

# Inabitual

Paola Barreto Leblanc<sup>1</sup>

---

## Resumo

Neste artigo, analisamos a vídeo instalação interativa *Inabitual* (Paola Barreto e Ana Kfour, 2013-2014), elaborada como resposta artística a conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser e Louis Bec, em sua ficção filosófica *Vampyroteuthis infernalis* ([1985], 2011). Apresentamos o trabalho como uma forma *vampyroteuthica* de cinema, nascida da rede de relações que envolve homem, máquina e imagem<sup>2</sup>.

**Palavras-Chave:** Imagem. Medialidade. Espectralidade.

## Uncanny

---

## Abstract

In this article, we analyse the interactive video installation *Uncanny* (Paola Barreto and Ana Kfour, 2013-2014), developed as an artistic response to Vilém Flusser and Louis Bec's concepts discussed in his philosophical fiction *Vampyroteuthis infernalis* ([1985], 2011). We present this work as a *vampyrotheutic* form of cinema, aroused from the network involving man, machine and image.

**Keywords:** Image. Mediality. Spectrality.

1

Artista e pesquisadora, doutoranda do PPGAV/UFRJ.

2

Uma versão anterior deste artigo foi apresentada no HIPERORGÂNICOS: CONCHA/ RESSONÂNCIAS. Simpósio Internacional e Laboratório Aberto de Pesquisa em Arte, Híbridação e Bio-Telemática – PPGAV/UFRJ – 2014. As imagens que acompanham este artigo são *frames* do vídeo de documentação da exposição do trabalho de vídeo instalação na galeria Vórtice, na EBA/UFRJ, em maio de 2014. *Link* para documentação: <<http://paoleb.wordpress.com/projects/inabitual-uncanny/>>.



Organismos, não são “realidades”, nem o ambiente é “real”:  
a “realidade concreta” é o tecido de relações que permite  
extrapolarmos organismos e ambiente  
(FLUSSER, [1987] 2011:59).

## Introdução

**U**“Uncanny” é uma vídeo instalação desenvolvida como resposta artística à ficção filosófica *Vampyroteuthis infernalis*, publicada por Vilém Flusser e Louis Bec em 1987. Nesse intrigante texto, os autores analisam um molusco peculiar, a “lula vampiro do inferno”, cujo corpo é recoberto por órgãos produtores de feixes luminosos que desorientam predadores e presas no oceano profundo. Partindo de uma perspectiva biológica, o texto ganha uma dimensão de crítica histórica e social, borrando as fronteiras entre cultura e natureza, para criar um ponto de vista não necessariamente humano para o pensamento da arte e da comunicação.

Provocado e inspirado por esse livro, nosso trabalho consiste em uma vídeo projeção em um quarto escuro. Dentro dessa “caixa preta”, imagens

são projetadas continuamente, em *loop*. No entanto, elas só podem ser vistas quando alguém penetra o espaço de projeção e mantém-se em movimento, revelando, através da silhueta de seu corpo capturada por uma câmera oculta, cenas que se encontram escondidas na escuridão. A projeção resulta, assim, em uma síntese entre a imagem do visitante e os *videoloops* gravados, produzindo uma tela híbrida e fantasmagórica, assombrada por uma figura furiosa que eventualmente se dá a ver completamente em um relampejar da projeção.

Desse modo, nesse cinema *vampyroteuthico*, a projeção é concebida como um processo comunicacional, no qual o “eu” e o “outro” fundem-se para produzir as imagens que serão vistas. Uma vez que o diálogo é um conceito fundamental na filosofia flusseriana, propomos a contaminação do trabalho pelo diálogo com outro autor, o dramaturgo francês Valère Novarina. As imagens reproduzidas no interior da “caixa preta” consistem em uma seleção de trechos de seu “Le discours aux animaux”<sup>3</sup>, tomado aqui como contraponto à fábula flusseriana. Criando um jogo entre palavra, corpo e movimento, a atriz Ana Kfourî interpreta uma edição do texto, conferindo materialidade ao pensamento do autor por meio da intensidade de gestos e voz. A *performance* da atriz, iluminada por um único refletor em um estúdio escuro, foi captada em enquadramentos de plano médio submetidos à exposição prolongada, o que determinou o registro de rastros nas imagens captadas, efeito ótico que condensa reverberações temporais.

