

## **Imagem, Espaço, Tempo: percepção e expressão**

Ariane Daniela COLE\*, *Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie*

O presente artigo foi idealizado a partir da necessidade de refletirmos sobre as relações que se estabeleceram entre a imagem e a imagem em movimento, e seu impacto na percepção, no desenvolvimento da linguagem audiovisual, que se constitui a partir das relações entre a pintura e o cinema e se desenvolve através da tecnologia videográfica, digital. O entendimento do espaço, assim como do tempo, sofreu grandes alterações ao longo da história em função do desenvolvimento da cultura e das tecnologias da imagem. Estaremos assim abordando as invenções tecnológicas de produção da imagem como recursos e instrumentos da percepção e expressão do espaço, do tempo, do movimento.

Palavras chave: imagem, imagem em movimento, percepção, processo de criação

---

\* Graduação e Mestrado em Estruturas Ambientais Urbanas na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Doutorado em Arquitetura e Design na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Como artista plástica desenvolve atividade artística em pintura e vídeo. Pesquisadora e professora de Laboratório Experimental e Produção e Análise da Imagem no curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

## 1. Imagem, Espaço, Tempo

O conhecimento da imagem em movimento mostra-se cada vez mais importante para aprofundarmos o entendimento sobre o fenômeno da imagem. Em função do desenvolvimento tecnológico, que abre o acesso às tecnologias digitais de produção de imagens fixas e em movimento, estamos testemunhando o surgimento de uma nova categoria de imagens, cujos aspectos formais, simbólicos, expressivos e comunicativos apontam para novas relações cognitivas e de comunicação, com as quais estabelecemos novas relações, novos usos sociais. A imagem em movimento passa a se constituir como uma linguagem de circulação e acesso universais, portanto objeto interdisciplinar de estudos.

O presente artigo foi idealizado a partir da necessidade de refletirmos sobre as relações que se estabeleceram entre a imagem e a imagem em movimento, e seu impacto na percepção, no desenvolvimento da linguagem audiovisual, que se constitui a partir das relações entre a pintura e o cinema e se desenvolve através da tecnologia videográfica, digital.

O entendimento do espaço, assim como do tempo, sofreu grandes alterações ao longo da história. Estaremos assim abordando as invenções tecnológicas de produção da imagem como recursos e instrumentos da percepção e expressão do espaço, do tempo, do movimento.

A representação do espaço, assim como do tempo, através da imagem sempre se apresentou como um desafio desde o momento em que o homem começou a elaborar imagens como, por exemplo, nas cavernas de Lascaux. E, podemos observar que ao longo da história das imagens, inovações técnicas, tecnológicas e de linguagem, não implicam no desaparecimento de linguagens tradicionais ainda produzimos pintura, literatura, teatro e fotografia, e, à interlocução entre estas linguagens, agregam-se outras, novas. Estas se apresentam como novas possibilidades que se somam e se articulam, contribuindo para esta grande construção humana que é a cultura. Embora possamos sugerir expressões do espaço e do tempo através de imagens fixas, a busca da representação do espaço e do tempo continua, através de linguagens diversas, na elaboração das imagens.

Para Belting (2001), a história das imagens sempre esteve ligada ao desenvolvimento de seus meios, e os meios não só lhe dão suporte como fazem parte de sua significação, na medida em que determinam as possibilidades, através de seus recursos e instrumentos, dos seus modos de apresentação e portanto de sua percepção.

## 2. Percepção e expressão

Importa assim, apontar para algumas das relações que se apresentam no trânsito entre a percepção e a expressão. Para Belting (2001) toda imagem visível necessariamente é inscrita em um suporte, isto se aplica também às imagens mentais, na medida em que se inscrevem de algum modo, em nosso corpo. Neste sentido tanto a percepção e como a fabricação de imagens são duas faces de uma mesma moeda, ambas são atos simbólicos já que percebemos o mundo de um modo distinto daquele que se apresenta de fato, e ao inscrevermos imagens, o fazemos através de símbolos. Assim, a oposição entre imagem e meio, forma e conteúdo, correlatos da oposição entre matéria e espírito, não faz sentido, ambos participam do mesmo processo de simbolização. Para o autor uma

imagem é mais que o produto de uma percepção, é resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva.

