

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

***Materia obscura (2009):
metamorfose alquímica e a transmigração analógico-digital***

Rodrigo Faustini dos Santos (USP)¹

¹ Artista visual e pesquisador, graduado em Mídia Logia pela UNICAMP e mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela USP, atualmente é doutorando na mesma instituição com bolsa CAPES. Seus trabalhos artísticos e pesquisa focam questões da materialidade analógica e digital no audiovisual experimental.

e-mail: orfaustini@gmail.com.



Resumo

Propõe-se analisar a performance audiovisual *Materia obscura* (2009-), de Jürgen Reble e Thomas Köner, considerando sua visualidade híbrida entre a tecnologia digital e a matéria analógica como formulação do pós-cinematográfico. A obra surge como transcodificação de um filme anterior, *Instabile materie* (1995), composto por quimigramas em película 16mm, escaneados e trazidos para a performance, em que um *software* de processamento ao vivo permite que a passagem fotograma a fotograma seja trabalhada “elasticamente” através de *frame blendings* e *pixel motion*, resultando num filme em fluxo contínuo de *morphs* animados. Na obra, uma dinâmica de ruído e informação, grão e *pixel* é posta enquanto especulação acerca do surgimento de organizações da matéria, friccionando o pós-cinema da performance digital ao vivo com a ruínosa matriz fotoquímica do cinema em película, constituindo uma “mistura impura” que põe em questão passado, presente e futuro das imagens em movimento. Através da discussão de Kim Jihoon e Giuliana Bruno acerca da introdução do hibridismo nas experimentações do pós-cinema, junto da análise do *morph* enquanto elemento chave da materialidade (e mitologia) do audiovisual digital, avaliaremos como, na minúcia das passagens entre as imagens, *Materia obscura* coloca em movimento problemáticas da representação emergentes na passagem analógico-digital da tecnologia cinematográfica.

Palavras-chave: pós-cinema; performance audiovisual; *morph*; obsolescência.

Abstract

An analysis of the audiovisual performance *Materia obscura* (2009-), by Jürgen Reble and Thomas Köner, is proposed considering its hybrid visuality between digital technology and analog matter as a post-cinematic formulation. The work emerges as the transcoding of an earlier film, *Instabile materie* (1995), composed of 16mm scanned chemigrams brought to the performance where a live processing software allows for an elastic reworking of the passage between photograms through the use of frame blending and pixel motion, resulting in a film of continuous flux of animated morphs. In the work, a dynamic of noise and information, grain and pixel is given as an speculation on the surfacing of organizations of matter, rubbing the post-cinema of live audiovisual performance with the ruinous photochemical matrix of analog cinema, constructing an “impure mix” that brings into question the past, present and future of moving images. Starting from Kim Jihoon and Giuliana Bruno in their discussion of hybridity in post-cinematic works, along with highlighting the morph as a key materiality (and mythology) of the digital, I propose an analysis of how, in the minutia of the passage between images, *Materia obscura* turns into movement the emergent crisis of representation in the cinema’s analog-to-digital transition.

Keywords: post-cinema; audiovisual performance; morph; obsolescence.



Como aponta Giuliana Bruno (2014), exposições e retrospectivas filmicas centradas no cinema e em suas relações com outras artes, assim como performances e instalações audiovisuais afloram a partir da era videográfica para então se intensificar com a chegada do digital, configurando um espaço pós-cinema no qual a materialidade obsoleta da película transita entre a sala de projeção, o museu e a galeria. Assim, diversos artistas – muitos deles vindos de uma prática tradicionalmente centrada na exibição cinematográfica, como no caso de Chantal Akerman, Atom Egoyan e Isaac Julien, ou, na via oposta, Stan Douglas, Douglas Gordon, Dominique Gonzalez-Foerster, entre outros – passam a ocupar galerias, museus e bienais com instalações e performances audiovisuais cujo trabalho com a película (principalmente o 16mm) passa a refletir as próprias mudanças tecnológicas (e econômicas) do circuito de cinema, coincidentes com sua intensificada porosidade com as artes visuais nas últimas décadas.

Para além de uma retórica de especificidade, que marcou o trabalho de gerações passadas, temos nessa perspectiva um cenário no qual as matérias do cinema passam a ser apropriadas e transformadas nesses espaços multimidiáticos que se saturam da história do meio. Tomando a tela como suporte final desses experimentos, em seu livro *Surface*, de 2014, a autora avalia menos uma dissolução do cinema que uma imbricação e adensamento de suas formas:

Retornando-nos às artes da projeção, a memória da película é materializada na arte contemporânea. A tela é consequentemente ativada para além da sala de cinema como um espaço historicamente denso – isto é, é reencenada enquanto *canvas* mnemônico que está fundamentalmente ligado às tecnologias da luz. A história do filme hoje é aprendida no museu. Caminhando pela galeria e pelo museu, encontramos redes de situações cinemáticas, reimaginadas como se coletadas e reapropriadas numa tela que agora é uma parede, uma partição, um véu ou mesmo uma cortina. (BRUNO, 2014: 6)².

Logo, enquanto na indústria a película desvanece devido a sua obsolescência, continua a retornar enquanto objeto e história no espaço expositivo das artes, resistindo à erradicação de sua presença associada a retóricas do digital que postulam os novos meios pela figura da ruptura ontológica completa, abrindo espaço para o esquecimento e o apagamento das relações históricas e técnicas entre as tecnologias (como Bruno coloca, ecoando Sean Cubitt, a imagem digital e a analógica estão menos distantes se pensadas enquanto tecnologias de modulação da luz).

² Traduções minhas a partir da consulta da bibliografia, majoritariamente disponível em inglês e francês.



Quanto à retórica da dissolução, de acordo com Gaudreault e Marion (2016), ao sairmos da sala de cinema não estaríamos mais falando propriamente em cinema – entraríamos no campo do cinemático, ou seja, “o que restou do cinematográfico no contexto contemporâneo” (GAUDREULT; MARION, 2016: 133), módulo intermediário e pulverizado de sua existência num novo campo tecnológico, curiosamente ressoando o estado primordial de heterogeneidade associado ao primeiro cinema. Assim, no ambiente do museu e da galeria, podemos notar expressivas continuidades e descontinuidades dessa passagem entre formas e tecnologias e, de maneira ainda mais atenuada, nas produções do cinema experimental que, ao invés de apenas se aterem à película, cruzam formas e tecnologias em sua estrutura de produção e recepção.

É o caso das obras recentes de Jürgen Reble, que observaremos nesse artigo em conjunto com sua reverberação crítica em Giuliana Bruno e Kim Jihoon. Nessas obras, imagens de arquivo são alteradas com diversas camadas de químicos (que não são lavados e secam nas tiras), a ponto de perderem sua legibilidade, transmutando-se no que o artista denomina de quimigramas (imagens de químicos), suplantando o fotográfico da câmera pela catálise caótica do gesto químico. Gradativamente, o artista passa da exploração da matéria fílmica isolada de outros meios para inserir-se no campo da performance fílmica para enfim, após os anos 2000, incluir o digital em sua exploração da matéria das imagens. Mergulhando no imaginário dessa tecnologia ao invés de aludir a ela com distância, Reble, trabalhando sempre com imagens que oscilam entre a figuração, o ruído e o abstrato, questiona uma crise de representação no cinema ao mesmo tempo que, em sua retórica de alquimia de imagens, remedeia o trauma da “ruptura” tecnológica ao hibridizar matérias em suas performances audiovisuais.

