivando o Hipercórtex*, publicado no livro ***Arte no Século XXI*** (1997), organizado por Diana Domingues. Neste texto o autor contrapõe a cultura do virtual à cultura da representação, discutindo os valores em construção na sociedade contemporânea e que são revelados através da arte e da tecnologia.

Como suporte para o questionamento sobre os processos contemporâneos de configuração da realidade, através das tecnologias digitais, duas fontes se mostraram de grande valia para o presente trabalho. A primeira delas é o o livro de Pierre Lévy, ***As Tecnologias da Inteligência*** (1993) onde o autor discute "o papel das tecnologias na constituição das culturas e inteligência dos grupos". A outra fonte foi o livro organizado por André Parente, ***Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*** (1996), onde estão reunidos textos de vários autores que discutem principalmente a transformação da arte e do pensamento em contato com as novas tecnologias de criação de imagens.

A constituição das imagens eletrônicas levanta questões diretamente vinculadas aos interesses dessa pesquisa. Estas questões estão presentes no livro de Arlindo

Machado, ***Máquina e Imaginário*** (1996), especialmente na introdução e no capítulo 6, que trata da idéia de hipertexto. Outra fonte de referência de grande importância nesta área específica se encontra na dissertação de mestrado intitulada ***Os Processos Criativos com os Meios Eletrônicos*** (1995), por Monica Tavares, que apresenta uma profunda abordagem dos meios tecnológicos atualmente disponíveis para a criação.

Relacionado aos aspectos técnicos da confecção de imagens por fotomontagens ou através do uso do computador foram muito relevantes as informações do livro de Stephen Golding, ***Photomontage – A Step by Step Guide to Building Pictures*** (1997), que alia a informação técnica à sensibilidade artística para descrever os processos tradicionais de montagem a partir de recortes fotográficos bem como as novas possibilidades criativas de *softwares* de manipulação.

## Desenvolvimento dos Capítulos

A pesquisa será desenvolvida em quatro capítulos acrescidos de uma introdução, conclusão, e fontes bibliográficas.

No ***primeiro*** capítulo será desenvolvido um histórico da fotomontagem, iniciando-se a partir das experiências que antecederam e influenciaram a sua criação, nas áreas da pintura, fotografia e cinema. Em seguida será mostrado o percurso da fotomontagem desde a experiência dadaísta do início do século XX, até as recentes montagens eletrônicas que utilizam fotografia digital e programas de tratamento de imagem. Este capítulo será complementado por reproduções de fotomontagens que ilustram este percurso histórico.

No ***segundo*** capítulo será feita uma análise estrutural da fotomontagem. Neste ponto serão identificados os conceitos e procedimentos que a caracterizam, e que contribuem para definir os seus elementos constituintes. Além disso se discutirá a maneira pela qual a fotomontagem opera a sua intervenção a nível da configuração de novos sentidos para as imagens.

O ***terceiro*** capítulo irá descrever o desenvolvimento do trabalho experimental ***Virtualma***, projeto multimídia de cunho poético, realizado no âmbito dessa pesquisa com o intuito de vivenciar os possíveis pontos de contato entre a fotomontagem tradicional e os procedimentos atuais para produção de imagens infográficas.

O ***quarto*** capítulo, para finalizar, discutirá as possibilidades futuras de criação de imagens híbridas utilizando-se dos métodos interativos característicos da tecnologia das redes de computadores.

Na ***conclusão*** do trabalho serão comentadas as possibilidades abertas para a arte com as novas formas de criação representadas pelos meios eletrônicos

# INTRODUÇÃO

# INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto de um desejo de explorar o vasto campo de possibilidades aberto para a expressão artística a partir da introdução das novas tecnologias eletrônicas.

Às portas do século XXI, estamos vivendo em um ambiente tecnológico que vem produzindo transformações radicais em todos os âmbitos de realização humana. Com a expansão das novas tecnologias, modificam-se não apenas os procedimentos e as técnicas envolvidas nos diversos campos de atividade, mas também constroem-se novos conceitos e visões de mundo e novas formas de expressá-los.

Diante de tal cenário completamente renovado, onde dispositivos e técnicas sofisticadas permitem a criação de discursos visuais inovadores, e onde a própria estrutura de constituição da imagem se modifica, passando a se basear no número e no cálculo, é necessário que a arte busque alcançar uma compreensão maior do meio digital, para que possa fazer brotar, a partir dele, as poéticas que mais bem representem o pensamento humano contemporâneo.

Dentre os aspectos que mais caracterizam o universo da digitalização, destaca-se a grande capacidade dos computadores de multiplicar, armazenar, mesclar, reorganizar, tranportar e transmitir qualquer tipo de dados que tenham sido traduzidos para a linguagem digital. A imagem tornada digital, por exemplo, deixa de se apresentar de forma fechada, estática e rígida, como acontecia nas técnicas

artesanais, e passa a exibir uma consistência fluida e transitória, que, segundo Couchot (1996: 42):

> ... não representa mais o mundo real, ela o *simula*. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética.
> A imagem não é mais projetada, mas *ejetada* pelo real, com força bastante para que se liberte do campo de atração do Real e da Representação.

Desta forma, a imagem passa a constituir uma "realidade sintetizada", estrutura aberta a todo tipo de modelizações, combinações, mutações, hibridismos e montagens, que vem a se transformar em uma de suas características mais marcantes.

O trabalho aqui apresentado concentra, então, o seu enfoque sobre estas possibilidades de criação que residem na construção a partir de transformações e hibridizações. Para isso, traça um paralelo com a fotomontagem, processo surgido no início do século XX que, à sua maneira, e dentro de seu contexto histórico, já mostrava o grande potencial das imagens para a construção de novos significados para a realidade, baseado em uma estética da montagem e do fragmento.

Sendo assim, o trabalho alia ao seu objetivo experimental com as novas linguagens, uma reflexão sobre os conceitos teóricos que estão relacionados ao princípio da montagem como método de criação. Na primeira parte do trabalho é feito um percurso que mostra as origens da fotomontagem, desde seus antecedentes, passando pelos movimentos artísticos que fizeram uso dos princípios fundamentais desse tipo de construção, até atingir a montagem eletrônica, que utiliza métodos digitais para a sua realização. Ainda dentro desse caminho é feita uma análise dos elementos formadores e principais conceitos construtivos envolvidos na fotomontagem, e o seu papel inovador no campo da criação, rompendo e ultrapassando as barreiras da aparência e investindo na construção de um espaço que se estrutura a partir das idéias.

O outro caminho apresentado pelo trabalho descreve o desenvolvimento prático-experimental, utilizando a linguagem da multimídia, na criação de um produto de cunho poético, onde os princípios da construção híbrida são vivenciados.

Inicialmente é feita uma descrição do processo de desenvolvimento do produto multimídia desde sua gênese baseada em fotografias digitais, até o tratamento das informações visuais pelo programa de gerenciamento dos dados utilizado. Em seguida é desenvolvida uma análise de algumas das seqüências que compõem o trabalho experimental, buscando não apenas configurar o universo conceitual e poético que foi sendo construído durante o processo, como também demonstrar a integração entre a linguagem e o meio eletrônico. Entretanto estas considerações somente atingem a sua dimensão integral a partir da exploração do próprio produto multimídia, intitulado Virtualma, gravado em CD-ROM, e que integra essa dissertação. Na verdade as possibilidades de construção de significado que estão embutidas no trabalho só se realizam a partir da intervenção de um observador-navegador, nunca se completando integralmente, configurando um sistema aberto, que depende dos percursos escolhidos para a exploração.

Ao final do trabalho são feitas breves considerações sobre as possibilidades de continuidade da experimentação artística que utiliza a construção híbrida aliada a interatividade. Neste aspecto são abordadas alternativas de construção utilizando o espaço das redes telemáticas visando principalmente ao uso interativo mais profundo, que é possibilitado pela estrutura da rede, fundamentada na participação e na criação conjunta de uma nova realidade.

# CAPÍTULO I

# CAPÍTULO I

## 1. A Fotomontagem Como Meio Expressivo

Para o homem contemporâneo, cuja visualidade brota da multiplicidade e da simultaneidade dos eventos, falar em fotomontagem é referir-se não apenas a uma forma de expressão plástica mas também a um procedimento de síntese das experiências visuais e de uma tentativa de conferir novos sentidos à realidade. Hoje a estética dos fragmentos está de tal forma enraizada na sensibilidade humana, devido ao bombardeio caleidoscópico de imagens híbridas, que a ruptura que caracterizou o surgimento das técnicas de fotomontagem, definitivamente já não pode ser vivenciada e percebida com a mesma força contestatória do início do século.

Para melhor compreender o significado das mudanças que os processos de fotomontagem introduziram na visualidade do homem em nosso século, serão abordadas, neste capítulo, as condições que influenciaram o desenvolvimento deste tipo de expressão artística; as diferentes formas que ela assumiu ao longo do tempo, de acordo com as visões específicas dos movimentos e artistas mais importantes, bem como algumas experiências contemporâneas que passaram a incorporar os princípios introduzidos pela fotomontagem ao universo das mídias eletrônicas.

## 1.1. Caracterizando a Fotomontagem

A fotomontagem, em sua forma originária e mais tradicional, é o processo de composição de imagens que se utiliza da combinação de elementos visuais, na forma de fragmentos, com características plásticas diversas e obtidos das fontes mais variadas, organizados e conjugados em um mesmo suporte. Geralmente nestas composições os significados das imagens são deslocados de seus contextos originais e reestruturados segundo as novas relações plásticas e associações poéticas estabelecidas entre os vários fragmentos.

Do ponto de vista de sua construção, as fotomontagens são produzidas através da associação entre um processo de obtenção de fragmentos de imagens e algum procedimento de fixação dessas partes, criando um conjunto integrado e único. A obtenção dos fragmentos pode se dar através de recortes de imagens já existentes (fotos, desenhos, impressos), pode ser proporcionada pela descoberta acidental de algum detalhe que interesse ao artista e do qual ele se aproprie para a sua criação e pode ainda acontecer a partir da ampliação fotográfica de alguma parte selecionada de uma foto. Para a agregação dos fragmentos e sua fixação pode-se utilizar o processo comum de colagem, que utiliza uma substância aderente para unir materialmente o fragmento ao suporte, ou então o próprio sistema fotográfico, seja capturando através da câmera a composição final dos fragmentos, ou mesmo compondo a montagem no momento da ampliação da foto, utilizando para isso multiplas exposições de negativos.

Mas o que realmente confere à fotomontagem o seu caráter revolucionário e contribui para inseri-la entre os processos mais importantes para a renovação da visualidade, surgidos das experiências artísticas do início do século XX, é a sua proposta radical de reestruturação do conteúdo semântico das imagens, principalmente aquelas obtidas através dos processos fotográficos. Através de operações de desconstrução e recombinações de imagens, apoiadas em analogias poéticas e plásticas, a fotomontagem dá início a um questionamento profundo da "verdade" documental da fotografia, e abre um caminho decisivo para a criação de uma nova percepção do mundo da cultura.

## 1.2. Os Antecedentes da Fotomontagem

Os caminhos que influenciaram o surgimento da fotomontagem como forma artística revolucionária têm sua origem em importantes inovações, técnicas e expressivas, ocorridas no campo da representação das imagens, a partir de meados do século XIX.

### 1.2.1. A Fotografia

A primeira das inovações que influenciaram o surgimento da fotomontagem ocorreu no campo da fotografia com a invenção do processo da calotipia por William Henry Fox Talbot em 1841, que introduziu os primeiros negativos de papel, permitindo que inúmeras cópias da imagem fotográfica, em positivo, fossem obtidas fora da câmera. Com este recurso intermediário entre a captação do instante pela máquina e a obtenção da imagem final, foi apresentada uma primeira possibilidade de manipulação artificial do resultado fotográfico[1]. Desta forma, uma vez que a foto propriamente dita não era conseguida imediatamente pela máquina, mas precisava ser trabalhada posteriormente, abriu-se um espaço para pequenas interferências que, a esta altura, já anunciavam as potencialidades expressivas que viriam a ser plenamente exploradas no século seguinte.

Há muitos exemplos destas experiências pioneiras do século XIX, no que se refere à manipulação de imagens. Michel Frizot em seu texto sobre a ascendência da fotomontagem nos relata algumas destas experiências (Frizot 1991: 131). Segundo ele a mais antiga fotomontagem de que se tem notícia foi realizada por G. W. Wilson, em 1857, a partir de uma acumulação de retratos de cidadãos de Aberdeen, onde o fotógrafo procurou obter a ilusão de espaço através de alterações de escalas nos rostos dos fotografados. Este autor destaca também a contribuição de Disderi, que no final de 1850 inventou um tipo de cartão de visita, onde as fotos das pessoas que ele

---

[1] a Daguerreotipia, processo anterior à calotipia, não possibilitava qualquer manipulação uma vez que a imagem positiva obtida era única e irreproduzível.

retratava eram recortadas e coladas lado a lado e em seguida refotografadas, criando um cartão mosaico onde os retratos ocupavam todos os espaços vazios. Este tipo de acumulação, tornou-se bastante popular na época.

Eram comuns também em fins do século XIX os auto-retratos duplos onde uma única pessoa aparecia retratada mais de uma vez no mesmo espaço, como se estivesse contracenando com sua própria imagem. Isto era obtido submetendo-se o suporte a uma dupla exposição. Mas o mais importante exemplo desta técnica de combinar múltiplos negativos fotográficos é o trabalho de Oscar Gustave Rejlander, de 1857, denominado *Os Dois Caminhos da Vida* (fig.1).

Neste trabalho, cerca de trinta negativos foram combinados em um mesmo suporte para criar a ilusão de que os grupos de pessoas que haviam sido fotografados separadamente, pudessem estar posicionados em um único ambiente, ao mesmo tempo.

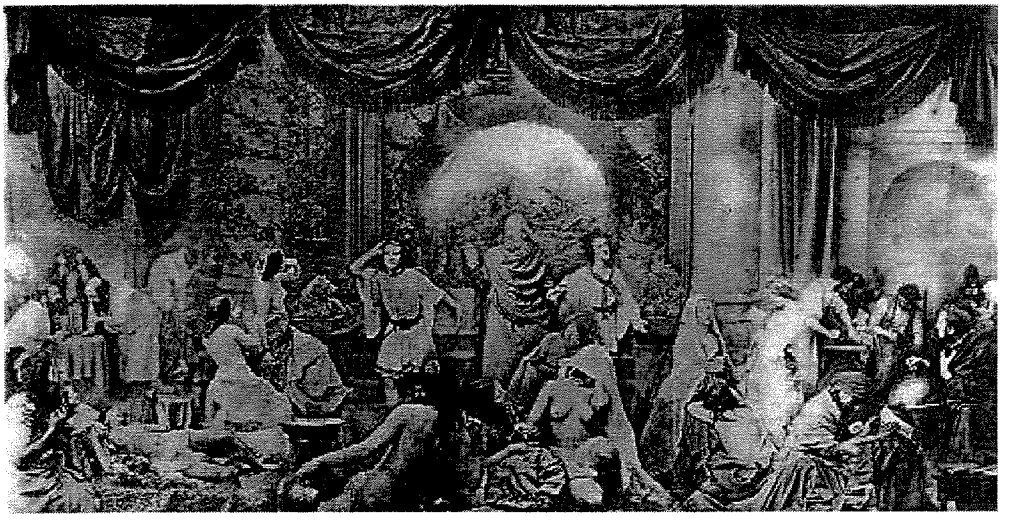

**Figura 1** Oscar G. Rejlander *Os Dois Caminhos da Vida* 1857
Fonte: Ades 1993: 9

Outra forma de dupla exposição podia também ser obtida através da reutilização de um negativo de placa de colódio que não tivesse sido completamente limpo fazendo com que vestígios da imagem anterior remanescentes sobre a placa se incorporassem à nova foto, gerando efeitos de figuras fantasmas. (fig. 2)

**Figura 2** Pablo Picasso
*Auto-retrato no Estúdio* 1901/02
Fonte: Aperture 145 1997

Com a facilidade de manipulação proporcionada pelo negativo era possível ainda criar fotografias compostas. Neste caso, partes específicas de diferentes negativos eram reproduzidas sobre um mesmo suporte para compor uma única imagem, enquanto as partes não utilizadas dos negativos eram encobertas por uma máscara. Henry Peach Robinson foi mestre neste tipo de utilização conseguindo obter efeitos impressionantes de céus combinados com outras paisagens em primeiro plano, impossíveis de serem obtidos com uma única foto. Portanto, a aplicação deste recurso compensava as limitações dos processos fotográficos naquele estágio inicial de desenvolvimento (Ades 1993: 15).

No início do século XX, a combinação entre arte e diversão que sempre esteve associada às primeiras experiências de manipulação da imagem fotográfica encontrou

também um suporte muito popular nos cartões postais que geralmente reproduziam retratos montados sobre vinhetas decorativas (figs. 3 a 5)

**Figura 3** Adolphus Pepper *cartão de retrato* 1860
Fonte: Frizot 1991: 132

**Figura 4** *Um Belo Trio* 1914
cartão postal retratando Poincaré, Tzar Nicolau e Georges V, aliados contra a Alemanha na Primeira Guerra Mundial
Fonte: Ades 1993: 8

**Figura 5** Anônimo *Postal utilizando vinheta desenhada e fotos coladas* 1907
Fonte: Frizot 1991: 131

Estas vinhetas eram de vários tipos: cômicas, românticas, pictóricas, militares ou com cenários de gravuras do séc. XVIII. Estes cartões postais se utilizavam de diversos efeitos, como diferenças de escala entre os elementos componentes da cena ou mesmo justaposições de cenas reais com outras idealizadas (figs. 6 e 7) (Ades, 1993: 107).

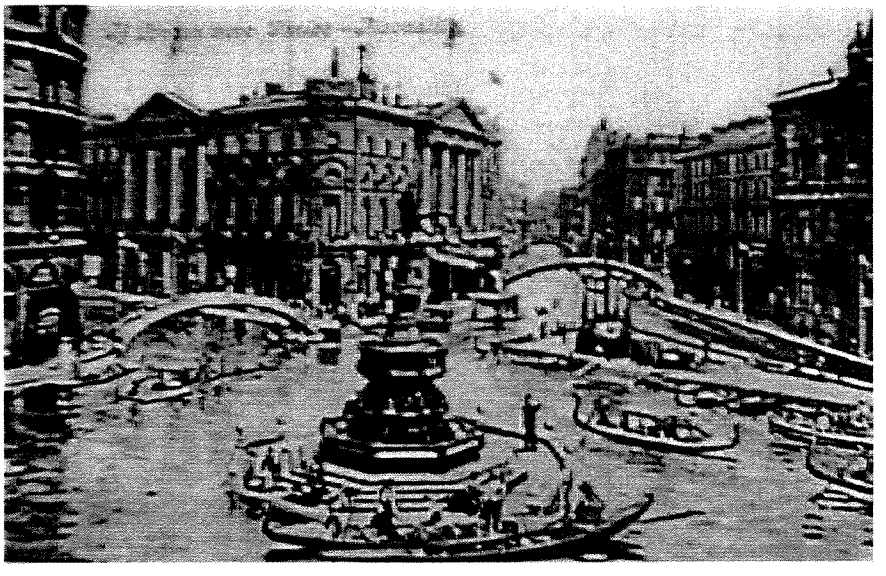

**Figura 6** *Cartão Postal de Piccadilly Circus como Veneza* c.1905
Fonte: Ades 1993: 108

**Figura 7** *Cartão Postal Alemão* 1914
Fonte Ades 1993: 108

Segundo Hanna Höch, foi através da observação de um destes postais que surgiu a inspiração para a invenção da fotomontagem dadaísta.

## 1.2.2. O Cinema

As inovações no campo da fotografia não foram as únicas a contribuir para a futura trajetória da fotomontagem como um meio revolucionário de expressão plástica. Aquele mesmo princípio que esteve presente nos jogos ilusionísticos dos primórdios da fotografia e que consistia em isolar um fragmento capturado da realidade, para depois manipulá-lo combinando-o a outros fragmentos, já se fazia notar também em outros domínios da imagem, na virada do século. O grande sucesso da lanterna mágica[2], por exemplo, já trazia o embrião de uma nova relação com as imagens, pois neste tipo de

[2] Lanterna Mágica — processo que utilizava projeções de imagens estáticas sobre uma parede para contar estórias.

espetáculo elas eram fragmentos estáticos que ajudavam a compor a narrativa, muitas vezes combinando-se e intercalando-se com textos que descreviam os acontecimentos da estória. As palavras projetadas na tela começavam a ganhar um sentido visual a se integrar no contexto das imagens.

Com o surgimento do cinema propriamente dito, a magia dos truques óticos parecia ter encontrado o seu intérprete mais eficaz. Um dos primeiros realizadores a experimentar as possibilidades expressivas destes truques visuais através da técnica cinematográfica foi Georges Méliès. Em seus filmes ele passou a utilizar o cinema não apenas como instrumento de registro do cotidiano, mas como um suporte para o sonho e a fantasia. Ele construía sua narrativa valendo-se de cenários pintados e engenhosos truques de câmera, como: a interrupção de uma tomada no meio de sua execução para poder modificar a posição de objetos em cena ou até fazê-los desaparecer; ou o retrocesso do filme, o que o permitia voltar a filmar sobre a película que já havia sido exposta obtendo com isso fascinantes efeitos de superposição ou exposições duplas. Era muito comum ver em seus filmes o corpo fragmentado, e este fragmento sendo multiplicado e reposicionado com objetivos puramente expressivos.

### 1.2.3. O Cubismo

Podemos identificar também, no domínio da pintura do início do século XX, uma influência de extrema importância no desenvolvimento posterior da fotomontagem, representada pela inovação técnica introduzida pelos cubistas Georges Braque e Pablo Picasso, por eles denominada *collage*.

Esta técnica consistia em agregar à superfície do quadro materiais diversos como papéis, jornais, pedaços de madeira, tecido, ilustrações de livros, papéis de parede, incorporando-os à pintura. Segundo Kozloff, esta técnica vinha romper com um dos estatutos da pintura, que até então consistia em criar um espaço ficcional que configurava algo que jamais havia existido anteriormente. Com a incorporação de elementos externos ao quadro e que pertenciam ao universo das coisas já existentes

"a integridade ficcional da pintura foi violada" (Kozloff 1973: 63). O artista passou então a mesclar no espaço inventado de sua obra, elementos que, embora fossem manipulados e posicionados por ele, não haviam ganho existência a partir de suas mãos, pois eram materiais reproduzidos mecanicamente (figs. 8 e 9).

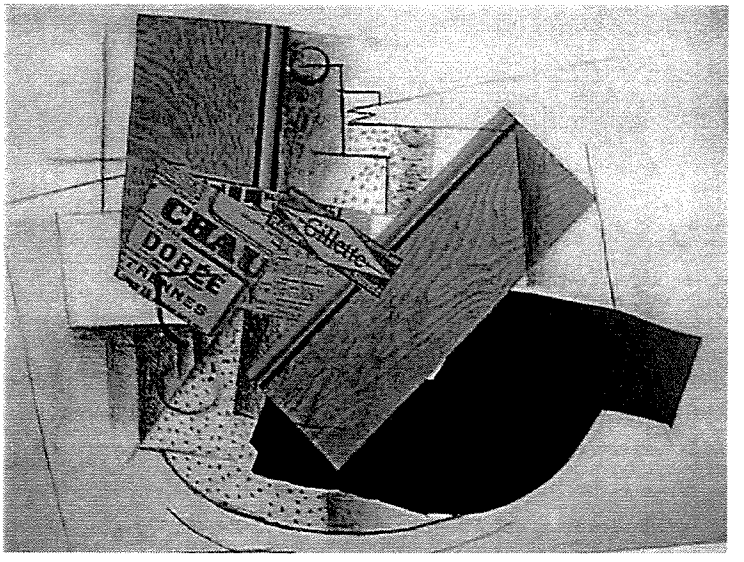


**Figura 8** Georges Braque *Natureza Morta Sobre uma Mesa* 1914
Fonte: www.artchive.com

Ainda segundo Kozloff, a colagem possibilitava um atalho para a criação do quadro pois garantia o acesso a várias imagens sem a necessidade de se recorrer a processos de representação. Segundo ele, isto estava de acordo com a tendência cubista de enfatizar mais a habilidade compositiva do artista do que a de execução, além de refletir uma preferência por minimizar o impulso pessoal e a explosão de temperamento do artista em seu trabalho. A colagem cubista, com seus materiais pré-fabricados e suas referências de segunda mão concretizava exemplarmente esta tendência anti-expressionista (op. cit.: 63, 65).

Além disso a introdução da técnica da colagem representou uma mudança radical na forma como a superfície da pintura era considerada, até então. De acordo com Giulio Carlo Argan, a colagem foi capaz de substituir a noção de *plano*, para além do qual se projetava a invenção de um acontecimento, pela de *suporte*, sobre o qual se realiza a construção operada pelas cores da pintura (Argan 1993: 305).

Tal concepção não influenciou apenas a origem da fotomontagem mas também os movimentos posteriores que valorizavam a pintura "pura".

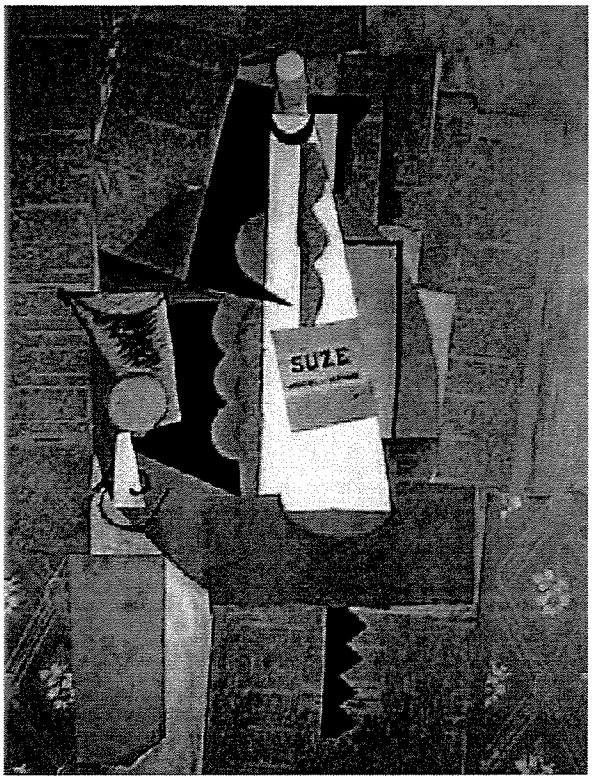


**Figura 9** Pablo Picasso
*Vidro e Garrafa de Suze* 1912
Fonte: www.artchive.com

## 1.3. O Surgimento da Fotomontagem — A Fotomontagem Dadaísta

O uso de fotografias coladas em pinturas ou desenhos já havia sido testado em alguns poucos trabalhos cubistas e futuristas. Entretanto este uso não chegava a transformar a estrutura do trabalho pois este continuava sendo essencialmente uma pintura ou desenho, onde a fotografia era inserida com um objetivo ilustrativo. Após a Primeira Guerra Mundial entretanto, os dadaístas berlinenses começaram a utilizar fotografias em seus trabalhos de uma maneira especial. As fotos ou os fragmentos das fotografias combinados entre si passaram a constituir a própria estrutura material do quadro. O termo escolhido para nomear esta nova técnica foi fotomontagem, onde a palavra montagem, está associada a um caráter construtivo, mecânico e técnico, uma vez que esses artistas buscavam se contrapor à figura estabelecida do artista e ao

fazer artístico tradicional. De fato eles se consideravam mais como engenheiros[3] , ou trabalhadores, e referiam-se às suas obras como trabalhos a serem "montados", como em uma linha de produção (Ades 1993: 23).

A fotomontagem dadaísta era uma forma altamente satírica e corrosiva de questionamento dos valores da sociedade no início do século XX. Sua intervenção tinha características marcadamente políticas, sociais e estéticas, e seus objetivos concentravam-se no protesto radical contra a insanidade da Guerra e contra as regras e convenções absurdas da civilizada cultura ocidental, sendo que a própria arte era uma delas. Daí a sua força destruidora em relação a tudo que era estabelecido. Um exemplo disto era a maneira como a fotomontagem perseguia um resultado visual que enfatizasse questões de caráter plástico construtivo, em oposição ao trabalho artístico tradicional centrado na questão da representação. Como conseqüência, os elementos visuais que participavam da composição adquiriam um caráter de objeto, especialmente a fotografia, que abandonava o caráter ilustrativo e transformava-se, na mão do artista dadaísta, em uma espécie de peça modelável, passível de ser cortada e retalhada de acordo com as necessidades poéticas e plásticas da obra. Com relação a esta transformação do papel da fotografia na montagem dadaísta, Dawn Ades relata que:

> "Os dadaístas berlinenses usavam a fotografia como uma imagem *ready-made*, colando-a junto com recortes de jornais e revistas, letras e desenhos para formar uma imagem caótica e explosiva, um provocador desmembramento da realidade. Sendo um elemento entre vários, a fotografia tornou-se dominante nos quadros Dada, para os quais ela era um material apropriado e especialmente eficaz." (Ades 1993: 12-13)

Da mesma forma que a fotografia passou a ser utilizada segundo esta nova abordagem, outros elementos também vieram a ser incorporados às composições com montagem, de uma forma absolutamente original. É o caso, por exemplo, dos elementos tipográficos que foram libertados de suas funções puramente textuais e começaram a ser utilizados de forma mais espacial, participando da composição do plano, definindo áreas e ritmos visuais (fig. 10).

---

[3] *Monteur*, em alemão, significa mecânico, montador.