A representação do espaço, assim como do tempo, pela imagem, sempre se apresentou como um desafio. E a busca de representação do espaço se apresenta de maneira clara na pintura de paisagens.

O termo paisagem tem origem na palavra francesa pays, que por sua vez é derivada de pagus, palavra latina que significa pequena povoação. País, do português, pays e pagus referem-se a uma idéia de território. A noção de território implica em um duplo entendimento: o espaço existente e o espaço percebido.

Se estivermos falando de percepção de um território devemos lembrar, em primeiro lugar, que território é um espaço terreno delimitado. Em segundo lugar, para operarmos um recorte, uma delimitação do espaço, devemos ter, necessariamente, uma premissa, seja ela de ordem ética, estética ou lógica. É esta premissa que irá explicitar as escolhas de quem opera esta delimitação espacial, sua identidade, sua cultura e estas disposições estarão no fundamento de como se dará este recorte (Cole, 1998).

Em terceiro lugar, o ato de perceber implica em um processo de interpretação e síntese. Interpretar, sintetizar e comunicar, são processos que estão sujeitos ao perfil cultural e sensível de quem percebe. Assim, a expressão do espaço percebido só pode adquirir uma configuração a partir do recorte de um território, produzido por alguém, de acordo com os seus critérios e recursos. Esta configuração é a expressão do seu entendimento de espaço, de sua relação, de sua postura, frente a este território, de suas estruturas culturais enfim.

Assim, no sentido de aprofundarmos o entendimento da imagem, da imagem em movimento, a sua produção, e a sua percepção, sugerimos um olhar retrospectivo.

## 2.1. Trem, Pintura e Cinema

Sabemos que o entendimento do espaço sofreu grandes alterações ao longo da história, assim, estaremos aqui abordando o período onde se dá a confluência do nascimento da fotografia e do cinema, que se apresentaram como novos recursos e instrumentos da percepção e expressão do espaço e do movimento.

Viagens pela Europa faziam parte da formação de jovens da nobreza e a partir do século XVIII; viagens à Itália e também ao interior da Inglaterra tornaram-se destinos imprescindíveis para a sua boa formação (Ana Maria Belluzzo, 1994). A invenção do trem, no início do séc. XIX, não só favoreceu esta prática da jovem nobreza e também da burguesia emergente, como também interferiu na percepção do espaço e do movimento.

A obra "Chuva, Vapor e Velocidade" (Fig. 1) <sup>1</sup> de William Turner é um exemplo emblemático desta transformação do olhar. Embora tenha sido severamente criticado pelos seus pares, pelo aspecto abstrato de sua pintura, abriu um caminho sem volta para a arte. À paisagem agregou o movimento, em sua composição de espaço e tempo.

---

<sup>1</sup> BARDI, Pietro Maria. Supervisão. Gênios da Pintura. Vol.II. Editora Abril. 1968.

Não é por acaso que o trem estará presente em 1895 na primeira exibição do cinema da história e a partir dos primeiros movimentos da câmera a linguagem do cinema tenha se ampliado.

Embora a expressão do movimento seja apenas sugerida na pintura, a sua busca continuou e ainda continua, através de outras linguagens, na elaboração das imagens.



**Figura .1** Joseph William Turner. Chuva,vapor e velocidade. 1844  
Óleo sobre tela, 89 x 122 cm  
National Gallery. London

## 2.2. Do Panorama ao cinema

Outro elemento de impacto na cultura da paisagem, da percepção e expressão do espaço, foi o panorama. O termo panorama proveniente do grego carrega o significado de onividência, de abraçar com o olhar um espaço vasto. O primeiro panorama urbano foi construído na cidade de Londres em 1792, na época em que esta surgia como a primeira grande metrópole do mundo, num momento em que, pela primeira vez, a cidade cresce a ponto de escapar à visibilidade.

Nas rotundas, grandes edifícios em forma de cilindro, eram expostos os panoramas, que consistiam em pinturas enormes, estas se acomodavam às paredes circulares destes edifícios, em cujo centro um alto patamar recebia o espectador para observá-la. Usualmente as rotundas apresentavam obras cuja temática era voltada para representação da cidade ou de paisagens naturais. O panorama, como diz o próprio nome, simula um descortinar do espaço, e se apresenta como uma prática desde o fim do século XVIII.