É na encruzilhada de temáticas e preocupações estéticas contemporâneas da passagem analógico-digital – nominalmente, a obsolescência da película, a passagem da cultura analógica para novos formatos, a dissolução do tempo fílmico quando de seu acesso pelas tecnologias eletrônicas e digitais, a fragmentação e a transformação do dispositivo cinematográfico no espaço das exposições em museus e galerias e a exploração de materialidades da projeção na arte – que Bruno situa *Materia obscura* (2009-), performance de Reble em parceria com Thomas Köner, dedicando-lhe uma breve análise, logo após debater *Decasia* de Bill Morrison (obra rodeada de discursos sobre a “morte do cinema”), unindo essas duas explorações da deterioração das imagens enquanto discursos contemporâneos acerca da tecnologia e historicidade dos meios:

Nessa arqueologia da superfície há uma mutação atmosférica, pois tais deteriorações químicas são uma



alquimia de elementos residuais [*weathered elements*]. Dessa forma, o próprio meio da película torna-se exposto enquanto uma alquimia de estados de matéria em transformação, que são manifestados na projeção. Quando esse processo alquímico toma vida na textura luminosa da tela, somos lembrados de que certa vez projeção significou historicamente transformação alquímica. E é significativo que esse sentido de projeção – um estado de transmutação material – nos é retornado na era digital, no momento da obsolescência do filme, no limiar de transformações midiáticas. (BRUNO, 2014: 125)

Reble, que realmente se diz um “alquimista do cinema” (DOING, 2017), apresenta sua análise da pós-vida da película, uma alegoria para essas mutações de imagens e suportes, imaginários e projeções:

Consideremos, por exemplo, as performances alquímicas que o cineasta Jürgen Reble produz junto do artista multidisciplinar Thomas Köner. Trabalhando em dupla, os artistas têm ativamente “performatizado” a decomposição da estrutura molecular da emulsão fílmica. Eles criam trabalhos que demonstram sua dissolução em paisagens abstratas e matérias instáveis ao longo de uma projeção. Suas performances combinam a película e a tecnologia digital tanto em seus processos de criação quanto de exibição, que migram o filme das salas de cinema para espaços de arte. (BRUNO, 2014: 125, grifo nosso)

A questão da passagem das imagens por entre vários meios, ênfase do livro de Bruno, depara-se, assim, com um objeto denso em *Materia obscura* – porém, a autora dedica um espaço reduzido para sua análise, não observando, por exemplo, como o material bruto dessa performance é proveniente de outro filme de Reble, *Instabile materie*, realizado em película em 1995, o que acentua a performance enquanto um gesto de transcodificação da prática do artista para uma nova era tecnológica, visto que *Materia obscura* é, tardiamente, uma das primeiras obras de Reble a empregar a tecnologia digital. Esmiuçar esses entremeios nos permitirá, assim, avaliar o reenquadramento da experiência “pós-cinematográfica” que a obra propõe.

Reble transfere *Instabile materie* para o digital, mas sem criar uma mera cópia da obra, uma vez que o que se apresenta em *Materia obscura* são novos originais, um novo trabalho feito através da manipulação do material em performance, sob um novo suporte midiático. *Materia obscura* e *Instabile materie* compartilham, assim, de uma íntima relação com as transformações observadas no corpo do dispositivo cinematográfico e em seu arquivo no final do último século, de forma que analisá-los permite-nos ampliar as discussões iniciadas em outros artigos publicados (SANTOS, 2019, 2019b), relacionados à materialidade do filme na era digital enquanto “imagem-



ruína”, modo particularmente presente em obras recentes do cinema dito de *found footage*.

Materia obscura explora a “ruína” do cinema enquanto figura impura de sincretismos e hibridizações, desmanche de fronteiras visualizado através de imagens desmanchadas. Essas relações colocam em atrito não só a instanciação material do cinema como também a historicidade do meio em relação a seus materiais formativos. Assim, a passagem analógico-digital se discute aqui a partir de um ponto de vista particular, aquele de uma “velha” mídia que inicialmente observa à distância para então interagir criticamente com a nova. O cinema vem, então, questionar o digital não só em seu aspecto técnico como também no imaginário a ele atribuído, sugerindo uma porosidade entre “o novo e o velho” ao esmiuçar as fronteiras entre as mídias, quando uma passa a parasitar a outra para estruturar sua própria identidade, apontando para a importância que o imaginário relacionado ao meio possui na cultura, que se reflete de forma intensificada na prática e teorização do cinema nessas passagens.

Tal cenário de tensão e insegurança é frequentemente discutido sob a melancólica perspectiva da “morte do cinema”, a constatação de que sim, algo teria mudado e algo teria se perdido com a virada digital e o próprio centenário do cinema: para teóricos como David Norman Rodowick (2007), esta perda seria a própria intimidade do cinema analógico com uma realidade pró-fílmica, da qual a imagem seria índice. Idealismos e um certo pessimismo cintilam, portanto, quando da emergência de novos paradigmas tecnológicos.

Em obras de hibridismos “impuros” como as de Reble (e poderíamos incluir também Jennifer West, Jodie Mack, Guy Maddin, Stephen Broome, entre outros), temos que a “materialidade não é apenas uma questão de materiais ou de província dos meios. Ela fundamentalmente significa ativar relações materiais e expressar suas transformações” (BRUNO, 2014: 127), algo que buscamos ao enfatizar processos de criação, apresentação e recepção das imagens no cinema contemporâneo que acentuam a “efêmera presença” das imagens em projeção, potencializadas tanto em seus apelos ao sensorial quanto na evanescência da situação de exibição audiovisual.

Nossa atração pela ruína de imagens pela via de Reble, assim, tem pouco interesse na atribuição de uma “aura” à película ou na reafirmação da potência do índice. Pelo contrário, importa pensá-la, junto do artista e de suas obras recentes, enquanto material híbrido entre o artificial e o orgânico, resistência e fragilidade, assim como buscar o digital em sua materialidade espectral nos códigos e bruta nos *hardwares*. Essas obras pensam a vida própria às imagens do cinema e sua circulação, preservação e derivação por intermeios e mudanças tecnológicas, tomando a história do cinema não só enquanto cultura material, mas também considerando sua “vida virtual” (para usar um



termo de Rodowick) ou, em outros termos, o cinema analógico enquanto ruína, fragmentado e disperso num ambiente pós-fílmico e pós-mídia, como pensa Kim Jihoon - ou seja, em sua

[...] pós-vida enquanto interface cultural. Aqui o cinema é considerado não tanto um objeto ou meio estável, mas um conjunto de convenções representacionais, perceptuais e convencionais que vêm sendo desenvolvidas desde sua criação e tomadas de empréstimo pelas novas mídias. (JIHOON, 2016: 23)

- o cinemático que resiste, ainda que se transforme.

Mesmo se pensado enquanto esse “conjunto de convenções”, nas palavras de Jihoon, o cinema não se torna mero código imaterial, visto que esses conjuntos de convenções demandam uma materialidade que as ative, ou seja, uma instanciação física, que hoje pode se dar de inúmeras formas. Um hibridismo (também polimorfismo multimodal) impõe-se, então, como ruína do pensamento de convergência característico da utopia digital, quando o digital frequentemente recorre às convenções cinematográficas da imagem em movimento, instaurando uma instabilidade contínua nos discursos de pureza do meio cinematográfico. Investir no hibridismo de matrizes nos distancia de uma historiografia normativa do novo e do antigo, aproximando-nos de uma busca do digital (e de sua materialidade) “nas contraditórias conjunturas de purezas idealizadas e hibridismos impuros” (ROSEN, 2001: 315).

Assim, podemos questionar, junto de um leitor da obra de Reble, Yann Beauvais, se essa produção:

Trata-se de um cinema que trabalha seus constituintes ao torná-los visíveis, pela sua aceleração, que devora a emulsão ao longo do tempo, ou trata-se de uma estética pós-cinematográfica, das últimas conflagrações de um suporte em face ao digital que o submerge em sua intensa proliferação? (BEAUVAIS, 2005)

Para esmiuçar esse imbróglio, observamos que a destruição e corrupção de materiais fílmicos é uma constante no trabalho de Reble, que começa desde os anos 1980, primeiro com intervenções físicas para então centrar-se na técnica do quimigrama. Sua insistência em trabalhar com a película e suas particularidades físico-químicas foi vista inclusive como um ato de resistência ao digital, fato que ele parecia corroborar ao demonstrar desinteresse por uma tecnologia na qual “basta apertar um botão e a cor azul aparece” (HOOLBOOM, 1990). O que o levou, então, a incorporar o digital de forma tão decisiva em *Materia obscura*?

