



## INCURSÕES POR UMA CÂMERA ESCURA CONTEMPORÂNEA

Luciana Guimarães  
UFRJ

### Resumo

A instalação *Câmera-Luz*, da artista Paula Trope, é uma grande câmera escura de formato cilíndrico, que propõe ao observador uma exploração dos seus mecanismos. O fenômeno de formação das imagens na *Câmera-Luz* é completamente distinto daquilo que se observaria através de uma câmera escura clássica. A instalação propõe uma experiência lúdica com as imagens, que envolve todo o corpo e põe em questão o ato de ver.

**Palavras-chave:** Paula Trope, Câmera escura, imagens.

### Abstract

The installation *Câmera-Luz*, by the artist Paula Trope, is a large cylindrical camera obscura, that proposes an exploration of its mechanisms. The emergence of images in the *Câmera-Luz* is completely different from what one would observe in a classic camera obscura. The installation proposes a ludic experience with the images, which involves the whole body and questions the act of seeing.

**Keywords:** Paula Trope, camera obscura, images.

Uma sensação de surpresa, um sutil maravilhamento com o aparecer e o desdobrar das imagens se faz presente de forma marcante na experiência da *Câmera-Luz*, uma câmera escura de grandes dimensões construída pela artista Paula Trope. Esse singelo movimento de admirar-se diante das imagens que surgem no interior da instalação parece trazer consigo uma indagação sobre o que vemos e, de forma mais ampla, sobre o que constitui o ato de ver.

É conhecido, há pelo menos 2000 anos, o fato de que a luz, quando passa através de uma pequena abertura para dentro de um espaço escuro, projeta ali uma imagem invertida do ambiente externo. Mas é nos séculos XVII e XVIII, na Europa, que a câmara escura – enquanto artefato técnico construído com o objetivo de produzir este efeito – torna-se amplamente difundida, estando então ligada tanto a práticas científicas e artísticas como a formas de diversão popular (CRARY, 2012). Um primeiro questionamento que pode surgir diante da instalação de Paula Trope é se, em meio à multiplicidade de imagens que nos rodeiam e às tantas formas de visualizá-las e de interagir com elas (dos celulares aos simuladores, jogos imersivos etc.), podemos ainda nos surpreender com imagens produzidas através de uma técnica tão antiga. Isso não apenas parece possível, como talvez o intervalo temporal que nos separa da câmara escura seja, na realidade, aquilo que a torna capaz de produzir uma diferença, de causar um estranhamento entre nós. Mas seria um tanto ingênuo supor que esta diferença deriva unicamente das qualidades técnicas do aparelho, independente dos processos artísticos a que este se encontra vinculado.



Ao colocar a questão “o que significa ser contemporâneo?”, o filósofo Giorgio Agamben traz algumas considerações que podem nos ajudar a pensar o modo como esse anacronismo da câmara escura entra na composição da *Câmera-Luz*. De saída, Agamben rejeita a visão do senso comum segundo a qual “contemporâneo” é aquele que se encontra plenamente inserido em sua época. Seguindo a trilha de Nietzsche, o autor propõe que ser contemporâneo envolve sempre um certo grau de dissociação em relação ao próprio tempo, que torna justamente possível apreendê-lo com alguma distância. Isso não significa, no entanto, assumir a atitude nostálgica de alguém que se aparta do presente para refugiar-se imaginariamente em um outro tempo. A “contemporaneidade” é “uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias (...)” (AGAMBEN, 2013, p.59). Nesse sentido, não é meramente por pertencer a outro período histórico que uma câmara escura ou qualquer outro objeto técnico será capaz de trazer questões que nos façam repensar o presente. Se a *Câmera-Luz* interroga a nossa experiência sensível é porque nela, a câmara escura, em seu anacronismo, encontra-se impregnada por operações artísticas que a vinculam à condição contemporânea.

A proposta da *Câmera-Luz* dialoga com todo um campo de pesquisas artísticas contemporâneas que produzem dispositivos a partir de artefatos arcaicos, tais como a câmara escura ou a Tavolleta de Brunelleschi, intervindo sobre a sua estrutura, alterando-os ou cruzando-os com tecnologias atuais (DUGUET, 2009). O termo “dispositivo” tem sido usado em sentidos diversos nos campos da arte e do cinema. O modo como o empregamos está em acordo com a produção teórica de autores tais como Anne Marie Duguet, Andre Parente e Philippe Dubois, entre outros, que o empregam para definir uma determinada proposta artística. Em “A forma cinema: variações e rupturas”, Andre Parente descreve assim o dispositivo:

um tipo de criação que rechaça a redução da arte a um objeto, com o intuito de melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto central da obra. Nela, o espectador se vê vendo, e a obra é um processo, pois sua percepção se efetua na duração de um percurso (2009, p. 40).

