

A matéria-tempo e seus paradoxos perceptivos na obra de David Claerbout

Philippe Dubois

Tradução: Leandro Pimentel, Christian Dutilleux e Antonio Fatorelli

Dizer que o tempo está no coração do trabalho e da obra de David Claerbout é de fato uma banalidade. Mostrar que, para ele, o tempo, mais exatamente o tempo *da* imagem e não o tempo *na* imagem, é dado a ver, literalmente, como uma matéria da percepção, e que isto engendra múltiplos paradoxos para o espectador, já é mais específico. E dizer que isto encarna uma mutação histórica e estética do pensamento visual, por meio de uma superação das velhas categorias do século passado (uma superação que eu qualificaria de “pós-fotográfica” e “pós-cinematográfica”), eis o que esse breve ensaio gostaria de propor.

Observemos, para começar, um trabalho antigo, que para mim sempre foi a *obra-iniciática* de Claerbout (foi através dela que comecei a descobrir seu trabalho de tal modo que ela adquiriu para mim um valor emblemático): *Untitled (Single-Chanel View)* – 1998/2000. Nesta videoinstalação com uma imagem única projetada sobre uma grande tela, inteiramente silenciosa e em preto e branco, com uma duração de dez minutos (em looping), o espectador encontra-se à primeira vista, diante da ampliação de uma velha fotografia (uma imagem de arquivo, um recurso frequente no seu trabalho), mostrando uma sala de aula bastante banal em uma escola para meninos. O ângulo de visão é oblíquo (a sala de aula é vista em diagonal). Todas as crianças, bem tranquilas, estão obedientemente sentadas em seus lugares diante de suas escrivainhas. Elas olham

(todas, menos uma que parece mirar a câmera fotográfica), em direção a uma grande janela à direita com vista para o exterior. Essa janela forma um grande retângulo superexposto (o sol está a pino do lado de fora), que ocupa um quarto da imagem, e que “projeta”, na parede vazia ao fundo da sala de aula, atrás das crianças, as sombras magníficas de duas grandes árvores que não podem ser vistas pela janela. O lado de fora, que atrai a atenção das crianças-espectadora, é um grande vazio, uma fresta luminosa, de uma brancura deslumbrante, que uma linha vertical (um montante da janela) vem dividir em díptico virtual. Não há nada a ser visto nesse vazio exterior, figura de ausência, uma *événementialité* virtual, mas é a sombra projetada das árvores que produz um signo e vem literalmente “fazer imagem” atrás das crianças, nos limites da parede-tela da sala de aula. Um verdadeiro dispositivo de visão, com luz, projeção, traço, espetáculo. O ambiente é sereno, tudo parece calmo, silencioso, imóvel. Para o espectador apressado (aquele que sempre “perderá” as obras de Claerbout), seria simplesmente uma fotografia (de arquivo, de infância, como as fotos de turma que todos nós conhecemos, encontradas nos álbuns de família). A imobilidade das crianças é absoluta, bem visível enquanto imobilidade, como em um instantâneo “petrificado”, que faz a *matéria tempo* da fotografia (os gestos, as poses, as mímicas, os olhares, as mãos, tudo fica repentinamente parado). Por quanto tempo podemos olhar para uma fotografia tão “banal”?

Mas é justamente isto: para quem se permite o tempo de olhar (verdadeiramente) esta imagem, alguma coisa “aparece”, devagar, lentamente, mas seguramente, com a força de uma certeza: “as folhas se mexem!” (é o que clamavam os primeiros espectadores de cinema descobrindo as vistas dos irmãos Lumière). Elas se mexem levemente. Elas tremem (nós verificamos com os nossos próprios olhos que não é um tremido da projeção ampliada do vídeo). Não, elas vibram “realmente”. Como se fosse num movimento em câmera lenta. Eis o acontecimento. Um puro acontecimento *da imagem* (e não um acontecimento *na* imagem). Um acontecimento do tempo. Tornando visível (a Aparição) por contraste, ou, sobretudo, pela incompatibilidade de princípio com a suposta imobilidade fotográfica. As sombras das folhagens das árvores projetadas sobre a parede do fundo são de fato animadas por micro-movimentos, por ondulações variadas, que parecem produzidas pelo vento que talvez sopra do lado de fora. Esta figura do tremor quase imperceptível da folhagem da árvore é valorizada pelo artista. Ele a experimentou em outros trabalhos mais antigos, como em *Boom* (1996), onde ela se apresenta frontalmente (ela é o único assunto da obra, sobretudo em *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997), onde também aparece uma combinação imperceptível de movimento e imobilidade, uma vez que o que se vê em um primeiro momento, é a ampliação em preto e branco de um cartão postal de 1910, mostrando uma paisagem holandesa com um moinho, uma aldeia, dois camponeses e uma gigantesca árvore que ocupa toda a imagem. Ao examinar mais atentamente a imagem, percebe-se

