

PAISAGENS AURÁTICAS EM AUDIOVISUAIS LOCATIVOS

AURATIC LANDSCAPES IN LOCATIVE AUDIOVISUALS

Tiago Ricciardi Correa LOPES¹

Resumo

Neste texto apontamos alguns caminhos teórico-metodológicos para a análise de fenômenos estéticos que se originam através da interação entre o *corpo*, o *espaço* e a *imagem* em audiovisuais locativos, tendo como foco o desenvolvimento do conceito de *paisagem aurática*. Na primeira parte, buscamos construir um entendimento sobre a experiência estética a partir da articulação entre o conceito benjaminiano de *aura* e o de *memória*, oriundo da fenomenologia bergsoniana. Em seguida, como modo de operacionalizar a discussão teórica desenvolvida na primeira parte do trabalho, analisamos um trecho extraído do vídeo de divulgação do audiovisual locativo *Nine Lives*. A terceira e última parte do texto é então reservada para endereçarmos alguns apontamentos conclusivos sobre o conceito de *paisagem aurática*.

Palavras-chave: audiovisual; mídias locativas; experiência estética; aura; memória

Abstract

In this paper we point out some theoretical and methodological approaches to the analysis of aesthetic phenomena that arise through the interaction between body, space and image in locative audiovisual, focusing on the development of the concept of auratic landscape. In the first part, we seek to build an understanding of the aesthetic experience from the relationship between Benjamin's concept of aura and the concept of memory, arising from the Bergsonian phenomenology. Then, as a way to operationalize the theoretical discussion developed in the first part of the study, we analyze the promotional video of the locative audiovisual Nine Lives. The third and final part of the text is then reserved for some conclusive notes on the concept of auratic landscape.

Keywords: audiovisual; locative media; aesthetic experiente; aura; memory

¹Doutor em Comunicação, professor da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

1. Apresentação

Uma das principais características de projetos que fazem uso de mídias locativas é a incorporação do espaço físico, geralmente urbano, como parte fundamental da experiência. Com efeito, vários desses trabalhos utilizam alta tecnologia para estabelecerem um fecundo diálogo com práticas cotidianas que se efetuam nas ruas, a céu aberto: caminhadas, visitas a locais turísticos, jogos de rua, fotografia amadora, entre outras atividades, são apropriadas e recodificadas nos contextos de uso dos dispositivos móveis com finalidades locativas.

Em meio a um vasto universo de manifestações estéticas que tomam forma através das práticas de experimentação com mídias locativas, nos interessam particularmente algumas delas que expressam um claro desejo de articulação entre a *imagem*, o *espaço* e o *corpo* nos ambientes urbanos contemporâneos. Tais manifestações tencionam o entendimento sobre o que é hoje uma “imagem” ao produzirem experiências estéticas que colocam em diálogo performance corporal, percepção espacial e produção imagética. No mais das vezes, trata-se de propostas de experimentação com mídias móveis que atualizam o cinema e outras formas audiovisuais em situações em que a paisagem do ambiente e a performance corporal do espectador ganham centralidade. Tais projetos nominamos *audiovisuais locativos*.

Nossa definição de audiovisuais locativos, formulada em trabalho anterior², corresponde a projetos artísticos que utilizam funções de geolocalização e de multimídia presentes em celulares e em outras mídias móveis para a produção de experiências audiovisuais, sendo uma de suas principais características promover o diálogo entre o conteúdo acessado no dispositivo e o ambiente em que o usuário encontra-se física e geograficamente posicionado. (autor).

No contexto dos audiovisuais produzidos para serem experimentados em conexão com espacialidades físicas e geográficas, questionamos a quais transformações da vida

² Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis (LOPES, 2014).

sensorial e a quais processos socioculturais respondem as atuais imagens técnicas que despontam atravessadas pelas lógicas das mídias portáteis com funções de geolocalização. Seguindo nessa direção, neste texto apontamos alguns caminhos teórico-metodológicos para a análise de fenômenos estéticos que se originam através da interação entre o *corpo*, o *espaço* e a *imagem*, tendo como foco o desenvolvimento do conceito de *paisagem aurática*. Para tanto, buscamos construir um entendimento sobre a experiência estética a partir da articulação entre o conceito benjaminiano de *aura* (BENJAMIN, 2011 e DIDI-HUMBERMANN, 2004) e o de *memória*, oriundo da fenomenologia bergsoniana (BERGSON, 1999). Como forma de operacionalizar a discussão teórica desenvolvida na primeira parte do trabalho, analisamos um trecho extraído do vídeo de divulgação do audiovisual locativo *Nine Lives* (2008), do artista Scott Hessels. A terceira e última parte do texto é então reservada para endereçarmos alguns apontamentos conclusivos sobre o conceito de *paisagem aurática*.