É importante, nesse sentido, entender a perspectiva “alquimista” de trabalho com a matéria, que lhe é cara, fomentada pelo trabalho com opostos e com a



especialização de processos, principalmente quando essa forma de pensamento do artista se intensifica na sua relação com o espaço da galeria e da sala de cinema, que assumem a dupla função de ateliês artísticos e laboratórios alquímicos para suas obras, moldando uma espacialidade e uma temporalidade que unem a arte contemporânea com o trabalho alquímico primitivo com a matéria, compondo um território laboratorial de mídia-arte. Se o cinema de Reble por vezes é aproximado do pós-fotográfico, sua insistência em resgatar (e, portanto, reativar) relações pré-modernas com o mundo também aponta para uma densa historicidade do dispositivo, reativando potenciais submersos.

Importante observar como o resgate da prática alquímica operada por Reble alude a esse pensamento que também se viu obsoleto, ultrapassado e mesmo incoerente a partir da emergência de novas práticas e formas de interpretar o mundo, se nos remetermos ao desaparecimento dessa arte hermética frente ao desenvolvimento científico da química e o início do pensamento moderno (GOLDFARB, 1987), mudança que envolve rupturas, resíduos e apagamentos entre os modos de pensamento. Como o diretor coloca numa entrevista: “A ideia [artística] de alquimia é de mudar a estrutura de moléculas e átomos, mas não de forma positivista ou rumo às ciências naturais, mas tendo um sentimento ou intenção de que algo está ocorrendo nessas moléculas” (DOING, 2017: 117).

A obsolescência da alquimia emaranha-se com a obsolescência do analógico, remetendo essa transformação tecnológica a uma transformação (e obsolescência) de modos de pensamento em grande escala da cultura – tal “rima” de reverberações entre macro e microescalas, presente e passado, instrumentos e cultura, é posta em ainda mais atrito quando começa a incorporar problemáticas da ciência contemporânea à sua cosmogonia hermética, como fará em *Materia obscura* (que interpela o conhecimento do cosmos) e, anteriormente, estabeleceu em *Instabile materie* (que se coloca como uma visualização especulativa de partículas elementares).

Instabile materie é seu último longa-metragem feito e distribuído em película para a sala de cinema, todo composto a partir de tiras de quimigramas em 16mm. O trabalho, um de seus mais rigorosos e formais com o material, ao mesmo tempo apresenta o tratamento mais agressivo com a transformação de *found footage*, uma vez que, em seus 73 minutos, a paisagem visual é raramente preenchida por formas discerníveis, reinando então a emulsão ora triturada, ora corroída, ou então soterrada de químicos, exibidos como sequências nomeadas a partir de partículas elementares no Modelo Padrão da Física (ao qual o artista inclui matérias especuladas por ele, como o *órgon*). Reble desejava fazer uma “afirmação sobre a matéria” (BECKER; REITHER; SPIES, 2005) – tanto a do cinema, num momento de reconsiderações acerca de sua



materialidade e da ontologia de seu registro, quanto sobre a matéria elementar tal como estudada pela física quântica, enquanto instável e sob novas formas de escrutínio na era da eletrônica e da informática³.

Ao longo do filme, a tela por muitas vezes exhibe espaços vazios, enegrecidos, que são invadidos por estruturas pulverizadas de resíduos de emulsão, organizações cristalinas de sais depositados sobre a película e vários outros formatos de detritos e resíduos obtidos pelos processos experimentais de transformações físico-químicas realizadas por Reble. Sensações de pseudomorfismo reinam entre as massas disformes do filme que, na típica visualidade turva e instável dos filmes de Reble, ora parecem estruturas microscópicas, ora macroscópicas, orgânicas e inorgânicas, maquinais ou viscerais e por aí em diante, resistindo à categorização⁴.

A partir dessa descrição inicial da obra, temos um investimento denso na degradação de imagens e formas, pondo em risco a ideia de representação (tal como a física quântica fez com a matéria ao “fragmentar” o átomo), e assim nos aproximamos do embate entre desmaterialização e rematerialização que instiga as recentes obras de Reble, tensionando-se particularmente em *Materia obscura*.

Intemperismos intermediais

Materia obscura, que teve sua primeira execução em 2009⁵, foi o primeiro trabalho de Reble a agregar a tecnologia digital: não só adapta *Instabile materie* (que existia apenas como filme) para um contexto de performance como também agencia sua mutação ao digital através dessas técnicas, num novo contexto de contemplação que explora outra temporalidade, uma que não é imposta pela duração do filme, mas sim pela manipulação de cada transição instigada por Reble (presente na sala durante a projeção) ao computador, que altera sua taxa de quadros por segundo com *slow motions*, *fast forwards* e *flickers*, além de acumular espaços e tempos com as sobreposições de fotogramas que permeiam todo a obra.

Na passagem de *Instabile materie* para o digital, tal como na experiência do cinema para o novo suporte do século XXI, tudo permanece igual, mas ao mesmo tempo

³ A obra foi encomendada para um projeto sobre o laboratório DESY, em Hamburgo, conhecido na Alemanha pelo seu acelerador de partículas e, também, por ter sido o local de descoberta de uma das subpartículas que aparece nomeada no filme de Reble, o *glúon* (justamente um dos elementos atribuídos ao movimento intenso nesse microuniverso da matéria).

⁴ É possível assistir a uma versão digital do filme em qualidade SD no site da distribuidora *Light Cone*: <https://lightcone.org/fr/film-1207-instabile-materie> para ter uma noção do tipo de visualidade proposta pelo artista.

⁵ Em sites como *Vimeo* e *Youtube*, é possível encontrar registros da performance. Para o atual artigo, um *blu-ray* distribuído pelo artista (até 2018), registrando uma das performances na Europa, foi utilizado como base para pensar a variabilidade de *Materia obscura* em suas outras instanciações. Em 2011, a performance foi realizada no Rio de Janeiro no festival Multiplicidade, no espaço Oi Futuro.



muda: o filme é apresentado nas 8 partes do original, porém sem que títulos sejam-lhes atribuídos, além de incluir-se um epílogo; a apresentação parece seguir o filme linearmente, porém nenhum dos fotogramas é mais o mesmo – eles foram não apenas digitalizados como também ampliados, do 4:3 para o 16:9, escaneados num nível de qualidade que permite ainda mais ampliações por Reble em sua manipulação em tempo real, via *software*, indo além das dimensões espaciais do original.

A dimensão temporal do filme também é completamente modificada, passando de 75 para cerca de 105 minutos: a passagem dos fotogramas tem sua velocidade retrabalhada ao vivo por Reble, que substitui a sequencialidade intermitente da película por sobreposições digitais que criam diversas misturas na tela, às quais somam-se pequenos *flickers* nas imagens, testando a elasticidade do material – uma passagem que dura apenas alguns segundos em *Instabile materie* dura minutos em *Materia obscura*. Nem todos os 25.000 fotogramas do filme (25FPS, 2019) são utilizados nas performances (que nem sempre são apresentadas em seus 8 capítulos e epílogo), visto que dependem das associações particulares de Reble na manipulação digital e da janela de tempo oferecida pelos locais de exibição.

O *software* utilizado parece não apenas permitir alongar a duração de cada fotograma na tela, ao realizar um *frame blending* contínuo de opacidades entre os fotogramas, como também cria um efeito próximo do *morph*, suturando a mudança brusca das formas que demarcavam a visualidade instável do filme original (uma vez que Reble trabalhava espirrando e esparramando químicos em tiras de filme, a visualidade de cada fotograma sequencial possui variações intensas), ao qual também se adicionam incrustações digitais entre os fotogramas, tornando raro (ou quase inexistente) o momento em que apenas um fotograma do original é visualizado em sua “integridade” ao longo da performance.