que as folhas dessa árvore imensa ondulam vagarosamente sob o vento. É quase invisível. Em *Untitled*, é talvez um pouco mais perceptível. Em todo caso, esta “animação” da parede do fundo, que contrasta com a imobilidade total das crianças da fotografia, e que se endereça somente ao espectador (nenhuma criança dirige o olhar para as sombras que se movem), esta mobilidade discreta, suave, ligeira, no limiar da percepção (in)atenta, não cessa de nos perturbar, de interrogar a nossa percepção e nossa relação com as imagens: será que algo realmente se move? o que é que move? o que é capturado? como se pode introduzir o movimento *em* uma imagem fixa? o cinema *na* fotografia? trata-se de uma foto? de um filme? de uma combinação dos dois? como se realiza esta combinação? pela montagem, por sobreimpressão, incrustação, pixelização? como mascarar (para o olho) a *costura* entre as duas imagens “mixadas”, e ao mesmo tempo deixar entrever (no pensamento visual) que há dois regimes temporais diferentes presentes neste “vestido sem costura” da imagem? Ou seja: o que está acontecendo na nossa frente? onde estamos? de que tipo de imagem que se trata? Eis o paradoxo, o pequeno abismo perceptivo (e cognitivo), ao mesmo tempo simples e profundo, que David Claerbout propõe à nossa contemplação.

Alarguemos um pouco o problema que está aqui em jogo, analisando-o de uma perspectiva histórica. Ao longo do século XX (e da sua pretendida “modernidade”), tomou-se o hábito de opor, de modo bastante maniqueísta, o mundo (e portanto o tempo) da imagem fixa àquele da imagem móvel, como se essa fosse uma partilha estabelecida e estável, de uma herança secular, de uma história claramente instalada, e mesmo instituída: a fotografia aqui (“a herdeira do século XIX”), com seu culto do “instante”, conquistado pela máquina, da fatia do tempo congelada pelo processo do instantâneo e eternizada em seu estado de tempo parado, a “foto-foto” portanto, *contra* o cinema (“a arte do século XX”), com o desfile da película, com a duração dos seus planos, com seus movimentos de câmera, etc. O cinema como “verdadeira duração”, com seu tempo “real” para o espectador, o cinema que passa, que corre, que foge, como a vida, o cinema que nos leva, que produz um fluxo contínuo, que podemos seguir somente como um fio que se desenrola. Esta oposição, forte e maciça, foi verdadeiramente estruturante ao longo de todo o século passado para pensar a relação entre imagem (tecnológica) e tempo. De Muybridge à Cartier-Bresson, da cronofotografia ao instante decisivo, de Lartigue à fotoreportagem, de Walter Benjamin à Roland Barthes, a imagem parada estava ontologicamente no coração do imaginário fotográfico enquanto o movimento, de Lumière a Epstein, de Bergson a Deleuze, constituiu o cerne fenomenológico do cinema. Havia aí, nesta partilha, nesta clivagem, qualquer coisa da ordem da evidência, que prevaleceu desde a origem (o fim do século XIX) e que, depois de um século inteiro de

funcionamento, no fim do século XX portanto, foi conceitualizado com clareza por dois grandes teóricos que marcaram os anos 80: de um lado, Roland Barthes, que em seu último livro, *A câmara Clara* (1980), desenvolveu o conceito de *punctum*, colocando a fotografia *contra* o cinema (com todos os corolários sobre a pose/pausa, o tempo morto, o congelamento do quadro, o efeito mortífero da tomada, etc.); de outro lado, a filosofia bergsoniana-deleuzeana do cinema, que introduziu os conceitos da ‘*imagem movimento*’ (1983) e da ‘*imagem tempo*’ (1985), para sustentar a ideia de que o filme é um desfile contínuo de imagens reproduzindo o movimento aparente (com seus corolários: o fluxo, o descontrole, a fuga, o lado inapreensível das imagens, etc. – e as dificuldades que isto poderia colocar para o crítico de cinema: como parar o rio, como capturar ‘a pensatividade’ – Barthes, Bellour – do que desaparece ao mesmo tempo que aparece, etc. ?). Até os anos 80, a diferença entre “foto” e “cinema” parecia portanto ainda bastante clara. A linha de demarcação era bem definida, como se um e outro, o móvel e o imóvel, o fixo e o movimento, o instante e a duração, pudessem existir somente em uma relação de exclusão recíproca. Bastava escolher (seu campo). Isto era amplamente conhecido, e constituía o fundamento da modernidade.