Com relação à tipografia, Hans Richter comenta que os dadaístas realizaram: "Uma interferência genial nos tipos do impressor que transformava a ortografia correta, aprendida na escola, numa ortografia não ortodoxa, letras maiúsculas e minúsculas formavam novas constelações, dançavam para cima e para baixo, palavras verticais e horizontais entravam num relacionamento rico de significados, e produziam uma vivificação da página impressa, que não apenas narravam ao leitor a nova liberdade, mas fazia com que ele a visse e sentisse." (Richter 1993: 154)

**Figura 10** Raoul Hausmann
*ABCD* 1923/24
Fonte: Dachy 1990

A fotomontagem dadaísta abre caminho, também, para uma nova imagem do mundo, que reflete e incorpora as experiências vivenciadas no confronto com as profundas transformações introduzidas pela máquina. As idéias de repetição, de velocidade, de multiplicação e banalização tanto dos objetos quanto das imagens, condensam-se nas fotomontagens, que transpõem o efeito do choque traumatizante

frente à nova realidade para a expressão artística. Dentre os principais nomes que impulsionaram a fotomontagem dadaísta podemos destacar o trabalho inovador de Raoul Hausmann, Hannah Höch, George Grosz e John Heartfield. Segundo Richter há dúvidas sobre qual artista teria criado a primeira fotomontagem dadaísta. Hausmann afirmava ter sido ele o primeiro, por volta de 1917-18, a criar uma colagem que incorporava fotografias com o sentido crítico e destruidor, típico do pensamento dadaísta. Por outro lado Grosz e Heartfield, declaravam terem sido os criadores da primeira obra de fotomontagem, no ano de 1916 (Richter 1993: 157).

Os trabalhos de Raoul Hausmann (fig. 11) se caracterizam por apresentarem um tratamento mais plástico e explosivo do que os de outros artistas desse grupo, criando justaposições do mecânico com o humano, e buscando conferir ao espaço da composição um certo grau de ilusão de profundidade.

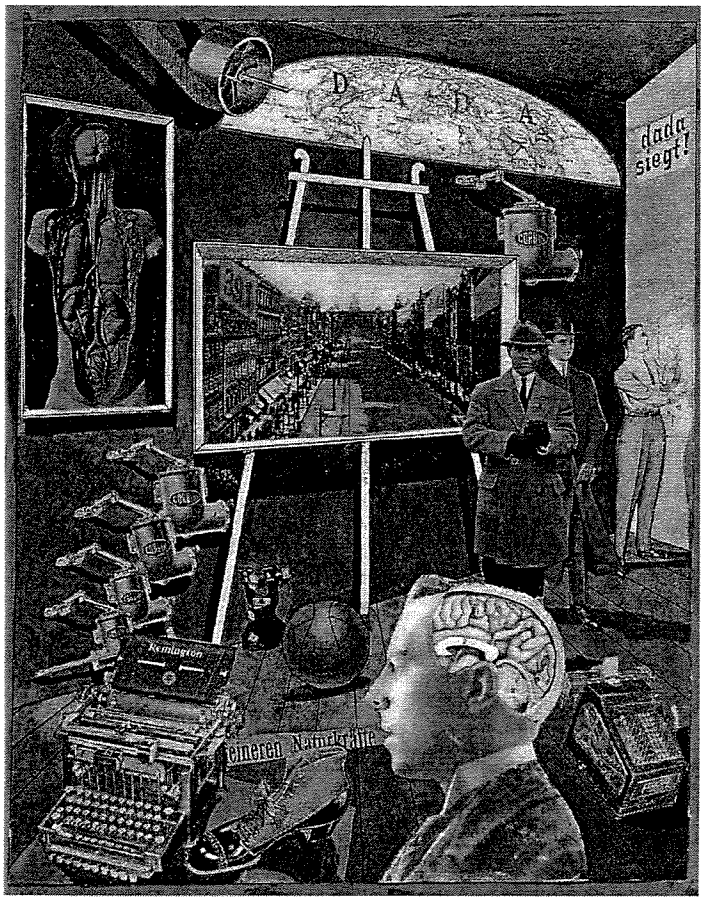


**Figura 11** Raoul Hausmann
*Dada Conquista* 1920
Fonte: www.artchive.com

Os aspectos de crítica política, presentes na maioria da produção dadaísta, revelam-se muito mais diretos e contundentes nas fotomontagens de John Heartfield (figs. 12 e 13) que, apesar de apresentarem uma estrutura compositiva mais clássica, inovam e surpreendem pelo uso altamente eficaz do grande poder das imagens de transmitir conteúdos simbólicos.

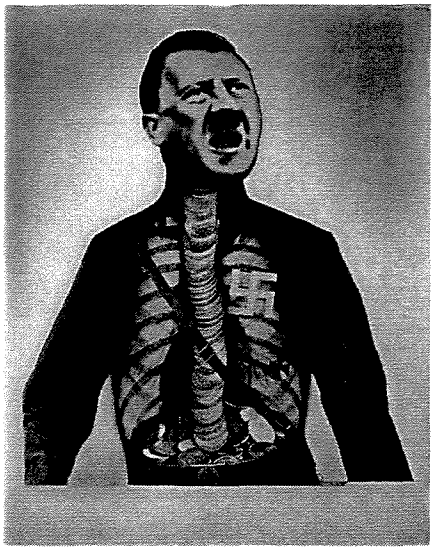

**Figura 12** John Heartfield
*Adolf O Super-Homem Engole Ouro e Jorra Lixo* 1932
Fonte: www.artchive.com

**Figura 13** John Heartfield
*Irmandade de Assassinos* sem data
Fonte: Frizot 1991: 36

Aspectos plásticos da desproporção e da desconstrução, aparecem com muita intensidade no trabalho de Hanna Höch, que produz fotomontagens através de combinações insólitas de imagens como está exemplificado em *Corte com Uma Faca de Cozinha* (fig. 14). Neste trabalho os elementos figurativos são dispostos segundo uma intenção fortemente acumulativa. A mistura de elementos mecânicos e orgânicos que aparecem aqui acompanha a tendência dos trabalhos deste período. As fotos e as palavras parecem trocar de estatuto: as primeiras se comportam como afirmações, expressas aleatoriamente, enquanto as palavras se comportam plasticamente.

**Figura 14** Hanna Höch *Corte com uma Faca de Cozinha* 1919
Fonte: www.artchive.com

## 1.4. A Fotomontagem Surrealista

Entre os surrealistas o uso da fotomontagem, assumiu formas bastante diferentes daquelas aplicadas pelos dadaístas. Se entre os artistas dada imperava uma necessidade ao mesmo tempo contestatória e radicalmente crítica em relação à cultura, envolvendo uma visão bastante política, entre os surrealistas o uso da fotomontagem tendia mais para a alegoria, realizando uma operação estetizante que buscava produzir novos significados a partir de associações provenientes do inconsciente (Druckery 1994: 5). Eram criadas imagens e combinações que ganhavam um aspecto alucinatório e enigmático, e que objetivavam produzir uma alteração da percepção da realidade utilizando para isso, paradoxalmente, o meio que melhor a reproduzia, ou seja, a fotografia.

Um dos exemplos mais importantes do tipo de trabalho realizado por artistas surrealistas, encontra-se na obra de Max Ernst, que "explora a força desorientadora das imagens fotográficas combinadas, e as possibilidades de transformar de maneira maravilhosa os objetos, corpos, paisagens e até a própria substância em seus menores detalhes" (Ades 1993: 111). Assim como outros artistas surrealistas Ernst usava a fotomontagem como meio de conquista do irracional e, em seus trabalhos, não envolvia necessariamente os procedimentos de cortar e colar, podendo apenas utilizar desenhos com tinta ou grafite sobre fotos, gerando uma transformação da imagem que resultava em novas configurações da realidade. Nestes trabalhos o poder poético das imagens eram ressaltados pelo uso de longas inscrições ou títulos, que nem sempre seguiam uma seqüência lógica ou gramatical, num outro nível de colagem de fragmentos (Ades 1993: 111). Na imagem aqui apresentada (fig. 15) há uma inscrição escrita à mão que diz: *"Le chien Qui chie le chien bien coiffé malgré les difficultés du terrain causées par une neige abondante la femme à belle gorge la chanson de la chair"*. Da mesma forma os títulos das obras de Max Ernst podem ser considerados como mais um dos elementos que participam da configuração da fotomontagem, integrando o jogo de associações e metáforas que estabelecem a atmosfera desestabilizadora de seus trabalhos.

**Figura 15** Max Ernst *A Canção da Carne* 1920
Fonte: www.artchive.com

No trabalho de Max Ernst o fragmento fotográfico assume um papel de especial importância (fig. 16), pois parece ser dotado de uma existência relativamente independente, e assume uma força poética que se mostra ampliada pelo fato de ter sido importado de um outro contexto. Nas palavras de André Breton: "Se a mão é amputada do braço, esta mão se torna mais maravilhosa como mão"[4] .

**Figura 16** Max Ernst *A Mulher Visível*, 1925
Fonte: Krauss e Livingston 1985

[4] André Breton, *Surrealism and Painting*. New York and London, 1972, p.26 (citado por D. Ades, *Photomontage*. London, Thames and Hudson Ltd, 1993, p.114)

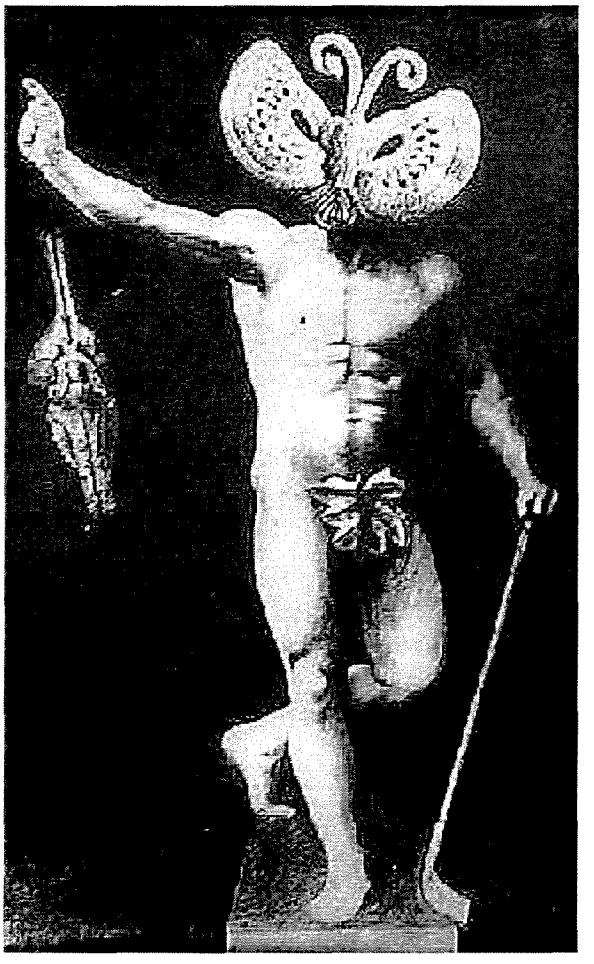

**Figura 17** Max Ernst
*Saúde Através do Esporte* 1920
Fonte: Ades 1993: 113

Ernst elaborou um processo que denominou de "maravilhosa capacidade" que consistia em promover a junção de dois universos distintos para fazer eclodir a partir deles uma nova realidade (fig. 17). A imagem surgida desse procedimento era capaz de suplantar as imagens da realidade de que se servia, relativizando-as ou destruindo-as. Ao invés de empregar deformações ou exageros de expressão, Ernst preferia estabelecer encontros: entre fragmentos, entre temas e técnicas, entre realidade e representação, para que dessa interação entre os diferentes pudesse fazer surgir a poética de suas provocações[5].

---

[5] Werner Spies. *Max Ernst — Bücher und Grafiken*, catálogo da exposição realizada pelo Instituts für Auslandsbeziehungen, 1977.

Um dos campos de experimentação mais férteis para os artistas ligados ao surrealismo se configurava na imagem do corpo. A fotomontagem possibilitava alterar radicalmente a representação da estrutura corporal submetendo-a a todo tipo de combinações, seja através de desmembramentos, hipertrofias, repetições, multiplicações ou substituições insólitas de suas partes. O tratamento com diferentes texturas a partir de superposições de imagens do corpo com imagens de objetos e de paisagens, também interessava aos surrealistas na sua busca de distorcer a realidade e criar atmosferas de natureza insólita e provocadora.

Muitas das fotografias produzidas pelos surrealistas recriam o corpo através de duplicações, obtidas por superposições de negativos ou múltiplas exposições (fig. 18). Na verdade a idéia da duplicação era uma constante nos trabalhos surrealistas, como se a busca por uma outra realidade diferente daquela que percebemos através de nosso consciente, exigisse um novo corpo, paradoxalmente igual mas transfigurado, que pudesse transitar por estes caminhos da interioridade. Segundo Yvonne Duplessis, "Os surrealistas só aprofundaram a procura das contradições, das incoerências, para melhor fazer surgir a sua unidade" (Duplessis 1983: 104).

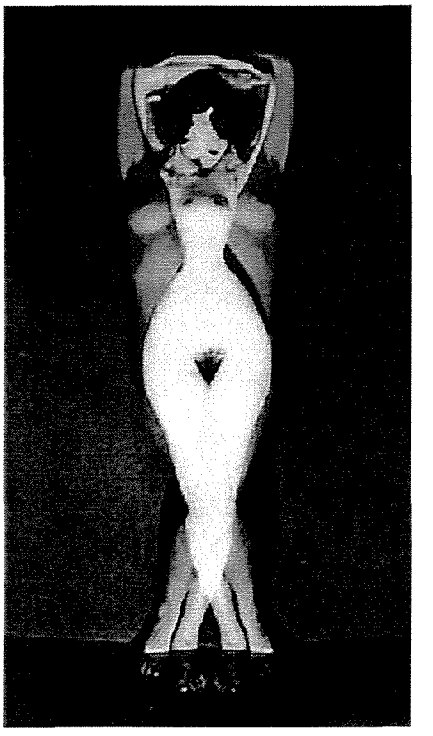

**Figura 18** ManRay *Sem Título* 1935
Fonte: Krauss e Livingston 1985

No que diz respeito ao uso da fotografia composta por superposições e outros efeitos obtidos em laboratório, principalmente através de montagens no momento da ampliação da foto, destaca-se o trabalho de Man Ray.

Suas experiências com fotos obtidas a partir de objetos colocados diretamente sobre papéis foto-sensíveis (fig. 19) aproximam-se da idéia da fotomontagem não apenas pelo sentido de construção mas também pela ruptura que estes trabalhos estabelecem em relação aos significados tradicionais dos objetos que participam das montagens, permitindo que o resultado aponte para novos conteúdos semânticos, muitas vezes até atigindo a abstração.

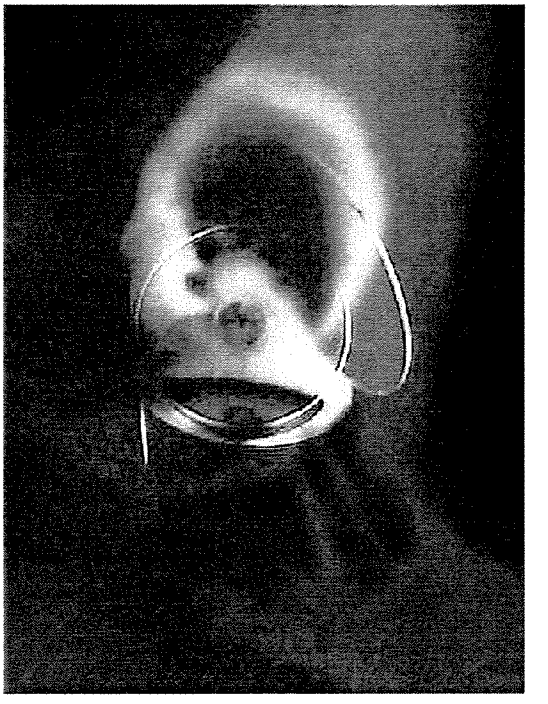

**Figura 19** Man Ray *sem título* 1935
Fonte: Krauss e Livingston 1985

## 1.5. Construtivismo e Bauhaus

Nos anos 20, a fotomontagem também estava sendo produzida pelos construtivistas russos e por artistas ligados a Bauhaus, com objetivos específicos e diferenciados daqueles dos dadaístas. O Construtivismo utilizava a fotomontagem baseando-se em uma natureza visionária e utópica, isto é, ela estava a serviço da

ideologia como forma de persuasão acerca dos objetivos do estado soviético, e posteriormente como forma de difundir as suas conquistas.

Os artistas mais importantes do Construtivismo com relação ao uso da fotomontagem foram El Lissitzky, Rodchenko e Klucis. Entre eles destaca-se a aplicação da fotografia e da fotomontagem com o objetivo de propaganda. A fotografia aplicada era o meio ideal para que esses artistas pudessem transmitir as mensagens de cunho ideológico estabelecidas pelo partido comunista pois, devido à sua característica ilustrativa e documental, substituía com vantagem o desenho na representação das máquinas e objetos da cultura industrial, acrescido do fato de que a ela era, em si mesma, uma síntese dos modernos processos mecânicos de produção, e reunia em sua constituição as idéias de produção seriada e informação (Frizot 1991: 5).

Um dos artistas mais importantes deste grupo foi Rodchenko que desenvolveu trabalhos que poderiam ser chamados de "poligráficos", isto é, que combinavam vários meios gráficos de criação de formas como a tipografia, utilização de elementos ornamentais, desenhos figurativos e fotografias (fig.20).

**Figura 20** Rodchenko
*Fotomontagem—Colagem Espacial* 1924
Fonte: Khan-Magomedov: 1987: 127

Em 1923, Rodchenko elaborou uma série de fotomontagens (figs. 21 e 22) para ilustrar o livro de poemas de Mayakovsky, *Pro Eto*, obra na qual soube ultrapassar a mera ilustração para criar um correspondente visual ao trabalho do poeta, baseado em associações profundas de significado, realizando uma notável tradução de um meio literário para o meio plástico, uma vez que, para ele, fragmentos fotográficos eram os equivalentes visuais das palavras. Rodchenko também foi responsável pela criação de projetos de panfletos, cartazes de filmes e capas de livros utilizando esta mesma técnica (fig.23 e 24).

**Figura 21** Rodchenko
*Capa para o Poema de Mayakovsky Pro Eto (Por Isto) 1923*
Fonte: Khan-Magomedov 1987: 119

**Figura 22** Rodchenko *Fotomontagem*
*para o Poema de Mayakovsky Pro Eto (Por Isto) 1923*
Fonte: Frizot 1987: 70

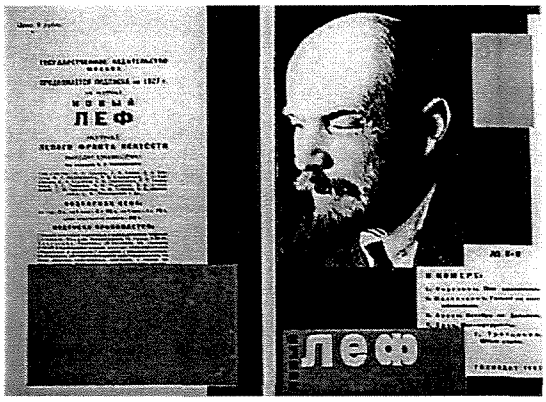


**Figura 23** Rodchenko
*Capa da Revista Novyi Lef 1923*
Fonte: Khan-Magomedov 1987

De maneira geral, os artistas construtivistas utilizaram intensamente a fotomontagem associada a projetos gráficos. Nestes trabalhos faziam uso especial da tipografia integrando-a plasticamente à composição das fotomontagens (figs. 24 e 25), valorizando inclusive elementos tipográficos abstratos como setas, pontos, linhas. O uso preferencial de letras sem serifa nestes projetos gráficos interfere na relação de continuidade entre as letras fazendo com que assumam aparência de superfícies ou áreas de cor, tornando-os assim elementos quase abstratos de composição.

**Figura 24** Rodchenko *Livros 1925*
Fonte: Khan-Magomedov: 1987

Outro aspecto importante da fotomontagem construtivista encontra-se no paralelo que pode ser estabelecido com o desenvolvimento do cinema soviético. As idéias contidas nas novas teorias da montagem cinematográfica, de Kuleshov e Pudovkin e de Eisenstein, relacionadas ao processo de edição das cenas — fragmentos — e aos

significados que este processo poderia conferir ao filme[6], encontram fortes ressonâncias nos processos de fotomontagem. Além disso, muitas das características plásticas das fotomontagens podem ser comparadas aos resultados obtidos nas experiências dos cineastas russos da época, como descreve Dawn Ades:

> "No filme, o uso de cortes rápidos e dinâmicos, que rompe com as unidades de tempo e espaço e faz comparações e qualificações, o uso de tomadas à distância e *close-ups* alternados, de motivos que se sobrepõem, de exposições duplas e projeções divididas na tela, possuem, todos, equivalentes na fotomontagem." (Ades 1993: 87)

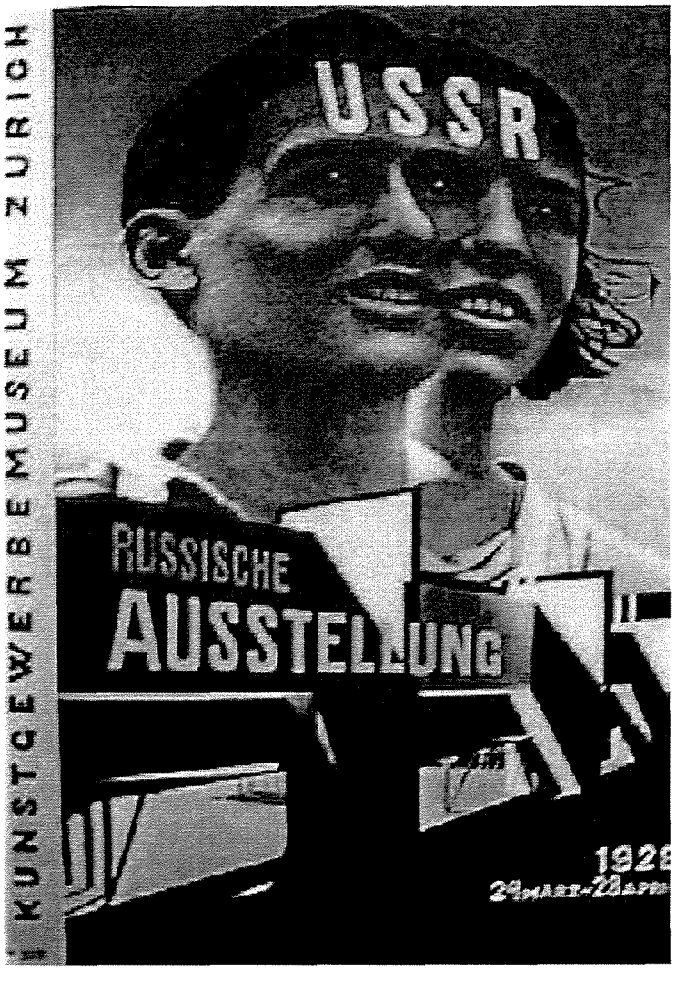


**Figura 25** El Lissitzky *Poster para a Exposição Russa em Zurique* 1929
Fonte: Frizot 1991

[6] Ver Capítulo II — Conceitos de Montagem

No início dos anos vinte os artistas ligados a Escola Bauhaus, em Weimar e depois em Dessau, na Alemanha também desenvolveram experiências com fotomontagens nos mesmos moldes dos artistas construtivistas, isto é com o objetivo de explorar as qualidades materiais e plásticas dos elementos, criando composições de rigor geométrico e caráter quase abstrato. Entre eles um dos que mais se destacaram pela inovação no tratamento do espaço em suas fotomontagens foi Moholy-Nagy. Ele conferiu um novo uso para as fotos em suas montagens utilizando-as de forma repetitiva (figs. 26 e 27), sem transformá-las em mero padrão pois cada elemento de repetição era tratado de maneira a se integrar ao conjunto e continuar mantendo uma força individual. A foto repetida tinha a sua carga representacional diminuída e transformava-se em uma peça no projeto da composição. Este tipo de criação baseado na repetição também rompia definitivamente com as formas tradicionais de representação pois dependia absolutamente de um meio mecânico para reproduzir as imagens. A abordagem encontrada em suas fotomontagens diferencia-se completamente dos trabalhos dos dadaístas que se baseavam nos contrastes e conflitos dialéticos.

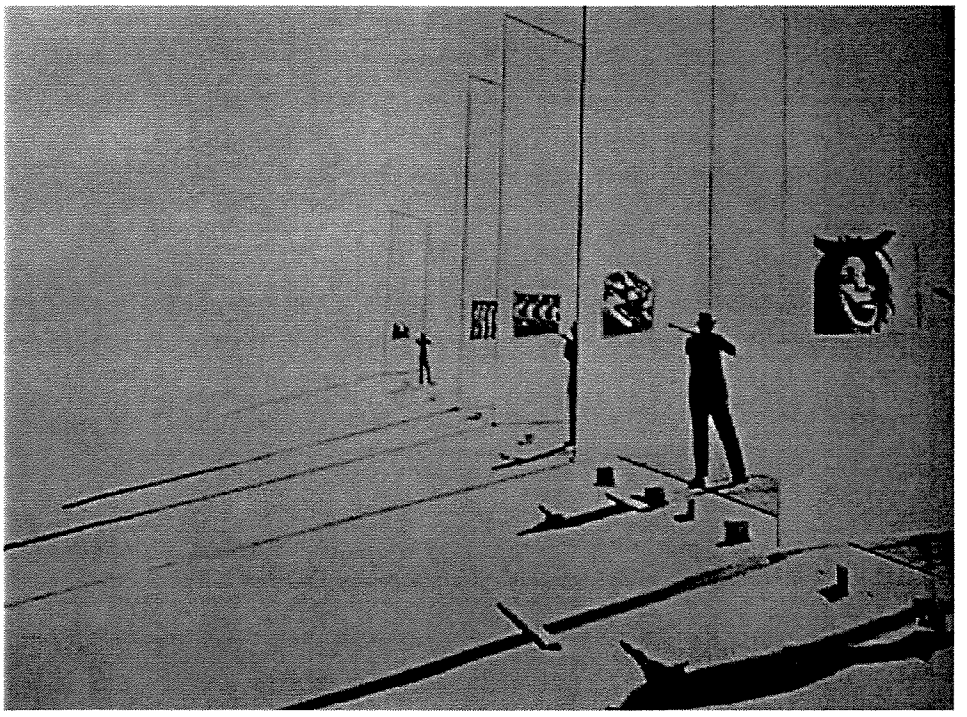

**Figura 26** Laszlo Moholy-Nagy *A Galeria de Tiro* 1925
Fonte: Ades 1993: 155

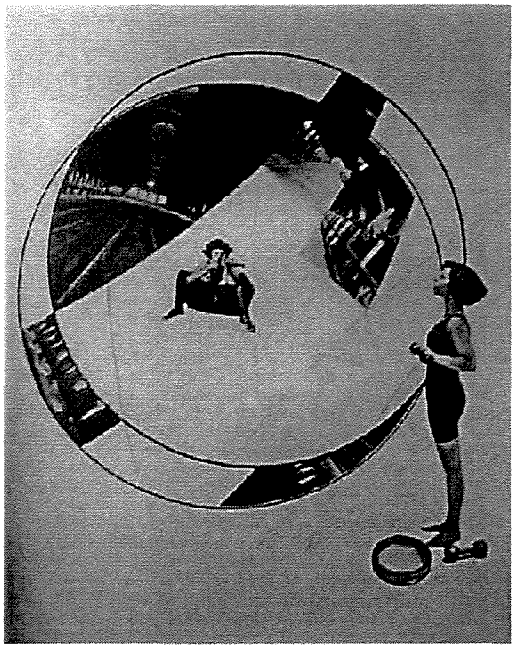

**Figura 27** Laszlo Moholy-Nagy
*Morte nos Trilhos c.* 1925
Fonte: Frizot 1993: capa

## 1.6. A Arte Pop e a Propaganda

A partir de meados dos anos 50 com o surgimento da Arte Pop, na Inglaterra e Estados Unidos, a arte passou a incorporar um novo conceito que envolvia os meios de comunicação e a cultura de massas. A Arte Pop ligava-se às idéias de popular, de efêmero ou descartável e da produção em massa, e propunha um tratamento quase impessoal e ascético das imagens, transformadas em clichês, opondo-se dessa forma a qualquer abordagem mais lírica ou subjetiva. A Arte Pop incorporou definitivamente as novas mídias ao universo artístico e valorizou a idéia de reprodução, e repetição de motivos, utilizando para isso técnicas como a serigrafia por exemplo. A primeira imagem da arte Pop, podemos dizer, foi uma fotomontagem de Richard Hamilton, produzida em 1956, intitulada *"Exatamente o que é que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?"* (fig. 28), onde ele enfatiza o espaço realista fazendo um inventário de objetos clichê, indispensáveis ao lar moderno. A maioria dos seus fragmentos são retirados do universo da propaganda e da publicidade e refletem a preocupação com o *design*, a tecnologia, a mídia e a comunicação. Estes elementos

estão posicionados lado a lado, sem ironia, aparentemente como se fossem apenas uma aglutinação simples e direta de imagens fotográficas.