O artista, então, tanto enfatiza sua presença mediadora ao realizar as transformações ao vivo como põe em cena a própria máquina enquanto instância criadora, que multiplica e “pondera” *frames*, recalcula os valores de *pixels* e, assim, transforma as imagens em tempo real através de algoritmos. A transcodificação do analógico para o digital, enquanto fenômeno cultural, é desacelerada e observada nas minúcias da transformação do corpo das imagens, instigando uma reflexão acerca da “morte e evolução” das tecnologias, colocadas aqui em convivência e porosidade de formas.

Através de tais transparências, imagens antes isoladas coexistem, assim como homem e máquina e imagem e som: Reble manipula os fotogramas ampliados em paralelo com Köner que, em outro computador, manipula a composição sonora, que é,



em si, uma amplificação de microestruturas sonoras que também reaproveita elementos de *Instabile materie*.

Podemos pensar, assim, numa continuidade de fenômenos explorados em ambos os filmes – a visualidade ruiforme, a oscilação entre forma e ruído, a criação de “paisagens da matéria” – ao mesmo tempo transformados pelo diferente corte epistemológico feito pelo cineasta, que altera todo o dispositivo ao passar o material para outro suporte informacional e operar sobre seus dados de outra forma (como, por exemplo, através do *morph*). A mudança de suporte e a manipulação que isso propicia re-enquadra, remodela, reconstrói e, assim, reapresenta de outro modo a matéria fílmica, exibindo mudanças significativas no objeto observado tal como teríamos nas mudanças de aparato num mesmo experimento científico⁶.

No intermeio entre o cinema e as *fine arts*, autores como Erika Balsom têm notado a constante reapropriação do aparato cinematográfico no museu, que altera os modelos de espetáculo fílmico, constando que “a instalação fílmica não possui nenhum aparato único e padrão; pelo contrário, cada artista inventa o seu ou sua configuração do aparato a cada obra” (BALSOM, 2013: 182). Ao discutir o digital, Laura Marks (2002) também acentua como, frente à heterogeneidade de formas e formatos que o código e a máquina informática possibilitam, deve-se prestar atenção aos modos particulares com os quais os artistas decidem materializar (e mediar) suas obras, pois isso em si já determina relevantes recortes fenomenológicos e epistemológicos para com o fenômeno audiovisual, remetendo à fala de Balsom acerca do artista enquanto inventor de configurações do aparato na arte contemporânea.

Deixando de lado, inicialmente, o discurso científico sugerido no título da performance de Reble para nos determos em uma abordagem isoladamente alquímica de seus interesses (SANTOS, 2019), podemos pensar em *Materia obscura* como uma etapa seguinte da mortificação da matéria (*nigredo*, em termos alquímicos) apresentada em *Instabile materie*. Teríamos aqui sua coagulação na tela, prosseguindo com sua metamorfose no processo de transmutação rumo ao renascimento da matéria, que identifica a fase *albedo* (JUNG, 1977).

Embora muitas vezes tida apenas como um ideário de purificação, a alquimia projetava a obtenção de um corpo uno, andrógono, a partir da união de opostos; assim,

⁶ Lembrando-nos de como aparatos e técnicas estão intimamente ligados a seus produtos (sejam eles imagens, medidas ou objetos), Paul Feyerabend liga o trabalho científico ao artístico (e mesmo ao primitivo, ao gosto de Reble) ao afirmar que “tal como artistas ou artesãos buscando dar forma ao mundo a partir de materiais desconhecidos [do Ser]”, ao “trabalhar [*perform*] em seus diferentes estilos e usando diferentes habilidades e linguagens, cientistas produzem resultados que costumam coagular em mundos inteiramente diferentes e mutualmente excludentes. Esses mundos não podem ser destacados das linguagens e métodos utilizados - estão intimamente ligados a eles tal como o valor de uma magnitude da mecânica quântica é conectado à medição que o determinou”. (FEYERABEND, 1996: 27)



a incorporação do digital soa como um passo coerente tomado pelo artista, em oposição à manutenção de uma prática artística “purista” baseada no isolamento e na especificidade – a mistura, a metamorfose está na base da inquisição alquímica, e o sincretismo marca sua história (GOLDFARB, 1987). A alquimia de Reble, mais interessada nesses processos impuros da prática, é reinterpretada como uma forma de rematerialização e transformação, gesto performático.

Imaginário de rupturas

Em *Materia obscura*, Reble está novamente interessado em um tema que perturba o conhecimento da Física contemporânea e sua relação com o “real” – se em *Instabile materie* essa perturbação concentrava-se na teorização dos *quarks* e nos elementos subatômicos que o compõem, em *Materia obscura*, como o título deixa claro (com um pequeno toque arcaico), um dos mais atuais mistérios da ciência é tematizado: a matéria escura.

Diferentemente dos modelos de partículas elementares, que relatam incerteza e instabilidade a partir do escrutínio das mais finas formas da matéria, a matéria escura à qual a performance de Reble refere-se já traz consigo uma escala cósmica, uma perturbação a nível macroscópico do imaginário do universo: literalmente um ponto cego da ciência contemporânea, a matéria escura seria uma substância hipotética, massa invisível que, a grosso modo, responderia a diversos desvios de medição observados por cosmólogos no cálculo entre a quantidade de matéria (calculada como) existente/atual e a quantidade observada no universo – inclusive possivelmente respondendo a questões ainda não resolvidas pelo Modelo Padrão da Física das Partículas (BERTONE, 2013).

Caso comprovada, a partir de sua associação a alguma partícula que atendessem aos pressupostos da teoria, a matéria escura proveria “o andaime invisível que une todas as estruturas astrofísicas do universo” (BERTONE, 2013: VII), escreve Gianfranco Bertone em seu livro *Behind the scenes of the universe*. Outra aproximação com a questão analógico-digital e sua mudança de suporte das imagens se prontifica: *quarks* e matéria escura também alteram o que entendemos por “substrato” das coisas – no caso, daquele que sustenta a própria matéria do universo, por estarem associados à gravidade e por sua abundância dentro a matéria do cosmos.

Com a temática, um problema de representação do real é colocado, uma vez que “não podemos ver a matéria escura, podemos apenas estimar sua abundância através de observações astrofísicas” (BERTONE, 2013: 27) – a Cosmologia e a Astrofísica, que dependem em grande parte de fenômenos visíveis e rastros materiais para observar e confirmar fenômenos (inclusive fazendo amplo uso de materiais



fotossensíveis ao longo de sua história) se encontram frente a um novo tipo de fenômeno ao especular a matéria escura, muito mais abundante no cosmos do que as matérias que reagem à luz.

Numa curiosa porosidade entre as questões da ciência contemporânea e a alquimia, Reble encontra na ideia de “matéria escura” o mistério e o desconhecido que instigavam a cosmogonia hermética. O próprio nome do projeto, que se utiliza de uma forma linguística arcaica, aponta para o imaginário pré-moderno das substâncias arcanas. A associação do momento presente com um passado de “trevas” do conhecimento surge até mesmo entre cientistas tal como Bertone, para o qual a recente atenção ao mistério da matéria escura e a possível reviravolta que sua comprovação pode causar no campo permitem pensar o conhecimento científico “em escalas de tempos muito maiores”, visto que “a ciência procede em ciclos nos quais eras de ‘ouro’ e eras de ‘trevas’ se alternam, e que acompanham de perto a ascensão e declínio de civilizações e impérios” (BERTONE, 2013: 141) – situando, tal como Reble, essa dinâmica numa zona de passagens, num linguajar particularmente alquímico ao invocar o ouro e o obscuro como partes de um ciclo.