É o que aconteceu *depois* que foi interessante.

Nos anos 1990-2000, e somente hoje podemos perceber toda a dimensão teórica em jogo (a era do “Pós-“), é claro que, inicialmente sob a influência do vídeo e, a seguir, do digital, os regimes temporais da imagem se *elasticizaram* consideravelmente, tornando cada vez mais obsoletas e indiscerníveis as velhas clivagens “modernistas”. A oposição clara (entre imobilidade e movimento) tornou-se uma *modulação*. É provavelmente uma das características principais dos modos contemporâneos da imagem mudar ininterruptamente de velocidade, passar de um regime de tempo a um outro, e isto com toda a sua flexibilidade, por variação contínua, sem corte nem mudança de natureza. Hoje, o movimento não se opõe mais radicalmente à parada, como se fossem dois mundos contraditórios. O instante não é mais o contrário da duração, nem o movimento a negação da imobilidade. Não estamos mais praticando o jogo da “fotografia versus cinema”. Nós ultrapassamos este ponto. Sempre *no jogo* entre os dois. Nas formas de *imagens* (como as nomear aliás?) que ultrapassam esta distinção tornada arcaica. Entramos na era da mudança de velocidade permanente da imagem, qualquer que seja sua “natureza”. Da oposição radical (a negação recíproca), passamos à inclusão mútua. A (aparente) imobilidade é pensada como uma forma de movimento. O instante como uma forma de duração. De tal modo que o jogo com os paradoxos temporais das imagens contemporâneas se abriu à percepção diante, por exemplo, da imobilidade móvel (é exatamente o caso de *Untitled* de Claerbout, que nós descrevemos mais acima), ou da mobilidade imóvel (a longa pose na foto, a parada sobre a imagem em um filme que passa, a vista

panorâmica na imagem fixa, etc.) ou no uso sistemático da câmera-lenta/acelerada (não percebemos mais a diferença pois não há mais tempo de referência, como no *morphing*, que cria a própria temporalidade e a própria velocidade da imagem). Certamente, não se trata de formas “novas”. Elas já eram muito presentes, por exemplo, nas vanguardas dos anos 20. A diferença é que hoje elas tendem a se tornar uma norma (Marey talvez esteja finalmente superando Lumière...). Basta dialogar com artistas contemporâneos para perceber que eles não têm as mesmas relações perceptivas ou imaginativas, as mesmas formas de análise, ou os mesmos modos de pensar que a velha geração da “foto-foto”, ou do “cinema-cinema”. Nós estamos em uma era ao mesmo tempo “pós-fotográfica” e “pós-cinematográfica”, onde o tempo e o movimento tornaram-se formas de elasticidade da imagem, e não mais um estado dado (de uma vez por todas). Para além da “fotografia” e do “cinema”, a imagem contemporânea fabrica seu próprio tempo, como trabalha-se um material, e é esta “matéria tempo” da imagem que se oferece frontalmente à percepção do espectador. Eis a mudança de fundo que me interessa em seu mais alto ponto e que a obra de David Claerbout, no seu conjunto, me parece traduzir de forma extremamente brilhante e marcante.

Observemos uma segunda obra, mais recente que a primeira (realizada aproximadamente dez anos mais tarde), e igualmente fascinante pelo seu modo de manipular o tempo e pelos seus efeitos perceptivos paradoxais: *Long Goodbye* (2007). Trata-se também de uma instalação sem áudio, com projeção de vídeo sobre uma grande tela de uma imagem única, desta vez em cores. O vídeo é bem mais longo, com duração de 45 minutos. Desta vez, não se trata mais de uma fotografia preto e branco de arquivo (nem animada por um micro-movimento discreto). Nós estamos plenamente dentro de um filme (um vídeo). Por todo lado, há movimento “verdadeiro”. Somente isso. Podemos até dizer: existe uma verdadeira “ação”, que não é virtual, uma ação com potencial narrativo (ainda muito simples, certamente): uma mulher inicialmente registrada em close-up avança com uma bandeja na mão para servir um café. No início, ela se destaca sobre um fundo preto. A seguir, a câmera recua lentamente, percebe-se que ela sai de uma casa por uma porta que dá acesso a uma varanda. A mulher apoia sua bandeja sobre a mesa do jardim e serve a bebida em uma xícara. Depois, ela parece se dar conta da presença da câmera e passa a olhá-la (a nós) fixamente. Ela sorri. Tudo isso é exibido em câmera lenta. A seguir, ela começa então a fazer um gesto com a mão, é um gesto de despedida, de adeus que parece se endereçar a nós. A câmera, como se tomada de pudor, continua a recuar. É lento, é demorado. Isto vai durar. Eis a “ação”, o evento. Durante todo esse tempo estendido (a sensação de lentidão, de tempo que passa vagarosamente, é bem forte), a câmera continua o seu movimento de recuo, que parece se prolongar