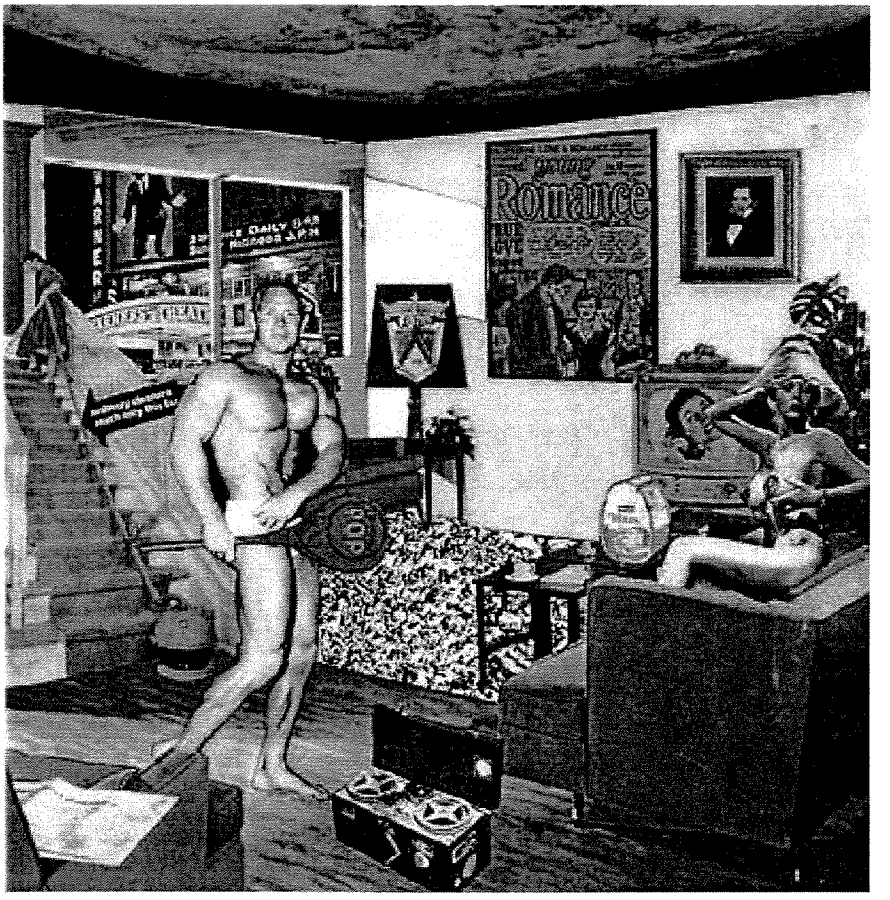


**Figura 28** Richard Hamilton
*Exatamente o que é que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* 1956
Fonte: Osterwold 1994: 65

Os processos de repetição de imagens usados comumente em fotomontagens chegaram a influenciar até o próprio trabalho da pintura durante a Arte Pop, como se pode concluir a partir da obra de Andy Warhol (fig. 29). Mesmo os seus trabalhos que não utilizavam colagens de fotos, incorporam e enfatizam a visualidade do fragmento sendo utilizado de forma serial. Com isso são criadas composições que isolam estes elementos figurativos do seu contexto real e apresenta-os de forma recortada e fria, aparentemente sem envolvimento emocional com a imagem, como se ela fosse apenas fruto de um registro desinteressado.

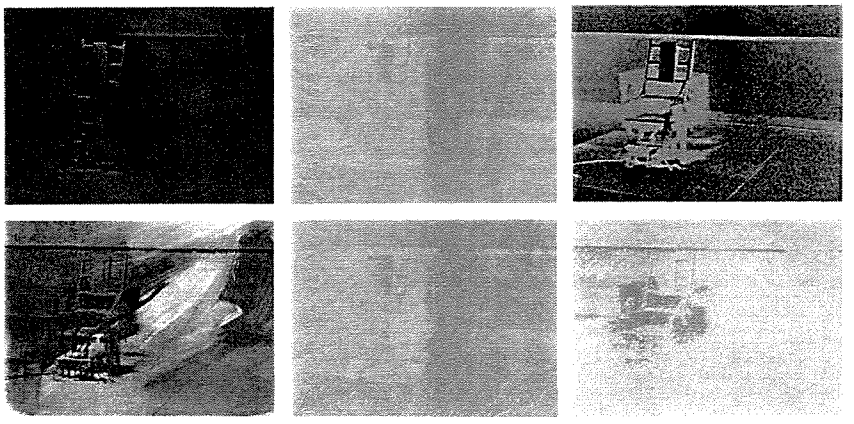

**Figura 29** Andy Warhol *Chairs* 1963
Fonte: www.artchive.com

O uso da fotomontagem foi largamente difundido no âmbito da produção gráfica e da publicidade, como um método eficaz para produzir imagens que se afastassem das convenções da representação e que pudessem transmitir conceitos e qualidades relacionadas aos produtos aos quais elas estivessem vinculadas. Um exemplo interessante, produzido pelo conceituada agência Hipgnosis como estudo preliminar para confecção de uma capa de disco, é aqui ilustrado (fig. 30). O efeito marcante obtido pela foto amassada, colada e refotografada, mais do que simplesmente demonstrar um conceito, é o ponto inicial para o desenvolvimento de uma narrativa que se completa na imaginação do observador.

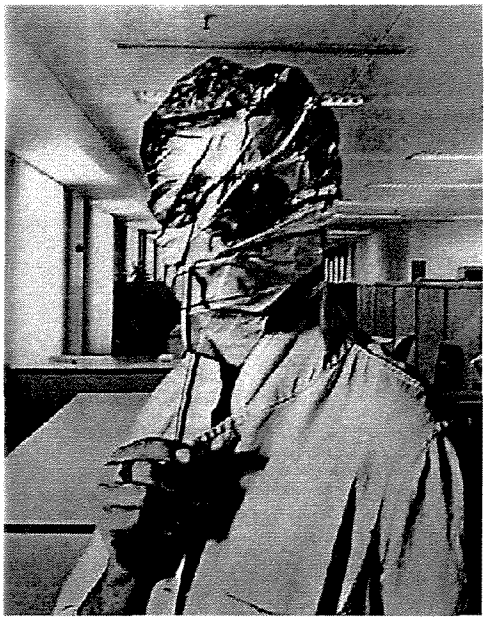

**Figura 30** Hipgnosis Studio *Face Crumpling* 1979
Fonte: Thorgerson 1982: 87

Uma outra aplicação da fotomontagem com resultado bastante singular aparece também nas experiências fotográficas utilizando Polaroid do pintor inglês David Hockney (fig. 31). Registrando vários ângulos de um mesmo objeto ou paisagem, Hockney reconstrói a realidade, conferindo à imagem uma aparência que sugere oscilação entre dois ou mais estágios diferenciados, tanto em termos de representação espacial, quanto temporal. A imagem incorpora qualidades plásticas que traduzem dinamismo, transitoriedade, simultaneidade e relatividade de pontos de vista, mostrando-se assim como um quebra-cabeças insolúvel, que aponta para uma sugestão de diferentes possibilidades. Estas características que se vislumbram, como efeito visual apenas, na série de trabalhos desenvolvida por Hockney, serão concretizadas mais tarde, ao nível da própria constituição da imagem, fruto do desenvolvimento das novas tecnologias associadas à mídia eletrônica.

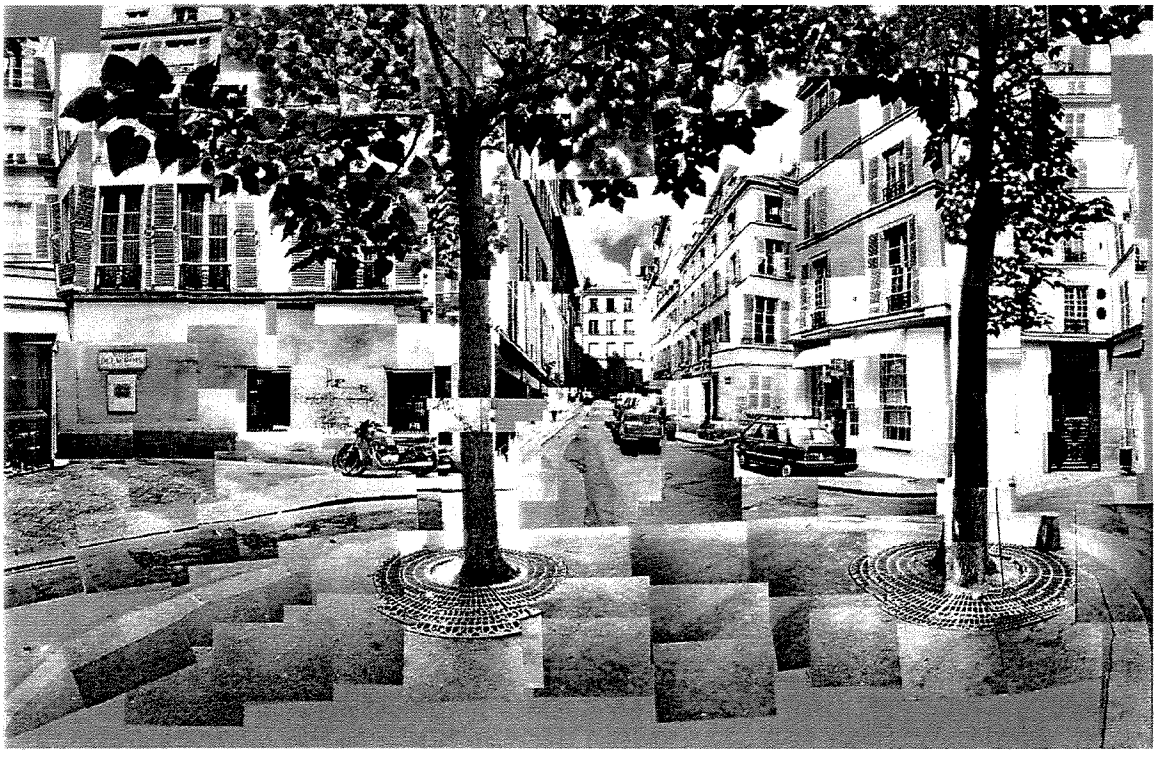

**Figura 31** David Hockney *Place Furstenberg, Paris, August 7,8,9, 1985 #1* 1985
Fonte: http://SunSITE.sut.ac.jp/wm/paint/auth/hockney/

## 1.7. A Fotomontagem Digital

Conforme procuramos mostrar neste capítulo, a expressão artística através da utilização de fotomontagens assumiu diferentes formas ao longo da história deste século. Fruto de projetos estéticos e culturais específicos e diversificados, as fotomontagens sempre espelharam os conceitos e visões de mundo produzidas por estes projetos, apresentando soluções plásticas inovadoras e transgressoras em relação aos padrões tradicionais de representação e significação. Por outro lado, desde a sua criação pelo movimento Dadaísta, a fotomontagem vinha operando dentro de um repertório de procedimentos e técnicas característicos dos sistemas de produção até então dominantes, pois aplicavam tanto os meios artesanais (as atividades de corte e colagem, as intervenções através de desenho e pintura) quanto mecânicos (o processamento fotográfico, as cópias reproduzidas através de procedimentos industriais).

Entretanto, com a revolução introduzida pela informática e o deslocamento do sistema produtivo dominante para a eletrônica, estabelecem-se parâmetros absolutamente novos para o universo das imagens, alterando completamente não só as formas que utilizamos para produzi-las, como também as maneiras, até então vigentes, para sua percepção, transmissão e armazenamento (Plaza 1986: 8). Sendo assim, a prática da fotomontagem da mesma forma será submetida a uma transformação radical em seus métodos e objetivos.

A fotomontagem digital está intimamente ligada às características da imagem eletrônica. Este novo tipo de imagem caracteriza-se por uma condição totalmente imaterial e mutável, pois é obtida segundo um processo de tradução matemática transformando-se em código numérico — uma equação. Este código é armazenado no sistema do computador e pode ser visualizado em um monitor, necessitando para isso de um algoritmo. Através de cálculos e comandos lógicos, próprios do programa utilizado pela máquina, o algoritmo possibilita a exibição sob forma visual, de todos os dados registrados sobre a imagem — como por exemplo: dimensão, cor, textura, posição. Realizar modificações em imagens geradas dentro deste novo estatuto significa, portanto, produzir uma transformação em um código numérico, o que, entre outras coisas, inaugura uma possibilidade de configurações visuais praticamente

irrestritas. Consequentemente o germe da montagem torna-se inerente a qualquer imagem digital.

Face à atual constituição eletrônica da imagem, a fotomontagem além de reafirmar a sua tendência à negação de uma realidade única, pré-estabelecida e imutável, transmuta-se em nova estrutura capaz de incorporar os aspectos transitórios e dinâmicos do próprio meio. Desta maneira, a fotomontagem digital afasta-se conceitualmente da idéia de colagem, na sua acepção relacionada à fixação e aderência, e identifica-se com a idéia de um campo de convivência híbrido onde todas as possibilidades combinatórias transitam momentaneamente, prontas a se reagrupar. De acordo com Druckery:

> "Uma das considerações centrais da montagem eletrônica é a redefinição da narrativa. Seqüencial ou em blocos, a informação é criada em formas que sugerem que a imagem única não é suficiente para servir como registro de um evento, mas, ao contrário, que eventos são, eles próprios, configurações complexas de experiência, intenção e interpretação. As imagens sugerem *transição* e não *resolução*." (Druckery 1994: 7)

O caráter "transitório" das fotomontagens digitais parece exigir uma forma de exibição que seja adequada a essas caracteísticas de fluidez e transformação. Segundo Ascott:

> "Devido à sua proveniência digital, o destino dessas imagens, aparentemente ancoradas sobre uma superfície no espaço real, sobre uma parede, quadro ou livro, parece somente se realizar na transitoriedade de uma tela de televisão ou de LCD, de um monitor de computador, no entrelaçamento de um display estereográfico, ou projetadas como holografias ou diapositivos. Ou em todas essas mídias ao mesmo tempo, em locais diferentes, por sistemas diferentes de decodificação, distribuição e transmissão daquilo que é, no fundo, uma estrutura de dados colocada em um espaço de dados."
> (Ascott 1993: 6)

As montagens eletrônicas apontam assim para o universo da mutação e da mobilidade, incorporando-se quase que naturalmente às propostas interativas da multimídia.

O cenário da produção de fotomontagens digitais certamente já é bastante rico, com trabalhos que vão desde criação de fotos digitais alteradas, montagens de cenas únicas com misturas de elementos heteróclitos, e projetos de séries de montagens que também envolvem navegação interativa.

No que concerne a produção de fotos digitais são muitos os exemplos de fotógrafos que já constituíram uma obra com características marcantes associadas ao novo meio. Um exemplo é o fotógrafo mexicano Pedro Meyer (fig. 32), cujos trabalhos integram uma estética documental com um olhar irônico, surreal, e ao mesmo tempo, denunciador das desigualdades sociais. Suas fotos questionam o sentido da realidade, e embora utilize elementos muitas vezes conflitantes, ele os trabalha de maneira a gerar uma aparência realista, um "mundo contínuo no qual quase se pode acreditar" (Green 1994: 34).

**Figura 32** Pedro Meyer *A Tentação do Anjo* 1991
Fonte: Aperture 1994: 37

Outro fotógrafo cujo trabalho de montagem eletrônica apresenta um resultado inquietante é o chinês Daniel Lee (figs. 33 e 34). O trabalho deste artista inicia-se com o uso de fotografia tradicional para capturar a imagem do modelo que depois é digitalizada e alterada no programa Photoshop. Seu trabalho é representativo de uma tendência em montagem digital de representações do corpo submetido a deformações.

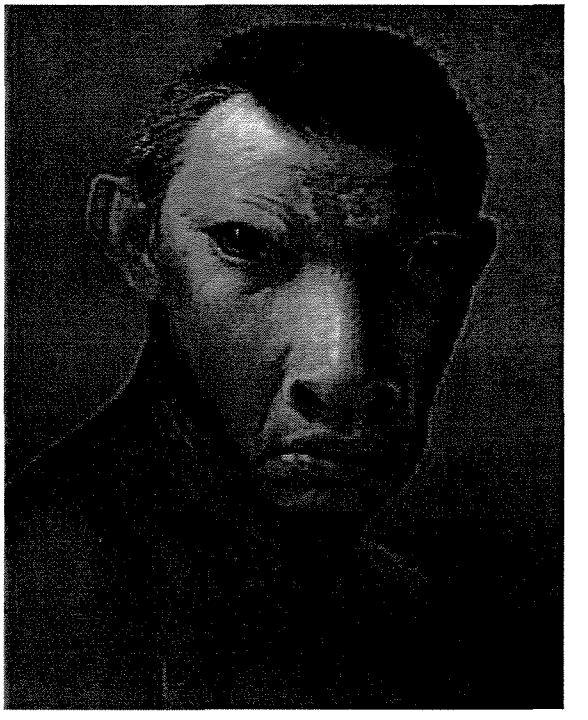

**Figura 33** Daniel Lee
*1949 – Ano do Touro* 1995
Fonte: www.danielle.com

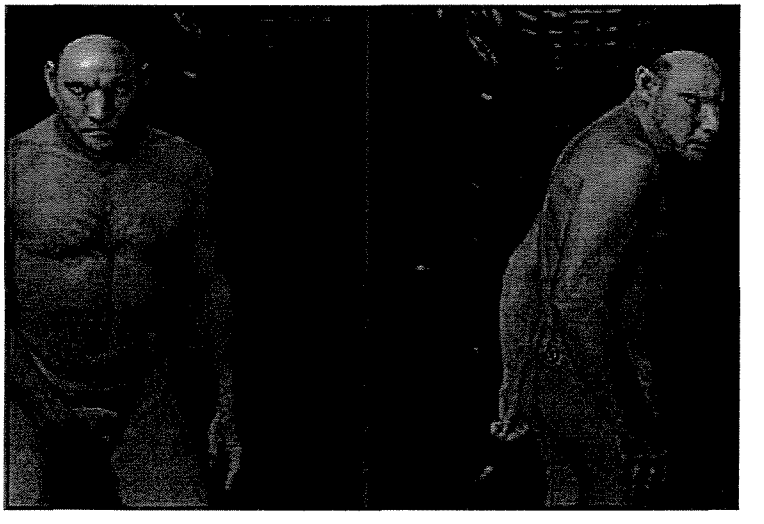

Figura 34 **Daniel Lee**
*Hunter* 1995
Fonte: www.danielle.com

Outra tendência que vem sendo demonstrada em alguns trabalhos de montagens digitais é a recuperação afetiva de imagens da história pessoal, integrando tempos diferenciados com cenas e objetos incorporados de outros contextos, como nos trabalhos de Shelly J. Smith (fig. 35) e Martina Lopez (fig. 36).

**Figura 35** Shelly J. Smith *Sem Título Carreck,* 1992
Fonte: Aperture, 1994: 21

**Figura 36** Martina Lopez *Untitled 2* 1993
Fonte: Aperture, 1994: 21

Dentro de uma figuração de influência mais surrealista situa-se o trabalho de Ana Ulrich. Esta artista trabalha capturando, através de *scanner*, texturas de tecidos, cordas, e jornais para produzir reentrâncias e dobras e criar com elas imagens de paisagens. Em sua criação ela transforma a aparência dos materiais digitalizados para se adequar ao seu projeto estético. Há uma combinação de elementos fotográficos com outros totalmente gerados no computador produzindo espaços de características híbridas e fantásticas. O trabalho aqui mostrado (fig. 37) faz parte de uma série onde se desenvolve, segundo a própria artista, "... uma reflexão auto-consciente sobre a natureza da masculinidade e uma tentativa de compreender como as mulheres sexualizam a figura masculina".

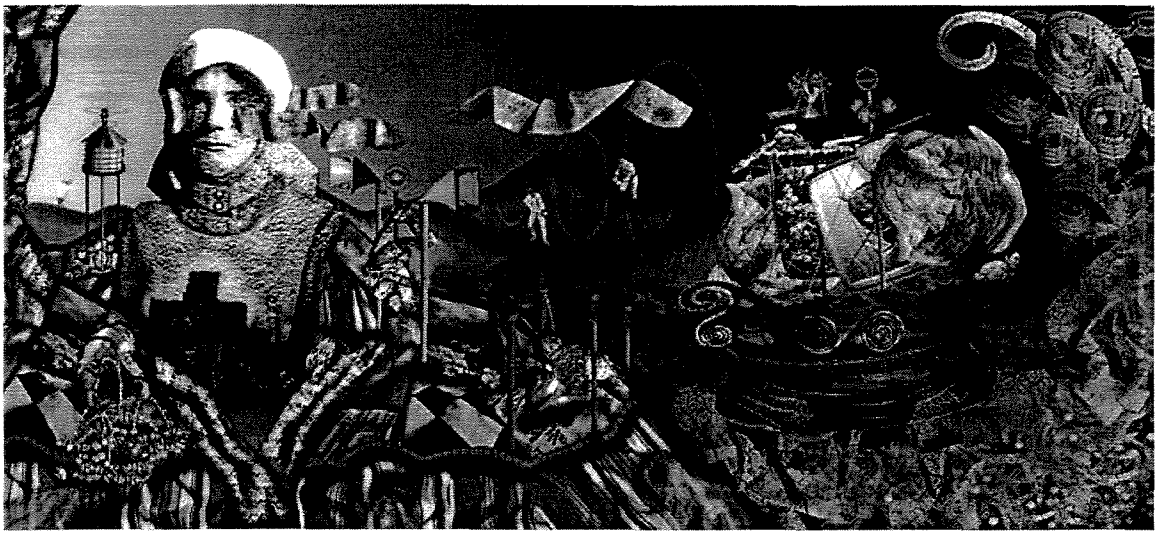

**Figura 37** Ana Ulrich *As Artes Decorativas do Marinheiro* 1995
Fonte: Golding 1997: 136

Alguns exemplos de trabalhos que envolvem montagem eletrônica associados à interatividade serão comentados no quarto capítulo dessa dissertação, quando forem discutidos os caminhos possíveis para a continuidade do projeto experimental que integra esta pesquisa.

# CAPÍTULO II

# CAPÍTULO II

## 2. Análise Estrutural da Fotomontagem

Nascida da confluência das três formas de representação visual que conviviam na passagem do século — pintura, fotografia e cinema — como mencionado no capítulo anterior, a fotomontagem transformou-se numa espécie de síntese dos princípios e das idéias que estavam pulsando ou sendo geradas no âmbito destas formas de arte. A partir de um processamento criativo de elementos e noções oriundos daquelas linguagens, a fotomontagem foi capaz de proceder a uma "incorporação questionadora" dessas influências, realizando assim uma integração estética com características bastante específicas. O resultado desta integração, acabou produzindo ressônancias e continuidades no desenvolvimento posterior daquelas formas artísticas que, de certa maneira, constituíram a sua ascendência.

Neste capítulo, será feita uma análise da estrutura da fotomontagem, buscando detectar os conceitos que estão na essência de sua constituição e que estabelecem os vínculos com as demais propostas visuais que marcam a passagem para o século XX, engendrando a formação de um novo espírito plástico. Para estabelecer o fio condutor desta análise procurou-se identificar no próprio objeto de nosso estudo, partindo-se de um processo de observação atenta de um exemplar de fotomontagem, quais procedimentos, idéias e atitudes essenciais estariam em jogo em seu processo de criação. Após identificados estes elementos, procedeu-se então à discussão específica de cada um deles.

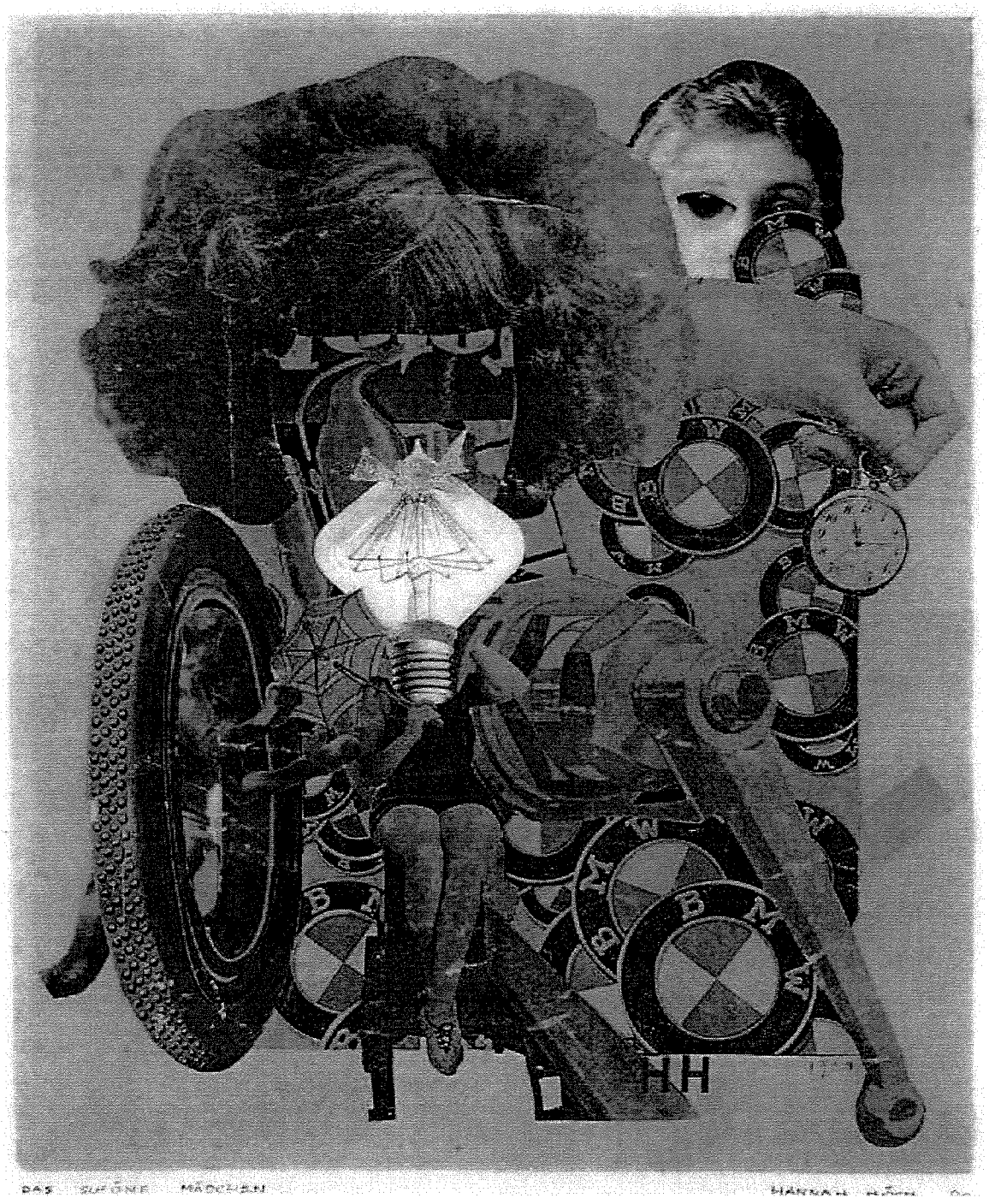


**Figura 38** Hannah Höch *A Bela Garota* 1919-20
Fonte: http://www.artchive.com/ftp_site.htm

## 2.1. Desmontando a Fotomontagem

Uma obra de fotomontagem é uma síntese de idéias e conteúdos múltiplos que são traduzidos para o nível da linguagem visual e se organizam plasticamente sobre um determinado suporte material, configurando um discurso sem palavras. Para compreender como se realiza esta síntese é necessário antes de mais nada observar atentamente esta forma de produção visual buscando descobrir nos próprios objetos que cria, as indicações dos caminhos que levam a sua compreensão. Por isto, decidiu-se escolher um exemplo de fotomontagem para realizar, a partir dele, uma espécie de desmontagem do processo, através da observação, identificando assim os seus elementos formadores. Para isso foi escolhida uma fotomontagem de Hanna Höch, intitulada *A Bela Garota* (fig. 38), produzida entre 1919 e 1920, portanto, um exemplo de fotomontagem que remonta à época de sua invenção pelos dadaístas.

Ao iniciar a exploração visual da imagem o que vemos é uma aglomeração, um amontoamento de frações de coisas, pedaços misturados, elementos incompletos que estão colocados uns sobre os outros, imbricando-se. Esta é, então, a primeira descoberta: não há nada aqui que esteja inteiro. Todos os elementos são parte de alguma coisa; mas essa "coisa" originária, em sua forma integral, não faz parte deste espaço. São elementos separados de sua totalidade, são cacos de coisas. O fato de serem abundantes, empilhados, superpostos, repetidos, ocupando todas as direções, e até a profundidade, só enfatiza ainda mais a sua onipresença e realça a sua característica: são fatias de imagens. Ao iniciarmos, portanto, o desmonte do processo, ficam em nossas mãos alguns **fragmentos**.

Contemplando mais atentamente a aparência dos fragmentos, percebemos, que são fotografias e ilustrações, cujas qualidades de coloração e textura são bastante diferenciadas. Baseado nisto, podemos supor que estes pedaços de imagens tenham origens diversas e que, inicialmente, não pertenciam a um contexto único. Mesmo sendo impossível afirmar algo mais específico quanto à procedência dos fragmentos, fica claro, por suas características contrastantes, que foram encontrados em universos distintos. Podemos até imaginar alguns destes universos: álbum de retratos de família,

jornais, catálogos técnicos, manuais ilustrados, revistas, cartões postais, cartazes, folhetos de propaganda, livros científicos ilustrados, ou mesmo o chão das ruas da cidade ou a cesta de papéis. O que importa, de fato, é constatar que na fotomontagem estes pedaços estão finalmente reunidos e que, para isto acontecer, o artista teve de percebê-los, elegê-los, movido por alguma espécie de interesse, e retirá-los das configurações a que pertenciam, realizando um ato de **apropriação.**

O fotomontador ao recolher o material para a sua montagem apropria-se inicialmente de uma forma, que é o fragmento como coisa em si, quase objeto, manipulável, conformável, elemento possuidor de qualidades plásticas como cor, tamanho, luminosidade, textura. Ao mesmo tempo ele se apropria também da linguagem que gerou o fragmento, seja ela a fotografia, o desenho, a pintura ou tipografia. E mesclado a tudo isso, apropria-se da representação, isto é, da imagem que o fragmento estampa, ou melhor ainda, da fração de coisa representada que sobrou no fragmento[1]. A fotomontagem portanto incorpora no seu processo imagens-fragmento que tanto podem ser vistas em si mesmas, signos plásticos, quanto em relação a uma representação de aspectos do mundo visível ou seja, signos icônicos[2]. A fotomontagem revela então uma de suas estratégias, utilizando-se da nossa capacidade de reconhecer e identificar imagens que representam as aparências das coisas, ela mutila a representação causando um distúrbio no processo do reconhecimento. Identificamos partes de imagens, mas a visão que o todo oferece não permite associação com a aparência do mundo real. Os planos achatados negando a perspectiva, as desproporções, as junções absurdas de fragmentos distanciam a fotomontagem do objetivo de reproduzir as aparências do mundo de forma ilusionista. Desta forma a fotomontagem provoca um radical **questionamento da representação**, e prepara as condições para que se possa estabelecer outro tipo de relação com o real.