Já foi reconhecida a situação comunicativa do panorama envolvendo o observador, que situa o indivíduo no centro do mundo, quando ele vai sendo diluído no anonimato das grandes cidades. (Belluzzo,1994:58).

O artifício de se localizar o observador num ponto de vista alto, onde a altura permitisse, mesmo que ilusoriamente, descortinar a cidade, produzia uma sensação de distância física do observador, revelando o aspecto abstrato da cidade.

Podemos identificar estas inovações, junto a outros dispositivos do olhar como os primórdios da indústria cultural que surgiria no século XX, que buscam a simulação da realidade, e explicitam uma interação entre a imagem e o espectador.

A origem do panorama está ligada às viagens pitorescas do séc. XVIII, da sensação de trilhar caminhos nas colinas, do movimento do corpo e do olhar. Expressa um anseio estético da fruição de uma sucessão variada de paisagens, imagens, descortinando grandes vistas, horizontes, provocando sensações de vertigem das alturas.

Entretanto, Belluzzo (1994) aponta que o panorama, com suas novas proposições de apreciação da paisagem, coloca o espectador fora da paisagem, tornando explícito sentido abstrato de que ela se investe, apresentando assim, fortes interferências na prática da representação do espaço.

Segundo Aumont (2004), há também a versão americana do panorama que, batizada de moving pictures, constituía-se de uma imagem imensa, que podia chegar a quase 5 quilômetros de comprimento e se desenrolava lentamente diante do espectador, neste caso o olhar é capturado, dirigido pela velocidade do desfile da paisagem. Este espetáculo, que se alongava por horas, apresenta um parentesco inegável com o cinema: o espectador imóvel, uma duração determinada, uma imagem em movimento. O panorama americano distingue-se bastante do europeu, cuja imagem circular fixa, oferece mobilidade ao espectador, que determina o percurso de seu olhar, assim como a duração do espetáculo. Aqui, embora o olhar seja dirigido pelo espectador, embora lhe apresentemos o horizonte, ainda assim o olhar é aprisionado, limitado pelo espaço circular do edifício. Trata-se de um paradoxo que Aumont (2004, p.58) descreve como: exercício do olhar, solitário de preferência, a um só tempo todo-poderoso e desesperadamente limitado.

Enquanto na pintura, ou na imagem fixa, o movimento se dá no olhar, elaborado pelo observador, no cinema o fluxo das imagens em movimento, são projetadas para capturar, guiar o movimento do olhar.

Machado (2002) nos lembra que, quando sonhamos nos encontramos necessariamente em estado de inibição da atividade motora, enquanto o corpo permanece imóvel, a atividade psíquica produz representações que nos causam uma impressão de realidade. Técnicas que geram este mecanismo de identificação residem, sobretudo, na simulação do estado de sonho, através da combinação da imobilidade do corpo, do silêncio, da escuridão, da projeção de imagens e sons, da câmera subjetiva no sentido de inscrever o sujeito no centro da representação.

### **3. Quadro, corpo, percepção**

Mas, qualquer imagem, ao ser uma imagem, é por si limitada por suas bordas, pelo que se convencionou chamar de quadro, mesmo nossa visão apresenta-se desfocada nas bordas, dependente do movimento dos olhos, da cabeça, do corpo.

A imagem que chega aos nossos olhos aproxima-se mais do formato circular, a lente da câmera, circular, recepciona a imagem, o corte retangular que se insere no centro deste círculo isola as distorções que se projetam em suas bordas, provavelmente seja expressão de uma busca de precisão na construção de um espaço referencial. A caixa da objetiva que produz a imagem quadrangular, está presente nas várias etapas da realização da fotografia, do cinema, desde a captação da imagem à sua recepção, nos aparelhos, no papel e até na moldura, na tela. Ela é denominada, não inocentemente, de janela.

“É ela que é o verdadeiro embreante da relação entre espaço representado e espaço de representação. Ela é um operador central que define, por sua circunscrição quadrangular, uma estruturação espacial absolutamente fundamental” (Dubois, 1993:211).

Grande parte das composições na pintura, que se apresentam também na fotografia, cinema e vídeo, são guiadas pela ortogonalidade, é através dela que definimos as proporções, o que está acima, abaixo, à esquerda, à direita, o que é horizontal ou vertical. Esta quadrificação nada tem de natural, ela é construída, cultural e está presente nos códigos dominantes da representação, nas estratégias da composição.