sem fim, dando a ver progressivamente a fachada de uma magnífica residência, com suas belas venezianas fechadas, depois o jardim, o parque, as imensas árvores que o cercam. Quanto mais a câmera recua, mais a suntuosidade do lugar torna-se evidente. A mulher continua acenando com a mão, ela está mais e mais distante. Até desaparecer na escuridão que, com o tempo, invade a imagem. *A long goodbye*. Tudo parece se desenrolar em um só plano-sequência de quarenta e cinco minutos.

Todavia, simultaneamente a esta “ação” da personagem, da figura única da “narrativa”, ocorre um outro *acontecimento do tempo*, que vai produzir no espectador uma certa vertigem: o “tempo que passa”, agora no sentido de tempo crônico, não aquele do corpo e do gesto da mulher, mas aquele referido ao mundo, à natureza, à vida, aos dias e às noites, aparece na imagem de uma outra forma, deixando traços no cenário, no pano de fundo. E este tempo vai proporcionar uma sensação exatamente inversa à primeira, que dominará tudo. De fato, parece que a cena foi filmada no fim do dia. O sol banha a casa e o parque não é visto diretamente, ele se deixa “ver” (é sugerido) através do movimento de sombras das árvores sob a fachada da bela residência – exatamente como em *Untitled* onde as sombras das árvores em movimento eram projetadas sobre a parede do fundo da sala de aula, pela ação da luz vinda de fora. Observamos aqui um duplo fenômeno: um evento de luz e um evento de tempo. A luz aparece, em princípio, quente, dourada por um sol que podemos imaginar encontrar-se na linha do horizonte, se pondo, depois ela evolui até a completa escuridão, a sombra ocupando progressivamente o espaço, como um crepúsculo anunciando a noite que cai – o que vem à mente no fim do vídeo é o célebre quadro de René Magritte, *O Império das luzes*, com o paradoxal dia e noite, luminoso e obscuro de uma só vez. Mas é o evento de tempo, que acompanha esse jogo de luzes, que é o mais surpreendente e estruturante. O movimento da luz em direção à escuridão aparece de forma espantosamente rápida na visualidade espetacular que oferece a projeção das sombras das árvores sobre a fachada da casa. As sombras das imensas árvores do parque literalmente atravessam a imagem, *em velocidade acelerada*. Como se o sol se deslocasse lateralmente em alta velocidade. O sentimento é o de uma aceleração do pôr do sol, de uma velocidade peculiar da luz pela aceleração da imagem e da montagem.

David Claerbout está acostumado a esta operação. Ele faz dela uma figura de sua escrita. Por exemplo, em *The Stack* (2002), ele utiliza o movimento giratório (e acelerado) do sol, brincando de esconde-esconde com a câmera passando atrás das pilastras de uma auto-estrada americana (uma floresta de pilastras que, alternadamente, revelam e mascaram a luz, acompanhando a trajetória do sol), para “destacar” (iluminando-o por um curto instante) um mendigo dormindo no primeiro plano. Ou, ainda, em *Bordeaux Pièce* (2004), a repetição

“maratoniana” (70 vezes em sequência), da mesma cena com os mesmos diálogos, os mesmos atores, os mesmos deslocamentos no mesmo espaço arquitetônico (o filme completo dura 14 horas, com somente 10 minutos de pausa entre cada repetição da cena), o tempo todo ritmado pelo acompanhamento meticuloso da evolução do sol e dos jogos de luz. Para Claerbout, esta obra é “impressionista”, dedicada “ao estudo da luz no seio da narração”.