2. O conceito de aura em Walter Benjamin

Em seu mais famoso ensaio, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (2011) trata dos impactos dos meios de reprodução mecânica da era moderna sobre a produção artística; fenômeno que teria como uma de suas consequências mais radicais a decadência da aura dos objetos artísticos. Ao longo do século XX, a tese acerca da decadência da aura em Benjamin foi frequentemente interpretada por historiadores, críticos de arte e pesquisadores em comunicação como sinônimo de destruição ou desaparecimento. Para Didi-Huberman (2004), no entanto, a decadência da aura não conduz à sua aniquilação, mas antes assume-se como uma “declinação” do conceito, um desvio ou inflexão nova, visto que também seria esse um dos possíveis sentidos assumidos pela palavra latina *declinare* que dá origem ao termo “decadência”.

Em Benjamin (2011, p. 170) a aura se apresenta como uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: “a aparição única de uma coisa distante,

por mais perto que ela esteja”. Na esteira desta citação, Didi-Huberman (2004) conclui então que a aura se configura a partir de uma relação de distância: a distância entre aquilo que vemos numa obra de arte e a imagem que, de longe, nos olha. Uma oscilação constante entre o simultaneamente próximo e o longínquo.

Próximo e distante ao mesmo tempo, mas distante em sua proximidade mesma: o objeto aurático supõe assim uma forma de varredura ou de ir e vir incessante, uma forma heurística na qual as distâncias – as distâncias contraditórias – se experimentariam umas às outras, dialeticamente. O próprio objeto tornando-se, nessa operação, o índice de uma perda que ele sustenta, que ele opera visualmente: apresentando-se, aproximando-se, mas produzindo essa aproximação como o momento experimentado “único” (*einmalig*) e totalmente “estranho” (*sonderbar*) de um soberano distanciamento, de uma soberana estranheza ou de uma extravagância. Uma obra da ausência que vai e vem, sob nossos olhos e fora de nossa visão, uma obra *anadiômena* da ausência. (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 148)

Seria, portanto, segundo Didi-Huberman, no jogo de uma dupla distância experimentada sempre através de uma dialética da proximidade e da distância que reside a essência do conceito de aura em Benjamin, uma dialética capaz de provocar no objeto olhado uma sensação de estranheza, um distanciamento por assim dizer que instaura a vivência de um fenômeno como momento único, experiência singular que se sobressai em meio ao reino da vida cotidiana.

O que vemos também nos olha – tal é a tese central do livro de Didi-Huberman e também do conceito de aura em Benjamin. A aura seria então uma espécie de “espaçamento tramado do olhante e do olhado, do olhante pelo olhado” (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 147). Dois aspectos são fundamentais para a compreensão do conceito de aura: em primeiro lugar, a subordinação do olhante pelo olhado. “Sob nossos olhos, fora de nossa visão: algo aqui nos fala tanto do assédio como do que nos acudiria de longe, nos concerniria, nos olharia e nos escaparia ao mesmo tempo.” (idem, *ibid.*, p. 148). Quando vemos (não somente com os olhos, mas com todos os nossos sentidos) um objeto (de arte, mas não somente), seríamos, nós também, olhados de volta

pela imagem que o esforço de nosso olhar acabaria por evocar.

Portanto, e em segundo lugar, destaca-se o trabalho mesmo da *memória* no processo de evocação de imagens quando nos colocamos diante de um objeto aurático. A imagem aurática se constrói em conjunto com a memória, pois sua vocação é *dilatar o presente* ao introduzir nele os rastros de um passado reminiscente que encontra na memória sua fonte inesgotável de produção.

Aurático, em consequência, seria o objeto cuja aparição desdobra, para além de sua própria visibilidade, o que devemos denominar suas *imagens*, suas imagens em constelações ou em nuvens, que se impõem a nós como outras tantas figuras associadas, que surgem, se aproximam e se afastam para poetizar, trabalhar, *abrir* tanto seu aspecto quanto sua significação, para fazer delas uma obra do inconsciente. (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 149)

A imagem aurática quebra a linearidade do tempo, introduz no presente um tempo outro que produz um abalo na historicidade, uma crise, um nó temporal que convoca um passado e um futuro, e que Didi-Huberman (2005) vai associar à figura do *sintoma* de uma doença que de tempos em tempos volta a assolar o corpo sadio.