O material captado em vídeo foi, então, incorporado a um código de programação computacional, criado a partir do exemplo de *software* livre *Processing Frame Differencing*, desenvolvido pelo artista e programador norte-americano Golan Levin<sup>4</sup>. O código de “Inabitual”, elaborado em parceria com alunos da graduação em Design da EBA-UFRJ, condiciona o aparecimento da imagem de Kfourî na tela de projeção à atividade de outra imagem, captada em tempo real, do visitante da “caixa preta”. Para empregar o vocabulário flusseriano, trata-se de um programa que *desprograma* a situação habitual da sala de cinema, onde se subentendem a imobilidade do espectador e a autonomia do filme em relação à sua presença. No cinema *vampyroteuthico* é, ao contrário, a mobilidade espetatorial a condição de possibilidade de aparição do filme.

3

NOVARINA, Valère. Paris: Editions P.O.L., 1987.

4

Disponível em: <<https://code.google.com/p/processing/source/browse/trunk/processing/java/libraries/video/examples/Capture/FrameDifferencing/FrameDifferencing.pde?r=9732>>.  
Acessado em: 16/12/2014.

(O *Vampyroteuthis*) “apalpa a escuridão, a fim de dirigir seus raios sobre uma determinada região do mundo. Concebe objetos para poder fazê-los aparecer. O aparente aparece, porque foi concebido” (FLUSSER, *Ibid.* p. 82). É interessante notar que Flusser coloca a “concepção” em um plano sexual: “todo conceito excita sexualmente”. Há desejo na formulação do conceito, e é esse afeto que produz novas realidades para a percepção.

É assim que, no interior da caixa preta, a projeção torna-se produto da relação entre *afectos*, *perceptos* e *conceptos*<sup>5</sup>, para estabelecermos mais um diálogo entre Flusser e outros pensadores que alimentam nossa reflexão. Em nosso cinema “Inabitual” é o corpo do visitante o que excita o programa, produzindo um filme descontínuo que emerge da escuridão. Aí, o desejo de ver – pulsão escópica ou *Schaulust*, se quisermos ainda dialogar com o conceito freudiano<sup>6</sup> – confunde-se com a ideia de tornar-se outro e deixar-se deglutir. E é precisamente a digestão o que pode nos levar a pensar este cinema “Inabitual” segundo um modelo antropofágico, para retomar a proposta oswaldiana e produzir nossa própria *fórmula tupi* de abordagem do problema. Nesse sentido, vale lembrar o quanto o próprio Flusser (1998) enaltece as possibilidades de o Brasil apresentar contribuições originais aos problemas enfrentados pela contemporaneidade pós-histórica, por suas riquezas culturais que sintetizam elementos de a-historicidade e historicidade, como veremos adiante.

A subjetividade antropofágica é pensada por Suely Rolnik (1998), a partir da constatação da mobilidade, do mundo e dos sujeitos contemporâneos, que coloca em crise a noção de identidade estável. Para a autora, a perspectiva antropofágica, que vem do Brasil, aponta para a possibilidade da ritualização da relação com o outro, o estrangeiro, cuja potência vital se incorpora na carne.

Como sabemos, no final dos anos 20, Oswald de Andrade traz o conceito de antropofagia para o terreno da cultura<sup>7</sup>, pensando-o como modo de produção cultural que se pratica no Brasil desde a sua fundação. Não há possibilidade de purismo no Brasil; somos hibridizados, mestiçados desde a origem. Essa contaminação inerente ao nosso modo de ser é retomada por Hélio Oiticica, nos anos 60, propondo a antropofagia como modernidade

5

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Felix. ¿Qué es la filosofía? Barcelona: Editorial Anagrama, 1993.

6

FREUD, Sigmund. Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie (1905), Kapitel I, Teile (2), (5), Kapitel II, Teil [5], in: Studienausgabe, Frankfurt/M: Fischer, 1982.

7

ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3. ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

brasileira, atingindo a todos, erudito e popular: não há hierarquização no caldeirão antropofágico.

Nas operações da estratégia antropofágica enumeradas por Rolnik, vemos o deslocamento da ideia de centro: formam-se “coágulos provisórios de linguagem” (1998:5) combinando intensidades que deglutem qualquer conotação identitária.

É importante frisar que a antropofagia realiza-se segundo estratégias de desejo, que selecionam o que será deglutido e o que será descartado, rastreando o mundo. Enxergar e querer a singularidade do outro é sua característica essencial. Essa característica depende de um estado de arte ou estado de invenção, nos termos propostos por Helio Oiticica e Lygia Clark<sup>8</sup>, o que, mais uma vez, nos traz de volta a questão do afeto e da necessidade do engajamento do espectador-interator-visitante para que a obra apareça.