Mas o que é singular no uso destas figuras de movimento solar e do tempo crônico em *Long Goodbye*, é a mistura “impossível” entre a montagem acelerada do tempo solar (que é visível no cenário de fundo da imagem: a fachada da casa com seu desfile acelerado de sombras) e o trabalho da imagem em câmera lenta (que afeta o corpo e os gestos da figura feminina que caminha com sua bandeja e acena para nós com um sinal de despedida). Mesmo se o processo é o da montagem de dois planos sucessivos (o primeiro com a mulher, o segundo com o jogo de sombras projetadas), *a ligação é invisível*, os dois planos são “colados juntos”, como diz Claerbout, dando a impressão (o efeito “plano-sequência”) que a imagem aparece, *ao mesmo tempo*, em câmera lenta e num ritmo acelerado. Eis o paradoxo perceptivo da matéria-tempo trabalhada por *Long Goodbye*: como, em uma imagem em câmera lenta, mostrar um tempo acelerado? Como ter dois regimes de tempos opostos, dois tipos diferentes de velocidade da imagem, em um mesmo conjunto visual, naquilo que parece um mesmo plano? Um corpo que mexe em câmera lenta, que se desloca e nos saúda com a mão em seu próprio tempo de imagem *e, ao mesmo tempo*, um espaço no segundo plano onde o tempo passa acelerado, em um tempo de imagem que lhe é próprio também, mas que é como o contrário do primeiro: a câmera lenta da figura e o acelerado do fundo, *juntos*. É a imbricação destas duas temporalidades contrárias (nenhuma é “normal”, realista, mimética – é por isto que são claramente tempos *da* imagem), que produz no espectador esse sentimento de estranhamento (inquietante?) diante do objeto visual proposto à nossa contemplação. A ideia de que a matéria tempo da imagem é, de agora em diante, uma questão direta da percepção (o que faz dela uma “matéria”, justamente), que ela é um dado plástico variável, autônomo, independente, modulável por ela mesma, que ela não é mais nem homogênea nem única (como no “plano” do cinema) mas heterogênea e múltipla (“composta”), que ela não é mais “referencial” mas puramente perceptiva, que ela não é mais conduzida por grandes lógicas maniqueístas herdadas dos modos clássicos de pensar o tempo e as imagens (foto versus cinema), é tudo isso que revela o dispositivo paradoxal de elasticidade temporal nas obras de David Claerbout, e o faz um artista/pensador do tempo contemporâneo das imagens técnicas.

Sigamos. Nós já vimos duas figuras do tempo paradoxal. O movimento (discreto) em uma imagem fixa (*Untitled*). Diferentes velocidades de tempo em um só movimento (aparente) da imagem (*Long Goodbye*). Outros jogos “paradoxais” com a matéria tempo da imagem foram também trabalhadas por David Claerbout. Alguns prolongam mais ou menos aqueles que já descrevi. Outros propoem, ou experimentam, novas figuras, integrando cada vez mais os efeitos de montagem, ou os efeitos ligados à dimensão sonora.

Por exemplo, *The American Room* (2009-2010) prolonga os paradoxos temporais do movimento na imobilidade, explorando literalmente o espaço de uma pequena sala de concerto, no interior de uma embaixada, com uma forte impressão de continuidade gerada por movimentos lentos de câmera (fluidez de travellings incessantes). Nesse espaço semi-intimo, semi público, tudo é absolutamente congelado (todos os participantes, a cantora, o pianista, o público encontram-se mobilizados em poses fotográficas, como estátuas de cera). É exatamente como se nos deslocássemos (deslizando entre as pessoas, girando em torno delas) dentro de uma “fotografia em 3D”. Cada pessoa do público deste concerto é assim detalhada, observada, escrutinada, da mesma forma que os outros são vistos do ponto de vista de cada um. Todos olham e são vistos. A montagem dos pontos de vista, os trajetos da câmera e o som, que varia segundo cada ponto de vista e *esculpe* o espaço, tudo aqui “faz cinema”. Portanto tudo é fixo e imóvel. O tempo do cinema penetrou singularmente no interior da “espessura” (virtual) de uma fotografia. *The American Room* ou como fazer um filme que seja uma “fotoescultura digital”.

Em *Riverside* (2007-2008), outro dispositivo singular utilizando, desta vez, duas telas de vídeo justapostas, Claerbout trabalha o tempo paradoxal do *paralelismo*. Disputas lado a lado, as duas telas mostram duas “histórias” (sem fim, suspensas, um pouco enigmáticas), com dois personagens isolados, aqui um homem, lá uma mulher, que parecem realizar (por razões desconhecidas mas específicas à cada um), um trajeto em uma natureza selvagem e perdida. O homem e a mulher, cada um em sua tela, não se reencontram jamais, mas fazem sua longa peregrinação seguindo o curso do rio que parece ser o mesmo. É somente progressivamente (o vídeo dura 25 minutos), que o espectador se dá conta, pela visão simultânea das duas telas e das numerosas reaproximações que operam entre as duas imagens, que as duas personagens que andam ao longo do rio estão no mesmo lugar mas não ao mesmo tempo e que eles seguem o mesmo rio, mas cada um sobre uma margem diferente, um descendo, outro subindo. Para além do som (o barulho da água que corre), que parece funcionar para as duas imagens (mas com curiosos momentos de ruptura e de decalagem), há um ponto de junção efetiva entre as duas histórias/personagens/trajetos paralelos: um tronco de árvore morto que atravessa o rio e sobre o

qual acabam chegando as duas personagens. Neste instante, o espectador se dá conta de que ambos se encontram no mesmo vale, no mesmo lugar, mas em momentos diferentes, e que a sonorização, na lateral das duas telas, se dá de modo cruzado em relação às imagens.