Nesse momento, portanto, tudo parece desfigurar-se, ou transfigurar-se: a forma próxima se abisma ou se aprofunda, a forma plana se abre ou se escava, o volume se esvazia, o esvaziamento se torna obstáculo. Nesse momento, o trabalho da memória orienta e dinamiza o passado em destino, em futuro, em desejo [...]. (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 150-151)

A memória se configura, portanto, como um elemento central em nosso entendimento sobre o conceito de experiência estética. Assim, sentimos a necessidade de tornar mais preciso em que sentido situamos a memória como um agente fundamental nesse processo. É nas teses do filósofo francês Henri Bergson sobre o papel da memória no ato perceptivo que encontramos um caminho profícuo para

desenvolvermos esse ponto.

3. O conceito de memória em Bergson

A nosso ver, a principal contribuição de Bergson (1999) para o entendimento da centralidade do corpo no processo de percepção de imagens (sejam estas quais forem) é sua proposta de trazer para junto do processo de percepção a importância fundamental da *memória*. Segundo Bergson, a memória, através da ação das *lembranças*, tornaria a percepção das imagens algo “impuro”, pois sempre que percebemos a imagem de um objeto com nossos sentidos, tal compreensão do que percebemos já se mostra contaminada por nossas lembranças, que vêm de longe se juntarem ao ato perceptivo, formando um amálgama em que não se pode discernir onde termina a percepção “pura” produzida através dos nossos sentidos e onde iniciam as contribuições das lembranças no processo de reconhecimento e esclarecimento do objeto. Para Bergson:

Na verdade, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada. Na maioria das vezes, estas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais não retemos então mais que algumas indicações, simples “signos” destinados a nos trazerem à memória antigas imagens. (1999, p. 30)

O corpo assim pensado se mostraria como uma espécie de filtro cuja função primária seria auxiliar a memória a selecionar lembranças úteis para agir no presente. Haveria, nesse contexto, duas formas de configuração da memória: uma de utilidade prática, relacionada sobretudo à seleção de lembranças associadas às ações motoras do corpo, como, por exemplo, aquelas necessárias para que possamos caminhar ou escovar os dentes sem que seja necessário depositar nessas operações um alto nível de atenção; outra de natureza mais profunda, que armazenaria a totalidade das impressões dos eventos vividos ao longo da vida e na qual a seleção das lembranças se daria por vias que exigem maior atenção, como, por exemplo, quando devemos responder a uma questão em um teste de conhecimentos.

Na maior parte do tempo nossa memória atua mais em função do hábito, ou seja,

mais próxima da primeira das duas configurações descritas, de modo a nos permitir reconhecer e interagir com o mundo a nossa volta distraidamente: por exemplo, não precisamos pensar para reconhecer uma mesa ou uma cadeira, porque ao menor contato de nosso aparato sensorial com esses objetos, nossa memória encaminha prontamente imagens-lembrança correspondentes a incontáveis outras experiências que já tivemos com outras mesas e outras cadeiras e, assim, quase não precisamos “olhar” para “saber” que tais objetos em questão são, efetivamente, uma mesa ou uma cadeira, visto que tais lembranças vão se interpor e praticamente substituir o ato perceptivo por um ato rememorativo.

Entretanto, toda vez que nos focamos em alguma coisa, isto é, toda vez que algo chama a nossa atenção, seja porque estamos procurando nele um elemento em específico ou porque não conseguimos relacioná-lo prontamente à lembrança de uma experiência prévia, nossa mente se mobiliza para buscar em estratos cada vez mais profundos da memória quaisquer imagens que possam se “encaixar” ao fenômeno perceptivo de modo a nos auxiliar a compreendê-lo. Conforme Bergson (1999, pp. 114-115):

Se a imagem retida ou rememorada não chega a cobrir todos os detalhes da imagem percebida, um apelo é lançado às regiões mais profundas e afastadas da memória, até que outros detalhes conhecidos venham a se projetar sobre aqueles que se ignoram. E a operação pode prosseguir indefinidamente, a memória fortalecendo e enriquecendo a percepção, a qual, por sua vez, atrai para si um número crescente de lembranças complementares.