Obscurecimento e revelação permeiam as imagens e ações da performance: da hipótese à *poiesis*, *Materia obscura* joga com essa ideia de um substrato invisível que inverte relações entre figura e fundo ao teorizar a presença do “vazio” e do “transparente” enquanto matéria e sustentação do todo, remetendo-nos à importância da cor preta e da escuridão “projetada” nessa obra, espaço de germinações. Tal como para a ciência existem diversos candidatos à matéria escura, no pós-cinema de Reble a questão do obscuro, do inominável e do desconhecido alegoriza-se em diversas instâncias: correlata-se o substrato que se torna difuso na transcodificação analógico-digital, a materialidade do aparato que usualmente é obscurecida no cinema do regime da “transparência”, as visualidades amorfas que povoam o filme e escapam à apreensão, ou o digital e seus algoritmos de pano de fundo, e mesmo o material de *found footage* anônimo com que Reble iniciou o trabalho.

A performance, ao ressuscitar o corpo do 16mm no ambiente digital, explora a partir dessa mudança de aparato uma nova materialidade, híbrida. Ao explorar esses acidentes de matéria na película com uma minúcia microscópica, projetada em escala macro, ela dá acesso, assim, a uma nova visualidade de seu corpo, além de abri-lo para novas transformações, principalmente em sua duração, investigando as imagens do



filme por potências outras, habilitadas pela sua digitalização e instanciadas na tela (para usar um termo computacional) em sua projeção⁷.

As cores de *Instabile materie* ressurgem extremamente saturadas em *Materia obscura*, próximas da cromaticidade bem contrastada usada no campo da ciência, em que têm menos um valor indicial do que um valor icônico, pois são cores criadas artificialmente para identificar diferentes qualidades das matérias estudadas. No lado da alquimia, é importante notar novamente como as cores utilizadas por Reble associam-se diretamente às fases da *Opus*, que eram associadas também a planetas em diversas tradições herméticas, sempre apontando para essa ruminação cósmica a partir da transmutação da matéria: *Mercurius*, vermelho, tanto um planeta quanto um deus (na tradição grega, era associado a Hermes) quanto um metal, era uma figura mencionada diversas vezes nos textos alquímicos enquanto símbolo da transformação de opostos (JUNG, 1977).

Nos primeiros capítulos de *Materia obscura*, a cor azul prevalece: é uma cor ligada à transição para o *nigredo* (apodrecimento) da matéria e, portanto, ao céu que escurece, trazendo para o filme um interessante simbolismo para a passagem analógico-digital enquanto crepúsculo do movimento alquímico. Na cultura recente, é interessante notar como o azul é associado a toda uma imagética do mundo digital e virtual, dando a tônica de um meio frio e inerte. Até o final de *Materia obscura*, completando o arco alquímico, o espectador chegará ao extremo oposto dessa sugestão, com a imagem fervilhando em intenso vermelho. Na reapropriação de Reble de seu filme anterior, portanto, novos campos de sentido são ativados, mesmo através das imagens abstratas, que vão além de um estudo técnico do suporte.

O salto conceitual que *Materia obscura* apresenta a esse cinema de instabilidades, assim, é o de inserir-se no “olho do furacão” das transformações midiáticas, ao mesmo tempo expostas enquanto fenômenos de figuração e de técnica. A manipulação ao vivo de fotogramas digitalizados, atualizando a ideia de Reble de uma alquimia das imagens, usa a transcodificação analógico-digital enquanto sutura, remediação de um processo brusco de rupturas na prática cinematográfica, principalmente sob o ponto de vista do cinema experimental, no qual a dimensão material tem participação incontornável nos processos criativos dos artistas.

Não mais presente fisicamente na sala de projeção, a película é assumida enquanto matriz espectral do cinema, retornando transcodificada no digital enquanto presença ativa no imaginário informacional, gênese do que entendemos por imagem

⁷ Além dos trechos disponíveis no *Vimeo* e no *Youtube*, é possível ter uma referência da visualidade trabalhada na obra a partir de registros da performance no catálogo do festival *Multiplicidade* de 2011, disponível em: https://issuu.com/festivalmultiplicidade/docs/festival_multiplicidade_2011.



cinematográfica. O hibridismo da imagem de Reble reforça assim uma historicidade da imagem e ativa genealogias submersas da tecnologia digital.

Ao trazer os fotogramas em 16mm para o digital, a proposta de Reble não é a de remasterizar *Instabile materie*, e sim de amplificar seus ruídos, a partir do atrito entre as tecnologias, suportes e matrizes. Há na obra, assim, um importante aspecto retórico acerca da materialidade, em nível do próprio dispositivo e do imaginário que suscita, pois, ao explorar texturas da imagem através da tecnologia informacional, a performance rematerializa um meio associado à virtualidade e a uma pulsão desmaterializante. Ao enfatizar a projeção como evento único através do *live cinema*, ressingulariza a experiência cinematográfica, banalizada em dispositivos diversos na era da informática.

Trabalhando entre o fotograma analógico, a imagem escaneada e a imagem projetada digitalmente em alta definição (que atualiza-se constantemente na tela em sutis transformações), Reble decalca e encrosta as ruínas de imagem do seu filme original obtendo novas texturas e exprimindo com elas outras temporalidades, explorando como “um senso não-linear do tempo e camadas de densidade temporal emergem enquanto caminham pela superfície das mídias” (BRUNO, 2014: 8) nessa forma de materialidade híbrida. Há, assim, uma interessante analogia entre a transcodificação analógico-digital e as sobreposições que estruturam o filme, em que a sequencialidade típica da película é substituída por uma osmose de passado-presente-futuro em diferentes densidades e intensidades, através do *morph* “costurado” digitalmente.

O realismo perceptivo do fotográfico é desfigurado das imagens em favor da mancha e da textura, que, como ruídos, impõem um movimento próprio e anômalo, em imbróglio com a máquina. O digital, assim, não contradiz a exploração da visualidade cinematográfica informe explorada ao longo da carreira de Reble, que, mais do que pela especificidade, preza pela sensorialidade. Animando ruínas e ruídos de imagem e concatenando matrizes diversas do visual, Reble orchestra um espaço pós-fotográfico que “usa tecnologias digitais para amplificar a estética de abstração gerada por transformações físicas e químicas da película” (JIHOON, 2016: 137), como coloca Kim Jihoon que, também preocupado com a passagem analógico-digital, inclui Reble em sua descrição de um pós-cinema de “abstração de mídias mistas”.

Se a imagem digital pode ser pensada como uma “forma sobreposta a outra forma” (a trama de *pixels*), como coloca Florence de Mèredieu (1994), uma tensão superficial intensificada torna-se evidente em *Materia obscura*, que mistura o ruído e o informe em meio à trama cartesiana e formal do *pixel* – podendo servir como exemplo didático de sua formação sempre fragmentária (*bit por bit*) e, ao mesmo tempo, fluida no



fluxo do sinal, modo de construção da imagem digital que Garret Stewart (2007) já denominou “tesselação”, outro termo que sugere uma superfície tensionada.

O papel das imagens ruiformes, aqui, seria de encarnar essa tensão, que mancha e desmancha a imagem na passagem do analógico para o digital:

O fato de que artistas e cineastas estão refletindo a respeito dessa questão indica um impulso em via de aceitar-se a complexidade virtual da materialidade, sua capacidade transitória e transformativa, e nos compele a perguntar como podemos acrescentar a essas transformações nos meios digitais. (BRUNO, 2014: 126)

Esse cinema abstrato mestiço é descrito por Jihoon enquanto reflexo e resposta a um momento “pós-mídia” da imagem em movimento, assumindo a materialidade (e mesmo qualquer noção de especificidade) enquanto comparativa e relacional, emergente do atrito entre as mídias, ao proporem, esteticamente, “uma possibilidade de empregar a película e o digital em modos combinatórios e portanto redefinir limites de ambos” (JIHOON, 2016: 128) – é no movimento “estranho” (*uncanny*) de *Materia obscura* que o efeito do *morph* salienta-se como uma característica particular do digital.