Outros jogos paradoxais com a matéria tempo aparecem, ainda, regularmente na obra de Claerbout. Eu gostaria de insistir, para finalizar, sobre um deles, uma nova figura, baseada na montagem “narrativa” de pontos de vistas dentro de uma unicidade instantânea de uma ação “suspensa”. *Sections of Happy Moment* (2007), *Arena* (2007) e *The Algier’s Section of Happy Moment* (2008) são ilustrações exemplares, neste particular. Nessas três obras, trata-se de estender, na duração de um filme (vídeo), através da montagem de um grande número de tomadas “fotográficas”, obtidas a partir de uma multiplicidade de pontos de vista, um só instante de uma ação, repentinamente fixado na sua captura instantânea. Este instante desmultiplicado (“o instante fotográfico assemelha-se a um *filme*”) se assemelha a um “efeito”, tornado muito conhecido do cinema desde a sua popularização pelos irmãos Wachowski, no filme *Matrix* (1999): o *Bullet Time Effect*, que foi inicialmente utilizado, desde 1995, pelo artista francês Emmanuel Carlier, com o título de *Temps Mort*.

Os princípios básicos são conhecidos: um instante do tempo (t_0) – frequentemente escolhido pela natureza singular do seu movimento: um corpo que cai, um objeto lançado no ar, um vôo de pássaro, um jato d’água que rebenta, um objeto que explode, etc – é capturado fotograficamente por uma multiplicidade de tomadas fotográficas que oferecem então uma representação “repentinamente parada” (instantâneos, em geral todos sincronizados sobre t_0), mas segundo uma multiplicidade de pontos de vista diferentes distribuídos no espaço (frequentemente – mas não sempre – uma distribuição em círculo em torno do evento central). Em seguida basta “montar”, em um *slideshow*, esta sucessão de instantâneos, para produzir uma duração “filmica” de imagens fixas, mostrando o instante capturado *estendido* no tempo da montagem através dos pontos de vista dispersos no espaço. Trata-se, de uma certa forma, de uma foto instantânea que se desdobra em uma duração “filmica”. Ou “algo de cinema” que acontece no interior de um instante “fotográfico”. Trata-se de cinema, mas que não avança (ele se desenrola, claro, mas “sem sair do lugar”), ou de fotografia instantânea “que passa” (que se instala na duração de um filme). O efeito é sempre surpreendente. A isto se deve o seu sucesso.

Nas duas seções de *Happy Moments*, o instante t_0 escolhido é literalmente um momento *suspense*, uma bola jogada no ar por uma criança e “imobilizada” pelo instante fotográfico, ou um

vôo de gaivotas sobre um terraço de casas da Casbah d'Alger, “congeladas” em pleno vôo pela captura da imagem (há muitos outros momentos suspensos nas obras de Claerbout, por exemplo a bola de basquete lançada por um jogador e imobilizada em plena trajetória em direção à cesta em *Arena*, ou a explosão em pleno vôo de um avião bimotor em *Vietnam, 1967, near Duc Pho – Reconstruction after Hiromishi Mine* (2001). Aqui, o “momento de felicidade” parece ter sido “extraído” do mundo (esta é a *ideologia* do instantâneo fotográfico), é de fato um momento extraordinariamente *decomposto* por um lado, e *(re)construído* por outro.