Esse descentramento da subjetividade (também observado a partir de noções como a morte do autor, ou a morte do sujeito, como apontadas por Roland Barthes<sup>9</sup>, Michel Foucault<sup>10</sup> e os pós-estruturalistas já nos anos 60) – ou empoderamento da objetualidade – nos move a (re)pensar o aparato do cinema. Alguns artistas contemporâneos, como Angela Melitopoulos<sup>11</sup>, ou pesquisadores de arte e tecnologia, como Laymert Garcia<sup>12</sup>, têm sugerido adotar, diante dessa pulverização do sujeito moderno, uma perspectiva que nos aproximaria de um novo animismo, aproximação observada argutamente por Guattari em seu esforço de desvinculação da subjetividade do humano<sup>13</sup>. Um animismo pós-moderno, ou, de acordo com o pensamento de Bruno Latour, que postula que jamais fomos modernos<sup>14</sup>, um animismo que manifesta um modo de nos relacionarmos com as coisas que antecipa a dicotomia sujeito-objeto e que considera, nas coisas mesmas, a possibilidade de processos de subjetivação. Uma espécie de subjetividade dos objetos, ou, se quisermos pensar em outros termos, a vida mesma das coisas.

Os bárbaros tecnizados do manifesto antropofago de Oswald celebram uma nova perspectiva, sublinhando a importância de “substituir a perspectiva visual e naturalista por uma perspectiva de outra ordem: sentimental, intelectual, irônica, ingênua”<sup>15</sup>. No cinema *vampyroteuthico*,

8

CLARK, Lygia. Lygia Clark. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

9

BARTHES, Roland. La mort de l'auteur. In: \_\_\_\_\_. Œuvres complètes. Tome III (1968-1971). Paris: Éd. du Seuil, p. 40-45, 2002

10

FOUCAULT, Michell. Qu'est-ce qu'un auteur? In: \_\_\_\_\_. Dits et Écrits: vol. 1, 1954-1975. Paris: Gallimard, p. 817-849.

11

MELITOPOULOS, Angela e LAZZARATO, Maurizio. O animismo maquínico in CADERNOS DE SUBJETIVIDADE Núcleo de Estudos e Pesquisas da Subjetividade Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica Pontifícia Universidade Católica de São Paulo São Paulo. ano 8, n. 13 outubro 2011 - pp 07-27.

12

SANTOS, Laymert Garcia dos. Amazônia Transcultural: xamanismo e tecnociência na ópera. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

13

GUATTARI, Félix. Caosmose. Um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992

14

LATOUR, Bruno. Jamais Fomos Modernos. Editora 34. 1994.

15

ANDRADE, Oswald de. op. cit. p. 4.

há afecção que, como vimos, adquire mesmo uma conotação sexual, na concepção de um meio, o *medium*, o filme, pensado como possível entelúquia, organismo ou sistema, que, ironicamente, *desprograma* a caixa preta, em um gesto que se volta sobre si mesmo, metalinguagem sem perder a leveza e a ingenuidade. Se “a alegria é a prova dos nove”, “Inabitual” é nosso brinquedo, com o qual jogamos, ingenuamente, ironicamente, como em uma atração de feira, aspecto reforçado pela cenografia que alude a parques de diversões e trata a imagem como aparição, coisa de outro mundo, fantasmagoria. Desse modo, em nossa investigação *inabitual*, nos colocamos ao lado de feiticeiros e inventores que, antes da consolidação do cinema como indústria cultural e de qualquer codificação de linguagem fílmica, se lançaram na aventura de invocar espectros

[...] em estranhas salas escuras conhecidas por nomes exóticos como Phantasmagoria, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Giorama, Pleorama. Kineorama, Eidophusikon, Nausorama, Physiorama, Typorama, Udorama, Uranorama, Octorama, Diaphanorama e a Diorama de Louis Lumière, nas quais se praticavam projeções de sombras chinesas, transparências e até mesmo fotografias, fossem elas animadas ou não (MACHADO, 1997:17).

O desejo de se perder na sala escura, desejo ancestral e mágico, não pelo que aí pode haver de ilusionismo ou idolatria, mas por suas virtualidades e potencialidades de encarnação de mundos, é o traço que assumimos como característico de nosso cinema *vampyroteuthico*, feito com vídeo, computador e imagem assistida tecnologicamente.