Entre os múltiplos dispositivos artísticos contemporâneos, Anne Marie Duguet (2009) destaca esse campo de trabalhos que se constroem a partir de uma intervenção sobre tecnologias antigas. Nessas pesquisas, entre as quais podemos situar a *Câmera-Luz*, os processos técnicos se misturam a questões de diversas esferas (estética, política, subjetiva etc.) para produzir trabalhos que atuam diretamente sobre as condições da



percepção, suscitando variações na experiência sensível. Duguet observa que parte dessa produção consiste em instalações que expõem “o próprio processo de produção da imagem”, fazendo “ver de outra maneira” ou “ver o ver” (2009, p.56-57).

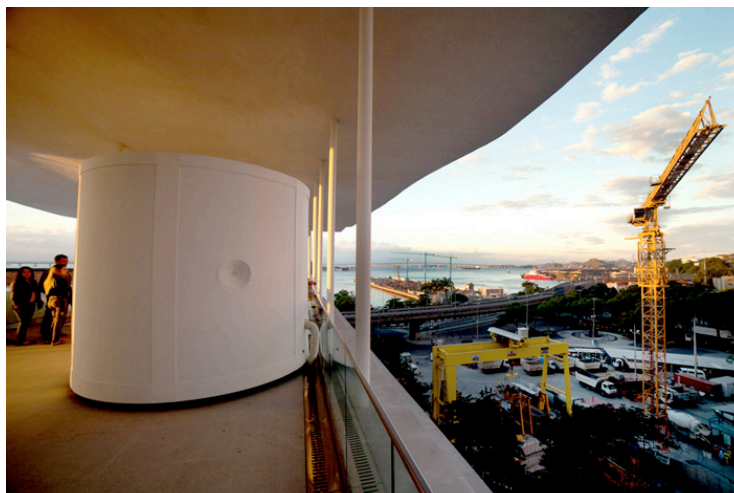
A experimentação com as tecnologias tem um papel importante no percurso artístico de Paula Trope e se desenvolve tanto através de um processo de desmontagem e alteração de aparelhos convencionais de fotografia, cinema e vídeo, como pela construção de câmeras artesanais de diferentes dimensões e formatos. E toda essa investigação encontra-se estreitamente ligada a uma necessidade de questionar a condição estética e política das imagens. No projeto *Câmera-Luz*, assim como em outros trabalhos da artista, tais como as séries *Estado de Exceção* (1994) e *Miragens* (1994-1996), a pesquisa se volta para a paisagem e envolve um desejo de expandir o olhar e as fronteiras do visível. Nas fotografias da série *Miragens*, por exemplo, produzidas com uma câmera de orifício, nos deparamos com paisagens marinhas que parecem romper os limites do quadro, ampliando-se em todas as direções.

Em *Câmera-Luz*<sup>1</sup>, observamos uma paisagem de dentro de uma grande câmara escura (2,80m de altura por 3m de diâmetro) de formato cilíndrico, semelhante ao das câmeras pinhole feitas com latas, utilizadas pela artista em diversos trabalhos. A paisagem surge invertida, em três diferentes visões que, juntas, recobrem os seus 360°. As vistas são produzidas a partir dos três orifícios existentes na câmera, cada um deles dispendo de três níveis distintos de abertura para a entrada da luz. Como cada imagem ocupa aproximadamente 160°, se dois ou três dos orifícios são abertos ao mesmo tempo, ocorrem zonas de sobreposição. Toda a experiência com a instalação supõe uma atividade por parte do observador, que precisa efetivamente abrir os orifícios e definir os níveis de luminosidade para que as imagens apareçam.

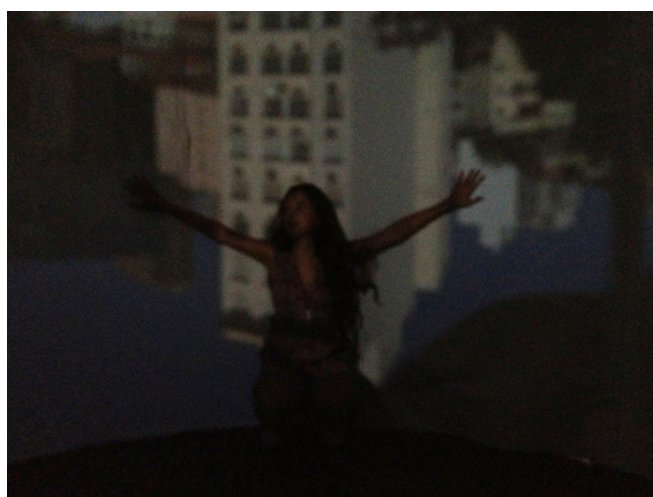
Embora o trabalho possibilite um estreito contato com os mecanismos de uma câmara escura, a sua proposta não se reduz a uma simples demonstração do funcionamento deste objeto técnico. A experiência da *Câmera-Luz* concerne muito mais àquilo que Anne Marie Duguet nomeou como “ver diferente” ou “ver o ver”, possibilidades que, na instalação, envolvem uma sensação de surpresa com as imagens.