---

[1] No exemplo que estamos observando identificamos um corpo de mulher sem cabeça segurando uma sombrinha, um pneu de borracha, mão segurando relógio, pedaço de corpo de homem sem face, uma lâmpada, pedaço de um rosto, um olho, cabeleira ou peruca, possível fragmento de ilustração de revista, ilustração de peça de máquina, logomarca de uma empresa, letras.

[2] Imagens com características de semelhança (similaridade) e imitação (mimesis) (Santaella e Nöth 1997: 37)

Após detectarmos esta ruptura em relação à representação ilusionista na fotomontagem, buscamos então o sentido organizador que estabelece o agrupamento dos fragmentos. A partir da observação dos posicionamentos dessas imagens sobre o suporte, e de suas qualidades como imagens, passamos a perceber a intenção de **reconstrução** ali presente, como também os mecanismos utilizados para que esta reconstrução se efetue. Encontram-se então agrupamentos por similaridades de cor ou textura (círculos azuis e face à direita, aspecto amarelado das fotografias à esquerda), de forma (aros repetidos na marca BMW, no relógio, no pneu, nas arruelas e porcas e até na peruca; estrutura da sombrinha e da lâmpada), de função ("braço" da alavanca e mão) e também de referência (universo masculino — relógio, máquina, automóvel; universo feminino — corpo, sombrinha, penteado). Além disso o sentido de alguns fragmentos se transforma pela contigüidade, como a lâmpada e a alavanca próximas ao corpo. Percebemos então que esta reconstrução, que rejeita a representação das aparências como espelho do real, passa a obedecer a princípios eminentemente estéticos, pois concentra-se nas operações ao nível da linguagem, que envolvem **articulação entre signos**.

Uma vez identificados estes elementos constituintes do processo da fotomontagem — o uso do fragmento, o questionamento da representação, os processos de apropriação e de reconstrução, e o princípio de articulação entre signos, passemos então a considerar mais detalhadamente estas questões e seus desdobramentos.

## 2.2. O Fragmento

A proliferação do fragmento marca a passagem para o século XX. Ele é gerado tanto pela capacidade cada vez maior de produção, introduzida pelos processos de industrialização, quanto pela desintegração trazida pela guerra. Na origem destes dois caminhos situa-se a influência da técnica e da máquina com seu potencial de criação e destruição.

Em 1913, as primeiras linhas de montagem são introduzidas pela fábrica de automóveis de Henry Ford na cidade de Detroit, nos Estados Unidos, e esta inovação passou a contribuir para um aumento geral da produção, ocasionando conseqüentemente uma abundância inédita de materiais e produtos. Do mesmo modo as técnicas de produção e reprodução de imagens, na passagem do século, atingem uma dimensão até então desconhecida com o desenvolvimento da fotografia. Embora os processos de gravura, como a xilo e a litografia já fossem largamente utilizados para a reprodução de imagens, a técnica fotográfica representou uma revolução nesse aspecto, não somente pela multiplicidade de motivos que era capaz de capturar como pela possibilidade de ser utilizada por qualquer pessoa.

Françoise Monnin (1993: 138-139), falando sobre o ambiente da cidade na passagem do século, identifica alguns outros fatores que contribuíram para a construção de uma nova visualidade, baseada na valorização dos fragmentos. Entre estes fatores ela destaca a proliferação de cartazes, o uso das vitrines e dos catálogos de produtos, pois em todos estes casos passa a existir uma justaposição de imagens e objetos distintos, possibilitando a visualização de formas variadas, convivendo lado a lado, de maneira não convencional. Segundo a autora:

> "A necessidade de propor aos consumidores uma grande diversidade gera novos sistemas muito rapidamente: a vitrine e o catálogo justapõem produtos segundo diversas ordenações, em função da sucessão de entregas, das dimensões e cores dos objetos, de uma ordem alfabética, ou mesmo da personalidade do vendedor."

Com a abundância da produção em todos os níveis, a proliferação das cópias, e a convivência indiscriminada de objetos e imagens, muitas vezes reunidos segundo princípios contrastantes e até incongruentes, passa a se configurar uma banalização destes produtos. Para Benjamin, as técnicas que possibilitam a difusão de imagens, iniciam um processo de substituição do "valor de culto" pelo "valor de exibição" (Benjamin 1969: 69). Dentro desta concepção, o valor de culto está associado ao "*hic et nunc*" da obra de arte, aquilo que configura a sua originalidade e autenticidade, a "unidade da sua presença no próprio local onde se encontra". Esta característica determina a "*aura*" do objeto artístico que é definida por ele como sendo "a única

aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que esteja" (Benjamin 1969: 65). Os processos de reprodução alteram as condições de contemplação de uma obra, pois as imagens perdem o seu caráter ritualístico e secreto e se dão a ver nos mais diversos contextos, marcando assim um afastamento da "tradição" e um "declínio da aura". Nas palavras de Benjamin:

> "Na época das técnicas de reprodução, o que é atingido na obra de arte é a sua *aura*. Esse processo tem valor de sintoma, sua significação vai além do terreno da arte. Seria possível dizer, de modo geral, que as técnicas de reprodução separam o objeto reproduzido do âmbito da tradição. Multiplicando as cópias, elas transformaram o evento produzido apenas uma vez num fenômeno de massas. Permitindo ao objeto reproduzido oferecer-se à visão e à audição, em quaisquer circunstâncias, conferem-lhe atualidade permanente. Esses dois processos conduzem a um abalo considerável da realidade transmitida — a um abalo da tradição, que se constitui na contrapartida da crise que passa a humanidade e a sua renovação atual." (Benjamin 1969 :64)

No campo das ciências, algumas teorias revolucionárias como a Teoria da Relatividade, a Teoria Atômica e a Geometria Não-Euclidiana estavam contribuindo também para subverter as noções de espaço e tempo absolutos, ocasionando um sentido de ruptura da continuidade, ampliando ainda mais o conceito de fragmentação. Ao mesmo tempo que a concepção de um mundo com regras e leis absolutas estava sendo dissolvida pelas novas descobertas científicas, no âmbito social a guerra havia produzido uma contundente e irrevogável visão do dilaceramento no campo concreto da realidade física. O sentido de unidade e integração presente no mundo natural é então pulverizado pela ação devastadora do homem e da máquina.

### 2.2.1. O Fragmento na Fotomontagem

Podemos então pensar que os procedimentos técnicos que mais caracterizaram o início da fotomontagem — os gestos de corte, superposição, montagem — refletiam os resultados dessa desintegração. Do todo estilhaçado são colhidos pedaços que vão contribuir para retratar com mais precisão a realidade do mundo que conseguiu

sobreviver. Hans Richter, comentando sobre o início da produção de fotomontagens pelos dadaístas, comenta:

> "Fotos eram recortadas e juntadas novamente em colagens provocantes; estes recortes eram misturados com desenhos e, por sua vez, recortados de novo, embaralhados com papel de jornal, cartas antigas ou o que caísse nas mãos, a fim de fazer um mundo desvairado engolir a própria imagem." (Richter 1993: 154)

Diante desse quadro de mudança e reconfiguração, a fotomontagem no início do século XX realiza o seu projeto de questionamento da realidade tomando como seu elemento básico os resíduos gerados pelo complexo processo de fragmentação do mundo, e neste contexto passa a incorporar os fragmentos fotográficos. A fotomontagem dadaísta, por exemplo, ao mesmo tempo que afirma e aplica a característica referencial da foto, trazendo a imagem do mundo para dentro da montagem, posiciona-se em relação a ela com uma espécie de menosprezo, tratando-a como um mero objeto, como uma velha peça de um mecanismo destruído, que houvesse sido encontrada sobre um monte de lixo. O fotomontador dadaísta atinge assim a um "... aviltamento sistemático da própria matéria de suas obras" (Benjamin 1969 : 88), ou como diz Dubois (1994: 269), os artistas passam a tratar a imagem fotográfica como se ela "...devesse ser dessacralizada, trazida de volta à condição de objeto (quase que de consumo) e até de dejeto, em todo caso de vestígio e de um ingrediente de composição qualquer".

Retirando-o do mundo das coisas inúteis ou abandonadas ou mesmo extraindo-o através de uma incisão, de fato, no "corpo" de um objeto visual, o fotomontador se apropria do fragmento para depois utilizá-lo em combinação com outros na composição de seu trabalho. O gesto do corte, por exemplo, é uma atitude-metáfora da busca de transformar a realidade já estabelecida, funcionando como uma intromissão no acabado, executando uma violentação da integridade da imagem, que por sua vez é a representação da realidade. Toda fotomontagem parece atestar que o sentido de unicidade não é mais possível, num mundo fragmentado pela produção em massa e destruído pela guerra. Não há mais certezas, daí a necessidade de se inventarem novas relações, novos sentidos, construir possibilidades a partir do que restou da desintegração da totalidade.

Nesse aspecto, o uso da fotografia se revela essencial para a fotomontagem pois, pela sua própria natureza, realiza o gesto do corte que será repotencializado pela fotomontagem. Fotografar já é extrair, separando uma "visão circunscrita" de um todo que é a realidade. Quanto a isso Dubois apresenta uma descrição que nos parece perfeita para ilustrar esta característica da fotografia, e que se adaptou perfeitamente aos objetivos da fotomontagem. Ele diz:

> "Já o espaço fotográfico não é determinado, assim como não se constrói. Ao contrário, é um espaço que deve ser capturado (ou deixado de lado), um levantamento no mundo, uma *subtração* que opera em *bloco*. O fotógrafo não está em condições de preencher aos poucos um quadro vazio e virgem, que já está ali. Seu gesto consiste antes em subtrair de uma vez todo um espaço "pleno", já cheio, de um contínuo. Para ele, a questão do espaço não é *colocar dentro*, mas *arrancar* tudo de uma vez. Problema de extração, de saída de uma contigüidade infinita, e isso — temos de insistir — qualquer que seja a construção preliminar da qual a "cena" foi objeto e quaisquer que sejam os arranjos e manipulações depois do golpe (corte) (reenquadramento, ampliação, montagem etc.). Em outras palavras, bem aquém de qualquer intenção ou de qualquer efeito de composição, em primeiro lugar o fotógrafo sempre recorta, separa, inicia o visível. Cada objetivo, cada tomada é inelutavelmente uma machadada (golpe de machado) que retém um plano do real e exclui, rejeita, renega a ambiência (o fora-de-quadro, o fora-de-campo). Sem sombra de dúvida, toda a a violência (e a predação) do ato fotográfico procede essencialmente desse gesto do *cut*. Ele é irremediável. É ele e só ele que determina a imagem, toda a imagem, a imagem como todo. No espaço literalmente talhado de uma vez e ao vivo pelo ato fotográfico, haja ou não encenação, tudo acontece por inteiro de uma só vez. Em sua condição de princípio, esse é de fato o golpe do corte..."
> (Dubois 1994: 178)

A multiplicidade, a simultaneidade e a velocidade penetram nas fotomontagens por meio das imagens fotográficas que se superpõem, fazendo com que vários tempos e vários espaços convivam em um mesmo suporte. Não há mais espaço para o realismo da aparência, e a fotomontagem expande então, através da articulação dos fragmentos, as possibilidades da construção ideográfica.

Mas o fragmento possui ainda outras implicações significativas para a compreensão do processo da fotomontagem. No momento em que um primeiro fragmento é obtido a partir de uma foto, todos os outros detalhes existentes em todas as outras fotos já produzidas passam a pulsar como fragmentos em potencial. A utilização dos fragmentos introduziu uma possibilidade que afeta todo o conjunto de imagens já produzidas pelos homens. Com isto quando o primeira fragmento foi incorporado a uma fotomontagem, as superfícies de todas as outras imagens transformaram-se em campos potenciais de produção de fragmentos.

Desta forma revela-se um outro significado profundo associado à utilização do fragmento que é o de produzir uma fenda, uma fissura nas imagens da representação liberando-as do aprisionamento do sentido único para o qual elas haviam sido produzidas. O fragmento liberta-se fisicamente do todo do qual era originário (foto, pintura), transportando consigo uma centelha de sentido de dupla natureza que, por um lado, remete-o ao universo visual primordial de onde foi extraído, e por outro, transforma-o em suporte "flexível" para significações múltiplas que a ele podem ser acopladas, dependendo de sua integração com outros fragmentos ou dos caminhos de leitura que ele próprio faz brotar na imaginação de cada observador.

Na fotomontagem, a aplicação de fragmentos fotográficos, ao mesmo tempo que afirmam a realidade objetiva, questiona esta realidade através da forma de conjugação destes fragmentos deixados à mostra. Segundo Hans Richter, no momento de seu surgimento em Berlim, a fotomontagem incorporava,

> "... o estranhamento da fotografia, que representa coisas realmente visíveis, através de novos relacionamentos da forma e da tonalidade, assim como o emprego livre de suas peças da realidade visando ao ataque político..."
> (Richter 1993: 154)

A fotografia mais do que simplesmente construir uma cópia, uma alusão à forma da coisa original retratada, é de fato capaz de estabelecer um registro preciso, um documento fiel, em imagem, daquilo que se coloca diante das lentes das câmeras. A fotografia mais do que documentar uma existência, é capaz de capturar uma presença,

fixando sobre o suporte a marca luminosa da coisa como ela se apresenta no momento da captação. Como diz Barthes (1980: 16), "... não há foto sem alguma coisa ou alguém".

Entretanto, a crença que foi construída durante quase um século de fotografia pura é destruída pela fotomontagem. Como afirma Michel Frizot: "A verdade da fotomontagem não reside apenas na autenticidade de seus componentes fotográficos, suas afirmativas autônomas, sua franqueza cacofônica. Ela também pode ser produzida pela colisão inesperada de mundos não familiares mutuamente" (Frizot 1991: 8). Desta forma podemos dizer que, com a sua característica de criar novas associações de sentido para as imagens, a fotomontagem aprofunda a experiência do real a partir de um jogo elaborado de deformações, caracterizando-se assim, segundo Frizot (ibid.: 8), como "um meio de desconcertar o observador ... e estimular a esperança na emergência da Verdade a partir da mentira."

## 2.3. O Questionamento da Representação

O procedimento de ruptura que a fotomontagem estabelece com os princípios tradicionais de representação que imperavam desde o século XV alinha-se com a tendência apresentada pela maior parte dos movimentos artísticos na transição para o século XX, que consistia no questionamento e na transformação da idéia de representação, que associavam a obra de arte à reprodução das aparências do real.

Desde o Renascimento até meados do século XIX a arte vinha retratando o mundo de maneira naturalista, segundo um tipo de espaço tridimensional que pretendia transmitir a ilusão de realismo. Isto começa a ser questionado por alguns artistas e movimentos, introduzindo assim novos conceitos na construção da obra de arte. No final do século XIX as experiências de Cézanne, Seurat, Van Gogh e Gauguin conferiram à representação novas propostas, de características construtivas ou subjetivas. Cézanne, por exemplo, não está interessado em pintar a mera representação da aparência superficial das coisas mas sim a sua estrutura. Embora

ainda concentrado em um motivo, Cézanne busca configurar o plano do quadro segundo uma lógica artística, buscando organizar assim, não apenas a cor mas, também, as dimensões e o espaço (Gombrich 1985: 432-433). Já Seurat utiliza uma técnica que representa a natureza não segundo a sua própria aparência, mas de acordo com relações harmônicas entre tons e cores, afastando-se assim dos motivos da realidade e concentrando-se nos elementos abstratos das obras (Falabella 1987: 30). Van Gogh faz um uso não ilusionista das cores, aplicando-as segundo uma intenção basicamente expressiva, enquanto Gauguin distância-se da mera aparência por explorar conteúdos simbólicos das cores e das formas.

Com a chegada do século XX, a ruptura em relação à arte meramente "retiniana" se consolida. Com as experiências cubistas, que propõem a substituição de uma visão fixa, particular e estática da natureza por outra de característica pluralista, generalizada e móvel (Kozloff 1973: 8), é gerada então uma nova forma de configuração da realidade que incorpora a idéia do tempo. Dando continuidade às idéias cubistas, o futurismo "tem do objeto uma visão descontínua, dissolvendo-o em planos de luz e cor, aproximando-se da abstração" (Falabella 1987: 34). Já com Kandinsky, em 1910, a referência às aparências do mundo real são completamente eliminadas da imagem, enfatizando a bidimensionalidade e propondo uma constituição do quadro que buscava harmonizar os elementos plásticos de forma abstrata.

Na mesma época do surgimento da fotomontagem, ou mais precisamente no período entre as duas guerras mundiais, artistas como Malevitch, Mondrian, Tatlin, El Lissitzky, Kupka, Delaunay, dentro de suas motivações muito específicas e particulares, estavam realizando trabalhos de características abstratas onde a obra resultava de uma intenção de construção, que negava qualquer busca ilusionista de representação das aparências.

Na fotomontagem o questionamento da representação assume entretanto outros contornos. Ela é fruto de uma atitude de negação e repúdio, por parte dos artistas que a conceberam, em relação a todos os elementos já estabelecidos do cotidiano. Mais especificamente no campo plástico, a fotomontagem se opunha tanto à representação

de caráter retiniano, típica da arte mais tradicional da época, como a pintura ou o desenho, quanto ao mero registro da realidade, obtido pela fotografia. Desta maneira a forma de expressão da fotomontagem não podia estar ancorada na reprodução das imagens do mundo real. De fato os artistas que passaram a se dedicar à fotomontagem iniciaram uma intervenção destruidora no processo mesmo das linguagens. Portanto, o alvo principal de suas interferências era o mundo dos signos, principalmente o signo fotográfico e a palavra escrita.

Não é dificil compreender porque a fotomontagem escolheu exatamente estes dois universos para operar a sua intervenção. Tanto a fotografia quanto a palavra são elementos poderosos de codificação e representação do mundo, capazes de realizar o registro da realidade de uma maneira considerada objetiva, documental e "verdadeira". Logo, a partir das denominações atribuídas às coisas e da captura de suas imagens através das fotografias, já havia se concretizado, a configuração de um "outro" mundo, paralelo ao mundo real, onde tudo estava registrado, categorizado, e catalogado. É para este mundo, constituído a partir da intervenção das linguagens, que os artistas da fotomontagem vão se voltar. Seu âmbito de atuação portanto, situa-se exatamente na descontrução dessas categorias previamente determinadas e na simultânea negação, ou melhor, relativização dos significados das imagens.

## 2.4. Apropriação e Reconstrução

O trabalho da fotomontagem resulta da integração de um processo de captura do material, que estamos chamando aqui de apropriação, com os procedimentos de reordenação dos fragmentos para configurar uma nova construção. Nestes processos estão envolvidos os conceitos de *bricolage* e montagem.

### 2.4.1. Bricolage

Como já vimos o artista da fotomontagem obtém o seu material de coisas já prontas, operando no universo do já existente, ou mais precisamente do mundo da

cultura das imagens criadas pelo homem. A fonte de onde o fotomontador retira o material para a sua arte é caracterizado como uma natureza de segunda mão, não mais a natureza em si, mas a da própria criação humana referindo-se à natureza primeira, isto é, o universo da representação, realizado através da foto, do desenho, do produto industrializado. Essas imagens trazem consigo uma carga associada ao contexto ao qual pertenciam anteriormente, sendo a apropriação referente não só ao objeto original mas também a seu contexto.

Estes resíduos que a sociedade produziu passam a servir ao fotomontador como material para as suas transformações. Desta forma, o procedimento de apropriação realizado pela fotomontagem identifica-se, nitidamente, com a idéia de *bricolage* como definida por Lévi-Strauss (Lévi-Strauss 1997: 32). Segundo o autor esta forma de atividade caracteriza-se pela utilização de um conjunto de meios materiais os quais são escolhidos não segundo um projeto definido anteriormente mas de acordo com as contingências momentâneas. O *bricoleur* realiza as suas criações a partir de uma escolha de elementos que não é direcionada por uma intenção específica. O que move a sua atuação é uma disposição para coletar todo tipo de material que, em uma oportunidade futura possa vir a ser por ele utilizada em uma criação. Desta maneira os materiais coletados, embora constituam campos de certa forma delimitados, podem vir a adquirir outros sentidos dependendo das combinações relacionais com outros materiais. O *bricoleur* na verdade não sabe o que irá produzir com determinado material, ele simplesmente se apropria, e aguarda o momento no qual um conjunto de relações possa vir a ser estabelecida por um agrupamento específico.

Sendo assim, a atitude do fotomontador em relação ao processo de criação caracteriza-se verdadeiramente como um processo de *bricolage*. Podemos comparar essa semelhança de atitudes na descrição do *bricoleur* , segundo Lévi-Strauss:

> "Ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado por utensílios e materiais, fazer ou refazer seu inventário, enfim e sobretudo, entabular uma espécie de diálogo com ele, pará listar, antes de escolher entre elas, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema colocado. Ele interroga todos esses objetos heteróclitos que constituem seu tesouro, a fim de compreender o que cada um deles poderia "significar",

> contribuindo assim para definir um conjunto a ser realizado, que no final será diferente do conjunto instrumental apenas pela disposição interna das partes." (Lévi-Strauss 1997: 34)

Atuando como um processo de *bricolage*, a fotomontagem aproveita o conteúdo de significação existente em cada fragmento, adaptando e reorganizando este conteúdo dentro de um novo contexto.

### 2.4.2. Conceitos de Montagem

Em seu processo de reconstrução de fragmentos a fotomontagem utiliza princípios que se identificam com os conceitos de montagem cinematográfica, desenvolvidos pelos diretores russos como Kuleshov, Pudovkin e, principalmente, Eisenstein.

Kuleshov foi um dos primeiros a desenvolver uma teoria da montagem a partir da qual podemos traçar alguns paralelos com a fotomontagem. Segundo ele,

> "A interação de dois segmentos de montagem separados, sua posição, e da mesma forma, a sua duração rítmica, tornam-se os conteúdos da produção e a visão de mundo do artista. Exatamente as mesmas ações, os mesmos eventos, organizados em posições diferentes, com comparações diferentes, funcionam de forma diferente ideologicamente."[3]

O que Kuleshov propunha então, era que ao utilizar o mesmo fragmento, organizado segundo seqüências diferenciadas dentro do filme, e segundo ritmos controlados pelo diretor, seria possível produzir significados novos, surgidos destas combinações modificadas. Segundo suas idéias, se a mesma representação de um rosto fosse vista em seqüência a uma imagem de um prato de sopa, de uma pessoa morta, ou de uma criança brincando, a imagem do rosto seria interpretada

---

[3] Kuleshov. "The Principles of Montage" in *Kuleshov on Film* (Levaco Ed.), Berkeley, 1974, p.124. (citado por ADES, Dawn. *Photomontage.* London, Thames & Hudson Ltd, 1993, p.87)

diferentemente em cada uma das seqüências[4]. Compartilhando das idéias de Kuleshov, Pudovkin também trabalha utilizando este tipo de princípio que passou a ser denominado como montagem construtiva. Entretanto este tipo de montagem funciona de uma forma ainda linear, organizando as idéias dentro de um sentido de continuidade e seqüência (Reisz e Millar 1978: 21-22). Para Kuleshov os planos cinematográficos funcionariam como "tijolos" e a montagem por sua vez se constituiria da reunião desses planos (Eisenstein 1969: 107).

Entretanto é no princípio de montagem desenvolvido por Eisenstein que podemos encontrar uma verdadeira identidade com os processos dialéticos aplicados na fotomontagem. Para este diretor, o processo de realizar uma montagem significa justapor dois elementos conflitantes para que, pelo contraste, eles possam produzir um sentido novo.

> "Então, montagem é conflito.
> Como a base de toda arte é conflito (uma transformação *imagista* do princípio dialético).
> O plano surge como a *célula* da montagem e, daí, deve ser também considerado através do ponto de vista do *conflito*.
> O conflito dentro do plano é a montagem em potencial, no desenvolver de sua intensidade, fragmentando a gaiola quadrilátera do mesmo plano e fazendo eclodir seu conflito através de impulsos da montagem *entre* as partes da montagem."
> (Eisenstein 1969: 108).

O princípio do conflito, que caracteriza o seu conceito de montagem, é por ele mesmo associado aos ideogramas japoneses, chamados de *huei-i* , copulativos. Nestes ideogramas, é da combinação de dois hieróglifos simples que se produz um significado que se aproxima de um conceito. Segundo a sua descrição:

> "A questão é que a união (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos das séries mais simples deve ser encarada, não como sendo a sua soma, mas como o seu produto, isto é, um valor de outra dimensão, de outro grau: cada um deles,

---

[4] Pudovkin, V.I. *Film Technique*, Newnes, 1929, p.xvi. (citado por REISZ, Karel e MILLAR, Gavin. *A Técnica da Montagem Cinematográfica*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1978.)

> separadamente, corresponde a um objeto, a um fato, porém a sua combinação corresponde a um conceito: a partir de hieróglifos distintos, fundou-se — o ideograma. Mediante a combinação de dois sinais descritivos, consuma-se a representação de algo que é graficamente indescritível.
> Por exemplo: o desenho correspondente à água e o desenho de um olho significa chorar; a figura de um ouvido perto do desenho de uma porta — ouvir... Mas isto é — Montagem!" (Eisenstein 1969: 100).

Na busca de fazer valer o princípio do conflito em seus filmes, Eisenstein emprega também uso de imagens que rompam com as proporções, gerando o que ele chama de "incongruências aberrantes" (Eisenstein 1969: 104). A partir dessas incongruências ele pretende criar uma forma nova de organização onde a dimensão dos elementos não seja determinada pelo realismo mas pelas intenções estéticas do artista.

Considerando os princípios que caracterizam o conceito de montagem desenvolvido por Eisenstein, podemos relacioná-los com a forma de construção plástica adotada pela fotomontagem. A aplicação da idéia de conflito é a base pela qual se efetuam as reorganizações dos fragmentos. Se observarmos novamente o exemplo da imagem de Hannah Höch (fig. 38) reproduzido no início desse capítulo poderemos comprovar visualmente como atuam estes fatores. Dimensões exageradas, relações plásticas contrastantes em termos de luz e cor, fragmentos cujos significados se chocam, tudo isto contribui para estabelecer com maior intensidade, devido ao caráter geral de estranhamento, os novos significados que se depreendem da visão do todo. Segundo registra o artista Raoul Hausmann, o primeiro a produzir uma fotomontagem, citado por Hans Richter (1993: 155):

> "Na sua forma inicial a fotomontagem foi uma explosão de pontos de vista e de níveis imagéticos emaranhados, mais avançada na sua complexidade do que a pintura futurista. Em toda parte reconheceu-se que o elemento imagético ótico representa um recurso extremamente versátil, que no caso específico da fotomontagem, com seus contrastes de estruturas e dimensões, por exemplo áspero oposto à liso, fotografia aérea oposta à fotografia a pouca distância, perspectiva oposta à superfície, permite tecnicamente a maior variabilidade ou as elaborações mais claras, do ponto de vista formal-dialético..."

## 2.5. Articulação entre Signos

Como vimos no início deste capítulo, a fotomontagem é um processo de criação de imagens que se utiliza de fragmentos organizados de uma maneira específica sobre um suporte, para transmitir uma determinada idéia. Da mesma forma que qualquer outra imagem, a fotomontagem é um signo[5]. Entretanto como sua constituição se baseia na integração de várias imagens, a fotomontagem é um signo no qual se realiza, a nível físico e mental, um complexo e sutil relacionamento entre diversos outros signos. Devido principalmente a esta constituição, com base no fragmentário, a fotomontagem vai apresentar em sua composição, características semióticas que correspondem simultaneamente a cada uma das categorias que compõem a tríade dos signos proposta por Pierce (1983: 27): ícone, índice e símbolo.

Não há aqui intenção de se desenvolver uma análise semiótica da fotomontagem; o que se pretende mostrar de forma bastante esquemática, é como essas três categorias estão convivendo intensamente na fotomontagem e mais ainda, como a fotomontagem alcança os seus objetivos a partir da riqueza desse diálogo entre os signos.

Uma fotomontagem antes de mais nada, apresenta-se como uma totalidade. A integração unificadora dos fragmentos que a fotomontagem instaura configura-se como uma qualidade a ser percebida, através da sua aparência. Desta forma pode-se dizer que, dentro da classificação de Pierce, a fotomontagem é um ícone, pois atua como "um representâmen que preenche essa função em virtude de característica própria que possui, mesmo que o seu objeto não exista" (Pierce 1983: 27).