Seja como for, a conclusão a partir desse excerto da teoria bergsoniana brevemente apresentado aqui é que nossa percepção sobre as coisas do mundo é sempre recoberta por detalhes de nossas experiências passadas, as quais tingem com suas cores nosso presente.

Nossas percepções estão certamente impregnadas de lembranças, e inversamente uma lembrança, conforme mostraremos adiante, não se faz presente a não ser tomando emprestado o corpo de alguma percepção onde se insere. Estes dois atos, percepção e lembrança, penetram-se portanto sempre,

trocam sempre algo de suas substâncias mediante um fenômeno de endosmose. (BERGSON, 1999, p. 70)

Em relação ao conceito de experiência estética que começamos a estruturar nas seções passadas a partir do conceito de *aura*, sugerimos que a *dupla distância* que caracteriza a intensidade de nossa experiência com certos fenômenos estéticos emerge, sempre, de um processo de choque deflagrado durante a evocação de lembranças. Nesse sentido, toda vez que nos deparamos diante de uma experiência arrebatadora, capaz de mobilizar nossos sentidos em torno de um dado fenômeno, tal processo só se torna viável diante dos arranjos que se produzem no processo de evocação e sobreposição de imagens-lembrança oriundas de diferentes estratos da memória. Quanto mais contrastantes forem os grupos de imagens evocadas, quanto maior o choque provocado entre elas em sua montagem com o fenômeno perceptivo, mais denso e mais intenso se torna o “agora” da experiência estética. Portanto, a experiência estética é sempre uma experiência que emerge de uma colisão entre extremos.

Como bem sabemos, o recorte de observação deste texto se efetua sobre um tipo particular de produção imagética, relacionada ao contexto dos audiovisuais locativos, a qual estabelece, em vários níveis e sob diversos ângulos, uma relação dialética com o ambiente e com o corpo dos usuários de dispositivos móveis. Mas qual seria a natureza da força aurática dessas imagens? Quais relações dialéticas estariam em jogo quando buscamos analisar a experiência de um sujeito que se desloca pelo espaço da paisagem urbana orientado pelos estímulos sonoros e visuais produzidos por um dispositivo móvel? Qual o papel da memória no contato do sujeito com a aura desses fenômenos?

4. Paisagens auráticas

O “filme-de-GPS”³ *Nine Lives* (2008) foi desenvolvido pelo artista de artes visuais Scott Hessels em parceria com alunos da Nanyang Technological University de

³ No original, em inglês: GPS film. Trata-se, inclusive, de uma marca registrada pelo artista.

Singapura e se tornou conhecido por ter sido um dos pioneiros a empregar o sistema de localização GPS como parte do dispositivo de recepção de uma obra cinematográfica. Trata-se de um aplicativo para dispositivos móveis⁴ que contém em sua estrutura uma grande quantidade de arquivos de vídeo que correspondem, cada um deles, a uma das cenas do filme. Se assistido em separado do contexto do projeto, o conteúdo de cada arquivo nada mais é do que um trecho de um filme comum (desses que assistimos no cinema, na televisão ou na tela do computador), seja em termos de arranjos sonoros e visuais, de linguagem ou de narrativa. O diferencial do referido projeto encontra-se, portanto, no modo como o espectador assiste ao filme: para conseguir ter acesso a cada uma de suas cenas ele deve, preferencialmente⁵, estar situado em determinados pontos geográficos da cidade (neste caso, da cidade de Singapura). O processo funciona mais ou menos assim: na medida em que o usuário-espectador se desloca pela cidade, o sistema de rastreamento via GPS embarcado no dispositivo móvel vai reconhecendo seu posicionamento no espaço geográfico; quando então alcança as coordenadas de latitude e longitude correspondentes a uma determinada localidade pré-programada na memória do aparelho, o sistema então libera um conteúdo – no caso em questão uma cena do filme é desbloqueada para ser assistida. Assim, o espectador tem a chance de assistir a um trecho do filme que tem como cenário o próprio ambiente em que ele se encontra situado.

Invariavelmente, todos os vídeos de divulgação de projetos de audiovisual locativo encenam com atores no papel de usuários de *smartphones* o consumo de filmes nesse formato. A fórmula é a mesma em todos os casos: enquanto algumas cenas mostram o usuário do dispositivo móvel caminhando por cenários urbanos enquanto

⁴ Na época em que *Nine Lives* foi concluído, em 2008, ele havia sido projetado para *palm tops* que traziam embarcada uma das primeiras versões do Windows Mobile, o sistema operacional para dispositivos móveis da empresa Microsoft. Infelizmente o software não foi atualizado desde então e tampouco foi portado para outras plataformas. Por conta disso, não conseguimos testar o projeto em nenhum dos dispositivos atuais.