---

<sup>1</sup> O projeto *Câmera-Luz* começou a ser desenvolvido em 2010, quando Paula Trope construiu uma grande câmera móvel na cidade de Londrina. Desde então, passou por diferentes lugares, experimentando formatos diversos e integrando-se também a outro trabalho da artista – o projeto *Relicários*. Neste texto, nos concentramos sobre a versão apresentada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (2010) e no Museu de Arte do Rio (2013).



Paula Trope - *Câmera-Luz* no Museu de Arte do Rio, 2013.  
Fotografia de Fabian Alvarez.



Paula Trope - *Câmera-Luz*, Museu de Arte do Rio, 2013.  
Interior da câmera (foto inferior); visão de um dos orifícios da câmera.  
Fotografias de Beatriz Morgado.



Em alguma medida, essa sensação está, certamente, ligada ao fato de que o aparecer das imagens se dá através de um mecanismo simples e antigo. Não é raro ver crianças e também adultos levantando hipóteses sobre o tipo de equipamento usado para captar e transmitir as imagens, até descobrirem, com espanto, o princípio de funcionamento da câmera. Mas é principalmente em meio a toda a proposta de experimentação aberta pelo trabalho que esse fascínio com as imagens tem lugar. A interação com o trabalho se faz por um movimento exploratório, como uma brincadeira com as imagens, que podem aparecer individualmente ou mescladas às outras (dependendo do número de orifícios abertos), e podem ser mais ou menos nítidas (dependendo do grau de abertura escolhido). Essa brincadeira envolve ainda uma experiência com o corpo – mover-se entre as imagens, misturar-se a elas.

Em outros projetos de Paula Trope, essa dimensão lúdica tem lugar no momento de realização dos trabalhos. É o caso das séries *Os Meninos* (1993-1994) e *Sem Simpatia – Os Meninos do Morrinho* (2004-2005), nas quais o processo de produção das imagens envolve uma espécie de jogo entre a artista e as crianças e jovens fotografados, que desloca os papéis tradicionalmente atribuídos ao fotógrafo e ao retratado. Na *Câmara-Luz*, o jogo se dá na relação do observador com o trabalho e acontece como um processo de contínuo tateamento.

A surpresa com o aparecer das imagens surge como parte dessa experimentação com a câmera. Não se trata, assim, de uma admiração como aquela que se tem em relação a algo distante ou inacessível. A magia que envolve as imagens é aquela que emerge em meio ao que nos é próximo, em meio a uma brincadeira com a qual estamos envolvidos. E essa mágica não diz respeito apenas ao que se vê, mas também ao próprio ato de ver, que foi tomado por uma sensação de descoberta, por uma perplexidade.

Tendo em vista o papel decisivo desempenhado pela câmara escura para o pensamento sobre a percepção visual em outras épocas, é importante diferenciar esse movimento de lançar um olhar sobre o ato de ver que encontramos na instalação daquilo que já representou a câmara escura em outros momentos, sobretudo no período clássico<sup>2</sup>. A câmara escura teve um papel tão decisivo para diversas concepções filosóficas e científicas dominantes entre o final do século XVI e o final do século XVIII, que o historiador Jonathan Crary (2012) considerou este conjunto de teorias como

---

<sup>2</sup> O termo “clássico” é empregado tal como aparece nos estudos de Michel Foucault e é adotado por Jonathan Crary para se referir a práticas e teorias da visão entre 1700 e 1889, que ainda se mantiveram parcialmente no século XIX.



parte de uma mesma perspectiva, denominada como “modelo da câmara escura”. O modo como este modelo concebia o processo da visão supunha uma nítida separação entre sujeito e mundo exterior. Tal como uma câmara escura é capaz de produzir num espaço apartado do mundo uma imagem que lhe corresponde, o sujeito seria também capaz de uma percepção isolada e individualizada, mas, ao mesmo tempo, em conformidade com o mundo físico. E embora sendo uma experiência individual, a percepção era compreendida, segundo essa perspectiva, como uma operação desvinculada dos processos corporais (CRARY, 2012)<sup>3</sup>.