Em primeiro lugar, a decomposição do instante do tempo. Na primeira seção de *Happy Moment*, um vídeo de 26 minutos, feito por meio de uma montagem de imagens fixas (com uma música executada por um piano como trilha sonora), o cerne da ação é o gesto de uma menina chinesa que, no centro de uma praça ensolarada, joga uma bola para o alto. Todo mundo olha a bola “suspensa”, desde a família chinesa, os amigos e os vizinhos que cercam a menina, até os moradores dos edifícios e os transeuntes, que compõem também uma espécie de círculo, todos inseridos no ambiente arquitetônico, humano e social de conjuntos habitacionais frios, anônimos e impessoais, que contrastam com o calor humano do pequeno grupo (a família, a comunidade). Claerbout literalmente explodiu o gesto da menina com a bola congelada no céu, atraindo os olhares, decomposto em uma multiplicidade de tomadas fotográficas, como se centenas de câmeras tivessem sido dispostas por todo o espaço, de perto e de longe, na altura do homem ou de cima, em todo o entorno da pequena menina, na praça, perto de seus familiares, na aléias do condomínio, mas também nas inúmeras janelas dos imóveis em volta, ou debaixo dos tetos, às vezes muito longe, às vezes muito alto, etc. Um fogo cruzado de eixos e de pontos de vista em quantidade inacreditável. Sentimento duplo, de um momento de vida íntima de um lado, e de uma visão fria de uma vigilância panóptica de outro, ambos focados no “acontecimento” do balão no ar. Esta “decomposição” visual do instante, que dura todo o tempo do filme (26 minutos), foi algumas vezes comparada à cronofotografia de Marey, que decompôs o movimento, mas aqui é totalmente particular (e de uma certa maneira, quase o oposto): todos os momentos da decomposição são *simultâneos*, estritamente sincronizados. Não é uma decomposição *do movimento* (não tem nenhum movimento, nenhuma progressão, ficamos sempre no t0), é uma decomposição *do tempo*, mais exatamente uma decomposição do instante pelo espaço, uma desconstrução de um só e único momento do tempo (incarnado pelo instantaneidade da parada fotográfica), em uma pura organização de pontos de vista no espaço representado (incarnado pelo dispositivo de montagem das imagens, sem cronologia – montagem sincrônica ou anacrônica).

Pois, justamente, um outro aspecto essencial deste trabalho dos *Happy Moments*, deve-se à montagem, à construção de conjuntos visuais, que parecem indivisíveis (o espaço representado parece formar um todo homogêneo), ainda que eles sejam múltiplos (montadas de forma que as “costuras” permanecem invisíveis). Ou que parecem serem únicas (como falsos planos sequência), ainda que sejam de fato composições (como se viu, já era o caso de *Long Goodbye*, que tem o aspecto de ser um plano só, filmado a partir de um recuo interminável, enquanto ele é construído a partir da junção invisível entre dois planos – e dois regimes de tempo: câmera lenta/acelerada – heterogêneos). Claibout declarou que, durante muito tempo, nas suas primeiras obras, era a “passagem do tempo” que o interessava e que, nessa época, era “contra a montagem”. Deveríamos dizer, contra a *visibilidade* da montagem (que ele pratica intensamente, aliás)? É este novo paradoxo que eu quero apontar para finalizar. Os vídeos dos *Happy Moments* explicitam esse paradoxo de modo peculiar, nos fazendo entender que uma (a passagem do tempo), pode esconder a outra (a montagem in/visível).

Na seção “argelina” de *Happy Moments*, o trabalho de *(re)composição* do “instante que dura” é exemplar, é de uma beleza admirável. Não temos como não pensar no “jogo de imagens” (pela transparência), ao qual se dedicou Hitchcock, em *Os Pássaros* (tanto quanto aos planos “fotográficos” de *La Jetée*, de Chris Marker, com imagens de cima para baixo de pássaros empalhados, asas abertas, no Museu de História Natural).

A obra apresenta, deste modo, um outro “momento de felicidade”: sobre as lages das casas na Casbah, de Argel (paredes brancas, ruelas, terraços, grades, sol, céu e o mar em segundo plano), uma pequena quadra de futebol foi demarcada e homens (jovens e velhos) se encontram, alguns para jogar, outros para olhar. No momento da foto, a partida tinha sido interrompida e todo mundo olha em direção a um dos homens, o que levanta a sua mão para alimentar gaiotas que “mergulham” em direção a ele. O instante “extático” do vôo “suspenso” dos pássaros, quando todo mundo olha para cima é, aqui também, o objeto de uma captura fotográfica múltipla, com tomadas feitas de toda parte, de perto e de longe, de cima para baixo e de baixo para cima (*plongée e contre-plongée*), da altura do homem e da altura do pássaro, de outros terraços, do bairro, etc. É o princípio do *Happy Moment* anterior, mais lírico ou poético (mas não menos social ou político - em função da localização do bairro popular da Casbah), de um instante único, decomposto espacialmente em uma sequência de imagens fixas estritamente sincronizadas (simultâneas). Das 50.000 fotos feitas da “cena”, 600 foram selecionadas e organizadas em uma certa ordem na montagem final do filme, que dura em torno de 37 minutos. A construção é, em princípio, evidentemente, uma montagem temporal do instante capturado (é mesmo a evidência da percepção ordinária e, para além do

slideshow sobre um instante único, acaba por engendrar progressivamente uma sensação de continuidade, de tempo que passa). A “tradição” dos filmes de imagens fixas (como *La Jetée*, por exemplo), conhece muito bem o mecanismo de fluidificação filmica pela montagem.