⁵ Com relativa facilidade é possível abrir o arquivo do sistema do aplicativo no computador e ter acesso à pasta em que os arquivos de vídeo estão armazenados. Não chegamos a testar o aplicativo (vide nota anterior), mas desconfiamos que a restrição ao acesso dos vídeos, condicionada à localização do espectador, seja apenas parcial, sendo possível acessá-los mesmo estando longe do local apontado (ainda que, evidentemente, não seja esta a forma “correta” de fruição sugerida pelo artista que desenvolveu o projeto).

acessa trechos de vídeos geolocalizados, outras apresentam, não raro com a ajuda de recursos verbais (através de locução em *voice over* ou de informações escritas na tela), o enredo da história. Assim sucede no vídeo de divulgação de *Nine Lives*, em que vemos uma jovem encenando a experiência de assistir ao filme (Figura 1).

Figura 1 – Sequência de fotogramas do vídeo de divulgação de *Nine Lives*



Fonte: elaborado pelo autor a partir do vídeo *Nine Lives*. Disponível em:
<<http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>> Acesso em: 27 de novembro de 2013.

O plano que abre a cena enquadra a fachada de uma casa, enquanto que a referida usuária entra em quadro caminhando da direita para a esquerda, até ocupar o centro do enquadramento, sempre com os olhos fixos na tela do telefone celular (fotograma 1 da Figura 1). O segundo plano é complementar a este: assim que para de caminhar, ela ergue o telefone até a altura dos olhos (fotograma 2). Sua expressão é atenta e neste ponto há um corte que nos leva para um plano em que é mostrada, supostamente⁶, uma cena do filme *Nine Lives* que está passando na tela do telefone

⁶ Supostamente, porque não vemos aí a moldura do aparelho, mas trata-se de um detalhe que não compromete a intenção de enunciar este plano como o contraplano correspondente ao olhar da usuária para a tela do mesmo.

celular naquele momento. A imagem mostra um homem correndo em frente ao mesmo prédio que havíamos visto no início da cena (fotograma 3). O enquadramento é praticamente o mesmo do primeiro plano descrito – um plano geral da edificação – e o personagem aparece percorrendo toda a largura do quadro, da esquerda para a direita.

Em seguida, mais um plano complementa a ação fílmica: nele vemos um close em ângulo inferior desse personagem, de modo que é possível enxergar a parte de baixo da marquise (alpendre) da edificação defronte à qual a cena foi captada (fotograma 4). O plano é muito breve, não dura mais do que dois ou três segundos, mas ainda assim por tempo suficiente para notarmos que há várias luminárias coloridas (do tipo lanterna chinesa) penduradas na estrutura.⁷ A cena termina neste ponto; nisso há um corte e voltamos a ver a jovem espectadora do filme (fotograma 5). O plano começa com ela ainda olhando para a tela do telefone celular; em seguida ela levanta a cabeça e direciona seu olhar para cima; olha rapidamente para os dois lados; volta a olhar a tela do aparelho e sai de quadro. A sequência termina ainda com um último plano em que a vemos, em enquadramento geral, retomar a caminhada em direção à lateral esquerda do quadro (fotograma 6).

Enfocando as relações entre o que se passa no interior do quadro e o seu exterior, vamos nos ater ao único momento em que a usuária para de olhar para a tela e, finalmente, nota o ambiente ao seu redor (fotograma 5). O que teria provocado a interrupção no ato de visualização? Nossa hipótese é a de que, possivelmente, o elemento que provocou a transição da atenção da espectadora da tela para o ambiente ao redor tenha sido a presença das discretas luminárias do tipo lanterna chinesa que aparecem penduradas na marquise (fotogramas 3 e 4) durante a cena do filme que está rodando no aparelho.⁸ Assim, supomos que a espectadora tenha percebido que as

⁷ Trata-se, na verdade, não de um, mas de dois planos muito parecidos, criados, provavelmente, a partir de cortes num mesmo e único plano contínuo, através de uma técnica também conhecida como *jump cut*. Visto que ambos mostram a mesma ação e apresentam os mesmos critérios de enquadramento, decidimos por exibir o fotograma de apenas um deles.