Ao mesmo tempo, na fotomontagem, algumas partes que contribuem para a formação do todo pertencem ao universo da fotografia. Devido a isto, estas partes remetem, cada qual, a um objeto referente por uma conexão direta, física, com este

---

[5] Para Pierce (1983: 92), signo "é um veículo que comunica à mente algo do exterior".

objeto. Colocam-se dessa maneira no nível do índice que, na concepção de Pierce, "é um signo de reação, envolve uma relação efetiva com o objeto" (Pierce 1983: 27). Na análise que faz do ato fotográfico, Dubois diz que:

> "a relação que os signos indiciais mantém com seu objeto referencial é sempre regida pelo princípio central de uma *conexão física*, o que implica necessariamente que essa relação seja da ordem da *singularidade*, da *atestação*, e da *designação*." (Dubois 1994: 62)

Estes três aspectos destacados por Dubois são importantes para definir melhor a atuação dos signos indiciais que aparecem na fotomontagem. A fotografia é singular pois é gerada a partir de uma conexão física direta com algo que possuía uma existência única, herdando desta o mesmo princípio. Se o referente não pode se repetir existencialmente, "por extensão metonímica, de acordo com lógica da contigüidade, esse traço de unidade referencial vai caracterizar também a relação que se estabelece entre o signo e seu objeto" (Dubois 1994: 72). Por outro lado, como remete à coisa que o gerou, o signo fotográfico atua como uma comprovação da existência dessa coisa, uma espécie de certificado que atesta uma presença.

Os signos indiciais que figuram nas fotomontagens são portanto, de extrema valia para o tipo de intervenção que se dá naquele espaço. Na fotomontagem os processos de manipulação das imagens fotográficas, através do corte, da superposição, da montagem, fazem com que haja uma relativização da relação entre o signo indicial e o seu referente. Na verdade, o referente de cada imagem fotográfica descola-se do fragmento transformado. Segundo Santaella e Nöth, "através de retoque, o significante referente a um objeto existente pode desaparecer"; ou ainda, através da montagem de fragmentos de fotos "um objeto não existente pode fazer parte da cena" (Santaella e Nöth 1997: 198). O que sobra do caráter indicial do fragmento que compõe a fotomontagem é um resíduo de referência a uma existência. A integração entre os fragmentos fotográficos não elimina a natureza indicial do detalhe, porém, às imagens surgidas destas montagens, voltam a traduzir qualidades, semelhança e não mais conexão física integral, são novamente, portanto, da ordem do ícone.

Entretanto, os fragmentos das fotos passam também a assumir uma característica de efeito representativo mais geral, funcionando então como símbolos. Segundo Santaella (1995: 67):

> "Sendo uma lei, em relação ao seu objeto o signo é um símbolo. Isto porque ele não representa seu objeto em virtude do caráter de sua qualidade (hipoícone), nem por manter em relação ao seu objeto uma conexão de fato (índice), mas extrai seu poder de representação porque é portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto."

Os fragmentos fotográficos que são inseridos na fotomontagem geralmente também possuem este outro nível de referência que não se traduz por semelhança ou conexão física mas por hábito ou norma. Desta forma parecem agir como as palavras, atuando por mediação. Santaella e Nöth mostram que:

> "A relação entre o símbolo e seu objeto se dá através de uma mediação, normalmente uma associação de idéias que opera de modo a fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo àquele objeto. Essa associação de idéias é um hábito ou lei adquirida que fará com que o símbolo seja tomado como representativo de algo diferente dele." (Santaella e Nöth 1998:63)

Se voltarmos a contemplar a imagem que abre este capítulo (fig. 38) poderemos ver que ali alguns fragmentos se comportam como símbolo. O relógio e o pneu, por exemplo, remetem a aspectos masculinos enquanto que a sombrinha, a um universo associado ao feminino. Não há nada nessas imagens que por semelhança ou índice as associem aos universos identificados, o que está atuando ali é uma generalização, a definição de um princípio de lei que pelo hábito associa uma determinada imagem a um contexto específico, e que certamente depende dos repertórios da mente interpretante.

Através, portanto, da integração entre os aspectos icônicos, indiciais e simbólicos produzida pela fotomontagem, e que estão em grande parte concentradas sobre a aplicação dialética do componente fotográfico, são ampliadas as possibilidades poéticas deste tipo de representação. Entretanto com a introdução das tecnologias digitais para criação de imagens são colocadas novas questões que serão abordadas, a nível experimental, no próximo capítulo.

# CAPÍTULO III

# CAPÍTULO III

## 3. Um Experimento com as Poéticas Digitais - Virtualma

Para melhor refletir sobre os atuais processos eletrônicos de produção de imagens, que utilizam e atualizam procedimentos de montagem e recombinação de fragmentos, é necessário associar às considerações históricas e conceituais sobre a fotomontagem, enfocadas nos capítulos anteriores, uma análise dos modos de produção dessas imagens, tanto do ponto de vista de sua construção técnica quanto dos procedimentos estéticos envolvidos em sua realização. A influência dos aspectos técnico-construtivos no desenvolvimento de qualquer trabalho artístico é inteiramente reconhecida e defendida por artistas e teóricos que se dedicam ao estudo dos processos de criação. A este respeito, por exemplo, Arlindo Machado afirma:

> "Mesmo nas artes artesanais clássicas, os materiais, os instrumentos, as ferramentas, os procedimentos, as técnicas de produção são fatores condicionantes que interferem substancialmente na forma, no estilo e – por que não? – na própria concepção das obras. Nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a "lógica" intrínseca do material e os procedimentos técnicos que lhe dão forma." (Machado 1996: 11)

Para desenvolver uma análise que envolvesse simultâneamente os aspectos poéticos e técnicos da criação eletrônica, optou-se por realizar, dentro do âmbito desta pesquisa, um projeto artístico, experimental, utilizando os recursos da multimídia. Através dos aspectos vivenciados neste projeto seria possível definir

melhor as possibilidades e o alcance destes meios, como instrumento e suporte para realizações artísticas.

Este capítulo, portanto, descreve e analisa o processo de criação do projeto experimental em questão, intitulado **Virtualma**, que privilegia, em sua produção, a aplicação de montagens de imagens obtidas exclusivamente através de processos digitais. Neste trabalho buscou-se submeter as imagens não apenas a modificações em suas estruturas formais, possibilitadas pelo uso de um programa gráfico, no caso o Adobe Photoshop, como também foram incorporadas possibilidades dinâmicas de reconfiguração, recombinação e interatividade através do uso de um programa de autoria em multimídia, o Macromedia Director, responsável pelo gerenciamento dos textos, sons e imagens que compõem o projeto.

O caráter heurístico deste trabalho manifestou-se segundo dois níveis de abordagem complementares e integrados. Um deles diz respeito à exploração do aspecto técnico e realiza-se segundo uma experimentação direta do ferramental eletrônico no intuito de travar conhecimento com os recursos mais recentes de transformação de imagens incorporados a estas ferramentas. O outro nível de experimentação se concentrou na busca de novos caminhos expressivos e poéticos que são gerados como conseqüência lógica da aplicação dos novos meios de produção eletrônicos. A partir da conjugação destas duas instâncias foi possível construir um trabalho pessoal de expressão plástica que buscou integrar ao universo tradicional da fotomontagem elementos dinâmicos e transformadores associados às diversas possibilidades combinatórias presentes na multimídia.

## 3.1. Gênese

O trabalho experimental teve como ponto de partida duas séries de auto-retratos na forma de montagens de fotografias digitais, processadas em computador. Na primeira dessas séries, as montagens compõem-se de fotografias de fragmentos do corpo que focalizam principalmente os órgãos dos sentidos (fig. 39): olhos (visão), nariz

(olfato), ouvido (audição), boca/língua (paladar), dedos (tato). Estes fragmentos combinados entre si passam a formar imagens de rostos (figs. 40 e 41) que traduzem

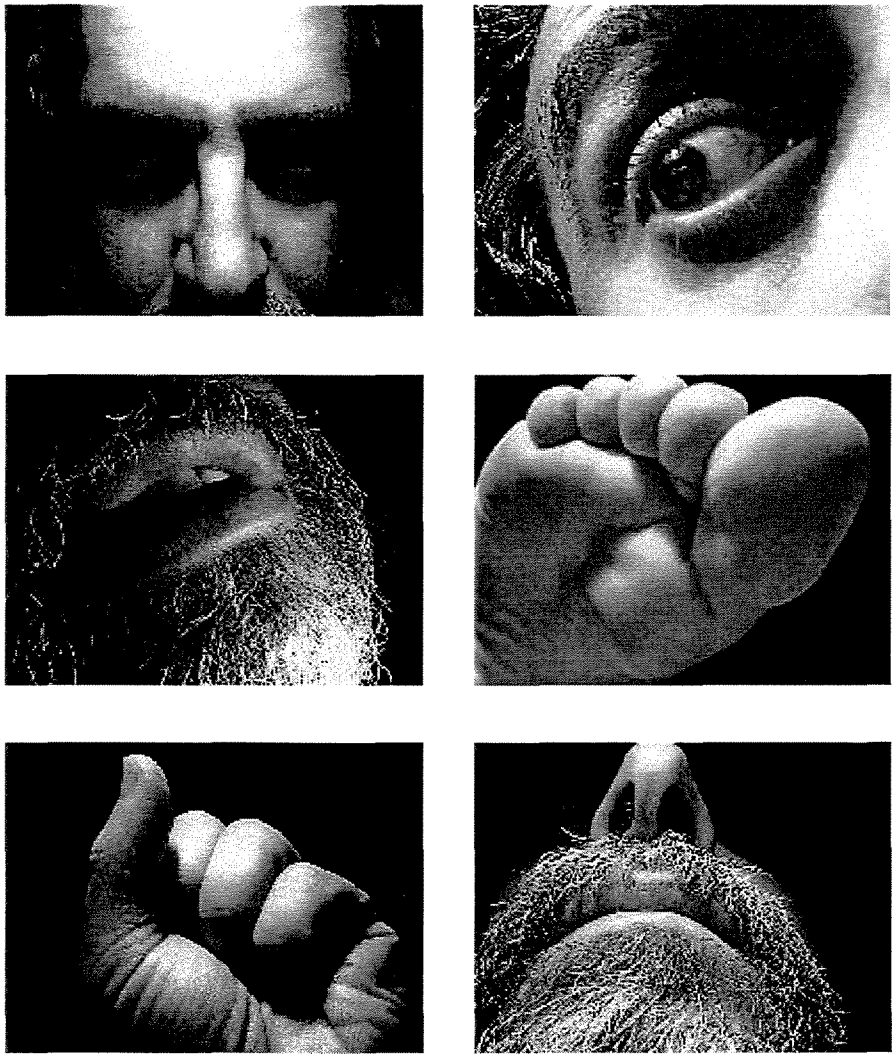

**Figura 39** Hélio Carvalho *Fragmentos* 1998

uma ruptura radical em relação à verdadeira aparência do objeto de referência, fazendo com que a característica indicial, intrínseca à linguagem fotográfica (Dubois 1994, 61) fosse suplantada pela natureza icônica dos resultados obtidos com as montagens.

**Figura 40** Hélio Carvalho *Fotomontagem Digital* 1998

**Figura 41** Hélio Carvalho *Fotomontagens* 1998

A outra série de auto-retratos digitais que serviu como base para o posterior trabalho em multimídia apresenta imagens do corpo inteiro, porém construídas por uma seqüência de fotos-fragmentos que se superpõem para recompor a figura original (fig. 42). Este processo de (re)composição nos remete a um procedimento semelhante a uma "restauração" — uma arqueologia da imagem original destruída — onde a junção das partes funciona como um caminho para tentar restituir a forma daquilo que se perdeu no tempo. Porém, a tentativa de reconstrução esbarra na incongruência dos fragmentos que não se ajustam perfeitamente. O resultado não passa então de uma possibilidade — uma aproximação do que teria sido o real. As linhas que marcam os limites de cada uma das partes provocam a sensação da incerteza e através delas a foto se "incompleta". Desta maneira estes auto-retratos digitais situam-se entre dois pólos de relação com o real: através de seu aspecto fotográfico, mantém ainda o pulsar da "*ausência na presença*" *(Dubois 1994: 348)*, mas como montagens apresentam uma característica simbólica que define a nova estruturação dos fragmentos. A maneira de reorganizar a forma exterior atua como metáfora do mundo interior, pois o corpo remete a um estado de espírito através das qualidades visuais encontradas no conjunto ou mesmo na forma de integração de suas partes. Com isto distanciam-se da idéia de representação pura e simples e caminham em direção à proposição de múltiplas realidades.

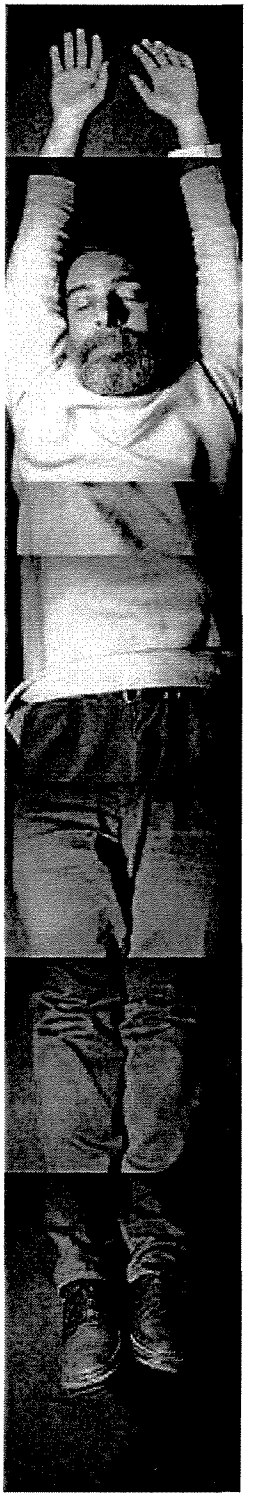

**Figura 42** Hélio Carvalho *Auto-retrato* 1998

## 3.2. Desenvolvimento da Multimídia

O trabalho experimental Virtualma se desenvolveu a partir de três conjuntos de procedimentos técnicos integrados, relacionados principalmente a processos de transformação possibilitados pelo meio informático. Estes grupos de procedimentos se organizam e classificam como:

1. Tradução de Informações Analógicas em Digitais,
2. Tratamento das Formas Digitais,
3. Gerenciamento e Interação entre as Formas Digitais

A aplicação destes procedimentos não obedeceu a uma seqüência rígida, sendo que, muitas vezes, alguns deles ocorriam de forma integrada e simultânea. Os resultados obtidos a partir da aplicação de qualquer um destes procedimentos servia para realimentar e redirecionar as ações envolvidas no processo como um todo. Isto comprova a grande influência exercida pelas qualidades materiais do meio digital sobre as características finais do material produzido a partir dele. Da interação entre as experimentações operativas e a visualização dos resultados eram geradas novas possibilidades de associações poéticas e caminhos originais de expressão.

### 3.2.1. Tradução de Informações Visuais Analógicas em Digitais

Ao dar início a qualquer criação multimídia é necessário que as informações que irão compor o corpo do trabalho — imagens, sons ou textos — sejam transformadas para o meio digital. Desta maneira, estas informações passarão a ficar armazenadas no sistema do computador, como formas digitais, tornando disponível um repertório determinado com o qual se poderá trabalhar. Para tal, é necessário realizar a captura dessas informações através de algum dispositivo periférico específico, (*scanners* ou câmeras, no caso das imagens) transmutando-as para a linguagem numérica do computador.

As imagens que deram origem à multimídia Virtualma, foram obtidas a partir de câmera digital. Isto significa que, em sua constituição, estas imagens se diferenciam radicalmente de fotografias realizadas pelos meios tradicionais. Antes mesmo de serem exibidas como imagens, elas são seqüências de códigos numéricos que podem ser armazenados, copiados, transformados, transmitidos e traduzidos, seja para exibição através da tela de um computador ou mesmo para serem impressas sobre algum tipo de suporte. O processo de gênese dessas imagens lhes caracteriza não mais como elementos fechados, mas como campos de possibilidades de transmutação, característica que invade e contamina qualquer trabalho que possa ser construído a partir delas. Acerca dessa característica das imagens digitais Plaza afirma:

> "A imagem e o número entrelaçados, inauguram, de forma radical, um imaginário e uma visualização que não está presa nas noções de suporte, mas sim na morfogênese de uma virtualidade que pode aparecer/desaparecer na tela dos monitores. As imagens numéricas são fenômenos deslocados e relocalizados em múltiplos suportes pela comutação instantânea. Desta forma, na medida em que sua materialidade se transmuta, desmaterializando-se, o referencial de uma imagem é ela mesma no meio anterior; é uma meta imagem. A imagem sintética gerada por computador se lança a um espaço no qual se modula como ocorria no outro lado do espelho de Alice, quer dizer, em um mundo onde a capacidade de transformação não tem limites." (Plaza 1995: 76)

É impossível ficar indiferente ao princípio de metamorfose subjacente que pulsa em cada registro digital. Enquanto os sentimentos evocados pela fotografia tradicional são ainda ligados à preservação, ao registro e à imutabilidade, a imagem digitalizada nos impele de imediato para a reconstrução, a transformação híbrida e a evanescência.

A imagem captada via câmera digital também incorpora às suas características o fato de poder ser visualizada de forma instantânea, mesmo antes de ser transmitida para o computador. A grande maioria das câmeras digitais atuais apresenta um visor de cristal liquído, como é o caso da câmera utilizada nestes experimentos — a CASIO QV 120 — que, além de permitir a visualização necessária para se proceder ao

enquadramento do motivo a ser fotografado, possibilita a exibição da foto tão logo ela tenha sido captada. Isto contribui para um processo de avaliação imediata do resultado, fornecendo ao fotógrafo uma informação valiosa, que poderá interferir significativamente na continuidade do seu processo.

Este recurso do dispositivo foi muito importante na obtenção dos auto-retratos incorporados ao experimento desenvolvido no âmbito desta pesquisa. O modelo de câmera usado, além de possuir o tipo de visor descrito anteriormente, possui também um sistema de movimentação da lente, que pode ser girada para trás e, assim, ser apontada em direção ao operador da câmera. Desta maneira, a lente passa a se posicionar no mesmo plano onde se encontra o visor de cristal líquido, no qual passa a ser exibida, de forma simultânea, a imagem do objeto da forma como estiver sendo captada pela lente. Com isto, a câmera transforma-se numa espécie de espelho eletrônico no qual o fotógrafo, ao olhar para a própria imagem que parece lhe devolver o olhar, torna-se capaz de congelá-la no momento preciso, de acordo com a vontade. Com as câmeras tradicionais isto não é possível pois, ao utilizar exclusivamente o mecanismo de disparo automático ou o cabo acessório disparador, o fotógrafo nunca tem a possibilidade de contemplar a própria imagem no exato instante da tomada da foto. A execução do auto-retrato a partir do uso deste dispositivo digital configura-se então, como o intervalo fugaz de revelação do conflito do ser diante da imagem de si mesmo, quando ele oscila entre a unidade e a duplicidade, realidade e representação, sujeito e objeto, matéria e abstração. De certa forma, os auto-retratos de Virtualma parecem resultar do susto e da angústia desta revelação.

Estes retratos na sua grande maioria se concentram em detalhes do rosto, fragmentos que destacam os órgãos dos sentidos. Através da ampliação destes recortes, terminais de captação sensorial do corpo, as fotos sugerem a ênfase na busca de uma percepção renovada do mundo, uma das questões que irão direcionar o desenvolvimento do trabalho multimídia. Além disso, ao transformar o sentido de distância pela utilização do *close* atinge-se uma sensação de proximidade psíquica e intimidade, além de contribuir para aumentar a sensação de "tato visual", pois, ao

recortar o espaço que circunda a figura, destaca o seu volume e ao mesmo tempo possibilita uma percepção mais detalhada de sua superfície (Aumont 1995: 141).

As outras fotos que complementam o experimento não foram criadas originariamente para este trabalho. Na verdade elas foram retiradas de outros contextos e incorporadas à multimídia segundo processos de livres associações e analogias que foram se estabelecendo durante a exploração com os programas. A relação destas imagens com o contexto do trabalho será desenvolvida mais adiante, quando forem descritos alguns dos filmes e cenas criados com o programa de autoria.

### 3.2.2. Tratamento das Formas Digitais

Uma vez tendo sido transferidos para o universo eletrônico, e adquirido a forma digital, os dados visuais, sonoros ou textuais podem ser modificados infinitamente na sua estrutura, e isto é conseguido alterando-se o código numérico do qual eles se originam. Estes tipos de transformações são possibilitadas pelo uso de programas específicos que simulam "ferramentas" eletrônicas, na verdade algoritmos desenvolvidos para comandar a máquina, fazendo-a alterar o código anteriormente estabelecido além de atualizar e exibir, instantaneamente, a forma correspondente a esta nova configuração.

No caso das imagens que compõem a multimídia Virtualma, foram feitas transformações que se caracterizaram por operações de corte, rebatimentos, alterações de cor, iluminação e textura, redimensionamentos e aplicações de filtros, entre outras, que fazem parte do conjunto de possibilidades incluídas no algoritmo que caracteriza o programa adotado. Vale lembrar que a necessidade destas transformações e a forma como elas eram desenvolvidas, eram definidas pelo conteúdo estético que estava sendo construído durante o percurso da experimentação. No exemplo a seguir (fig. 43), as transformações tiveram como objetivo criar uma seqüência que sugerisse aparecimento/desaparecimento.

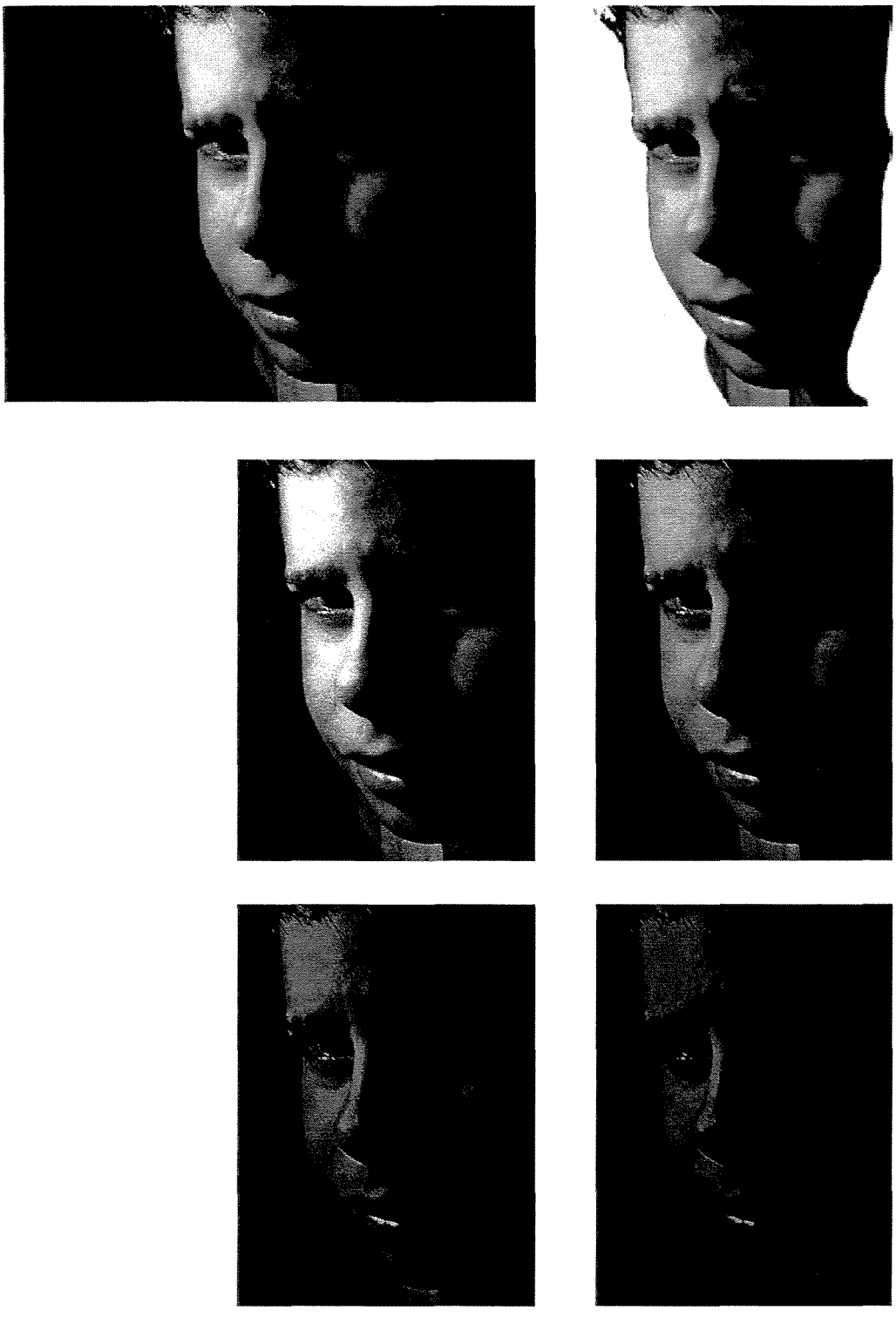

**Figura 43** Hélio Carvalho *Transformações aplicadas a uma imagem no Programa Photoshop* 1998
Fonte: Multimídia VIRTUALMA 1998

### 3.3.3. Gerenciamento e Interação entre as Formas Digitais

O Procedimento de gerenciamento e interação das formas digitais está relacionado à criação, propriamente dita, do programa multimídia, onde são executadas operações de transmutação dos elementos ao interagirem entre si. Além das possibilidades de tratamento formal já citadas anteriormente, este procedimento incorpora operações de caráter dinâmico, temporal e relacional, que alteram as combinações das formas apresentadas em conjunto. Este procedimento gerencia as durações e os ritmos das exibições das imagens, estabelece as características dos movimentos (posicionamentos espaciais, percursos e direções) e organiza as seqüências de apresentação.

O programa utilizado para este tipo de gerenciamento, o Macromedia Director, utiliza uma linguagem de *script* chamada de Lingo e sua interface foi projetada como metáfora do teatro ou cinema. Nela, as formas digitais selecionadas para integrarem o produto multimídia são agrupadas como um elenco/*cast* (fig. 44),

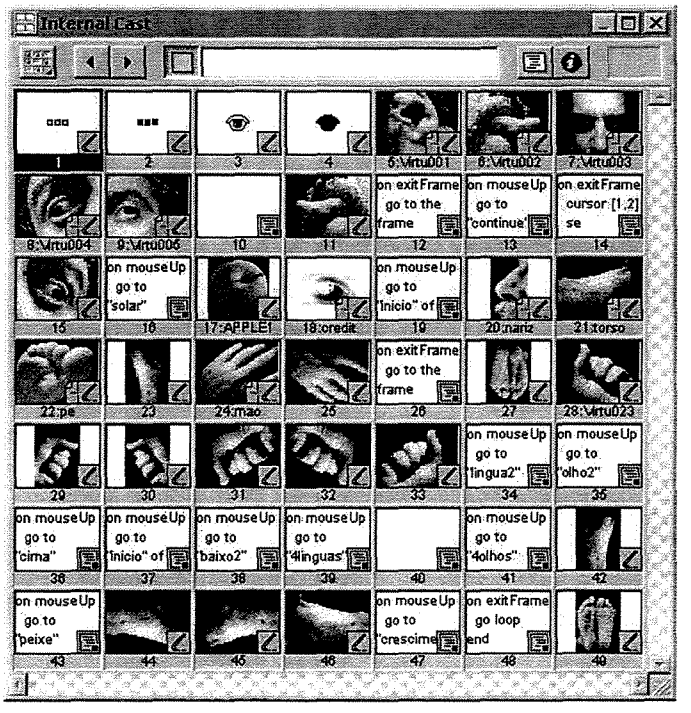


**Figura 44** *CAST de uma seqüência de Virtualma* 1998
Fonte: Multimídia VIRTUALMA 1998

as operações possíveis permitidas pelo programa são os roteiros/*scripts*, e os agenciamentos de todas estas operações são definidos e gravados em um quadro de registro/*score* (fig. 45).

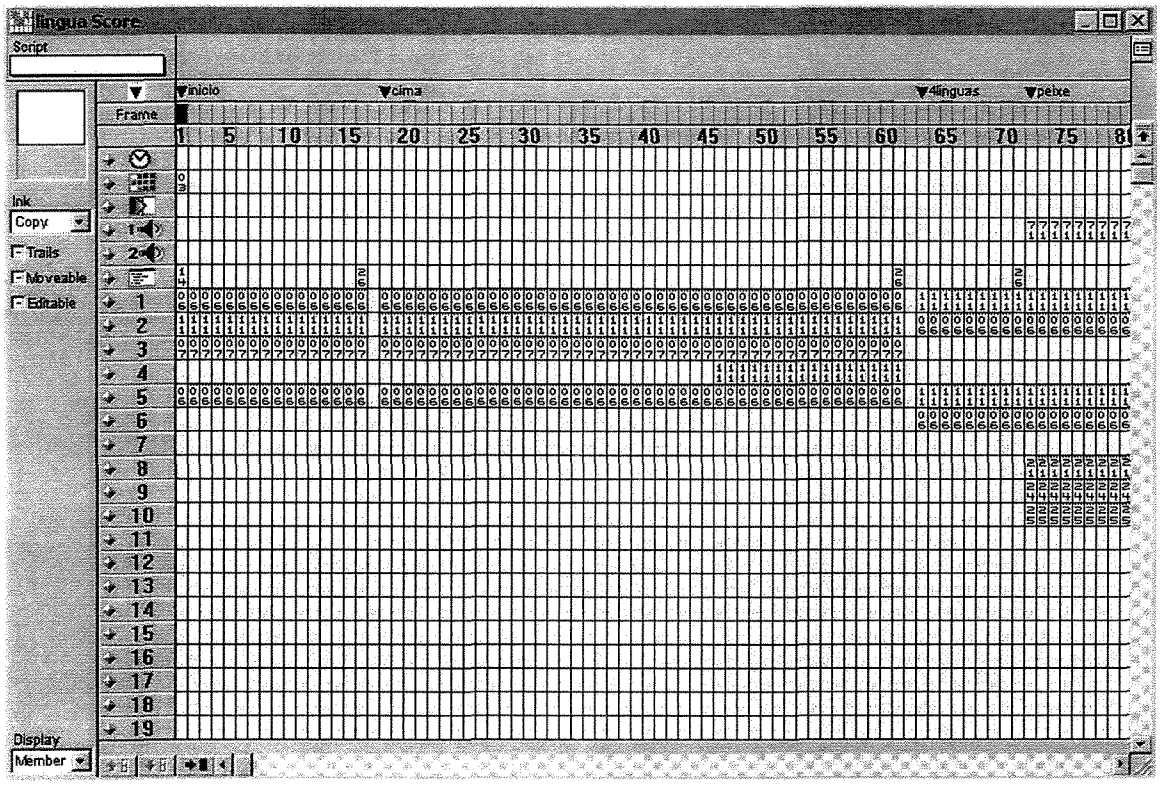


**Figura 45** *SCORE Quadro utilizado para o Gerenciamento das Ações e Comandos* 1998
Fonte: Multimídia VIRTUALMA 1998

Sendo assim, a criação da multimídia se completa ao nível da programação destes roteiros, que é desenvolvida via interface gráfica. As alterações na estrutura dos códigos numéricos que definem as formas, suas características e relacionamentos, são realizadas através de comandos que são transferidos para o computador através do mouse, ou do teclado, e seus resultados são visualizados na tela do monitor. Diante do conjunto das possibilidades que a máquina oferece, o processo de criação começa a operar segundo procedimentos contínuos de transformação, escolha e avaliação de resultados, que o artista realiza através do programa.