Como percebe Yann Beauvais, num momento em que ainda estava em conflito com as reverberações da incorporação que Reble faz do digital:

[...] a inflação dessa alquimia cinematográfica é uma resposta militante, em todo caso uma oposição, ao digital. Mas no momento em que ela ocorre [hoje] ela reproduz à sua própria maneira o deslocamento que o processamento digital e os *video games* trouxeram para a maneira como pensamos a montagem, que privilegia o fluxo em lugar do corte. (BEAUVAIS, 2008)

A visualidade informe, mutante, das películas corroídas de Reble novamente assume um papel fundamental na ativação desse imaginário de misturas e transgressão de fronteiras: no pseudomorfismo do corte e na passagem da sequencialidade dos fotogramas para o fluxo fluido de *Materia obscura*, sua dimensão háptica transita entre a textura orgânica e plástica da película e o hiper-realismo da alta definição da trama digital de *pixels*, estimulando o olhar do espectador a sensibilizar-se pela materialidade de ambas as tecnologias. O *morph*, que conduz o filme por diferentes intensidades e presenças que oscilam entre o ruído, a sugestão da forma e imagens (fotorrealisticamente) reconhecíveis, igualmente coloca-se como uma alusão à “passagem” e à “transição” que circunscrevem conceitualmente o filme.

Na performance, temos tanto essa ideia de transição de um suporte convalescente, de cintilação febril e formas em desarranjo, como também uma fulgurância que irrompe, uma materialidade que persiste nesse corpo híbrido, que



sustenta, ao invés de apagar, seu passado matérico. Assim como prolonga a duração do filme original, Reble também desacelera e convida a uma observação meditativa dessa passagem de uma tecnologia a outra.

De fato, algumas das imagens que são passíveis de reconhecimento ao longo da performance, como uma filmagem de pássaros em migração, retroalimentam o “drama material” da migração tecnológica exposto por Reble através desses signos que rapidamente esvaem-se em ruído. O ruído, dominante na obra visual e sonoramente, flerta com essa potência ubíqua da emergência do sentido, de novas formas de visualidade trazidas pelo hibridismo.

Como coloca Jihoon acerca de uma das sequências do filme, a abordagem “cosmológica” de Reble extrapola a mera introspecção da materialidade das mídias, visto que, tal como os trabalhos de abstração informal nas artes visuais que sugerem formas orgânicas e inorgânicas da natureza, essas abstrações do filme:

[...] podem ser pensadas como se estivessem simbolizando a era Paleozóica da Terra. No resto das sequências de *Materia obscura*, Reble varia sua associação de formas abstratas produzidas por transformações químicas com outros significados metafóricos – cósmicos, geológicos, biológicos e religiosos, ao invés de expressar as formas indicativas da materialidade da película de uma maneira autorreflexiva [...] Na parte 2, por exemplo, formas azuis dinamicamente movem-se enquanto continuam a ser transformadas em formas dinâmicas que assemelham-se a células, nebulosas, nuvens, névoas. A parte 3 apresenta formas vermelhas contra um fundo marrom, evocando assim o mural do homem primitivo. (JIHOON, 2016: 139)

Nessa “sopa primordial de imagens”, conseguida através do efeito de *morph* que acompanha todo o filme, na qual imagens oscilam entre semelhança/dessemelhança com paisagens cosmológicas e territórios microscópicos orgânicos, imagens de astros e seres da natureza, e enquanto a sensibilidade do espectador é aguçada pela sonoridade ruidosa de Thomas Köner (apresentada aqui em modo quadrifônico, imersivo e artificial, aquém do realismo perceptual do 5.1), a performance nos remete a uma conscientização de ordem cosmológica da forma como “nosso sangue, nosso cérebro e nossos ossos são constituídos dos mesmos tipos de matérias que vemos ao nosso redor e que também observamos com nossos telescópios mais poderosos – apenas em arranjos incrivelmente mais sofisticados”. (BERTONE, 2013: 67)

Ao inspecionar a ideia de metamorfose na cultura através de uma perspectiva histórica, Vivian Sobchack (2000) observa algo semelhante com o retorno desse modo de pensamento mítico através dos efeitos especiais proporcionados pela tecnologia



digital – para ela, o *morph* não seria apenas um instrumento tecnológico, pois, também, historicamente possui conotações de cunhos metafísicos, cujos potenciais já eram encontrados nos primórdios do cinema, como nos filmes de truques de Méliès e nas animações antropomórficas de Émile Cohl. Assim, ao resgatar a retórica do *morph* em *Materia obscura*, podemos ver que a “arqueologia midiática” de Reble também pode se dar através da interação entre o digital com o analógico, que “escava” potenciais pouco desenvolvidos na história das imagens em movimento.

Prospectando o *morph*

Em nossa leitura, até aqui, a introdução da tecnologia digital às imagens e propostas de *Instabile materie* assume na performance *Materia obscura* duas funções principais: esmiuçar os encontros e desencontros entre os dois modos de visualidade (digital e analógico) e, também, amplificar as ressonâncias, a imersividade e as perturbações sensoriais que eram instigadas pelo material original. Como veremos, o investimento nas técnicas do *frame blending* e do *morph*, que substituem no digital a projeção sequencial de imagens íntegras da projeção analógica, cumpre ambas as funções em *Materia obscura*, sendo a constante mutação da imagem na tela um dos principais aspectos do espetáculo visual criado, costurando continuidades nas intermitências.

Em termos técnicos, o *morph* e o *frame blending* surgem em *Materia obscura* não só como efeitos de metamorfose e transparência entre os fotogramas mas também como formas de sutura, saída técnica de compensação de fluidez do movimento feita através de cálculos do computador para lidar com as lentas transições impostas pela manipulação que Reble faz no filme⁸ – desacelerados, os fotogramas projetados não possuem o movimento “travado” de uma projeção em poucos quadros por segundo, e nem exatamente assemelham-se com a lentidão da repetição de 3 em 3 fotogramas do *step-printing* analógico (usado em trechos de *Instabile materie*) que criava um efeito de ralentar através de impressora ótica. Ao invés disso, parecemos ver mudanças sutis a cada instante no desenvolvimento de *Materia obscura*, como se cada *pixel* vazasse pelas formas, ora sumindo em transparência, ora agarrando-se à forma seguinte, pulsando como um organismo ou escorrendo como fluido, dando a sensação de um fluxo de imagens.

⁸ Reble, em entrevista: “Eu uso um algoritmo que busca por movimentos lineares, e se não tenho espaço suficiente entre duas imagens [ao manipular a duração] ou o movimento é muito rápido, eu uso o *render* digital para encontrar possibilidades entre as imagens, que mundo intersticial estaria ali, dou essa oportunidade ao computador”. (DOING, 2017: 131)



Se a imagem em *morph* parece anômala ao movimento cinematográfico, basta retomarmos as técnicas mais rudimentares de animação, os *cross-fades* e *frames in-between*, que suavizam as diferenças entre dois fotogramas para completar mudanças bruscas de posicionamento no intervalo dos traços. O simulacro, enquanto *frame in-between* calculado pelo computador e acrescentado ao fluxo de imagens digitais, uma imagem “imaginada” pelo algoritmo, infiltra-se, assim, literalmente enquanto entreimagem no filme, no interstício entre os fotogramas originais digitalizados e sua sequencialidade discreta.