Este dispositivo está intimamente relacionado ao espaço topológico, definido por Dubois (1999) da seguinte maneira:

[...]chamo de espaço topológico o espaço referencial do sujeito que olha no momento em que examina uma foto e na relação que mantém com o espaço da mesma. De maneira geral, de fato, a topologia - utilizarei aqui o termo nesse sentido -, é o que define espacialmente nossa presença no mundo. É algo de completamente decisivo para nós no plano existencial (cf. os trabalhos de Piaget), pois fundamenta toda a consciência que temos da presença no mundo de nosso próprio corpo (Dubois, 1999:212, parêntesis do autor).

Somos seres eretos dotados de lateralidade, estas definições espaciais, de nossa presença no espaço, estão insistentemente presentes no universo das representações colocando em relação o espaço referencial, o representado, o da representação e o espaço topológico de quem olha.

Quando tiramos uma fotografia tradicional de uma paisagem, por exemplo, iremos fotografá-la em pé, levaremos a objetiva aos nossos olhos e trataremos de manter o horizonte paralelo à base do papel e, quando formos observá-la, iremos colocá-la horizontalmente diante de nossos olhos, os bordos quadrangulares funcionarão como uma espécie de registro que nos permitirá identificar, relacionar estes espaços.

Na pintura, o que primeiro se define é o quadro, suas proporções, sua escala definitiva, é um espaço que se oferece de antemão. O pintor então irá compor sobre esta superfície dada, seus limites, sua textura, organizando as formas, esboçando a imagem, através de pinceladas, camada por camada, o pintor lida com os elementos internos de sua composição. O quadro é um universo fechado em si, autônomo, completo, o que existe para além dela fica por conta da imaginação do seu observador.

Na fotografia o espaço se determina de outra forma, é um espaço a ser tomado do mundo, ou deixado de lado, opera numa ação de subtração de todo um espaço pleno, contínuo. Enquanto que na pintura adicionamos elementos, na fotografia retiramos. Por mais que manipulemos, o seu objeto faz parte do espaço no qual estamos, nós mesmos, inseridos.

Toda imagem se apresenta em, no mínimo duas dimensões indissociáveis: no plano do objeto, definido por sua planaridade, e no plano da representação, daquilo que se pretende expressar através da configuração desta imagem.

Uma imagem, talvez não seja supérfluo dizê-lo após Lacan, é, a um só tempo, gato por lebre, a ótica e o imaginário... Fazer uma imagem é, portanto, sempre apresentar o equivalente de um certo campo –campo visual e fantasmático, e os dois a um só tempo, indivisivelmente (Aumont, 2004:114).

Wollheim (2002) defende que para entendermos a pintura como arte, e estendemos esta reflexão também para o entendimento de imagens, devemos partir da perspectiva do seu autor, na medida em que ele é o espectador privilegiado, que compara o que realiza, com o que imaginava realizar. É o autor que também desenvolve suposições acerca da experiência do espectador, se a obra cumpre aquilo que intencionava, seja no plano sensorial, no plano perceptivo, ou intelectual. O espectador fará por sua vez suas suposições, que só apresentarão convergências com aquelas elaboradas pelo autor, se a imagem atender à, ao menos uma, das capacidades perceptivas do espectador, a sensação, a percepção e ou o pensamento.

Segundo Wollheim (2002), o uso destas três capacidades perceptivas (sensação, percepção e pensamento) se ancoram em três capacidades da imagem:

1. ver em: a capacidade de entendimento da planaridade da imagem, ou seja, a percepção da imagem em sua presença; e a percepção de algo representado. Embora possamos distinguir as duas proposições, permanece a experiência de algo inseparável.
2. a apresentação de elementos significativos: sejam eles no plano da representação, no plano simbólico, ou conceitual.
3. a tradução das intenções do artista: somente se o espectador identificar alguma intenção do artista é que suas conjecturas irão confluir com as intenções do autor através da obra em sua expressão.

Entretanto, por outro lado, uma imagem se oferece ao olhar para ser interpretada pelo seu espectador. Segundo Gombrich (1986), o espectador supre as lacunas da imagem, pois toda imagem tem caráter abstrato e trata de sínteses. Neste sentido, faz parte da ação do espectador, a interpretação da imagem, que cria imagens através de seu olhar, inscreve-as em sua mente, tornando-se ao menos de modo potencial também criador.