⁸ Não há como ter certeza, no entanto, parece haver correspondência em relação ao que afirmamos se levarmos em consideração dois indícios que aparecem nas imagens. O primeiro é sutil e exige atenção aos detalhes dos planos, mesmo quando congelados: se tomarmos como referência o fotograma 1, que mostra a jovem atriz entrando em quadro e parando para assistir à cena do filme no dispositivo móvel,

lanternas chinesas apesar de estarem *presentes* no enquadramento, no entanto, estavam *ausentes* naquele momento em que passava por debaixo do alpendre daquele prédio. Por isso mesmo, inferimos, ela pôs-se a olhar para cima, como que para “ver” (imaginar) aquilo que não estava lá, mas que se assumia, a partir do estímulo provocado pelas imagens na tela do seu dispositivo, como uma presença, ainda que imaginária, que veio se sobrepôr à percepção dos elementos do ambiente em que estava situada.

Nos estudos sobre os conceitos de campo e fora de campo no cinema, este último institui uma espécie de “reserva” ou “suplemento” de imaginação que colabora no sentido de potencializar o que se passa no campo.⁹ Nos filmes de gênero horror, é comum a cena em que um personagem olha aterrorizado para fora do quadro, incitando-nos a buscar em nossa imaginação a origem daquele olhar: o assassino, o monstro, enfim, a ameaça que se aproxima. Neste caso, o fora de campo permanece imaginário até que, no transcorrer do tempo, se possa então torná-lo “concreto” com a revelação, no campo, da causa do espanto do personagem. O fora de campo institui-se então como essa reserva de combustível para a imaginação, fonte inesgotável de expectativa, cuja principal função é engajar o espectador num processo de remissão constante à sua memória, incitando a consciência a saltar, de estrato em estrato da memória, até encontrar uma imagem que possa vir a se encaixar entre o ato de percepção e a ação do corpo em resposta à imagem.

Mas no caso dos audiovisuais locativos, pelo menos no caso em que acabamos de descrever, a situação parece outra. No momento em que a espectadora do filme se dá conta de que algo “falta” ao ambiente em que ela está situada, o lugar de onde sua

perceberemos que nesse momento a casa em frente à qual tudo acontece não estava decorada com as lanternas chinesas que aparecem na cena do filme *Nine Lives* que ela assiste em seu aparelho, conforme podemos notar no fotograma 3, em que a fachada é mostrada com os referidos elementos decorativos pendurados na marquise. O segundo indício é o próprio gesto que ela efetua assim que para de olhar para a tela e dirige sua atenção para o ambiente ao redor: ela olha para o alto, conforme é possível notar no fotograma 5. Por que para o alto e não para a frente, na mesma direção em que o personagem do filme saiu de quadro? Olhar para o alto, neste caso, significa, para nós, que alguma coisa no filme *Nine Lives* tenha chamado a sua atenção e essa coisa só poderia estar na parte de cima do cenário.

⁹ Aqui nos referimos, especificamente a uma passagem do capítulo *Lumière, “o último pintor impressionista”* publicado no livro *O olho interminável [cinema e pintura]*, de Jaques Aumont (2004). Para o estudo das definições e relações entre o campo e o fora de campo no cinema ver também os textos *Pintura e cinema*, de André Bazin (1991) e *“Nana” ou os dois espaços* de Noël Burch (1992).

imaginação irá obter subsídios para conduzi-la através dessa inquietação situa-se no próprio interior do quadro fílmico. Ou seja, as imagens que surgem na tela do dispositivo operam como uma fonte de repertório de imagens as quais tão logo são percebidas pelo corpo e assimiladas como lembranças em sua memória, retornam imediatamente como *lembranças-imagens* (BERGSON, 1999) que irão se interpor ao processo de percepção e reconhecimento do ambiente ao redor. São imagens que representam o próprio lugar em que o espectador encontra-se situado e por isso a sensação de *déjà vu* é ainda mais intensa. Tão logo se tornam *lembranças*, tais imagens são evocadas prontamente durante o processo de percepção do ambiente, gerando uma perturbação na ordem dos sentidos provocada pelo embaralhamento das sensações hápticas e audiovisuais oriundas de diferentes fontes de estímulos.