## 3.3. A Criação de Virtualma

O início do desenvolvimento deste trabalho multimídia resultou da experimentação prática com os meios digitais escolhidos, através da qual foi possível fazer algumas descobertas, que logo foram apreendidas e reaplicadas no processo. Os programas utilizados contribuíram de maneira fundamental para este aprendizado pois, mesmo partindo de elementos básicos, era possível desvendar as possibilidades operacionais e peculiaridades técnicas e plásticas destes meios. Segundo a sistematização dos métodos criativos com os meios eletrônicos proposta por Monica Tavares, esta forma de trabalhar está associada ao Método Experimental, pois nele:

> "O indivíduo criador coloca-se diante de uma situação nova. Ele, pouco a pouco, procura desvendar as possibilidades estéticas a serem obtidas com os novos meios. Embuído de um conhecimento transmitido pelos sentidos, o artista experimenta, no intuito de encontrar novas formas de se expressar. E então, nesse jogo — aberto a tudo — ele impõe a gratuidade no ato de criar." (Tavares 1995: 120)

Entretanto, a medida que a experimentação se desenvolvia e o conhecimento sobre o ferramental tecnológico se aprofundava, iam se incorporando ao processo de descoberta outros tipos de procedimentos criativos, numa abordagem mais específica relacionada à elaboração de cada filme.

### 3.3.1. As Dualidades de Virtualma

Gerada a partir dos experimentos com a transformação de auto-retratos a multimídia Virtualma começou portanto a ser estruturada a partir das idéias de dualidade e de associação entre opostos. Como a criação se deu através de um processo dialético estabelecido com o próprio instrumental tecnológico, essas idéias não foram concebidas *a priori* mas foram sendo construídas pelo pensamento à medida que o trabalho era desenvolvido. O nome que foi conferido ao trabalho já configura em si uma expressão dessas dualidades, compostas por elementos que simultaneamente se opõem e se atraem. O nome é uma montagem, uma imbricação

literal de dois signos, alma e virtual. A criação do nome traduz, seja a nível sintático ou a nível semântico, uma das qualidade que pulsam em todo o desenvolvimento do trabalho, ou seja, a multiplicidade contida nas formas . A referência ao universo Virtual, aponta, a nível semântico, para o próprio meio que possibilita a sua visualização. Refere-se portanto ao campo da tecnologia e da mediação operada pela máquina. Já a palavra Alma, no nome, é a presença do homem no jogo de dualidades. Homem e Meio mesclados. Mas se, a partir deste primeiro enfoque os dois signos podem remeter a universos aparentemente separados, aquilo que a nível simbólico está associado a cada um deles parece aproximá-los por similaridades. As qualidades de mutável, fluido, evanescente, não fixo, campo de possibilidades, encaixam-se nos dois universos, assim como as próprias palavras se interceptam na grafia. A partir das sugestões de superposição e espelhamento de sentido, duplicidade na unidade, o nome constitui-se num ícone do próprio trabalho.

### 3.3.2. Auto-Retrato em Construção

No processo inicial de desenvolvimento da multimídia foram feitas algumas experiências com auto-retratos que eram utilizados, a princípio, apenas como imagens disponíveis para serem submetidas aos procedimentos de transformação com os programas. Entretanto com o desenrolar das experiências o auto-retrato começou a se impor não apenas como o tipo de imagem a ser enfatizada no trabalho mas, principalmente, como idéia estruturante das relações que começaram a se estabelecer entre os elementos, e fonte geradora dos questionamentos sobre o meio e suas associações.

O auto-retrato, sintetiza em sua configuração indagações fundamentais do espírito humano e que sempre se constituíram como matéria-prima para a expressão, como por exemplo: a questão da identidade, o encontro com a totalidade, a idéia da representação. O auto-retrato, em sua forma tradicional, é assim a tentativa de um mergulho em um mundo mais subjetivo, através de uma representação da aparência exterior. Esta representação associada à busca da identidade e do auto-conhecimento liga-se ao princípio do *self* (Edinger 1995: 22-26), arquétipo central ou da unidade

nas teorias junguianas, regulador da *psiche* e que representa a paradoxal integração dos opostos.

O auto-retrato traz em si portanto, a expressão da dualidade, onde se conjugam níveis do ser que são ao mesmo tempo dois e um só, e que, ao longo da história, foi intensamente buscado por artistas que se expressaram usando os mais diversos meios. No auto-retrato de Edward Munch aqui apresentado (fig. 46) a idéia de dualidade é reforçada pela grande sombra, que domina a composição.

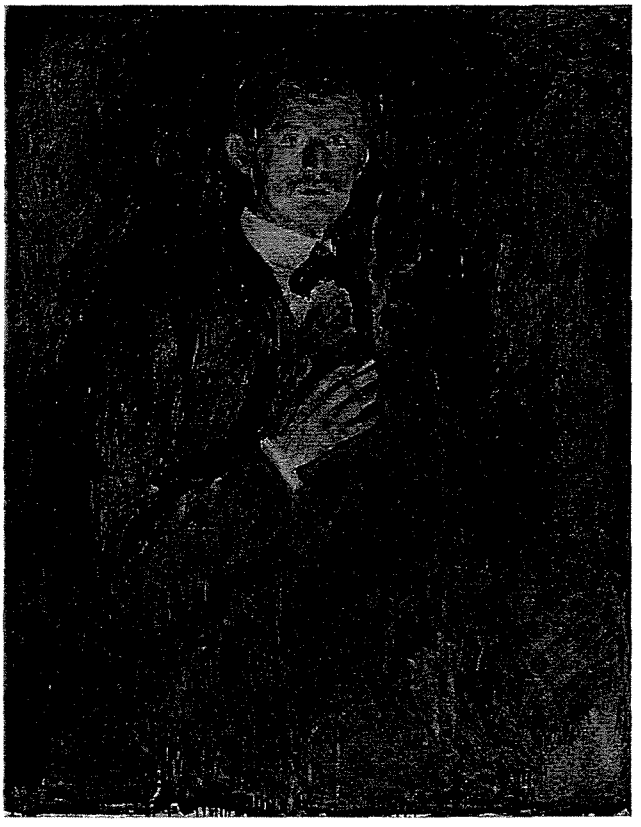

**Figura 46** Edvard Munch
*Auto Retrato com Cigarro Aceso* 1895
Fonte: www.artchive.com

Muitas vezes nos trabalhos de auto-retrato é configurada uma atmosfera associada a um estado alterado de consciência como em situações de vertigem, estado mórbido onde tudo parece girar em torno da pessoa retratada. Esta sensação é então transmitida como qualidade, no nível da tradução icônica através, por exemplo, de linhas tortuosas, elementos visuais que reproduzem curvas e linhas giratórias (figs. 47 e 48).

**Figura 47** Vincent Van Gogh *Auto-Retrato* 1889
Fonte: www.artchive.com

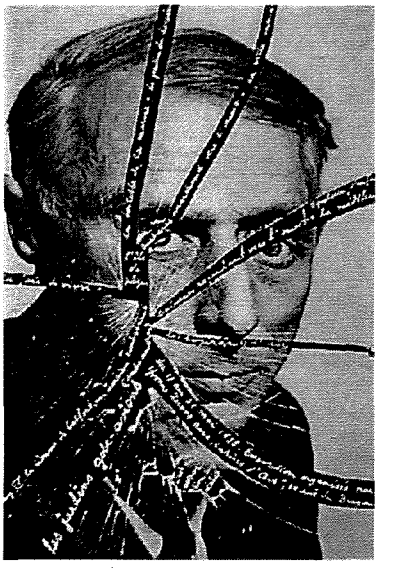

**Figura 48** Max Ernst *Convite Para Exposição* 1935
Fonte: Krauss e Livingston 1985

O auto-retrato geralmente também está fortemente associado ao meio utilizado para representá-lo. Na concepção de Philipe Dubois, por exemplo, o auto-retrato está tão intimamente ligado ao universo fotográfico, que chega a representar a própria essência do meio. Sobre isto ele diz:

> ... o auto-retrato é o modo por excelência, constitutivo, originário, quase ontológico da fotografia (qualquer fotografia é sempre um auto-retrato, sem metáfora: imagem do que ela toma, daquele que a toma, e do que ela é, tudo isso ao mesmo tempo, num mesmo e

> só lapso de espaço e de tempo, numa espécie de convulsão da representação e por ela). Se existe de fato um lugar específico, quase em sua pureza, uma metáfora da fotografia por inteiro, como tal, é o auto-retrato. (Dubois 1994: 343)

Aplicando este mesmo princípio de comparação, poderíamos, até expandí-lo e pensar no auto-retrato como uma "representação dos processos de representação". A idéia de retratar-se é de tal forma imperiosa que está registrada já na silhueta da mão impressa na caverna pelo nosso ancestral pré-histórico e pulsa de forma sincopada na tela do computador capturada pelo pequeno-olho da WEB CAM que nos mostra a nós mesmos.

Sendo assim, em nosso mundo mediado pela tecnologia, campo do transitório e da aparição (Ascott 1997: 338) onde alternativas de configuração múltiplas se sucedem, a noção de identidade se expande para um significado diferente, percebido como em constante remodelação. Conseqüentemente, a auto-representação buscada através dos meios eletrônicos, não se realiza mais como a configuração de uma imagem, mas ao invés disso assume a característica de um processo.

No trabalho Virtualma, portanto, a experimentação poética se desenvolve associada profundamente às novas possibilidades de transformação da imagem do corpo, baseado nos recursos da multimidia interativa. Os significados conferidos a estas imagens são construídos por metamorfoses e imbricações, analogias e metáforas visuais. As formas geradas são como seres mutantes, estruturas moles aguardando sua remodelação. Constituídas como processo ao invés de formas fixas, as imagens envolvem aspectos temporais, transformando o corpo em um vórtice de momentos, onde futuro e passado, memória e projeção, são reconstruídos e tragados pela midia.

A auto-representação possibilitada pela tecnologia digital confunde-se então com a representação do próprio meio, identificando-se com ele. O corpo virtualizado na máquina é composto pela estrutura do meio digital constituindo então um único

sistema/organismo integrado. Fragmentando-se e reconstruindo-se temporariamente, alcançam a configuração dinâmica e híbrida de um processo de auto-invenção.

## 3.4. O desenvolvimento dos filmes

Uma vez que a multimídia foi concebida como um auto-retrato em construção, marcado pelas multiplicações e imbricações de identificações, a organização formal da sua construção terminou resultando de uma analogia à estrutura do ser como um sistema integrado, a partir de três grupos, cada qual englobando variadas possibilidades que se interrelacionam: CORPO, MENTE e ALMA. Esta divisão serviu como um princípio orientador na definição do repertório de imagens e associações, e como conseqüência, auxiliou na busca de procedimentos de construção específicos do meio eletrônico que pudessem estar relacionados expressiva e conceitualmente a estas idéias. A estrutura triádica que se revelou como estrutura ordenadora, acabou se incorporando e influenciando outros aspectos do trabalho, como por exemplo em algumas composições espaciais, e encontrou ressonâncias na referência aos três momentos temporais passado, presente e futuro. De fato, Virtualma pode ser visto também como uma síntese que expressa a integração destas modalidades empíricamente organizadas a partir de relações com o número três[1].

### 3.4.1. Telas de Introdução

Na primeira tela, **Abertura** (fig. 49), pode-se ver o aparecimento da palavra-título e a posterior geração de múltiplos dessa imagem. Seguindo uma programação estabelecida pelo algoritmo do programa, foram criados efeitos de transição,

---

[1] Com relação ao simbolismo numérico pitagórico, descrito por Jung, Edinger (1995: 248) diz: "Assim, 1 corresponde, simbolicamente, ao estado urobórico anterior à criação e à separação das coisas. O número 2 é o primeiro número real, já que com ele nasce a possibilidade de distinguir uma coisa de outra. O 2 simboliza o ato da criação, a emergência do ego do estado original de unidade . Dois implica oposição. O 2 é a separação entre uma e outra coisa e representa por conseguinte, um estado de conflito. O 3, todavia, é a soma de 1 e 2 e os une em seu interior. O 3 é o símbolo da reconciliação, que resolve o estado conflituoso do 2".

superposições e movimentos de translação. A partir destes efeitos, a palavra brota de uma superfície colorida e desliza lateralmente, multiplicando-se para ocupar novos espaços. O fragmento de uma imagem retratando um olho, está situado por detrás das palavras. Na verdade, parece ser ali o ponto do qual elas se originam e se reproduzem. A conjugação da imagem do olho com as imagens da palavra emergindo e se dissolvendo, configura uma metáfora dos processos contemporâneos de apreensão

**Figura 49** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência de Abertura* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

das imagens e da realidade. Na era digital as imagens que vemos são eventos que se atualizam constantemente, e cuja essência mais profunda é múltipla, dinâmica e reprogramável. Estas imagens só se apresentam momentaneamente como meras aparições, imagens fugidias que se reconstroem quando comanda o desejo de olhar. Findo esse instante fugaz, a imagem retorna à sua condição fantasmática, de existência potencial e invisível, como espírito pulverizado aguardando as suas possíveis ressurreições. Juntamente com a aparição da primeira imagem ouve-se o som de um coração batendo, que funciona como um símbolo de vitalidade e natureza e, paradoxalmente se constitui no elo de ligação com os dispositivos da máquina devido ao seu ritmo constante e regular. É a dualidade transfigurada em som, pulsando na máquina-organismo.

A seqüência de telas que sucedem a abertura, e que denominei de **Portal Azul** (fig. 50), baseiam-se em uma estrutura composta por uma malha com nove quadrados, em cada um dos quais fragmentos do rosto se sucedem em intervalos regulares, compondo um movimento ritmado. Embora esta seja a primeira imagem a ser apresentada logo após a abertura, ela passou a funcionar como um duplo da seqüência **Portal** que será comentada mais adiante. A cor utilizada é uma cor invertida, remetendo à idéia do negativo, e foi obtida a partir dos recursos de alteração de cores e texturas incorporados no programa de autoria.

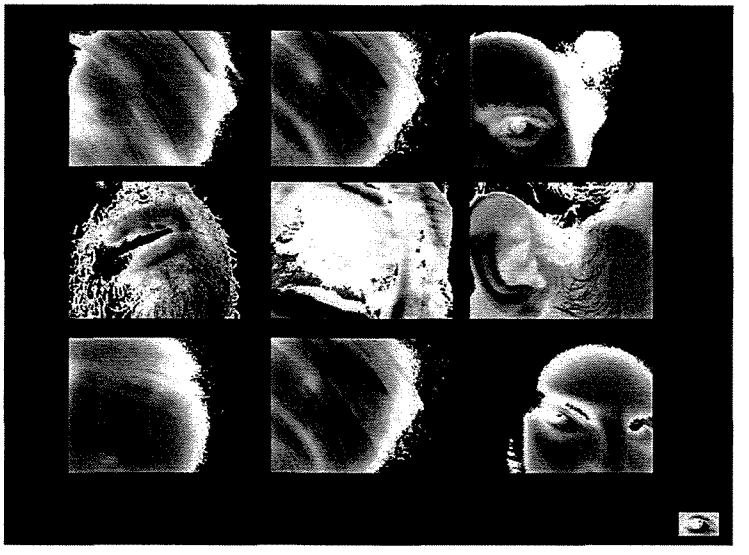

**Figura 50** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência de Portal Azul* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

A estrutura de navegação construída para este filme faz com que, passo a passo, o número de alternativas do percurso vá se reduzindo drásticamente, até a imobilização. A navegação encaminha o observador-ativo propositalmente para um único resultado final: a tela escura vazia. Desta maneira, este segmento do trabalho converge para uma associação de similaridade com o ato fotográfico, baseada em um conjunto de qualidades que o representam, seja no nível plástico — a imagem do negativo, seja no nível sonoro e operativo pois o acionamento do *mouse* além de produzir o som do disparo da câmera, simultaneamente provoca a suspensão do dinamismo, causando congelamento e irreversibilidade.

Esta simbologia do ato fotográfico, que em vários autores é enfaticamente ligada à simbologia da morte[2], aqui se mescla também com uma característica associada ao meio digital, que é o medo da perda e a frustração pelo desaparecimento. Neste ponto do trabalho atinge-se a vivência de um instante de vácuo que marca a passagem entre os meios, o fotográfico e o digital, praticamente definindo um novo ponto de início da navegação.

A seqüência seguinte, **Portal** (fig. 51), possui uma estrutura de composição espacial baseada em uma malha de nove retângulos ordenados em três colunas.

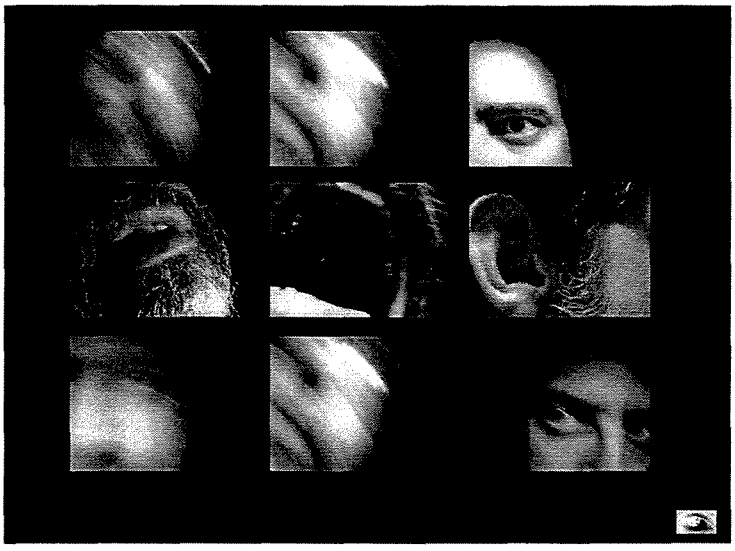

**Figura 51** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência de Portal* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

e três linhas, que remetem à própria estrutura cartesiana da malha de *pixels* da tela. Estamos diante de um canal de comunicação que vai permitir, ao mesmo tempo, o acesso à exploração do meio e o contato com o ser. Revela-se plasticamente a metáfora da interface, como descrito por Derrick de Kerckhove:

---

[2] Nas palavras de Roland Barthes, por exemplo: "Contemporânea do recuo dos ritos, a Fotografia corresponderia talvez à intrusão, em nossa sociedade moderna, de uma morte assimbólica, fora da religião, fora do ritual, espécie de brusco mergulho na morte literal. A Vida/ a Morte: o paradigma reduz-se a um simples disparo, o que separa a pose inicial do papel final." (Barthes 1984 :138)

> "O mundo das interfaces é o reino privilegiado da nova arte, não somente porque ele constitui um ambiente acessível à pesquisa, mas porque ele representa uma metáfora tecnológica dos sentidos. Com nossas mãos, nossos ouvidos, nossos olhos, e outros canais de ação e sensação, nós entramos em interação com o mundo, e essas são as relações às quais os artistas prestaram mais atenção desde o surgimento da arte." (Kerckhove 1996: 59)

Cada retângulo configura-se então como um mega-pixel sensibilizado, configurando o Portal como o caminho para a descoberta, possibilitada pelos sentidos (fig. 52).

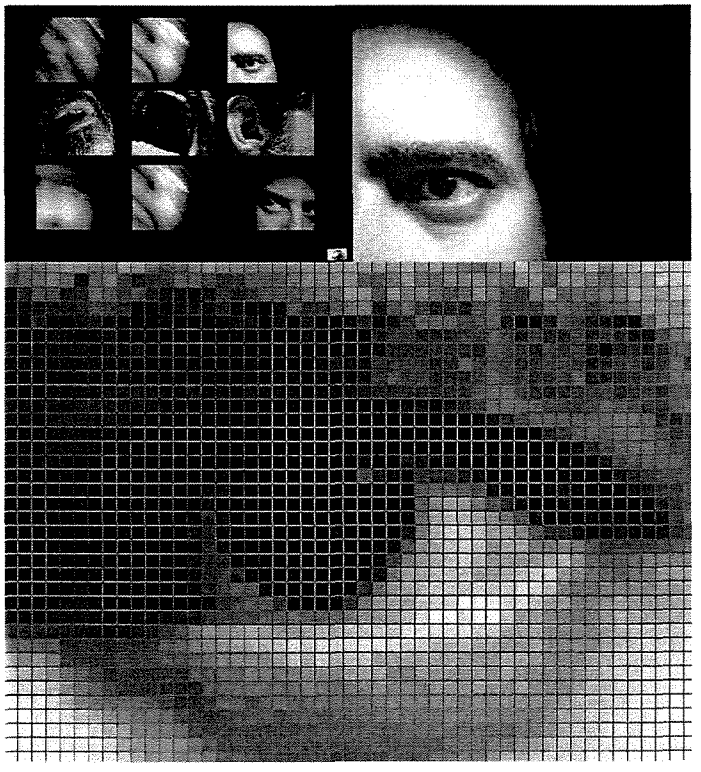

**Figura 52**
A alma da estrutura pulsa no Portal
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Diante da tela somos arrastados para o centro, pela força centrípeta de um vórtex que nos faz ser engolidos e experimentar a vertigem. A imagem da boca aberta concentra a atenção, é ela que dispara as associações de idéias, sugerindo a pulsação do movimento para dentro e para fora; ingestão, mas ao mesmo tempo grito de expressão — *input/output*. Na verdade, em termos simbólicos, a imagem da boca assim

representada, executando um movimento de abrir e fechar, traduz uma infinidade de associações possíveis: da comunicação de idéias pelo discurso verbal à expressão dos sentimentos pelo grito (figs. 53, 54 e 55), da gula ao erotismo. A esfinge eletro-icônica propõe o enigma da linguagem; para decifrá-lo precisamos nos deixar devorar.

**Figura 53** Eisenstein
Frame do filme *Potemkin* 1925
Fonte: Compton's Encyclopedia 1997

**Figura 54** Francis Bacon *Cabeça VI* 1949
Fonte: www.artchive.com

**Figura 55** Edward Munch *O Grito*
Fonte: www.artchive.com

**Portal** marca então o começo da navegação exploratória da multimídia, a partir do qual o visitante será direcionado para as outras possibilidades de configuração do ser.

## 3.4.2. Corpo[3]

As seqüências agrupadas sob o título de Corpo enfatizam a representação deste aspecto tratado segundo procedimentos de deformações na sua estrutura, como fragmentações, remontagens, multiplicações, e aparições. Geralmente as representações do corpo estão sempre acopladas a uma duplicação, seja na totalidade da imagem ou mesmo em alguns fragmentos. A referência ao duplo pode ainda sofrer multiplicações, ecoando em mais de um aspecto da imagem.

Na seqüência **Levitação** (fig. 56) a composição é estruturada pela simetria vertical que funciona também a nível de profundidade, como se existisse um eixo posicionado entre a figura do primeiro plano e a do plano de fundo. A idéia da simetria propõe a

**Figura 56** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Levitação* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

[3] Em todas as seqüências desenvolvidas para compor a multimídia Virtualma se estabelece uma total interpenetração das referências às idéias de corpo, mente e alma. Entretanto, cada uma das seqüências criadas terminava por exibir uma ênfase maior em um destes três aspectos. Foi portanto a partir da identificação da tendência mais evidente em cada uma das seqüências que se tornou possível agrupá-las, embora isto não signifique uma menor importância dos outros aspectos. De fato, este agrupamento funcionou apenas como uma estrutura maleável que pudesse conter e organizar de certa forma a complexidade dos aspectos retratados, uma vez que o trabalho de construção da multimídia baseia-se na interrelação entre todos os princípios e idéias que estão envolvidos na expressão do ser como uma totalidade.

identificação de semelhanças que reverberam como em um cânone musical: as duas mãos, os dois pés, os dois corpos.

Por outro lado estabelecem-se contrastes que também enfatizam dualidades como a figura sem cor do fundo, rígida, semelhante a uma forma geométrica, eternamente presente, oculta pela roupa, em oposição à figura colorida que surge levitando e passa através da cena. Por um processo que sugere similaridades as oposições entre vida e morte, corpo e alma, permanência e fluxo, rigidez e flexibilidade estão todas contidas na justaposição dos fragmentos.

Na seqüência **Facetado** (fig. 57) os fragmentos caminham em movimento contínuo para a reintegração e atingem a desintegração, consumindo-se na sua totalidade. Tudo aqui sugere o fluxo e a continuidade, dos fragmentos que deslizam, ao fundo que se estrutura em curvatura. Passagem, transitoriedade, aparição, são qualidades que se impõem sobre este espaço e que representam o próprio conceito subjacente ao meio digital — configuração momentânea, atualização e dissolução no vazio luminoso. Como em todas as demais seqüências busca-se um espaço não representativo, apesar do uso das fotos, pois o que está em jogo é a construção de uma idéia, uma nova visão de identidade que se constrói em sintonia com a tecnologia. Construção do olhar, metáfora do conhecimento e da consciência.

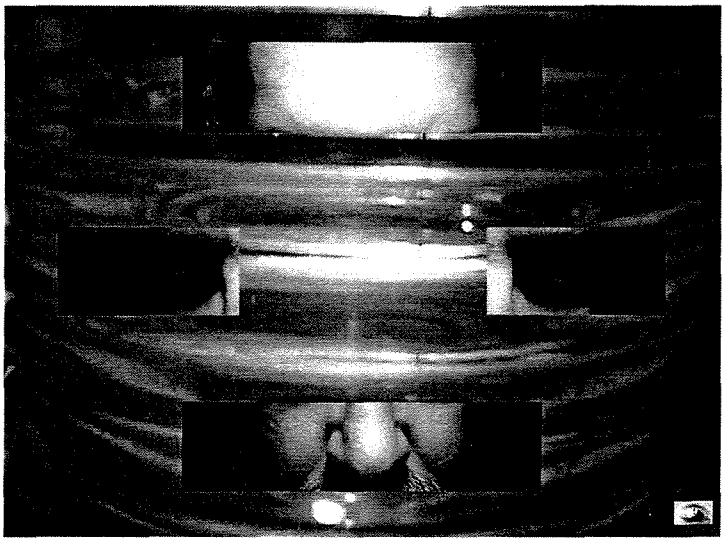

**Figura 57** Hélio Carvalho *Frame da seqüência Facetado* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Embora ainda enfatizando a idéia de reconstrução da figura do corpo, a seqüência **Reverso** (fig. 58) produz uma sensação que destaca o ritmo dinâmico e as possibilidades diferenciadas de organização combinatória dos fragmentos. A partir de um comando, as formas brotam de uma única imagem e iniciam um percurso que varre os espaços da tela, até conseguirem se recompor em um ponto determinado. Identifica-se aqui a montagem eletrônica como processo dinâmico que opera segundo reposicionamentos e tentativas proporcionados pelo algoritmo. O evento da atualização é capturado como forma plástica.

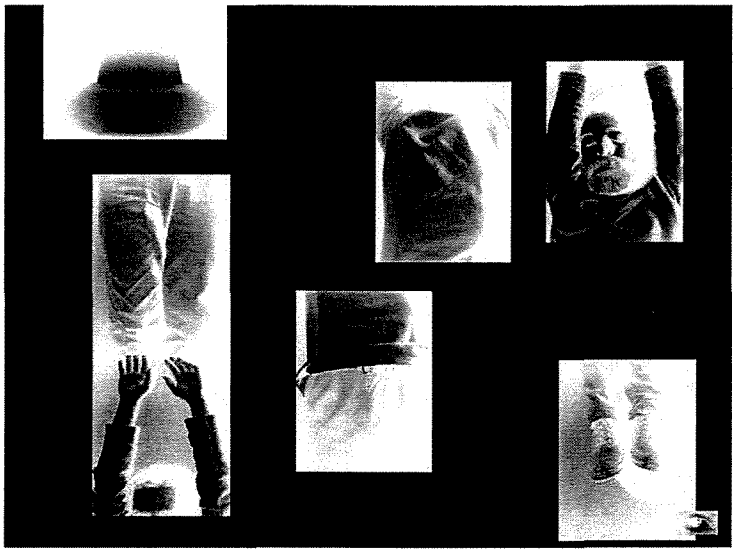

**Figura 58** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Reverso* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

A cor azul, aplicada de forma não representativa, desloca a imagem para o nível do simbólico, sugerindo uma desmaterialização imaginária do corpo em alma. O retrato então transmuta-se em fantasmagoria, arte de fazer aparecer figuras luminosas na escuridão. A sugestão da imagem de um corpo etéreo invadido pela luz, de certa forma configura o impulso elétrico vital para o surgimento da imagem no meio eletrônico. Fundem-se assim, na totalidade dessa aparição, marcada pela trajetória brilhante e dinâmica dos elementos visuais, várias referências poéticas ao novo sistema de construção imagética: interação, hibridação e diamorfose[4].