Assim, o espectador tem seu olhar sobre a imagem intermediado por outro espectador, o do autor, com o qual o espectador estabelece de algum modo, uma interlocução. Wollheim (2002) distingue assim o espectador do quadro, que é o espectador externo e o espectador no quadro, ou seja o espectador interno, este se encontra dentro do universo da imagem. O espectador interno de uma pintura de uma pintura do séc. XVIII ou de um filme do início do séc. XX é o seu autor, inserido naquele contexto cultural.

### 3.1. Da Imagem Pictórica à Digital

Através de uma imagem podemos sugerir noções de movimento. A pintura narrativa, desde o renascimento ao século XVIII sempre buscou condensar o tempo, apresentando um momento pregnante, condensado de significados de uma cena (Aumont, 2004). Através de artifícios próprios, como sugestões da narrativa pela composição da imagem e todos os seus elementos, pelos jogos formais e simbólicos, pela criação de imagens justapostas, na criação de painéis, afrescos, murais ou séries de pinturas como o fez Monet para registrar as flutuações luminosas e cromáticas, na série em que retrata a catedral de Rouen. Contudo, nenhum destes recursos de linguagem se aproxima ao que uma câmera de cinema pode fazer em termos de expressão do movimento, potencializada pela agilidade dos recursos videográficos e digitais.

Um exemplo claro disto é o vídeo. Para Machado (2002), o vídeo é um sistema híbrido que opera na fronteira de códigos distintos, provindos da pintura, da fotografia, do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e agora também da gráfica digital, aos quais agrega elementos próprios de linguagem.

Se há algo que marca profundamente esta imagem é sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, a todas as anamorfoses e a todas as distorções, bastando para isto alguns ajustes de circuitos. Pode-se nela intervir infinitamente, subverter seus valores cromáticos ou seus níveis de luminância, recortar suas figuras e inseri-las umas dentro das outras, gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração. Nesse sentido, fala-se hoje, e com certa pertinência, em um retorno à pintura, considerando que a imagem eletrônica pode ser tratada como uma massa de cores e formas que se pode moldar de infinitas maneiras, tal como nas artes plásticas, de modo a recuperar para as mídias de massa a visualidade da arte contemporânea. (Machado, 2002:247)

Diante de uma imagem fixa ainda somos a um só tempo, escravos e senhores de nosso próprio olhar. Nós temos o poder de decidir para onde e quando iremos dirigir nosso olhar e embora os limites do quadro existam de fato, a imagem tem o poder de criar uma realidade para além destes, e, nossa imaginação capaz de sublimá-los. Enquanto no cinema o olhar é capturado numa ilusão de liberdade, na medida em que os limites do campo visual são móveis, podemos dizer que é aprisionado pela condução da câmera que dirige o olhar no universo limitado do plano que ao mesmo tempo revela e oculta.

Já no vídeo e, sobretudo nas tecnologias digitais somos capturados pelo fluxo variável, abismal, vertiginoso, gerado pelo acúmulo de informações, pelos layers/janelas que se sucedem. Somos conectados, imantados, absorvidos pelo jogo da sedução e da identificação, na medida em que, sobretudo agora, nós fazemos o papel de condutores do olhar e da nossa ação, ao menos de modo potencial, mais intensivo e extensivo. Mas, ainda aqui permanece o paradoxo apresentado nos panoramas, que se estabelece entre a ilusão da liberdade e o aprisionamento do olhar, que ainda encontra limites por estruturas oferecidas e não criadas.

Mas, a imagem, na medida em que se digitaliza, independentemente de referentes, se por um lado ganha uma realidade própria, perde também seu poder de atestação,



ganha estatuto abstrato do texto, que se apresenta para decifração (Machado, 2002), capturando não somente nosso olhar, como nosso pensamento.

Entretanto, agora os limites se estabelecem em um plano imaterial, cujo caráter tende à abstração e à subjetividade. O acesso à produção da imagem potencializa estes jogos na medida em que o espectador é, ao menos de forma latente, seu autor também.