Nesse sentido, temos a impressão de que, inversamente ao que ocorre no cinema, em que o fora de campo corresponde ao espaço exterior ao quadro no qual encontramos uma reserva de imaginação, no caso aqui descrito de cinema de caminhada é o próprio quadro fílmico que acaba operando como uma espécie de fora de campo da experiência que ocorre em seu espaço exterior. Nesse sentido, a experiência de concepção do espaço de um espectador de audiovisual locativo fica, pelo menos em alguns raros momentos, subordinada ao que acontece no interior do quadro, a partir do qual a imagem técnica atua como uma “reserva de imaginação” que interfere diretamente sobre o modo como todo o ambiente de recepção passa a ser percebido e interpretado pelo sujeito.

No caso da cena do vídeo de divulgação de *Nine Lives* em questão, o desequilíbrio decorre da constatação, por parte do espectador, de que “falta” ao espaço alguma coisa (as luminárias) e que, por hipótese, este elemento faltante acaba se inscrevendo virtualmente no espaço pela ação da imaginação quando incitada pelo estímulo audiovisual. Contudo, afirmarmos que algo “falta” ao ambiente em que a situação toda acontece estamos atribuindo uma qualidade espacial, quantitativa, a um fenômeno que, em sua essência, só pode ser apreendido no desenrolar do tempo. O tempo se inscreve aqui como a mudança de algo: há algo que dura nas imagens, que se inscreve na percepção espacial como presença justamente por não estar mais ali (no caso, as

lanternas chinesas), e tanto mais intensa é a sua presença quanto maiores forem os contrastes entre um estado e outro intuído na imagem.

Em síntese, cremos que aqui se encontra o elemento de maior força nas experiências estéticas com audiovisuais locativos: a paisagem sofre, necessariamente, a ação da imagem exibida no interior do quadro, na medida em que o espectador-usuário é capaz de estabelecer relações de semelhança e de diferença entre um campo e outro. Portanto, as imagens técnicas atuam como um espaço de reserva que abasteceria a *memória* do usuário do dispositivo móvel com novas *imagens-lembranças*, as quais seriam imediatamente evocadas no processo de percepção espacial, vindo a se juntar ao reconhecimento do ambiente, e tão logo conseguissem se “encaixar” em alguma fresta, deflagrariam uma transformação em toda a dimensão do conjunto, instaurando um estado único de percepção espacial do ambiente.

Assim, nessa tensão entre o que nos mostra e o que pode vir a ser mostrado, entre o que é e o que pode vir a ser (mesmo que “vir a ser” possa significar a evocação do que já foi um dia), a paisagem se torna o conteúdo do meio, deixa de ser o fundo sobre o qual a vida cotidiana acontece e passa a ser ela mesma *acontecimento* – um acontecimento fugaz e irrepetível, uma obra de arte. É nesse momento único que a paisagem devolve o nosso olhar (ou, nos termos de Didi-Huberman [2004], é o momento em que ela nos olha) e nos deixa a sós com nossas lembranças, fazendo-nos refletir sobre o ambiente que nos envolve – torna-se uma imagem *crítica* (sic). A esta imagem da paisagem, que não é nem representação “pura” nem apreensão imediata do espaço, mas que se constitui num limiar de indiscernibilidade entre ambas, nominamos *paisagem aurática*. A paisagem aurática é, portanto, o conceito que funda a relação do sujeito com seu entorno em certas ocasiões em que a percepção do espaço se dá por intermédio de uma *proximidade distanciada*.

5. Apontamentos finais sobre a paisagem aurática

De modo algum subordinamos o conceito de *paisagem aurática* ao contexto exclusivo da experiência estética com mídias locativas. Uma relação de tal tipo com o espaço pode acontecer, inclusive, sem a presença de meios técnicos de mediação. Lembremos aqui da célebre passagem em que Benjamin (2011, p. 170) descreve a aura como sendo “a aparição única de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja”. Trata-se de se chegar a uma “coisa” (imaterial e distante), por meio de outra “coisa” (material e próxima). Em sequência, Benjamin (idem, ibidem) complementa sua explicação dizendo que “Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho”. Observa-se que Benjamin usa o termo “respirar” para se referir à percepção da aura: trata-se, na nossa interpretação, de uma metáfora, é claro, que serve ao propósito de enfatizar a qualidade não-visual da aura, uma apreensão que se faz com o corpo todo, preenchendo-o com sua substância, e que é definitivamente alcançada a partir de um estado de espírito – neste caso, contemplativo, “em repouso” como nos diz o autor.