Se, ao longo do século XX, o cinema consolidou-se como criador de mitologias, como propôs Barthes, definindo hábitos de consumo, modos de vida e subjetividades, gostaríamos de propor aqui um outro cinema, deflagrador de outras subjetividades, antropofágicas, *cinegáficas*. Imagens que fagocitam, filmes que engolem e são engolidos, cinema *hiperorgânico* que *desprograma* o dispositivo habitual.

## Eu é um outro

A intersubjetividade é um conceito chave no pensamento de Flusser sobre a linguagem e a comunicação. Para continuar o exercício de compreensão de suas ideias à luz do diálogo com outros pensadores, gostaríamos de estabelecer mais algumas pontes. Com respeito às relações de reciprocidade observadas entre identidade e alteridade, Georges Didi-Huberman nos traz oportuna contribuição com a citação de Émile Benveniste, retirada de *About the structure of the relations of persons* (1946). No trecho citado, o linguista francês discorre sobre as especificidades da relação entre quem enuncia o discurso (eu) e a quem o discurso se endereça (você). Benveniste analisa a interdependência e a reversibilidade entre primeira e segunda pessoa, mostrando como diferem, em estatuto, da relação que mantêm com a terceira pessoa (ele). Ao refletir sobre a impessoalidade desse terceiro, que se encontra ausente e poderia nem mesmo se constituir como pessoa, Benveniste nos leva a pensá-lo como possibilidade de pessoa, não enumerável, ordinal ou cardinalmente.

"Eu e Você são reversíveis. Aquele que se define por Você pensa sobre si mesmo e pode ser re-vertido em Eu do mesmo modo que Eu pode se tornar Você. Não há relação similar possível entre estas duas pessoas e Ele. A terceira pessoa refere-se especificamente a nada e a ninguém"<sup>16</sup>.

A partir dessa reflexão, podemos conceber a ideia de pessoa, além da pessoa humana, quer dizer, a pessoa potencial. Coisa estranhamente familiar, para lembrar um conceito de Freud, mais uma vez – *Das Unheimliche* –, que traduzimos para o português como "Inabitual". Poderia ser a própria linguagem tomada como essa instância? Vale lembrar que um importante aporte de Benveniste ao pensamento francês estruturalista consiste na compreensão da linguagem como uma instância discursiva<sup>17</sup>. Desse modo, a linguagem, como um *medium*, passa a ser pensada não apenas como canal para comunicação de conteúdos, mas como produtora de significados. Essa perspectiva nos permite também pensar a linguagem do cinema, como o fizeram Pier Paolo Pasolini, que sugeriu o cinema como a linguagem bruta da realidade<sup>18</sup>, ou Jean Luc Godard<sup>19</sup>, que o concebeu como forma que pensa. Ainda que tenham atuado nos limites do cinema

16

BENVENISTE, Émile apud DIDI-ÜBERMAN, Georges. Keynote lecture from the 9th of June held at the Symposium on occasion of the opening of the exhibition "Image Counter Image" (10.06 -16.09.12). Acessado em: 13/05/2014, em: <https://www.youtube.com/watch?v=qQq5BOP96TM> – Min. 16. Tradução livre da autora.

17

BENVENISTE, Émile. Problèmes de linguistique générale, 1. Paris: Gallimard, 1966. Problèmes de linguistique générale, 2. Paris: Gallimard, 1974.

18

PASOLINI, Pier Paolo. Empirismo herege. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

19

GODARD, Jean-Luc. Histoire(s) du Cinéma. França-Suíça, 1989.

narrativo, as reflexões que empreenderam também dizem respeito ao filme *vampyroteutha*.

Didi-Huberman utiliza a citação de Benveniste como possível chave de leitura do enquadramento pela câmera, em que o campo (eu), o contracampo (você) e o fora de campo (ele) determinam um modo de relação. Um sistema que encarna, na codificação da linguagem fílmica, o paradigma ocidental da relação sujeito – objeto. Essa codificação é colocada em questão também por André Brasil (2013), com o conceito do *antecampo*, campo que não se encontra no espaço diegético, mas fora dele, como um elemento a quebrar a opacidade do sistema cinema. O *antecampo* aponta para o problema do dispositivo evidenciando a performatividade da própria câmera, em um gesto que poderíamos chamar de perspectivista. O perspectivismo “é a retomada da antropofagia oswaldiana em outros termos”, como afirma Viveiros de Castro<sup>20</sup>: uma forma de engolir, deglutir, processar e fazer aparecer o outro em nós, ou nós nos outros.

### Entre filmes e feeds



20

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. O perspectivismo é a retomada da antropofagia em outros termos. In: *Encontros*. Apresentação Renato Sztutman. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2007.