A autoria, por sua vez, implica necessariamente em um processo de criação. Salles (1998, 2006), ao investigar os processos de criação aponta para o que é denominado de dialoguismo interno que se estabelece entre o autor/criador e autor/espectador, abrindo acesso à subjetividade.

Entendemos o processo de criação como um processo de construção de conhecimento que se dá a partir da observação do mundo, do conhecimento armazenado na memória, da atividade da imaginação criadora, que articula teoria e práxis, coração e intelecto. O que move o criador é a necessidade de conhecimento, que não deixa de ser conhecer a si mesmo, o que implica em um entendimento do ser em todas as suas abrangências e aprofundamentos. E, na medida em que criamos e devolvemos esta percepção elaborada ao mundo, o investimos de novos significados, e, portanto, em conhecimento. (Salles, 1998, 2006)

### 3.2.Desmaterialização e subjetividade

O olhar se inventa, se descobre e se modela através dos dispositivos técnicos (Aumont, 2004). Assim, as tecnologias podem ser compreendidas como processos de criação coletivos que buscam o entendimento da realidade, e em última instância, da subjetividade humana, que se explicita através da criação. Se a imagem em si já agrega um caráter abstrato, sua desmaterialização o amplia e intensifica.

Dubois (2004) analisa o desenvolvimento destes dispositivos e seus desdobramentos do ponto de vista da criação, da concretização das imagens e do papel das tecnologias nestes processos. A câmera escura, entre outros dispositivos criados nos Quatrocentos, funda-se em mecanismos puramente óticos, situa-se na região da pré-figuração e por isto mesmo cumpre a função primordial de organização do olhar, facilita a apreensão do real, aperfeiçoa a percepção. Aqui ainda há um contato físico com o objeto da observação e com a configuração da imagem, que se realiza através do gesto, do corpo. A câmera fotográfica, e por extensão a câmera cinematográfica, além de favorecer a pré-figuração e a apreensão, realiza também a inscrição deste olhar. A fotografia ainda mantém a materialidade da imagem e ainda permite o contato físico com a sua imagem. Já o cinematógrafo acrescenta um dispositivo mediador entre a pré-figuração, a captação e a visualização da imagem, o sistema de projeção. Agora a imagem se torna visível, mas não palpável, embora ainda se realize através da materialidade da película.

O processo de desmaterialização da imagem intensifica-se com a televisão cuja imagem se estruturou no paradigma da difusão, ao vivo, sem registro algum. Com as tecnologias digitais, este processo radicaliza-se, aqui não há mais necessariamente contato do dispositivo com o referente, a imagem pode ser elaborada na máquina, e esta se torna origem e habitat da imagem. A máquina não cumpre mais somente a função de organizar, registrar, visualizar imagens captadas da realidade, mas também de concebê-las. Junto ao processo de desmaterialização podemos observar a intensificação do dado do movimento e uma aproximação com o estado de abstração.

A desmaterialização da imagem vem acompanhada da dissolução entre fronteiras formais e materiais, entre suportes e linguagens, onde imagens são compostas a partir de origens diversas, fotografias, pinturas, desenhos, textos, vídeo (Machado, 2002).

Para Nam June Paik (apud Dubois, 2004) a imagem do vídeo só existe enquanto movimento, seja dos impulsos elétricos ou do bombardeamento de elétron na tela catódica da tv, a imagem não existe mais no espaço, somente no tempo. O tempo no cinema é dado, e embora possamos alterar o ritmo do fluxo das imagens através da câmera lenta ou rápida, a sua inscrição no celulóide é definitiva, no momento da projeção o espectador deve se submeter a este tempo dado. A partir das tecnologias videográficas e, sobretudo nas digitais, o tempo torna-se agilmente manipulável, móvel, podemos a qualquer momento acelerar, desacelerar, intercalar, mover, o fluxo das imagens.

Podemos nos referir ao vídeo como técnica, linguagem, processo, obra, meio de comunicação, imagem, dispositivo. Para Dubois (2004), o vídeo é antes um estado do que do que um objeto, a um só tempo objeto e processo, obra e meio, privado e público. O autor defende o vídeo como uma forma que pensa imagens, o que elas são, fazem, ou criam. Situa-se entre a arte e a comunicação, entre a pintura e a televisão, entre o vídeo-arte e o documentário, entre o cinema e a imagem digital, é entendido como passagem.