Assim, enquanto o *morph* “sutura” a passagem do analógico para o digital, representa também um importante ponto de descontinuidade entre as tecnologias no que diz respeito ao modo técnico de passagem de uma imagem a outra, algo já discutido por Gene Youngblood em *The cinema and the code*:

Se o cinema mecânico é a arte da transição, o cinema eletrônico é a arte da transformação. A gramática do filme é baseada em transições entre objetos fotográficos totalmente formados, chamados de fotogramas. Isso é feito principalmente através da colisão de quadros chamada de “corte”, mas também através de *wipes* e dissoluções. No cinema eletrônico, o quadro não é um objeto, mas um segmento de tempo de um sinal contínuo. Isso possibilita uma sintaxe baseada na transformação, não na transição. [...] Mas isso torna-se ainda mais significativo na síntese de imagens digitais, onde a imagem é um banco de dados. Pode-se começar a imaginar um filme composto de milhares de cenas sem cortes ou dissoluções, cada imagem metamorfoseando-se na próxima. (YOUNGBLOOD, 2003: 157-158, grifo nosso)

Mesmo partindo de imagens escaneadas (e não sintetizadas), *Materia obscura* seria um bom candidato para esse filme-fluxo hipotético de Youngblood, o qual adicionaria elementos caóticos ao propor a sutura metamórfica de *frames* informes, entre a recomposição e a sequencialidade, entre a transição e a transformação, fluxo constante de energias.

Um dos poucos teóricos a se ater detalhadamente às tecnicidades do digital, Sean Cubitt nos lembra como a presença da imagem projetada digitalmente nunca é discreta como na projeção mecânica do fotograma – no sentido de exibir um fotograma íntegro, substituído em intervalos constantes –, pois é composta de pontos e linhas em rápida frequência de transformação:

Nas imagens digitais, nas quais os *pixels* atuam tal como quadros de filmes, mas muito menores e mais ágeis em sua sucessão, o próprio quadro torna-se um fenômeno temporal. [...] essa florescência de partículas de imagem e micro



temporalidades dentro do quadro arrisca esfacelar a unidade e discrição da imagem. (CUBITT, 2014: 251)

O *morph*, assim, está sempre subentendido quando se pensa a imagem digital, em que o fluxo do sinal eletrônico e do *pixel* que cintila é constante e depende de intensos cálculos algorítmicos que regulam as transformações. Acrescentando às considerações de Cubitt, numa linguagem menos técnica e mais apegada ao material, essa descontinuidade entre o analógico e o digital é também pensada por Garret Stewart ao opor o projetor mecânico com a projeção digital:

O *pixel* supera sua própria condição no modo de ponto e matriz, linha e varredura, todas as suas geometrias eletrônicas [sendo] contingentes e relativas, instantâneas, granulares e desintegradoras. [...] A película é a fotografia motorizada, feita uma máquina de movimento serial. Em vez disso, a imagem digital transborda e escorre seus grãos através de um único plano enquanto corre para peneirar-se e reagrupar-se antes mesmo de ser, nem que seja pelo menos por um momento, completa o suficiente para poder ser considerada passageira [...]. (STEWART, 2007: 53, grifo nosso)

Assim, da instabilidade temporal do fotograma analógico, o *frame* digital subdivide-se em microinstabilidades, espaciais e temporais, fundidas na figura retórica do *morph*, que encarna em si essa ideia de interstício, entreimagem do fluxo e do fragmento, que Stewart busca nomear enquanto “pós-fílmico”, numa retórica de diferenças entre os meios e seus modos de projetar: “Fotogramas plotam movimento, o inscrevem a partir da sucessão em si. Em contraste, a imagem computada, cronometrada por (com)mutações binárias, é mais próxima de um cavalete sem peso para tesselações de *pixel*, *bit* por *microbit*.” (STEWART, 2007: 6)

Garret deriva disso a maneira como o *morph* digital reflete uma mudança essencial na forma como o cinema passa a pensar, e apresentar, o tempo no contemporâneo:

O *morphing*, não tanto de agentes humanos, mas de espaços capturados por completo, tende a substituir a superimposição como o modo regente de *time-lapse* [no cinema pós-fílmico]. Não se trata de uma passagem de fotogramas com seus furos laterais atravessando uma abertura de câmera, mas de um *phasing in and out* codificado do quadro gráfico, não [compondo] um ritmo ocular no limiar da percepção, mas um ritmo algorítmico por baixo dele. (STEWART, 2007: 7)

É esse controle do fragmento pelo editor de imagens, em conjunto com o algoritmo que com ele pode construir em detalhes uma espacialidade e temporalidade da imagem que permite que se crie o que Garret chama de uma “manufatura digital” da imagem, fugindo da reprodução mecânica, novamente remetendo ao trabalho manual



dos projetoristas do primeiro cinema. Permitindo-nos, assim, apesar das diferenças entre o analógico e o digital, falar da continuidade de um cinema artesanal em Reble, mesmo em sua transcodificação ao digital.

É nesse sentido, também, que podemos pensar na performance de Reble com o *morph* das imagens como uma animação digital – feita entre mão e máquina – do tempo. Como Norman M. Klein aponta (SOBCHACK, 2000), ainda, a metamorfose sempre foi uma das estruturas básicas da animação, expondo características performáticas da imagem e do animador enquanto criador. E assim, ao pensarmos na transição do analógico para o digital através do retorno do *morph* enquanto elemento estruturante do movimento no cinema, como Reble faz em *Materia obscura*, temos uma consequência lógica para o que Lev Manovich (2001) diz ao propor que, no digital, todo cinema trata-se de animação.

No ambiente digital, a imagem enquanto animação de micropontos, gerada pela constante pulverização e reconstituição de segmentos imagéticos a partir de sua fragmentação em *bits*, remete-nos a outra leitura dessa materialidade, que vê um resgate do imaginário cultural da magia no comportamento “metamórfico” dos *pixels* – elementos constantes e irreduzíveis que, dentro dos limites do dispositivo, podem receber qualquer forma, fazendo da metamorfose um elemento fundamental da materialidade das imagens digitais em movimento. É essa leitura mais “metafísica” do *pixel* enquanto entidade mediadora de formas e do *morph* enquanto resgate de um imaginário pré-moderno que Vivian Sobchack (2000) propõe no livro *Meta-morphosis*, abrindo espaço para uma interpretação xamânica, quase alquímica, da figura do *morph*, que surge adequada, assim, às proposições de Reble.

Retornamos à figura e à atividade do xamã enquanto agente de metamorfose para observar o *morph* enquanto processo intimamente ligado com a performance e a identidade:

Como nosso duplo físico, o *morph* interroga as filosofias e fantasias dominantes que fixam nosso ser humano “encorpado” e que constituem nossas identidades enquanto discretas e, portanto, nos lembram de nossa única instabilidade: nosso fluxo físico, nossa falta de auto coincidência, nossa existência subcutânea e subatômica que está sempre em movimento e em transformação, fazendo da falta de forma algo visível. (SOBCHACK, 2000: XII)

– Do ser ao devir, o *morph* postula o fluxo e a instabilidade em detrimento da fixidez e da aparência nessa alquimia de imagens.

Como discutimos sobre de *Instabile materie*, o constante uso de imagens desmanchadas no filme, que, por vezes, subitamente dava a ver *flashes* de imagens fotográficas em movimento, numa mistura de filmes científicos de biologia, astrofísica,



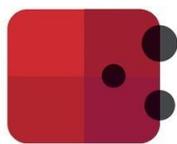
documentários históricos, entre outros, em conjunção com a temática das micropartículas, sugeria uma consciência cosmológica (seja científica ou mística) de interligação entre micro e macroestruturas, mote que acentua-se na transformação morfológica das imagens disformes nos fluxos de *Materia obscura*.

Assim, se *Instabile materie* já demonstra certa afinidade da ambiência visual matérica dos filmes de Reble com uma pauta pós-humanista, o *morph* parece seguir na mesma direção, lembrando também temas associados à alegoria das ruínas (vigentes na filmografia de Reble), tal como discutido por Louise Krasniewicz: “O *morphing* força conexões antes impensáveis e dissolve nossas categorias derivadas da cultura – entre os vivos e os mortos, animal e humano, inerte e ativo, homem e mulher, velho e novo” (SOBCHACK, 2000: 51), criando coerência no que primeiro surge apenas como uma miscelânea de imagens que irrompem pelo filme. Além disso, “o *morphing* computacional pode clarificar, tornar visível e, portanto, acelerar mudanças conceituais ao questionar categorias como um todo” (SOBCHACK, 2000: 52). Surge, então, como ferramenta para um refinamento da poética ruínosa e informe presente nos outros filmes de Reble e seu questionamento de materialidades normativas.