---

[4] Segundo Couchot (1996: 48): "Nesse sentido vai-se da metáfora, que é uma transposição da coisa, imutável, à metamorfose ou, mais precisamente, à diamorfose ou movimento do intervalo."

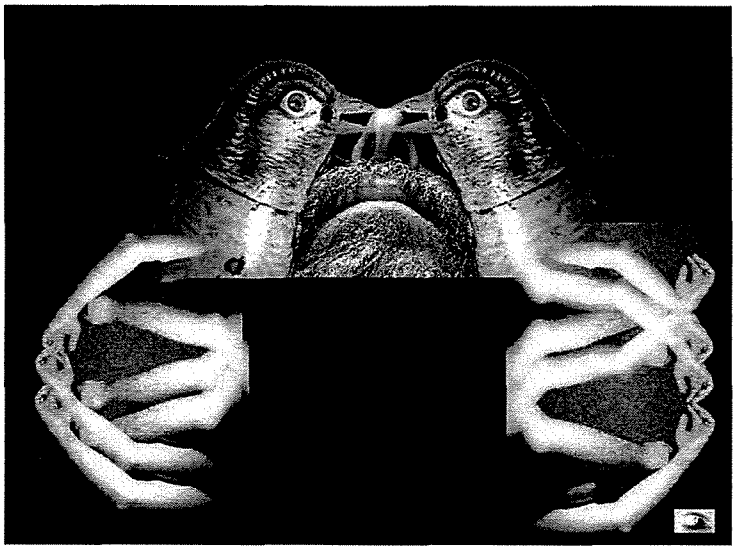

**Figura 59** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Pássaro* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

A seqüência **Pássaro** (fig. 59) introduz a metáfora da alma como ser alado, dotado da capacidade de libertar-se da terra e atingir o ar, num movimento de ascenção que pode ser associado à idéia de desmaterialização, e também de elevação em termos espirituais. Revela-se aqui, a partir de nossa relação com o mundo físico, e de uma herança mítica do pensamento, a força simbólica das alturas e das profundezas. O superior está ligado a idéia de transformação positiva, de fluidez, leveza (ar, nuvem), transparência e velocidade, um estágio de pós-materialidade onde os limites da corporalidade e da gravidade se desconstroem. O nível intermediário, da terra, está conectado à realidade e à materialidade, ao conhecimento das coisas do mundo, daquilo que se dá a ver. Já o inferior/interior oculta uma essência misteriosa e obscura, mas ao mesmo tempo densa e nutridora, um espaço da pré-matéria, do caos do que ainda não se formou. No desenvolvimento de Virtualma, com sua constituição que abrange o ser como totalidade, estas associações foram brotando de maneira intensa, auxiliadas pela característica metamórfica do meio, que possibilita a descoberta de novas estruturas formais que, por sua vez, se abrem a analogias e identificações. É interessante perceber como a imagem obtida da justaposição de fragmentos humanos com a cabeça de pássaro artificial apresenta alguma similaridade formal com a fotomontagem de Max Ernst, O Rouxinol Chinês (fig. 60), apesar da imagem como um todo pertencer a outras estruturas de significação e configuração.

**Figura 60** Max Ernst *O Rouxinol Chinês* 1920
Fonte: Ades 1993: 117

Entretanto, em oposição às referências aéreas encontradas em algumas seqüências de Virtualma, identificam-se na seqüência **Língua** (fig.61), possibilidades metafóricas relacionadas às regiões abissais do ser, lugar do obscuro e do desconhecido. Reafirma-se assim a constante busca de construção de uma identidade baseada na idéia de totalidade como união paradoxal dos opostos, que é um dos fundamentos do trabalho.

**Figura 61** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Língua* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Partindo de um fragmento fotográfico submetido a hibridizações com outros fragmentos, chegou-se a configuração de um espaço marcado pela estranheza e originalidade das formas apesar do conjunto reduzido de elementos utilizados. A superposição dos fragmentos língua — face produziu uma máscara que subverte a racionalidade da visão através da sensualidade, do paladar e do tato. Através do toque no olho que se projeta, transfigurado em língua/serpente/falo, o espaço é fecundado e germina em formas virtuais de crescimento contínuo e movimento (fig. 62), fazendo a estrutura racional do meio digital ser configurada de maneira expressiva.

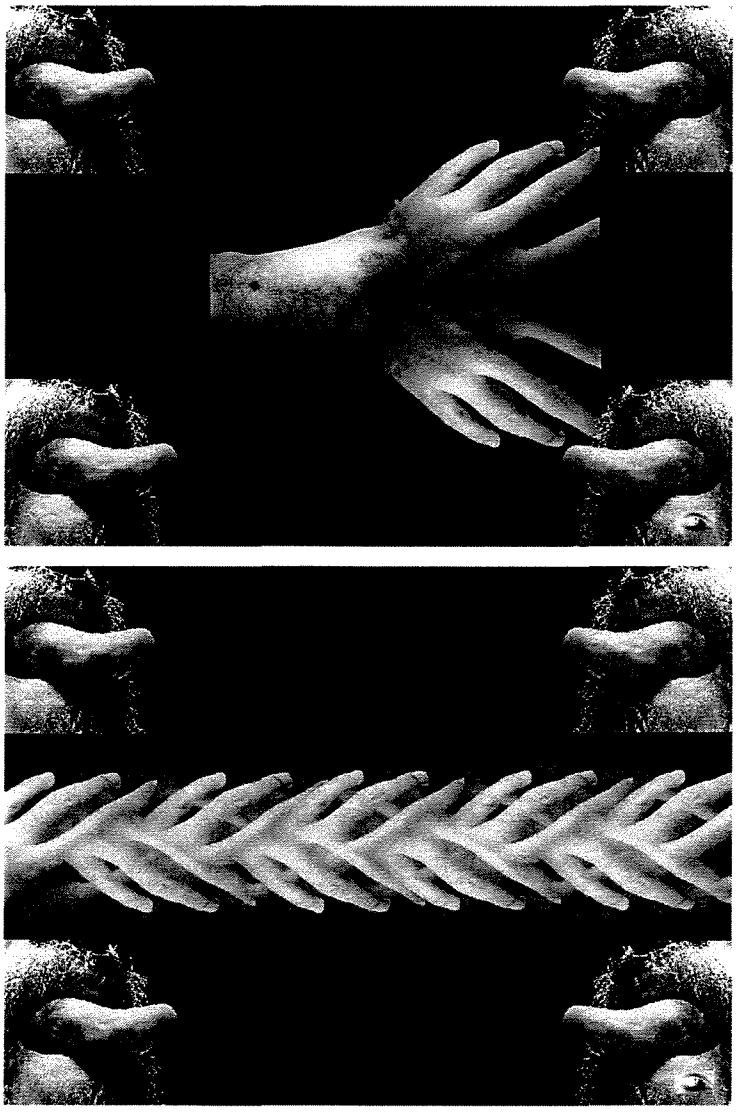

**Figura 62** Hélio Carvalho *Frames da Seqüência Abissal* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

O meio eletrônico, campo da transitoriedade e do devir, opera a reestruturação semântica dos elementos que se originam no universo abissal, com base nas intervenções permutatórias centradas em espelhamentos, rotações e aparições. Ao realizar a metamorfose da obscuridade em símbolo numinoso/luminoso, revela antes de tudo, a força reestruturadora dos processos de montagem comandados por uma "intenção" poética. A intenção combinada ao cálculo estruturador das imagens possibilita a integração lacônica de todas as instâncias em jogo neste processo de (auto) criação — ser, objeto e meio — Virtualmandala (fig. 63).

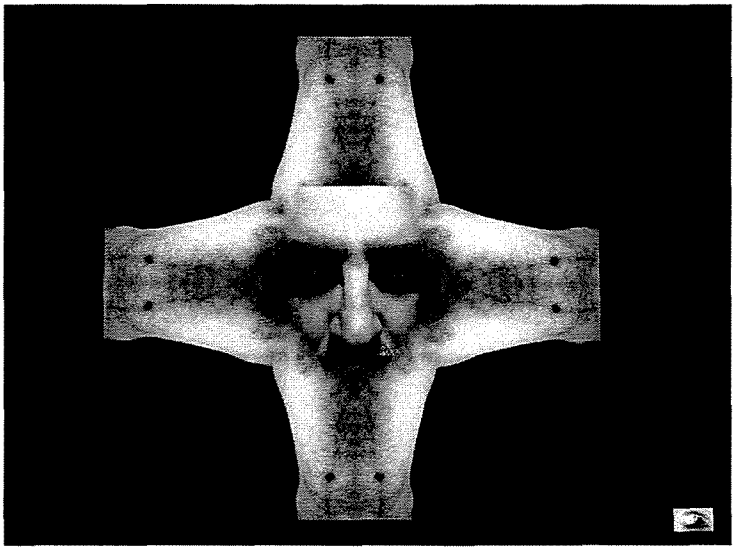

**Figura 63** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Solar* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

### 3.4.3. Mente

Os filmes deste grupo incorporam experiências com formas geométricas, letras, palavras e números, que se integram às representações corporais. São composições plásticas que se valem principalmente das possibilidades oferecidas pelos programas, relativas às explorações de cor, ritmo, proporções.

Relacionam-se com a capacidade do ser de inventar estruturas abstratas e simbólicas para representar e tentar explicar o mundo e a si mesmo. Por isto referem-se especificamente à constituição do meio digital baseada em códigos numéricos, construções matemáticas e linguagens de programação, além de valorizarem os

elementos essenciais dessas linguagens como o dígito e a letra, bem como os elementos básicos da composição visual como cores, pontos, linhas e planos.

Na seqüência **Quadrados** (fig. 64), a geometria da tela se multiplica preenchendo o espaço virtual. As abstrações são produto do tratamento digital através de filtros de cor que fazem parte do repertório das possibilidades técnicas do programa. Seu ritmo de aparecimento e seqüência são estabelecidos através do projeto do gerenciamento da multimídia. As qualidades materiais do meio e sua influência no resultado final são ressaltadas. O contraste entre imagem fantasmática e o brilho sintético das cores reafirma as duas estruturas que estão se superpondo durante todo o trabalho, o ser e a linguagem de construção.

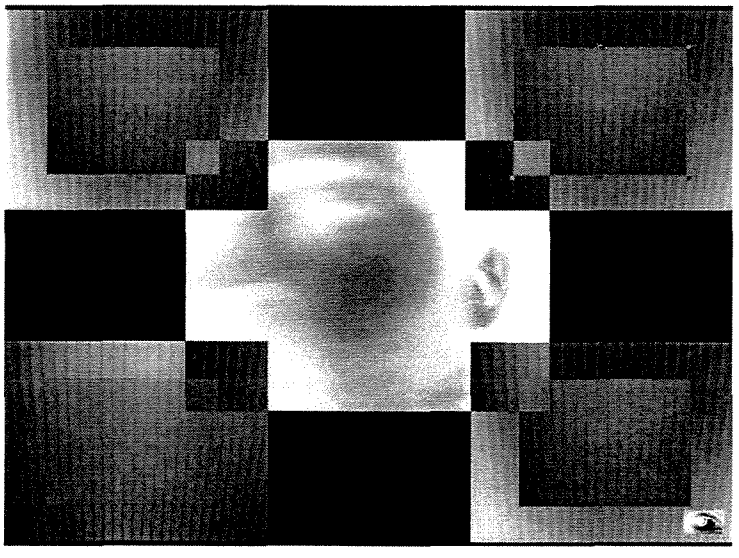

**Figura 64** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Quadrados* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Nesta seqüência, **Mente** (fig. 65), o número é superposto a uma imagem, em um processo de indentificação, sugerindo uma forma conceitual de duplicidade. A referência à estrutura numérica se antepõe à forma estruturada. Os dígitos se apresentam de forma dinâmica em fluxo sempre constante, traduzindo qualidades de transformação e transitoriedade.

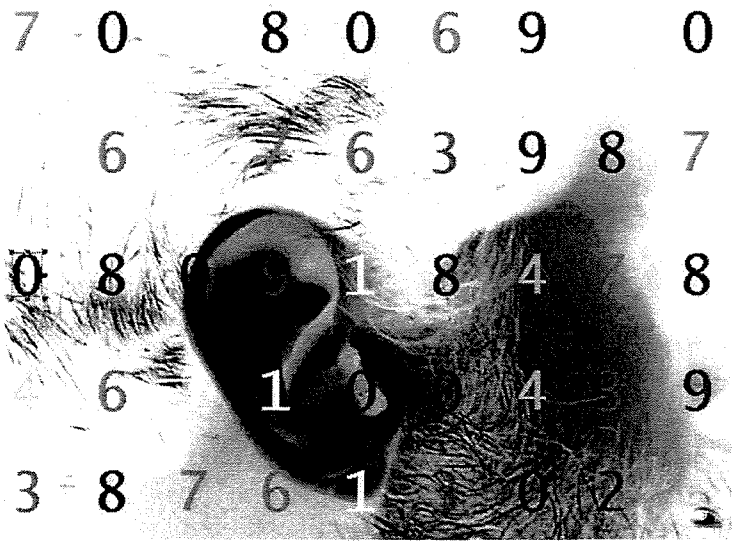

**Figura 65** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Mente* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

O uso de palavras e letras é explorado de forma plástica e poética na seqüência **Mãos** (fig. 66) numa tradução intertextual dos processos envolvendo a criação digital e a proposta de uma nova percepção baseada na reconstrução. A imagem do rosto híbrido que habita este espaço reforça a idéia da busca de uma sensibilidade renovada pela modificação das formas de ver, propondo superposições sinestésicas. O texto tem seu sentido expandido em combinação com os procedimentos de animação que guardam associações, não apenas com a fluidez do meio, mas também com idéias de corte, separação, reconstrução e duplicidade. A leitura é submetida à fragmentação pois rejeita a linearidade e busca possibilitar construções de sentido a partir da sinergia com a complexa estrutura de múltiplos percursos do trabalho. Os "fragmentos verbais" criados baseiam-se em justaposições de idéias que criam imagens poéticas e que se refletem na estrutura da multimídia.

**volátil reconstrução** goma numérica **multíplice fenda**
ciclones de mim **gume da cortina** olho clivagem
**espelho repartido** tempo cortante **ciclopes costurados**

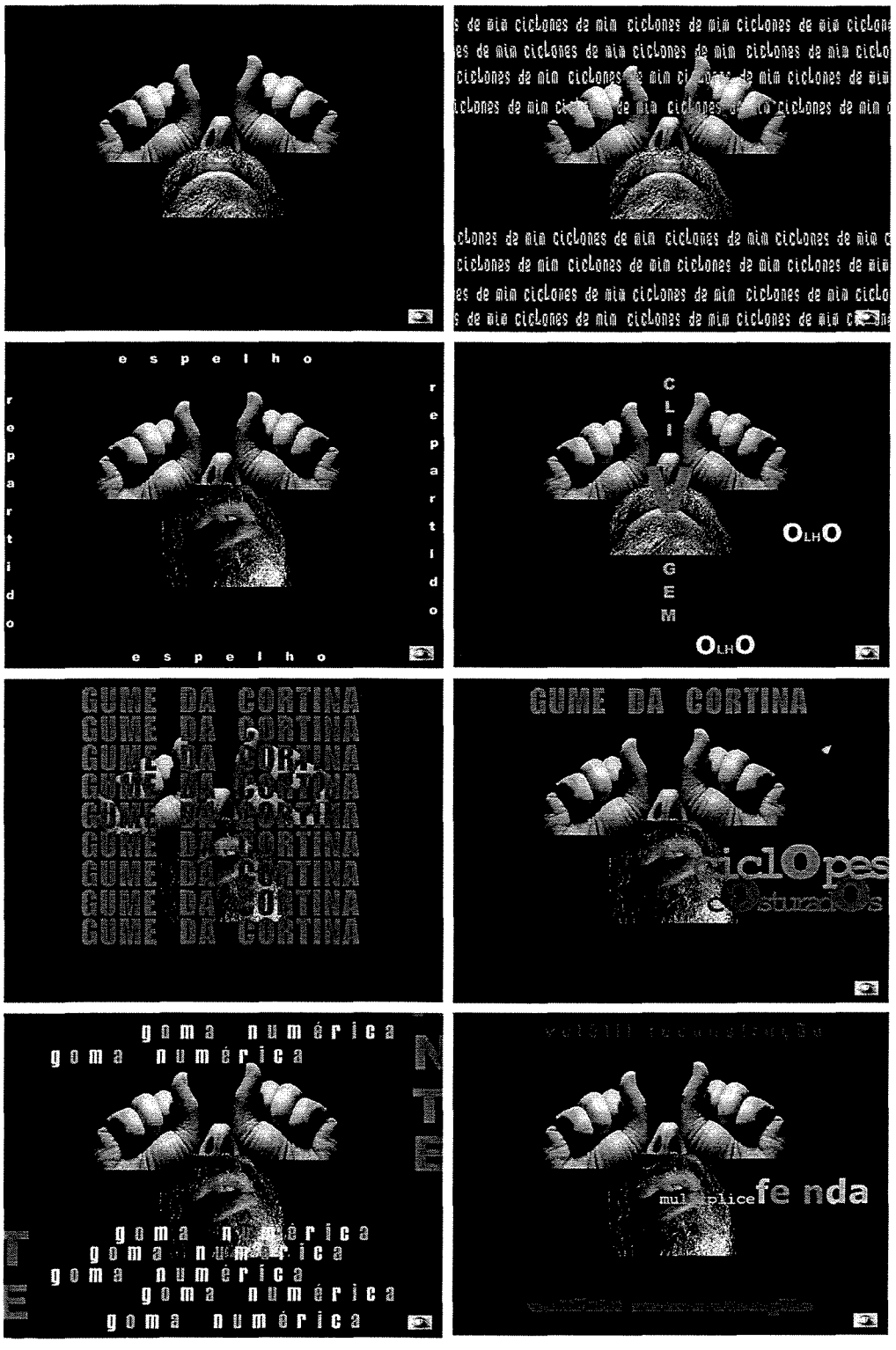


**Figura 66** Hélio Carvalho *Frames da Seqüência Mãos* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

### 3.4.4. Alma

O conjunto de seqüências que se identificaram na categoria denominada Alma, apresentam a nível formal/dinâmico, imagens de transparência, de contornos imprecisos, manchas etéreas, que somem e reaparecem, que deixam rastro, que se superpõem. São imagens que se caracterizam pelo movimento sequencial (fig. 67), imagens transitórias, constantemente atravessando as dimensões espaciais (translações verticais e horizontais) ou as temporais (aparições).

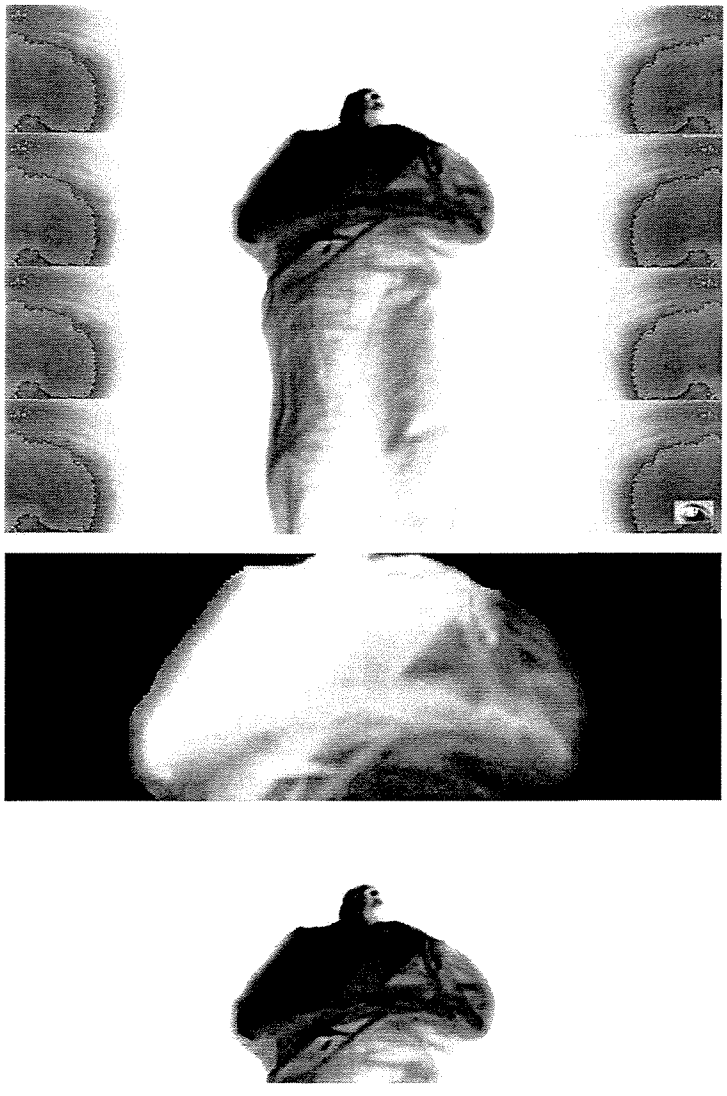

**Figura 67** Hélio Carvalho *Frames da Seqüência Alma* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Estas imagens parecem trazer em si a iminência do desaparecimento, e portanto representam todas as outras imagens digitais. Estão prestes a se desmanchar, sendo absorvidas pelo espaço que as contém, e parecem sugerir que em poucos instantes não mais serão vistas. Elas não são retratos capturados do que ficou perdido no passado mas representam o tempo como processo, pela forma como passam e se dissolvem (figs. 68 e 69).

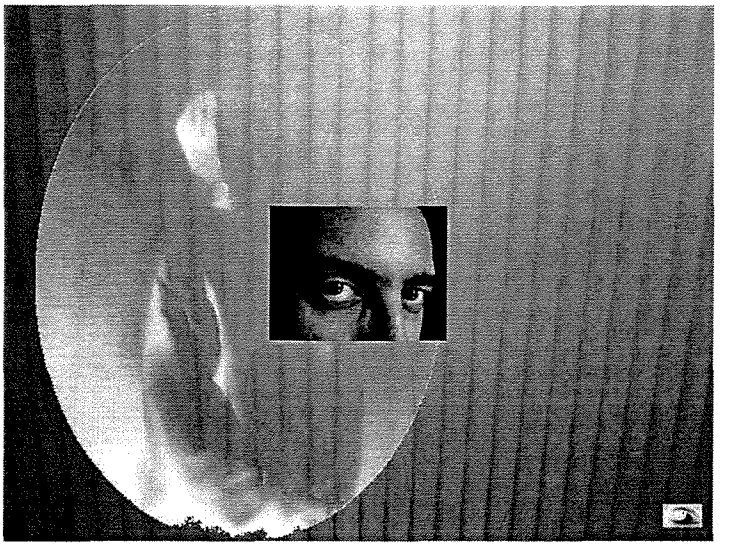

**Figura 68** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Invisível* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 199

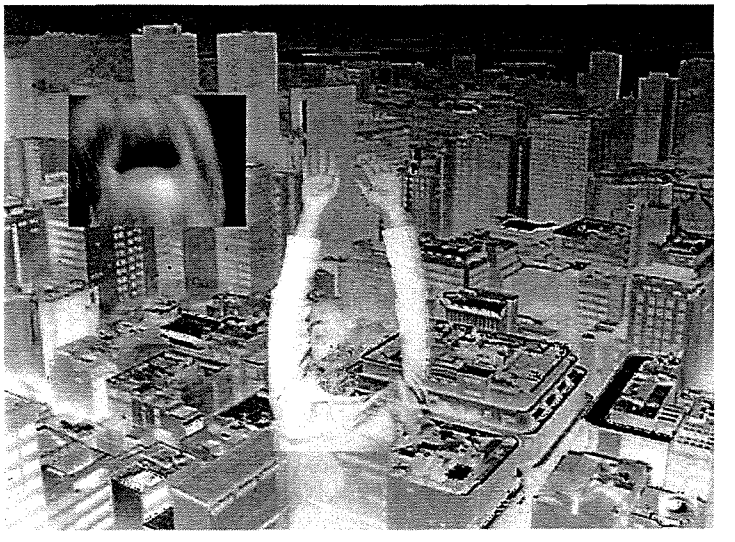

**Figura 69** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Cidade* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

Na seqüência **Ampulheta** (fig. 70) a dissolução traduz o tempo através da expressão da similaridade em relação aos seus efeitos. Memórias pessoais ganham forma de imagens que surgem das sombras e voltam a se confundir com elas. A temporalidade é marcada pelo movimento, pela confluência momentânea e pelo desaparecimento. Filtradas pela imagem do corpo transformada em símbolo de fluxo temporal, representações da infância e da velhice se apresentam como outros duplos, próximos das sombras e das projeções. No rosto ampulheta se imprime o tempo como uma totalidade, pois o pensamento que projeta o futuro escoa como *pixel* de areia indo se depositar na memória. Processo de transição veloz, que transforma as possibilidades a serem construídas em registros que se desvanecem, o auto-retrato completa o seu espelhamento nos caminhos da virtualidade e da aparição.

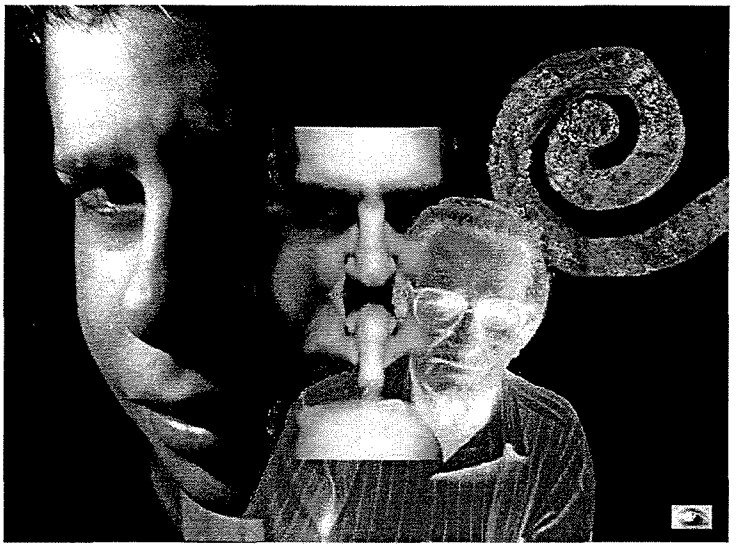

**Figura 70** Hélio Carvalho *Frame da Seqüência Ampulheta* 1998
Fonte: Multimídia Virtualma 1998

## 3.5. INTERATIVIDADE

O trabalho de criação multimídia aqui apresentado é resultado direto das possibilidades da interatividade incorporadas aos programas utilizados. A partir das respostas exibidas pela máquina, após um determinado comando ter sido efetuado, era instaurada uma integração entre os recursos do meio e o pensamento criador, que alimentava o processo de transformações das imagens.

Embora atuando em um nível mais restrito, devido à limitação imposta pela própria programação, a navegação interativa incluída na multimídia também permite a vivência deste recurso. Os caminhos programados para a exploração do trabalho ampliam o alcance poético das imagens. Estes percursos abrem a possibilidade para que se instaurem outras conexões de sentido que irão depender da relação que o observador vier a estabelecer com as imagens e de suas motivações para avançar, adentrando os vários níveis que a multimídia oferece. Desta forma a idéia de auto-retrato em construção se amplia para incluir os que estiverem navegando pelos seus caminhos. Segundo Rokeby:

> "Uma tecnologia é interativa na medida em que reflete as conseqüências de nossas ações ou decisões, devolvendo-as para nós. Desta forma, uma tecnologia interativa é um meio através do qual nós nos comunicamos com nós mesmos, isto é, como um espelho. O meio não apenas reflete, mas também refrata aquilo que lhe é dado; o que retorna somos nós mesmos, transformados e processados. Na medida em que a tecnologia nos reflete de forma reconhecível, nos proporciona uma auto-imagem, um sentido do eu. Na medida em que a tecnologia transforma nossa imagem, no ato da reflexão nos proporciona um sentido da relação entre esse eu e o mundo vivenciado. Isto é análogo à nossa relação com o universo. A primeira lei de Newton afirma que "para cada ação existe uma reação igual e oposta", o que significa que tudo é um espelho. Nós descobrimos nossos "eus" no espelho do universo." (Rokeby 1997: 67)

No contexto da busca da auto-representação utilizando a multimídia é importante, então, considerar as possibilidades novas que a rede mundial de computadores é capaz de apresentar para a criação de projetos participativos e interativos, o que será abordado no próximo capítulo.

# CAPÍTULO IV

# CAPÍTULO IV

## 4. A Montagem na Rede

Neste capítulo iremos abordar a questão do uso de fragmentos de imagens na construção de poéticas visuais ligadas às formas de interatividade que se concretizam atualmente através da rede internet. Estas considerações apontam para possibilidades de continuidade da proposta artística, apresentada como a parte experimental da dissertação, descrita anteriormente.