Machado (2002) acrescenta que o vídeo é dotado de uma mobilidade e uma mutabilidade capaz de se reinventar permanentemente, na mesma proporção de seu próprio repertório. Capaz de articular duas extremidades opostas, de um lado da desconstrução da imagem proposta pelos cânones clássicos e de outro um domínio do processo gerador da imagem, através de uma ordenação matemática. Capaz de alcançar uma síntese através desta fértil e híbrida interlocução.

Na direção de investigar como se dá esta interlocução desenvolvemos estas reflexões que se ancoram e nascem da experiência pessoal de realização de obras em pintura e em vídeo, simultaneamente. Buscando compreender como é possível estabelecer uma interlocução entre estas duas linguagens, buscando compreender as relações entre as imagens e as imagens em movimento, do ponto de vista de seu processo de criação.

O vídeo intitulado *Neblina*<sup>2</sup> (Cole, 2007), registra o processo de criação de uma pintura em três atos, partindo da exibição de estudos para a sua realização, apresentando o seu processo de concretização e finalizando com *travellings*, em plano de detalhe, da mesma (figs. 2, 3 e 4). Deste modo o vídeo se apresenta a meio caminho entre o documentário e a arte, entre a pintura e o vídeo, apresenta questões sobre a representação, sobre as linguagens, cada qual com seu tempo, o tempo do autor, do espectador, do registro do instante apresentado pelos frames do vídeo; a simultaneidade das ações de gravar e pintar; dos processos de elaboração e apresentação; da relação que cada uma estabelece com seu espectador, da busca do movimento.

---

<sup>2</sup> COLE, Ariane. *Neblina*. 2007. Vídeo. Som. Cor. 14 min.



**Figuras 2, 3 e 4.** Frames do vídeo *Neblina*. 2007

Em resumo: enquanto certos produtos da computação gráfica aspiram ao (antigo) poder de convicção da fotografia fotoquímica, a fotografia se converte ele própria em vídeo (as próprias câmeras fotográficas já são agora eletrônicas), como que anunciando uma era de indiferenciação fenomenológica entre imagens técnicas e artesanais, objetivas e subjetivas, internas e externas (Machado, 2002: 234).

Para Dubois (2004) o vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Imagens para contar histórias, gerar reflexões, para estimular o olhar, comunicar, apresentar, expressar, revelar. Vemos assim o vídeo como um grande campo de exploração interdisciplinar de estudos do fenômeno da imagem.

## Referências Bibliográficas

- AUMONT, J. (2004) *O Olho interminável: cinema e pintura*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac&Naify.
- AUMONT, J. (1995) *A estética do filme*. Campinas, Papirus.
- BELLUZZO, A. M. M. (1994) *O Brasil dos Viajantes - Volume III - A construção da Paisagem*. São Paulo, Metalivros; Salvador, BA: Fundação Emílio Odebrecht.
- BELTING, H (2001) *Pour une anthropologie des images*. Paris, Editions Gallimard.
- COLE, A. D. (2005) *Representar a cidade, representar a cidade: um permanente processo de criação*. Tese de doutorado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- COLE, A. D. (1998) *A Paisagem: sua poética, sua representação*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- DUBOIS, P. (2004) *Cinema, vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo, Cosac&Naify.
- DUBOIS, P. (1999) *O ato fotográfico*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo, Papirus.
- MACHADO, A. (2002) *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, Papirus. 2º edição.
- SALLES, C. A. (1998) *O Gesto Inacabado; processo de criação artística*. São Paulo, FAPESP, Annablume.
- SALLES, C. A. (2006) *Redes da Criação: Construção da obra de arte*. Vinhedo, São Paulo, Ed. Horizonte.

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

WOLLHEIM, Richard. *A Pintura como Arte*. Trad. Vera Pereira. Cosac&Naify. São Paulo. 2002.

### **Image, Space, Time: perception and expression**

*The present article was idealized by the necessity to reflect upon the relations between the design and visual arts, observing the paradigm of image, the image in movement and the role of each one of these languages in the development of the Audiovisual language, constituted starting with relations between paint and moving pictures and its development through videography and digital technology. The perception of time and space suffered great alterations along the history in function of culture and technology development. We will analyze technology inventions of image production and how it works in perception and expression of time, space and movement.*

Key words: image, moving images, perception, creative process.