Poderíamos pensar o filme *vampyroteutha* como espécie alternativa de terceira pessoa, que existe na sombra da relação entre eu e você, no rastro da reversibilidade entre eu e você. Uma forma estranhamente familiar... É interessante notar que, nesse deglutir e ser deglutido, não seria possível distinguir quem é primeira e quem é segunda pessoa; quem está atrás de quem está na frente; quem é eu, quem é você. Uma imagem é processada pela outra, em um sistema que se retroalimenta continuamente. Seria mesmo necessário outro vocabulário para lidar com essa imagem: os pares figura e fundo ou superfície e profundidade parecem não dar conta da situação enfrentada aqui. No cinema *vampyroteuthico*, só há filme, se houver processamento entre mim e você: o meio torna-se um nó e o filme, nesse cinema de trevas, cinema abissal, é matéria escura. Caberia ainda chamá-lo de filme? Lívia Flores, ao tensionar os limites do cinema sem filme, afirma que

[...] o cinema sem filme já começa a funcionar, quando você percebe que a obra não preexiste, que ela é constituída pelo olhar. [...] Trabalho aí com a ideia de projeção, não uma projeção física, proporcionada por um aparelho, mas a projeção de cada um [...] Isso começa a provocar muitas projeções coletivas, porque toca em questões sensíveis da nossa vida (FLORES, 2013:129).

A proposta da artista de uma obra que não preexista, mas se constitua no olhar é precisamente do que tratamos aqui. No entanto, o caminho escolhido por Flores conduz a um tipo de trabalho no qual isso não é proporcionado por um aparelho. Ao operar no campo conceitual e entender um estado de ser cinemático que nos atravessa independentemente de uma projeção física estar em ação, Flores toma um caminho distinto do nosso no embate com a caixa preta. Em nosso caso, nos voltamos flusserianamente para a *desprogramação* do aparelho e investimos na projeção física, buscando, materialmente, na mediação, uma imagem capaz de incorporar todos e cada um por meio de projeções coletivas.

Na caixa preta "Inabitual", a obra se constitui não apenas no olhar, mas no mover, sendo menos uma questão de óptica e mais uma questão de háptica, interpenetração de corpos, que se devoram. Para que haja filme no

interior da caixa, deve haver movimento rumo ao outro; esse movimento é a condição de possibilidade para a constituição do filme a ser projetado no cinema *vampyroteuthico*. As projeções às quais parece se referir Flores são projeções mentais, que nascem da experiência e da memória. Mas por que essa memória não poderia ganhar um corpo físico, materializado na projeção pelo aparelho? Não seria isso exatamente o cinema *vampyroteuthico*?



### **Movimento, fantasmas, videoloop**

No programa “Inabitual”, o movimento – a diferença – é o que deflagra a projeção da imagem no interior da caixa preta. A imagem é o resultado do rastro deixado pela passagem do corpo no espaço; é nos rastros dessa passagem que a imagem, fantasmagórica, irá se formar. Dito de outro modo: a imagem que se condensa no intervalo de movimento produzido na zona de interação é um fantasma. O fantasma é uma espécie de interferência no espaço já habitado por potencialidades de imagem; a projeção se torna visível somente por meio dessa interferência. Ou seja, a condição de aparição de imagem é a interferência – o fantasma. Ele não é o que atrapalha ou impede a visualização, mas o que a torna possível. Dessa

forma, inverte-se a noção de ponto de vista ideal; convulsiona-se o lugar do sujeito observador e a estabilidade do objeto observado. *Desprograma-se* a caixa preta. Como nos versos de Carlos Drummond de Andrade: “Meu corpo não é meu corpo. É ilusão de outro ser. Sabe a arte de esconder-me e é de tal modo sagaz que a mim de mim oculta”<sup>21</sup>.