Mas é preciso chamar a atenção sobre o fato de que o efeito de construção não é somente temporal. Ele é também espacial e propriamente *visual*, mesmo que bastante mais invisível. Está aí o novo paradoxo, mais complexo de apreender. Ele reelabora o conceito da imagem híbrida (ou composta). De fato, como em muitas das obras digitais de Claerbout, o que nós pensamos ser “uma só imagem/cena” (mesmo que desmultiplicada), o que nós acreditamos ser um espaço único, homogêneo, como um “plano” de cinema fotográfico, é de fato uma pura (re)construção, a invenção maquínica de um espaço de imagem ficcional, inteiramente fabricada por uma montagem, cuidadosamente camuflada, de materiais visuais diversos. A “cena” da Casbah e das gaivotas nunca existiu “verdadeiramente”. É uma imagem de estúdio “recomposta”, feita digitalmente através da junção de fragmentos de origens diversas: as gaivotas foram fotografadas em Oostende, e incrustradas na composição digital (como as transparências hitchcockianas no espaço “folhado” da imagem do cinema); os atores (que são marroquinos de fato), foram filmados em estúdio; e as imagens do cenário (“Argel”), são imagens de arquivos diversos, agenciadas digitalmente por Claerbout para fabricar sua cena, como se fabrica uma ficção. Tudo então, em *Happy Moment*, é uma construção, uma imagem composta. Não é somente um instante decomposto que é ‘montado’, mas todo o espaço da imagem que é (re)construído. Para dizer diretamente, essa construção da imagem inteira cria uma ilusão, como cinema. As ligações devem estar invisíveis. A “cena” aparecer como “o vestido sem costura da realidade”, para usar a famosa expressão de André Bazin.

De um ponto de vista mais amplo, isto nos leva também a entender que quase todas as outras obras de Claerbout tratam, para além das figuras e paradoxos temporais explícitos (o movimento no imóvel, a câmera lenta na acelerada, etc), dessas junções “sem costura” de imagens ficcionais. Nós a vimos em *Long Goodbye*. E também em *The American Room*, onde os personagens capturados no concerto foram encrustrados um a um (usando a técnica do fundo azul) em um espaço virtual, aparentemente contínuo mas de fato inteiramente composto, deste modo permitindo que a câmera deslize entre eles, em torno deles, etc. (criando essa impressão de 3D, onde a câmera se desloca na espessura de uma foto). E é igualmente o caso em *Shadow Piece*, onde a “parte superior” (o espaço de fora, para além dos grandes vidros que dividem o espaço em dois, onde vão e vêm todos os personagens que se aproximam do vão envidraçado para tentar entrar, enquanto suas sombras aumentadas se agitam “no interior”), é uma verdadeira “composição

digital”, criada por personagens de origens muito diversas, reunidos a partir da necessidade da obra na imagem final fabricada por Claerbout. Etc.

Eis então, para mim, o estranho jogo cruzado da obra de David Claerbout. De um lado, uma fascinação, inicial, explícita e anunciada, pelas figuras paradoxais da matéria tempo, introduzindo o móvel no imóvel, a duração no instante, a aceleração na câmera lenta, etc., e fazendo no mesmo golpe ‘explodir’ as velhas distinções modernistas (foto versus cinema), em proveito de uma pós-modernidade onde o digital, sua elasticidade e suas hibridações, impõe os seus parâmetros sobre um mundo visual tornado elástico e composto. Mas por outro lado, toda esta *mise-en-scène* temporal, por complexo, sutil e fino que seja, não nos deve fazer esquecer que há *também* um pensamento da “matéria espaço” da imagem em Claerbout e que ela se baseia em uma lógica aparente de continuidade e de globalidade (o “vestido sem costura” do mundo visual, concebido como imagem ficcional). Toda a questão é então saber se esta lógica da matéria espaço “sem costura”, em ação por detrás do jogo de elasticidade temporal, é (ainda) cinematográfica, se ela é uma nostalgia do “plano”, ou um fantasma (inconsciente?) do cinema, ou se ela é, ela mesma, uma ‘máscara. E, então, de que? Talvez não se escape tão facilmente do cinema (e da fotografia), como o “Pós-” gostaria de nos fazer crer.