Embora a Internet seja um vastíssimo campo para a vivência das mais variadas experiências artísticas, que se encontram em constante evolução no espaço cibernético, optamos por selecionar dois exemplos que pudessem demonstrar abordagens específicas, traduzindo conceitos diferenciados de criação para este meio. Entretanto nos dois exemplos escolhidos existe um questionamento da noção de identidade, que além de expressar uma das tendências mais fortes nos trabalhos artísticos desenvolvidos para a rede, são um ponto de contato em relação às preocupações que se expressaram na multimídia Virtualma.

Estes exemplos configuram dois caminhos colocados pela possibilidade de interatividade em rede. O primeiro deles se compõe de uma interatividade programada, enquanto que o segundo se direciona para um tipo de interatividade participativa. Vejamos o que estas questões representam.

## 4.1. Interatividade Programada

O primeiro trabalho que abordaremos foi desenvolvido por Joseph Squier (http://gertrude.art.uiuc.edu/ludgate/the/place/urban_diary) e se intitula Diário Urbano (fig. 71). Foi desenvolvido especialmente para ser visualizado na Internet e, apresenta uma forma de estruturação que, na época de sua construção, em 1995, representava uma ruptura em relação ao estilo rígido da linguagem HTML. Esta ruptura se baseou na aplicação da técnica de imagens mapeadas1 que permite que os vínculos que direcionam a navegação estejam todos contidos na própria imagem. Desta forma o espaço da tela é composto integralmente pela imagem, e a continuidade da navegação se dá ao clicar sobre os elementos que fazem parte da composição, permitindo assim que novas páginas sejam carregadas.

O artista aqui utiliza a metáfora de um diário onde estão inseridas anotações, rabiscos e imagens que simulam materiais colados sobre a página. Em seu aspecto plástico, as composições aproximam-se da *bricollage*, uma vez que são reunidas imagens que se referem a vários tipos de coisas, pertencentes a universos diferenciados, que são coletadas como em um inventário da existência. Os fragmentos que estão representados sobre estes suportes dão acesso a outras imagens e, com esta possibilidade de exploração, o significado vai sendo construído a partir dos fragmentos que cada pessoa escolher, e das relações que se estabeleçam ao longo dos percursos.

Considerando estes aspectos, o trabalho apresenta um tipo de narrativa onde não existe nenhuma descrição linear de pessoas ou eventos. O que se configura é um espaço onde vários estímulos se entrecruzam para produzir um campo de informações, que parece remeter aos processsos mentais de associação de idéias, de resgates, realizados pela memória, e da intervenção da imaginação. Esta forma de estruturação que possibilita transmitir um tipo de informação polissêmica

---

[1] imagens que possuem áreas sensibilizadas, através da definição de suas coordenadas no código HTML, as quais se transformam em *hiperlinks*. Ao se clicar sobre essas áreas, uma nova página é carregada. (Ramalho 1997: 243).

estendendo-se em várias direções simultaneamente, caracteriza o que pode ser chamado de hipermídia. Segundo Arlindo Machado:

> "Um documento hipermidiático não exprime jamais um conceito, no sentido de uma verdade dada através de uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em função do contexto, que enfim joga com os dados disponíveis. Através de suas bifurcações, de suas proposições múltiplas e ambíguas, das ligações móveis e provisórias entre suas partes, a hipermídia permite representar o pensamento não assentado dos espíritos que contendem entre si, como a confirmar a máxima de Mikhail Bakhtin de que a verdade tem sempre uma expressão polifônica."
> (Machado 1997: 148)

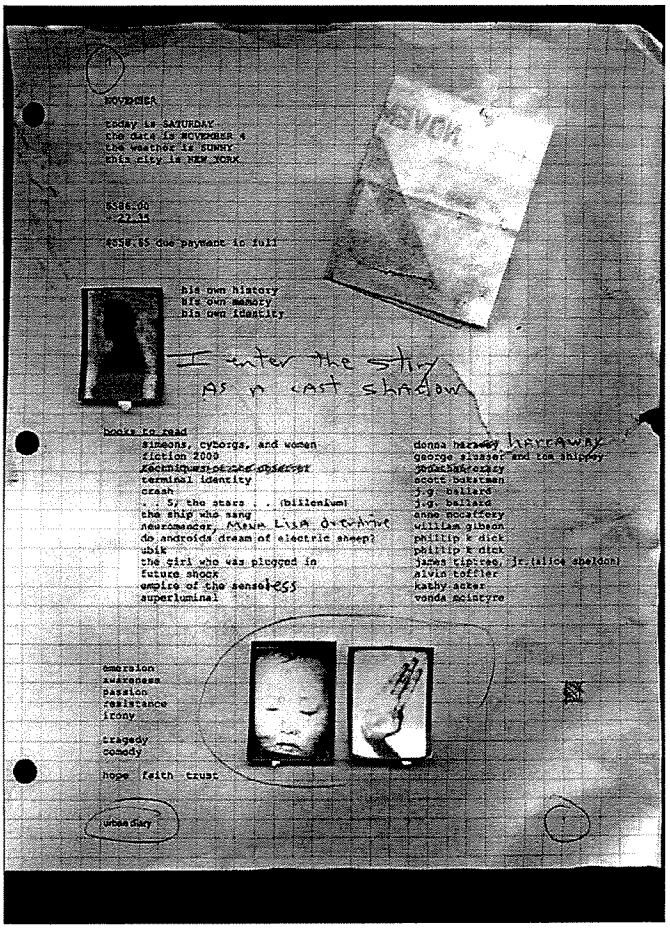


**Figura 71** Joseph Squier *Urban Diary* 1995
Fonte: http://gertrude.art.uiuc.edu/ludgate/the/place/urban_diary/page1/diarypage1.html

Os caminhos de navegação aqui criados configuram então um tipo de interatividade programada, uma vez que as possibilidades dos percursos de exploração do *site* estão fixadas pelo seu projeto de construção. Por mais ampla que seja a arquitetura que determina estes caminhos, os resultados estão sempre incluídos dentro de um conjunto pré-estabelecido de escolhas.

Neste tipo de construção interativa, o projeto gerado por um artista ou por uma equipe de artistas, determina não apenas os percursos, os roteiros de acessos e as respostas para os comandos, como também a aparência gráfica e o conceito estético, segundo o qual o produto apresenta coerência formal com as idéias que busca transmitir.

Desta forma, quem estiver navegando através do *site*, não é capaz de incorporar à esta estrutura nenhum dado novo. A interação do usuário com o produto é restrita pela programação do projeto original. Dentro dos percursos pré-definidos da navegação, o usuário pode definir que caminhos escolher, que ações deve ativar ou interromper, avançando em direções a novas páginas ou retornando a pontos já percorridos, mas não é capaz de realizar livremente nenhuma transformação que extrapole a estrutura projetada.

Ao navegar, o usuário está realizando uma montagem virtual, vivenciando os fragmentos e as conexões entre eles, segundo ritmos e direções que ele próprio escolhe. Os significados mais profundos, portanto, só podem ser gerados na mente de quem está percorrendo os caminhos propostos pelo trabalho.

Entretanto, no que diz respeito à definição do contexto mais amplo de significação e do conteúdo artístico presente no todo da obra, o papel do artista é o de propor um conjunto bastante estruturado de elementos que criam uma abordagem poética pessoal e transmitem através das imagens criadas, do roteiro "narrativo" e da estrutura de exploração, uma visão própria, que os usuários podem contemplar e com a qual podem também interagir. Através dessa interação o trabalho passa a se completar, pois os aspectos indefinidos e indeterminados constantes da obra são preenchidos pela imaginação dos usuários.

## 4.2. A Interatividade Participativa

O trabalho de Keith Roberson (http://imda.umbc.edu/keith/thesis/#.) na área de video-conferência na Internet exemplifica um outro tipo de abordagem da interatividade, que pressupõe uma participação coletiva para a criação de um evento artístico na rede. Esta participação gera uma estrutura em constante processo de transformação caracterizada por Gilbertto Prado como sendo uma *cybercollage.*

> "Os elementos de composição, nesse caso, são uma fração do conjunto nem sempre destacável ou isoladamente reconhecível. Esses elementos nos são apresentados, procedendo pelo excesso, acumulação, saturação, jogando sobre a distância e a proximidade, sobre as diferenças de escala, como um conjunto de formas em expansão ligadas por relações de continuidade que perturbam, invertendo nossa percepção habitual de interior e de exterior, de aqui e de lá. Também presente a idéia de contigüidade, de inversão, de travessia de fronteiras, em que a experiência se desenvolve em múltiplas ramificações e efeitos de sentido: as mais distantes e inconciliáveis se avizinham. Os interventores entram em um universo onde se multiplicam os pontos de vista, onde a ambigüidade real/imaginário é sutilmente entretida, jogando sobre a coerência/incoerência do funcionamento das redes." (Prado 1997: 296)

O trabalho mencionado se intitulou Corpos em Transmissão (figs. 72 e 73) e contou com a atuação direta de parceiros, num espaço de comunicação simultâneo e composto, onde as imagens transmitidas eram combinadas e passavam a interagir. Nesse tipo de experiência não há um espaço pré-definido, "não há lugar comum entre os participantes, mas uma ligação (em) comum: estar no ciberespaço participando de uma ação conjunta." (Prado 1997: 296)

O conteúdo artístico e a construção de sentido neste tipo de evento em rede são alcançados pelo próprio processo de participação, onde convivem diferentes imaginários, agindo como canais de proposições, realizando, ao mesmo tempo, interpretações dos resultados, que vão continuamente se reconfigurando. A ação conjunta traça os próprios caminhos que vão definindo a estruturação do evento, uma vez que o desenvolvimento do trabalho não se baseia em informações já estabelecidas, mas que vão sendo construídas e transformadas através da percepção.

Falando acerca de seu trabalho, Keith Roberson comenta o papel da interação neste processo de construção de sentido e na busca de uma expressão artística:

> "... o potencial para a geração de significado se torna possível através da dispersão da autoria entre os participantes e eu. Entretanto nossa interação não resulta automaticamente em significado ou arte. Por exemplo, um artista que conta com a interação espontânea se arrisca a um fracasso total se a interação desejada não ocorrer." (Roberson 1997)

**Figura 72** Keith Roberson *Corpos em Transmissão* 1995
Fonte: http://imda.umbc.edu/keith/thesis/#.

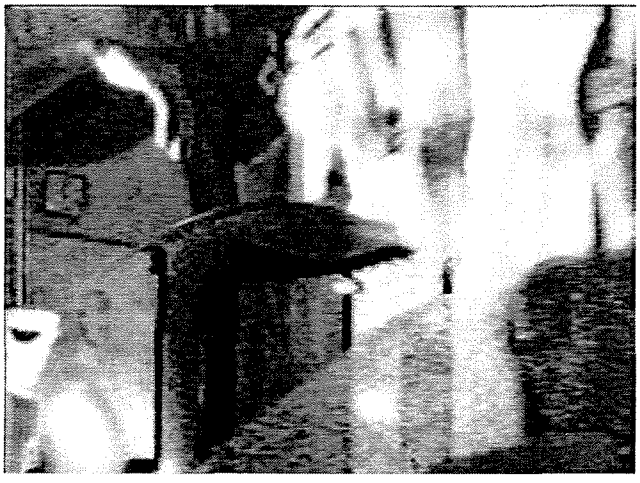

**Figura 73** Keith Roberson *Corpos em Transmissão* 1995
Fonte: http://imda.umbc.edu/keith/thesis/#.

O grau de liberdade e indeterminação que é incorporado ao trabalho com o aumento da interatividade, redefine a atuação do artista no processo. Segundo Roberson (1997):

> "Meu papel como artista é importante na determinação da estrutura para a interação. Criando um contexto através do qual os participantes possam interagir, eu retenho o controle criativo sobre o trabalho artístico enquanto dou aos participantes liberdade de ação. Conforme a interação espontânea progride, os participantes podem se expressar e indiretamente criticar o processo, o que permite aos participantes dirigir a interação."

Ainda sobre o aspecto da atuação do artista neste processo de criação pela interatividade, Gilbertto Prado, diz:

> "Na rede a função do artista coordenador, "condutor" do projeto, é convidar e sonhar junto, colocar as peças, geralmente sem a possibilidade de as escolher. (...) A condução dos trabalhos é necessária para a inicialização dos projetos. É preciso considerar as conseqüências das escolhas iniciais, admitindo e mesmo desejando as radicalidades." (Prado 1997: 299)

A partir desta forma de atuação do artista em integração com outros imaginários que se interpenetram são criadas possibilidades de ruptura com as lógicas estruturadas de criação de imagens, fazendo surgir novas configurações. Na interatividade participativa não há mais um ponto de vista único que determine uma aparência a ser comunicada. A criação está sempre em estado de construção, não se fixa em objetos, mas multiplica-se em processos. Segundo Roy Ascott, a criação gerada neste universo de possibilidades, está associada à ideia de aparição:

> "Isto estabelece o marco de uma mudança na arte da representação clássica obssessiva da identidade material, do objetual concreto, da aparência da superfície, para uma preocupação construtiva com as qualidades de emergência e aparição, com relações invisíveis e processos de vir-a-ser – a morte do artifício, da representação e da expressão e o nascimento da vida artificial, da conectividade universal e da emergência criativa. A estética da aparência cede seu lugar à estética da aparição." (Ascott 1998: 338)

Os fragmentos que criam as estruturas participativas da interação em rede são transfigurações de mentalidades que se reintegram e se recompõem numa reavaliação

do sentido da noção de individualidade. No trabalho de Roberson, as imagens dos corpos se combinam num construtivismo radical, assumindo, como ele mesmo diz, "as liberdades e restrições inerentes às imagens digitais". Isto conduz a uma nova percepção da individualidade, uma vez que "através de camadas de imagens, corpos bi-dimensionais se interceptam e recombinam". Para Roberson, a experiência participativa significa um processo de metamorfose pois, "onde uma vez víamos a nós mesmos como separados, fechados e intactos, agora nos tornamos dissolvidos, dispersos e vulneráveis" (Roberson 1997).

A interatividade, seja em sua forma mais programada, ou em seu aspecto participativo, revela enfim o caminho em direção a uma reconstrução da consciência e da imagem da própria individualidade. Como diz Roy Ascott (1997: 336), "somos parte do processo, também estamos em estado de emergência". A criação utilizando as possibilidades introduzidas pelos meios eletrônicos, e em especial através das redes, pode então realizar radicalmente o sonho de reconstrução, não apenas de nossa visão de mundo, mas da própria concepção do ser, produzindo caminhos que se multiplicam e que se abrem para várias realidades e significados.

# CONCLUSÃO

# CONCLUSÃO

A partir do estudo do percurso histórico da fotomontagem foi possível identificar as contribuições que este processo de criação de imagens introduziu na cultura contemporânea e as influências que exerceu na modificação da visualidade de nosso século. Além disso, percebemos como o princípio criativo relacionado à fotomontagem configurou procedimentos de construção e transformação de imagens, que influenciaram até mesmo o cenário da criação digital.

Verificamos como os artistas que utilizavam as técnicas da fotomontagem conseguiram questionar as formas de representação da realidade, baseadas na reprodução das aparências, através de uma proposta radical de construção plástica, cujo objetivo era alcançar uma forma de expressão material de novos conteúdos. Vimos também como os conceitos da fotomontagem se adequaram aos projetos artísticos de vários movimentos estéticos do seculo XX, pelo seu caráter construtivo que propiciava a invenção e a experimentação.

Identificamos a estrutura da fotomontagem tradicional e como se realizam as suas operações de articulação de significados, onde características simbólicas, indiciais e icônicas se interpenetram configurando um espaço com múltiplas possibilidades poéticas.

Apontamos também as transformações ocorridas com a introdução da informática e o estabelecimento da nova constituição da imagem produzida por meios eletrônicos, que permitiram o desenvolvimento da fotomontagem digital. As possibilidades surgidas com a tecnologia apresentam também novas questões de ordem técnica e conceitual que exigem, para sua compreensão, experimentações e interações com os meios eletrônicos.

Ao desenvolvermos o trabalho prático em multimídia que envolveu criação de imagens híbridas, descobrimos a intensa sinergia que se estabelece no processo criador com os novos meios. A mente do artista trabalha a partir de uma inter-relação profunda com a máquina, alimentando-a com a informação e recebendo o resultado visual das operações realizadas pelos algoritmos. Este processo que envolve experimentação e descoberta, alia a imaginação do artista à capacidade técnica da máquina, que permite a materialização das idéias.

O desenvolvimento experimental com a criação da multimídia Virtualma tornou possível a construção de uma poética baseada na integração do meio com o agente criador. A escolha da questão da auto-representação através da multimídia demonstrou ser possivel traduzir, de forma sensível, questões existenciais do ser humano a partir das características de transitoriedade, aparição, transformação e emergência, próprias do meio digital.

A criação de novos significados para as montagens dinâmicas que foram realizadas no processo da multimídia não se concretizou apenas no momento da concepção do projeto mas se realizam a cada exploração dos caminhos incluídos no programa.

A interatividade conseguida com o projeto de navegação da multimídia pode ser ampliada se este trabalho for adaptado para a rede Internet. Certamente serão necessárias novas experimentações com o meio para que se possa explorar as múltiplas potencialidades de criação interativa e participativa que se apresentam para o universo da nova arte.

# BIBLIOGRAFIA

# BIBLIOGRAFIA

ADES, Dawn. *Photomontage.* London, Thames & Hudson Ltd, 1993.

ARAGON, *Les Collages*. Paris, Hermann, 1980.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna.* São Paulo, Companhia das Letras, 1992.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual.* São Paulo, Livraria Pioneira Editora, 1986.

ASCOTT, Roy. "Cultivando o Hipercórtex", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.336-344.

_____. "The Technoetic Aesthetic: Art and the Matter of Consciousness", in *Consciousness Reframed: Art and Consciousness in The Post-Biological Era* (ed. Roy Ascott), Newport, University of Wales College, 1997.

AUMONT, Jacques. *A Imagem.* Campinas, Papirus, 1995.

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço.* São Paulo, Martins Fontes, 1996.

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara.* Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980.

BATCHEN, Geoffrey. "Phantasm: digital imaging and the death of photography", in *Aperture*, N.136, Summer, 1994, pp. 46-50.

BELLOUR, Raymond. "A Dupla Hélice", in *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (Org. André Parente), Rio de Janeiro, Editora 34, 1996, pp. 214-229.

BENJAMIN, Walter. "A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução", in *A Idéia do Cinema* (Org. José Lino Grünewald), Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1969, pp. 55-95.

BENSE, Max. *Pequena Estética*. São Paulo, Perspectiva, 1975.

BOSI, Alfredo. "Fenomenologia do Olhar", *in O Olhar* (Adauto Novaes ... [et al.]), São Paulo, Companhia das Letras, 1988, pp. 65-87.

BOVÉ, Tony e RHODES, Cheryl. *Macromedia Director 4.0 Studio – Guia Oficial*. Rio de Janeiro, Axcel Books, 1995.

CALABRESE, Omar. *A Linguagem da Arte*. Lisboa, Editorial Presença, 1986.

CHIPP, Herschel Browning. *Teorias da Arte Moderna*. São Paulo, Martins Fontes, 1988.

CHUHURRA, Osvaldo López. *Estética de Los Elementos Plásticos*. Barcelona, Labor, 1971.

COELHO NETTO, J. Teixeira. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo, Perspectiva, 1980.

COSTA, Mario. "Corpo e Redes", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp. 305-314.

COSTA, Rogério da. "Do Tecnocosmos à Tecno-Arte", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.63-66.

COUCHOT, Edmond. "Da Representação à Simulação", in *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (Org. André Parente), Rio de Janeiro, Editora 34, 1996, pp. 37-48.

DACHY, Marc. *The Dada Movement - 1915 / 1923*. New York, Rizzoli International Publications INC, 1990.

DEWDNEY, Andrew e BOYD, Frank. "Television, Computers, Technology and Cultural Form", in *The Photographic Image in Digital Culture*. London, Routledge, 1995, pp. 147-169.

DIGBY, John and Joan. *Collage Handbook*. London, Thames & Hudson Ltd, 1985.

DOMINGUES, Diana (organizadora). *A Arte no Século XXI*. São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997.

DRUCKERY, Timothy. "From Dada to Digital: Montage in the Twentieth Century", in *Aperture*, N.136, Summer, 1994, pp. 3-7.

DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico e Outros Ensaios.* Campinas, Papirus, 1994.

DUPLESSIS, Yvonne. *O Surrealismo.* Lisboa, Inquérito, 1983.

ECO, Umberto. *Como se Faz Uma Tese.* São Paulo, Perspectiva, 1989.

_____. *Obra Aberta.* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1991.

EDINGER, Edward F. *Ego e Arquétipo.* São Paulo, Editora Cultrix, 1995.

EISENSTEIN, Sérguei M. "O Princípio Cinematográfico e o Ideograma" , in *A Idéia do Cinema* (Org. José Lino Grünewald), Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1969, pp. 97-114.

EPSTEIN, Isaac. *O Signo.* São Paulo, Ática, 1997.

FALABELLA, Maria Luiza. *História da Arte e Estética: Da Mimesis à Abstração.* Rio de Janeiro, Elo Ed., 1987.

FAVILLA, André Luis. "Um Breve Percurso Através da Síntese entre a Informação Fotográfica e a Digital", in *Cadernos da Pós-Graduação*, Ano 1, Volume 1, N. 1, 1997, pp. 68-74.

FRIZOT, Michel. *Photomontage - Experimental Photography Between the Wars.* London, Thames & Hudson Ltd, 1991.

GOLDING, Stephen. *Photomontage: A Step-by-Step Guide to Building Pictures.* Rockport, Rockport Publishers Inc, 1997.

GOMBRICH, E.H. *A História da Arte.* Rio de Janeiro, Zahar, 1985.

GREEN, Jonathan. "Pedro Meyer's Documentary Fictions", in *Aperture*, N.136, Summer, 1994, pp. 32-37.

HILL, Paul and Thomas Cooper. *Dialogue with Photography.* New York, Farrar/Strauss/ Giroux, 1979.

HOLANDA F., Aurélio Buarque de. *Novo dicionário da Língua Portuguesa.* 2ª edição (11ª impressão). Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1975.

JEFFREY, Ian. *Photography: A Concise History.* London, Thames and Hudson, 1996.

JENNY, L. A Estratégia da Forma. *Intertextualidades*. Livraria Almedina. Coimbra. 1979.

KERCKHOVE, Derrick de. "O Senso Comum, Antigo e Novo", in *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (Org. André Parente), Rio de Janeiro, Editora 34, 1996, pp.56-64.

KHAN-MAGOMEDOV, S.O. *Rodchenko – The Complete Work*. Massachusetts, MIT Press Cambridge, 1987.

KOZLOFF, Max. *Cubism / Futurism.* New York, Charterhouse, 1973

KRAUSS, Rosalind e LIVINGSTON, Jane. *L'Amour Fou – Photography and Surrealism.* New York, Abbeville Press, 1985.

LE GRAND, Jean-Pierre. "Questionando a Mona Lisa", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.282-292.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Pensamento Selvagem.* Campinas, Papirus, 1997.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência.* Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

_____. *O Que é o Virtual?* São Paulo, Editora 34, 1996.

LISTER, Martin. *The Photographic Image in Digital Culture.* London, Routledge, 1995.

LUCIE-SMITH, Edward. *Movements in Art since 1945*. London, Thames and Hudson Ltd, 1985.

MACHADO, Arlindo. "As Imagens Técnicas: Da Fotografia à Síntese Numérica", in *Imagens*, Campinas, Editora da Unicamp, n. 3, 1994, pp. 8-14.

_____. *A Arte do Vídeo.* São Paulo, Brasiliense,1995.

_____. *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas.* São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. "Hipermídia: O Labirinto como Metáfora", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.144-154.

MARCONDES, Luiz Fernando. *Dicionário de Termos Artísticos*. Rio de Janeiro, Edições Pinakotheke, 1998.

MONNIN, Françoise. *Le Collage, Art du Vingtième Siècle.* Paris, Editions Fleurus, 1993.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser Criativo — O Poder da Improvisação na Vida e na Arte.* São Paulo, Summus, 1993.

NADEAU, Maurice. *História do Surrealismo.* São Paulo, Perspectiva, 1985.

NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital.* São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

NEIVA JÚNIOR, Eduardo. *A Imagem.* São Paulo, Ática, 1986.

OSTERWOLD, Tilman. *Pop Art.* Köln, Benedikt Taschen, 1994.

OSTROWER, Faiga. *Universos da Arte.* Rio de Janeiro, Campus, 1983.

_____. "A Construção do Olhar", *in O Olhar* (Adauto Novaes ... [et al.]), São Paulo, Companhia das Letras, 1988, pp. 167-182.

PARENTE, André (organizador). *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual,* Rio de Janeiro, Editora 34, 1996.

PIERCE, Charles Sanders. "Escritos Coligidos", in *Os Pensadores* , São Paulo, Abril Cultural, 1983.

PIERRE, Jose. *El Futurismo y El Dadaismo.* Madrid, Aguilar, 1968.

PIGNATARI, Décio. "O Paleolhar da Televisão", *in O Olhar* (Adauto Novaes ... [et al.]), São Paulo, Companhia das Letras, 1988, pp. 487-492.

_____. *Semiótica da Arte e da Arquitetura.* São Paulo, Cultrix, 1995.

PLAZA, Julio. "Imagens e gens de imagem", in *Folha de São Paulo*, 14.11.86, Folhetim, 510.

_____. *Videografia em Videotexto.* Editora Hucitec, São Paulo, 1986.

_____. *Tradução Intersemiótica.* São Paulo, Perspectiva, 1987.

_____. "Uma Poética Pós-Fotográfica", in *ÍrisFoto*, São Paulo, Nº. 462, Ano 46, Abril/1993.

_____. "Info x Foto: Grafias", in *Imagens*, Campinas, Editora da Unicamp, n. 3, 1994, pp. 50-55.

_____. "As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas".in *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (Org. André Parente), Rio de Janeiro, Editora 34, 1996, pp 72-88.

PRADO, Gilbertto. "As Redes Artístico-Telemáticas", in *Imagens*, Campinas, Editora da Unicamp, n. 3, 1994, pp. 41-44.

_____. "Dispositivos Interativos: Imagens em Redes Telemáticas", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.295-302.

RAMALHO, José Antonio. *HTML Avançado.* São Paulo, Makron Books, 1997.

REISZ, Karel e MILLAR, Gavin. *A Técnica da Montagem Cinematográfica.* Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1978.

RICHTER, Hans. *Dadá: Arte e Antiarte.* São Paulo, Martins Fontes, 1993.

RIVLIN, Robert. *The Algorithmic Image.* Washington, Microsoft Press, 1986.

ROBERSON, Keith A. "Bodies in Transmission/Interference of Meaning: A Study in The Aesthetic Development of vídeo Conference", in *Consciousness Reframed: Art and Consciousness in The Post-Biological Era* (ed. Roy Ascott), Newport, University of Wales College, 1997.

ROBINS, Kevin. "Will Image Move Us Still?", in *The Photographic Image in Digital Culture.* London, Routledge, 1995, pp.29-50.

ROKEBY, David. "Espelhos Transformadores", in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (Org. Diana Domingues), São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997, pp.67-69.

RUBIN, William. *Picasso et Braque - L'Invention du Cubisme.* Paris, Flammarion, 1990.

RUSSEL, John. *The Meanings of Modern Art.* London, Thames and Hudson, 1981.

SANTAELLA, Lúcia. "A Imagem Pré-Fotográfica-Pós", in *Imagens*, Campinas, Editora da Unicamp, n. 3, 1994, pp. 34-40.

_____. *O Que é Semiótica.* São Paulo, Editora Brasiliense, 1995.

SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia.* São Paulo, Iluminuras, 1998.

SEVERINO, Antonio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico.* São Paulo, Cortez: Autores Associados, 1986.

SIEGEL, David. *Criando Sites Arrasadores na Web.* São Paulo, Editora Quark do Brasil Ltda., 1996.

SONTAG, Susan. *On Photography.* New York, Doubleday, 1990.

TAVARES, Mônica. *Os Processos Criativos Com Os Meios Eletrônicos.* Tese de Mestrado, Campinas, IA/UNICAMP (n/p), 1995.

THOMPSON, John e GOTTLIEB, Sam. *Macromedia Director Lingo Workshop.* Indianapolis, Hayden Books, 1995.

THORGERSON, Storm. *The Goodbye Look – The Photo Designs of Hipgnosis.* London, Hutchinson Publishing Group, 1982.

TOULET, Emmanuelle. *Cinema is 100 Years Old.* London, Thames & Hudson Ltd, 1995.

WILSON, Simon. *A Arte Pop.* Barcelona, Editorial Labor S.A., 1975.

**REVISTAS**

*Aperture*, NewYork, N.136, Summer, 1994.

*Aperture*, NewYork, N.145, Summer, 1994.

*Wired*, San Francisco, Ano 3, N. 5, May 1995, pp. 146-209.

*American Photo*, New York, Vol.VIII, N. 6, November/December 1997.

*Mitologia*, São Paulo, Abril Cultural, Vol. I-III, 1973.

**CATÁLOGOS**

BIL VIOLA — Território do Invisível. Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 1994

DIGITAL PHOTOGRAPHY — Paul Berger, Carol Flax, Manual, Esther Parada. Centre National de la Photographie, Paris, 1993.

ELECTRA — L'électricité et l'électronique dans l'art au XXe siècle. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris, 1983.

HANNAH HÖCH — Uma Exposição do Instituto de Relações com o Exterior, Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro, 1995.

MAX ERNST — Bücher und Grafiken, Instituts für Auslandsbeziehungen, 1977.

O PRINCÍPIO COLAGEM — Uma Exposição do Instituto de Relações com o Exterior, Museu de Arte Moderna, São Paulo, 1989.

**LASER-DISC**

THE ANNENBERG/CPB COLLECTION. *World War II and Beyond.* Tóquio, Pioneer LDC, 1992. col. son.