À turbulência que se constitui como imagem projetada chamamos de forma *vampyroteutha* de filme, filme que se alimenta do diferente, ora fugindo, ora atacando, na trama da nuvem de tinta e nos disparos de *flashes* luminosos que confundem e escondem. A diferença da cultura *vampyroteuthica* para a cultura humana repousa, segundo Flusser, no fato de que a memória humana é talhada nos objetos, ao passo que a memória *vampyroteuthica* é marcada no código genético. Para Flusser, os objetos criados pelo homem – a cultura – são como próteses de memória, mas a cultura *vampyroteuthica* é sua própria natureza. “Inabitual”, como obra generativa, isso é, obra que se constitui por meio da geração tecnologicamente assistida, que se encontra sempre em vias de atualização, incorporando o corpo do outro, seu invasor, ou hospedeiro, colapsa essa oposição entre cultura e natureza. Nesse cinema *vampyroteuthico*, a memória se materializa como rastro da passagem do corpo pela imagem, presença capturada pela câmera e incorporada pelo código de programação. No interior da caixa preta, o espectador é uma presa: por meio do movimento de seu corpo é que a projeção pode também ganhar um corpo. E, assim, o programa vampiriza os corpos, para que o filme possa existir; a câmera infravermelha suga a imagem dos corpos que se movem na escuridão e, por meio dessa captura, o que se encontra invisível, latente, em potência, vem à superfície. Antropofagia *cinefágica*.

Podemos dizer que esse tipo de cinema, que acolhe esse tipo de filme, é concebido como um sistema aberto. Para definir sistema aberto e seus componentes espaço-temporais, utilizamos o quadro conceitual proposto por Ilya Prigogine, onde “[...] tais sistemas, devido a suas interações não lineares, podem formar estruturas espaciais e temporais (estruturas dissipativas) que podem existir enquanto o sistema for mantido longe do equilíbrio devido ao fluxo contínuo de energia ou matéria através do sistema”<sup>22</sup>.

21

ANDRADE, Carlos Drummond. *Corpo: novos poemas*. 15. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

22

PRYGOGINE, Ilya. Tradução da autora para o trecho: “such systems, because of nonlinear interactions, can form spatial and temporal structures (dissipative structures) that can exist as long as the system is held far from equilibrium due to a continual flow of energy or matter through the system”. <[http://www.ph.utexas.edu/utphysics/history/UTexas\\_Physics\\_History/Ilya\\_Prigogine\\_files/prigogine-lecture.pdf](http://www.ph.utexas.edu/utphysics/history/UTexas_Physics_History/Ilya_Prigogine_files/prigogine-lecture.pdf)>.

No sistema aberto, a ordem é entendida através da flutuação<sup>23</sup>, e suas estruturas se encontram em contínuo rearranjo, tendo seu comportamento alterado a cada vez que uma troca de energia é efetuada em seus limites. É assim que o cinema *vampyroteuthico* faz ressoar, na caixa preta, a pós-imagem do movimento do corpo no espaço. Nesse modelo, o filme se apresenta como um das fases do sistema, se quisermos utilizar o modelo adotado por Simondon, para quem o indivíduo não é a única realidade, o único modelo do ser, mas somente uma fase (SIMONDON [1964], 1989:284). Sob esse prisma, na gênese do filme *vampyroteutha*, "as imagens, como os indivíduos, não são um 'resultado', são um meio de individuação. Podemos nos perguntar, frente a determinadas imagens, qual a sua energia potencial e não mais 'o que representam'"<sup>24</sup>.

Como exposto acima, podemos conceber o filme *vampyroteutha* como interferência, como turbulência. Nesse sentido, o cinema *vampyroteuthico* é todo um campo potencial de imagens. Uma caixa de ressonâncias que cria condições para deflagrar, disparar, acionar, fazer emergir, na projeção, corpos – imagens – que habitam o espaço, em um filme que aparece e desaparece na escuridão, como um espectro.



23

PRYGOGINE, Ilya. Order through fluctuation: self-organization and social system In: Erich Jantsch and CH Waddington (Eds.). Evolution and Consciousness; human systems in transition. Addison-Wesley, 1976.

24

BENTES, Ivana. Entrevista a Sonia Montañó, em 13/03/2013. Online – disponível em: <<http://tecnoculturaaudiovisual.com.br/?p=13035>>. Acesso em: 14/04/2014.

## Caixas para pegar fantasmas: Cinema espectral

A possibilidade de superar a barreira entre a vida e a morte e entrar em contato com o além por meio de dispositivos tecnológicos alude a uma crença nas potencialidades mediúnicas das mídias, pensadas como *medium*. Esse tipo de abordagem era bastante comum no século XIX, com o advento de novas tecnologias de comunicação e reprodução, e se proliferava tanto em contextos de espetáculos de diversão, como nos shows de fantasmagorias de Robertson, na Paris pós-revolucionária, quanto como um serviço, como as controversas fotografias espíritas de William Mumler nos EUA. Essa zona ambígua entre mediunidade, medialidade e espectralidade intensifica-se, “segundo alguns, devido à invenção do telégrafo, segundo outros à invenção do telefone ou do fonógrafo, porque eles dissociam o som (ou a mensagem) daquele que produz este som, o que teria suscitado a possibilidade de colocar ‘dois mundos’ em contato”<sup>25</sup>. Fato é que cientistas, charlatães, inventores e místicos se confundiam em um cenário envolto em crenças e fantasia e é nesse cenário que o cinema surge.