As lanternas chinesas de *Nine Lives* se mostram simultaneamente presentes e ausentes: por mais que possamos imaginá-las, no entanto, nosso contato com elas se dá apenas através dos *rastros* de sua presença, sua *aura*, portanto. Ali, debaixo do alpendre em que foram penduradas um dia, a presença-ausente das lanternas chinesas resulta de uma operação sinestésica, em que o tato, o olfato e a audição dialogam entre si para dar forma a uma imagem ao mesmo tempo vívida e invisível. Didi-Huberman (2004, p. 166), ao comentar uma obra de Tony Smith, afirma que o artista conseguiu “‘fabricar aura’, no sentido mais literal do termo”, ao propor uma instalação que era simplesmente uma exalação de vapor, uma fumaça branca informe que tão logo surgia já desaparecia ao ar livre. A nosso ver, a descrição que Didi-Huberman faz da referida obra de Smith aproxima-se da ideia de paisagem transformada em obra de arte quando montada espacialmente com a imagem técnica exibida na tela de um dispositivo móvel: “obra sem perto nem longe, obra perfeitamente intangível e que, no entanto, acariciava todo

corpo e seu espectador, obra sem ponto de vista definido, sem perto nem longe, repito, portanto sem detalhe e sem moldura.” (idem, ibidem).

Retomando nosso trajeto até aqui, ao analisarmos o vídeo de divulgação do audiovisual locativo *Nine Lives*, descobrimos que a base sobre a qual se fundam as relações entre as imagens “no campo” e as que se situam “fora de campo” se dão, sobretudo, pela oposição entre elementos presentes e ausentes, excessivos ou escassos etc., percebidos quando se compara um tipo de imagem com outro. A essas oposições, que em princípio acreditávamos serem somente de ordem espacial, atribuímos uma qualidade temporal ao adicionarmos ao conjunto outro elemento: a *memória* de um sujeito engajado na experiência. O trabalho da *consciência* no processo de seleção de *imagens-lembrança* armazenadas na memória nos auxiliou a compreender o mecanismo responsável por interpor no fluxo da percepção conjuntos de imagens que passam a atuar como filtros entre o corpo e a percepção da matéria, ampliando-se dessa maneira o tempo de resposta entre o contato com as materialidades espaciais e a ação desencadeada pelos mecanismos sensório-motores.

Com isso, os estímulos produzidos pelo aparato técnico (no caso analisado, as imagens exibidas na tela do aparelho) interferem no processo habitual de relação do corpo com o espaço urbano, o que nos levou à formulação do conceito de *paisagem aurática*, o qual remete a uma qualidade de *proximidade distanciada* entre o corpo e o ambiente em que a produção imagética acontece. Tal conceito constitui-se, para nós, como a base sobre a qual emerge a experiência espacial no contexto das audiovisuais de mídias locativas.

A título de encaminharmos possíveis desdobramentos para este trabalho, restaria ainda questionar sobre quais relações dialéticas poderíamos encontrar a partir da análise de outras variações que os audiovisuais locativos podem assumir. Há projetos que fazem uso de tecnologias de realidade aumentada móvel¹⁰, outros que estimulam a

¹⁰ A esse respeito ver, por exemplo, as aplicações *Streetmuseum of London* e *Streetmuseum Londinium*, ambas produzidas pela agência de publicidade londrina Brothers and Sisters. Disponível em: <<http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html>>. Acesso em: 24 de julho de 2015.

geolocalização colaborativa de conteúdos audiovisuais em espaços urbanos¹¹ e existem também aqueles que promovem performances dos usuários apenas utilizando instruções sonoras¹². Em todos eles o corpo do usuário assume um papel central para que a experiência audiovisual tome forma; cabe então, ao analista desses fenômenos, formular caminhos teórico-metodológicos que possibilitem dar a ver os choques, as fusões, os contrastes que transformam espacialidades em paisagens auráticas.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. Lumière, “o último pintor impressionista”. In: *O olho interminável [cinema e pintura]*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

BAZIN, André. Pintura e cinema. In: BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011.

BURCH, Noël. “Nana” ou os dois espaços. In: BURCH, Noël. *Práxis do cinema*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 2004.

_____. *Ante el Tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2005.

¹¹ A esse respeito ver, por exemplo, o projeto *Tactical Sound Garden*, de Mark Shepard. Disponível em: <<http://www.tacticalsoundgarden.net>>. Acesso em: 24 de julho de 2015.

¹² A esse respeito ver, por exemplo, o projeto *A Machine to see with*, do grupo de artistas britânicos Blast Theory. Disponível em: <<http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>>. Acesso em: 24 de julho de 2015.