Partindo do pensamento de Vivian Sobchack, podemos ver como o *morph* partilha dessa poética alquímica de interstícios e também serve como resgate do pensamento pré-moderno, característico em Reble, pois “o *morph* digital nos leva de volta à mitologia e magia clássicas e transculturais, a explorações de mudanças ao longo do tempo, como concebidas e imaginadas por cientistas, matemáticos e artistas pré-modernos, e às rápidas transformações realizadas em espetáculos de magia teatral na virada do século.” (SOBCHACK, 2000: XV) – tradição que continuou presente nos *trick films* das primeiras décadas do cinema, num modo de trabalhar a forma e a sequencialidade de imagens que foi progressivamente sendo descartada em preferência do fotorrealismo e da montagem clássica, mas que persistiu na animação, retornando hegemonicamente com o digital, como indica essa breve arqueologia midiática do *morph*.

Novamente, uma ontologia baseada na referencialidade é preterida por uma caracterizada pela sua forma de visualização e materialização: ressoa aqui a ideia de que “No meio do banco de dados, a origem da imagem é menos importante do que a decisão de atualizar a imagem virtual de uma maneira particular. Por ser uma manipulação de banco de dados, o vídeo digital apaga a diferença entre edição, animação e efeitos especiais”. (MARKS, 2002: 151)

Não só a dissolução de barreiras está em questão, como também a sua reconfiguração, pois “Imagens em *morph*, que multiplicam ao invés de eliminar diferenças, providenciam o senso mais arrepiante de manipulação de bordas e



fronteiras, tal como o xamã que sempre já é um jaguar [antes de sua transformação morfológica]” (SOBCHACK, 2000: 50). Como na ruína, que mescla natureza e cultura, e como na imagem ruiforme, que é tanto imagem quanto matéria, o *morph* joga com matéria e imaterialidade, natureza e cultura e suas trocas incessantes – temas centrais na poética de Reble e que se aprofundam em sua excursão (e abstração) ao digital, dramatizando a passagem analógico-digital enquanto uma metamorfose do corpo fílmico, surgindo assim não apenas como figura retórica cinematográfica, mas como discurso sobre a materialidade no contemporâneo:

Ao materializar essas profundas mudanças na representação visual de uma metamorfose, e ao enfatizar a metamorfose [*morph*] como uma metáfora apropriada, nossa cultura está dizendo algo não apenas sobre as tecnologias que tornam tal imagética possível, mas também sobre os medos e fantasias que tais tecnologias e seus efeitos produzem. (SOBCHACK, 2000: 55)

Através da manipulação dos meios empregada em *Materia obscura*, o grão fotoquímico e o *pixel* digital se encontram, assim como os imaginários associados a seus empregos no audiovisual. A passagem tecnológica mais adquire nessa performance as qualidades de uma transmutação (transformação, amplificação, dissipação) de certas materialidades do que opera o desaparecimento de tradições.

Decerto, estamos mais próximos do que Gaudreault e Marion chamam de “cinemático” nas artes digitais, ou seja, do cinema e da tradição da imagem fotoquímica enquanto interfaces culturais (transcodificadas de seu suporte original) que resistem a essa passagem analógico-digital, postas sob novas condições de fisicalidade. Porém, da obsolescência, o filme passa para uma condição de contemporaneidade, resistência enquanto memória e historicidade (ainda estruturantes) do fenômeno audiovisual.

Da ideia de ruína enquanto lacuna e fragmento, passamos para o movimento de transformação, erosão e hibridismo (entre natureza, técnica e cultura) que o estado do objeto (aqui, a imagem) em ruína também comporta, compartilhado com esse pós-cinema de mestiçagem e transmutação de imagens, entre o orgânico e o inorgânico, real e virtual.

Referências bibliográficas

25FPS. *Materia obscura*. **25FPS Festival**. 2019. Disponível em: <https://www.25fps.hr/en/film/materia-obscura-1>. Acesso em: 25 jun. 2019.

BALSOM, E. **Exhibiting cinema in contemporary art**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

BEAUVAIS, Y. *Des Constructions*. **Yann Beauvais**. 2005. Disponível em: <http://yannbeauvais.com/?p=204>. Acesso em: 02 jun. 2019.



BEAUVAIS, Y. Le support instable. **Yann Beauvais**. 2008. Disponível em: <http://yannbeauvais.com/?p=154>. Acesso em: 02 jun. 2019.

BECKER; REITHER; SPIES. **Reste**: Umgang mit einem Randphänomen. Bielefeld: transcript Verlag, 2005.

BERTONE, G. **Behind the scenes of the universe**: from the Higgs to dark matter. Oxford: Oxford University Press, 2013.

BRUNO, G. **Surface**: matters of aesthetics, materiality and media. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

CUBITT, S. **The practice of light**: a genealogy of visual technologies from prints to pixels. Cambridge: The MIT Press, 2014.

DOING, K. **Ambient Poetics and Critical Posthumanism in Expanded Cinema**. Setembro de 2017. 198p. Tese (Doutorado em Filosofia) – London College of Communication, University of the Arts London, Londres, 2017.

FEYERABEND, P. Theoreticians, Artists and Artisans. **Leonardo**, Cambridge, vol. 29, n. 1, p. 23-28, 1996.

GAUDREAU, A.; MARION, P. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. São Paulo: Papyrus, 2016.

GOLDFARB, A. M. **Da alquimia à química**. São Paulo: Nova Stella/EDUSP, 1987.

HOOLBOOM, M. You destroy everything: an interview with Jürgen Reble and Christiane Heuwinkel. **The Independent Eye**, Ohio, v. 11, n. 2/3, p.74-79, primavera 1990.

INSTABLE materie. De Jürgen Reble. 1995. Colorido. Sonorizado. 75min. Distribuição:16mm. Formato: 1,37 – Standard (tela única). Velocidade: 24fps. Som ótico.

JIHOON, K. **Between film, video and the digital**: hybrid moving images in the post-media age. London: Bloomsbury, 2016.

JUNG, C. G. Mysterium Coniunctionis, an inquiry into the separation and synthesis of psychic opposites in alchemy. In: **Collected Writings of C. G. Jung**. Princeton: Princeton University Press, 1977. vol. 14.

MANOVICH, L. **The Language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARKS, L. **Touch**: sensuous theory and multisensory media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

MATERIA obscura. De Jürgen Reble. 2009. Colorido. Sonorizado. 105min. Distribuição: arquivo digital (HD). Formato: 16:9 (tela única). Velocidade: 25fps.

MÉREDIEU, F. **Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne**. Paris: Bordas, 1994.



MULTIPLICIDADE. Multiplicidade som_imagem_inusitados – 2011. Rio de Janeiro: Multiplicidade, 2011. Catálogo do festival. Disponível em: https://issuu.com/batmanzavareze/docs/multiplicidade_2011. Acesso em: 02 ago. 2018.

RODOWICK, D. N. **The virtual life of film**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.

ROSEN, P. **Change mummified**: cinema, historicity, theory. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. 444p.

SANTOS, R. A alquimia e a imagem informe no cinema de Jürgen Reble. **Imagofagia**, nº 19, p. 284-315, 2019.

SANTOS, R. Decasia (2001): Passagem à ruína e as mortes regeneradoras do cinema. **Climacom**, ano 06, nº14, p. 1-32, 2019b.

SOBCHACK, V. **Meta morphing**: visual transformation and the culture of quick-change. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

STEWART, G. **Framed time**: toward a post-filmic cinema. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

YOUNGBLOOD, G. Cinema and the Code. In: SHAW, J.; WEIBEL, P. **Future cinema**: the cinematic imaginary after film. Karlsruhe: ZKM, 2003. p. 156-161.

Submetido em 01 de julho de 2019 / Aceito em 12 de agosto de 2019