Segundo a definição da física moderna, um espectro é uma representação das amplitudes ou intensidades – o que geralmente traduz-se por energia – das componentes ondulatórias de um sistema, quando discriminadas uma das outras em função de suas respectivas frequências (ou comprimentos de onda). Foi Isaac Newton o primeiro a utilizar *spectrum* como um conceito científico, em sua *Ótica* (1704), para referir-se à decomposição da cor. Cerca de um século depois, o poeta alemão Goethe publica sua *Doutrina das cores* (1810), em que critica a teoria das cores do físico inglês, apontando para a importância de se considerar a percepção humana como parte da teoria. Goethe emprega o termo *spectrum* para se reportar à imagem residual, a pós-imagem (*Nachbild*), não mais diante da vista, mas ainda latente na retina. Não teremos aqui oportunidade de investigar a fundo esse debate<sup>26</sup>. Se o citamos é à guisa de exemplo de como os fenômenos da natureza – e da cultura – articulam-se com o modo como os percebemos e definimos, e de como as contribuições entre as ditas ciências da natureza e ciências do espírito foram relevantes para o pensamento da arte, como a noção de sobrevivência das imagens (*Nachleben*), concebida pelo

25

DESPRET, Vinciane. Acabando com o luto, pensando com os mortos. *Fractal: Revista de Psicologia*, v. 23 – n. 1, p. 73-82, jan./abr. 2011. Consultado em: 15/12. <<http://www.uff.br/periodicoshumanas/index.php/Fractal/article/view/650/498>>.

26

VIDEIRA, Augusto Passos. Como compreender e o que fazer com as críticas de Goethe à Ciência Newtoniana: os exemplos de Helmholtz e Heisenberg. In: Carlos Fiolhais; Carlota Simões; Décio Ruivo. (Org.). *História da Ciência Luso-Brasileira, Coimbra entre Portugal e o Brasil*. 1. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013, v. 1, p. 169-180.

historiador alemão Aby Warburg. Sua monumental “história de fantasmas para gente grande”, *Mnemosyne*, articula forma e memória em um conceito de temporalidade anacrônica<sup>27</sup>, possibilitando uma ponte interessante com o conceito de memória desenvolvido por Walter Benjamin (2000), e, por que não, com nossa memória vampyroteuthica. Esse entendimento supõe certa independência da memória e seus mecanismos de materialização, distanciando-se do modelo proposto por Henri Bergson<sup>28</sup>, por exemplo, que aposta em categorias como a intuição para pensar a conexão entre memória, duração e impulso vital. Para Benjamin, assim como para Flusser, poderíamos dizer, a memória não é o resultado de uma operação consciente do sujeito, mas um meio que independe dele e se manifesta de forma involuntária, abruptamente, sem hierarquização.

A luta vital contra o esquecimento, ou a sobrevivência por meio da memória é um elemento central na filosofia flusseriana. Flusser afirma que as imagens são, tradicionalmente, superfícies onde as coisas se relacionam magicamente, e essa mágica concentra-se em suas potencialidades anacrônicas, no sentido de operarem um tempo não linear – fora da história. As imagens tradicionais, que o autor relaciona à pré-história, e as imagens técnicas, ou tecnoimagens, que vincula à pós-história, cumpririam, cada uma à sua maneira, seu destino mágico entre símbolo e sintoma.

Benjamin define *vida* como o que se manifesta em tudo aquilo que tem história, e não por determinação biológica ([1921]1993). Dessa forma, nos convida a repensar a própria noção de vida natural, abrindo caminho para o pensamento de outras formas de vida, não necessariamente naturais e outras histórias, não necessariamente culturais. Importante frisar que, para Benjamin, o conceito de história não está vinculado ao mito do progresso ou da linearidade, que o autor afirma serem insustentáveis como todo historicismo, mas a uma história que remete a uma temporalidade mítica, originária. Nesse sentido, poderíamos traçar um paralelo entre o conceito de história em Benjamin e Flusser, para pensarmos nosso cinema *vampyroteuthico*. Ainda que Benjamin tenha apresentado sua abordagem na década de 1920, em um momento em que o cinema apenas começava a se estabelecer como dispositivo de narração, e Flusser cerca de meio século depois, quando as possibilidades de assistência tecnológica ao aparato

27

MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg e a imagem em movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

28

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.

cinematográfico eram ínfimas, se comparadas com o de que dispomos hoje em dia, nos parece salutar e oportuno o retorno a essas origens, a fim de emergir em novos futuros possíveis. É nesse sentido que tomamos como estratégicos o anacronismo de Warburg, assim como a síntese antropofágica de Oswald, a fim de emprendermos nossa pesquisa acerca do cinema como criação artística em um contexto de síntese brasileira, perspectivista.

“O Vampyroteuthis congela, define, delimita os objetos que se precipitam sobre ele, para poder digeri-los mentalmente” (FLUSSER, 2011:89). Essa digestão é a própria concepção de nossa imagem, que se projeta na caixa preta por meio da pressão dos corpos. A projeção do filme *vampyroteutha* é o coeficiente dessa pressão. Como glândulas secretoras de tinta, as variações RGB filtradas pela programação “Inabitual” preenchem a projeção no rastro do movimento capturado por uma câmera. Nos vestígios da passagem do corpo, surge a imagem dentro da imagem, zona de movimento que se condensa em um relampejar, para desaparecer na escuridão.



## Cine Vampiro

*Inabitual* é uma assombração tecnológica, que engendra a virtualidade das imagens que se podem gerar na “barriga da caixa preta”. Como um espaço de captura de espectros, os filmes projetados no seu interior são fluxos de imagens que ganham corpo pela presença do corpo do observador em movimento, engajado e desejando ver. Em um sentido gumbrechtiano, o filme se concebe como presença e não como sentido, uma vez que não existe filme como objeto prévio, mas como algo que se dá no próprio acontecimento da projeção e como resposta cinética ao corpo do observador, corpo desejante, corpo curioso, corpo que percorre o espaço em busca da cópula com a imagem.

Flusser, assim como Simondon, entende a singularização como operação de comunicação: só se pode ser na relação. Dito de outro modo, não há possibilidade de se pensar identidade sem suas implicações na alteridade. “O eu é o nó na rede” vaticina Flusser (1999), reforçando o aspecto dialógico da individuação, necessariamente pensada como instância onde se afeta e é afetado. A produção de imagens, entendidas como próteses de memória da cultura humana e *locus* privilegiado de luta contra a morte, é concebida, assim, como realidade provisória.

O cinema *vampyroteuthico*, por meio de seu código de *desprogramação* da caixa preta, produz filmes *vampyroteuthas* na matéria escura da projeção, criando um sistema aberto de retroalimentação de imagens que põe em xeque não somente os códigos da linguagem fílmica, mas a estrutura mesma do sistema cinema, dissipando-a. Se, como citado acima, a metalinguagem, como forma de perspectivismo, aparece em momentos distintos da história do cinema e da arte, aqui a levamos a novos horizontes, vampirizando, em última instância, o próprio cinema.

## Referências

BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas Vol 1. : Magia e técnica arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

BENJAMIN, Walter. Sobre alguns temas de Baudelaire. In: BENJAMIN, W. A modernidade e os modernos. 2. edição. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

FLORES, Livia. Livia Flores - ARTBRA. Rio de Janeiro: Automatica Edições, 2012.

FLUSSER, Vilém, BEC, Louis. *Vampyroteuthis infernalis*. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER Vilém. Fenomenologia do Brasileiro. Em busca de um Novo Homem, Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

FLUSSER, Vilém. Shamans and dancers with masks in *The Shape of things: a philosophy of the design*. Reaktion Books: Londres, 1999.

FELINTO, Erick. Vampyroteuthis: a Segunda Natureza do Cinema. A Matéria do Filme e o Corpo do Espectador. *Flusser Studies*, v. 10, p. 1-22, 2010.

MACHADO, Arlindo. Pré cinemas & Pós cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.

ROLNIK, Suely. Subjetividade Antropofágica / Anthropophagic Subjectivity. In: HERKENHOFF, Paulo e PEDROSA, Adriano (Edit.). *Arte Contemporânea Brasileira: Um e/entre Outro/s*, XXIVa Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. P. 128-147.

SIMONDON, Gilbert. *L'individu et sa genèse physico-biologique (l'individuation à la lumière des notions de forme et d'information)* (Paris: PUF, 1964; second ed. J. Millon, coll. Krisis, 1995).

Recebido em 06/07/2015

Aprovado em 29/08/2015