A distância temporal que separa a câmara escura clássica da instalação de Paula Trope e os diferentes contextos socioculturais aos quais estas se ligam, por si só, já as colocam como dispositivos claramente distintos. Mas levantar algumas diferenças entre essas duas experiências pode nos ajudar a pôr em evidência alguns aspectos importantes da *Câmera-Luz*. Tanto por sua constituição material como no que se refere ao seu funcionamento, a *Câmera-Luz* se opõe à noção de uma percepção verdadeira e objetiva do mundo que, na câmara escura clássica, estava associada à existência de um ponto de vista único e fixo. A instalação não apenas inclui pontos de vista diversos, que podem ser inclusive mesclados, como também, por seu formato circular, inviabiliza a demarcação precisa de um plano de projeção. A cor branca que recobre todo o espaço amplia ainda mais essa indefinição do plano de projeção, favorecendo a expansão das imagens em todas as direções, incluindo o chão e o teto. O próprio movimento do observador, sugerido pelo trabalho, supõe pontos de vista múltiplos e moventes.

Essa questão do movimento nos coloca diante de outro aspecto importante pelo qual a *Câmera-Luz* se diferencia radicalmente da câmara escura clássica – o papel do corpo na percepção. Circular entre as imagens, fazendo do corpo uma superfície de projeção, e intervir diretamente no funcionamento da câmera são aspectos intrínsecos à experiência do trabalho. Assim, quando dizemos que a instalação traz uma possibilidade de pensar, de pôr em questão o ato de ver, não é no sentido de retirar do trabalho uma metáfora da visão, como se deu na época clássica com a câmara escura. É **na** experiência com a *Câmera-Luz*, e não através de uma representação a que teríamos acesso por meio dela, que a visão se abre como um campo de investigação.

Por fim, um último ponto a destacar diz respeito à relação entre dentro e fora, entre o mundo e a sua imagem projetada na câmera. O que está em jogo na

<sup>3</sup> O corpo só passa a ser considerado importante para a experiência visual na primeira metade do século XIX (1810-1840), como resultado de uma série de pesquisas científicas e de diversos outros processos. Surgem então os “modelos de visão subjetiva” que, se opondo à perspectiva clássica, concebem a visão, assim como os outros sentidos, como estreitamente vinculada à estrutura fisiológica e ao funcionamento corporal (CRARY, 2012).



*Câmera-Luz* não é a perfeita correspondência entre imagem e exterior que, na câmara escura clássica, era tomada como indicação de uma conformidade entre o observador e os objetos do mundo, entre a percepção e as leis físicas. Uma série de decisões do trabalho, tais como o formato circular, os múltiplos orifícios e o uso da cor branca, indicam claramente que a reprodução fidedigna da paisagem externa não foi um objetivo perseguido.

A instalação propõe, certamente, um diálogo com o ambiente externo. A *Câmera-Luz* é uma máquina de ver. Mas a paisagem que experimentamos na instalação tem uma densidade distinta daquela que vimos logo antes de entrar na câmara. A paisagem surge invertida e projetada sobre um espaço curvo, que lhe imprime um movimento de expansão. E, ao passarmos da visão de fora à de dentro da *Câmera-Luz*, há, ainda, uma alteração na experiência temporal. Entrar num espaço escuro, “silenciar” o olhar, acostumar-se à situação de pouca luminosidade para, então, vislumbrar uma imagem invertida do que está lá fora – tudo isso envolve uma desaceleração, um ritmo temporal mais calmo, que destoa do tempo do acontecer instantâneo e simultâneo, tão próprio à condição contemporânea e às diversas tecnologias atuais de produção e difusão de imagens.


Mas o aspecto que nos parece mais importante nesse outro olhar sobre a paisagem lançado pelo trabalho é o fato de que esta se faz ver junto com o aparecer das imagens e como parte de uma relação lúdica com elas. Observar a paisagem é, ao mesmo tempo, ver surgirem as imagens, brincar com elas, misturá-las e misturar-se a elas. E, nesse processo, não só o que se vê, mas a própria visão é atravessada por uma sensação de descoberta. O que é mesmo ver? Esta questão fica em aberto à medida que, na experiência da *Câmera-Luz*, tornam-se imprecisos os limites entre observar e surpreender-se, entre ver e maravilhar-se.

### Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

\_\_\_\_\_. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.



DUBOIS, Philippe. Sobre o efeito cinema nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, K. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

DUGUET, Anne Marie. Dispositivos. In: MACIEL, K. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

PARENTE, Andre. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, K. **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.

---

#### **Minicurrículo**

*Luciana* é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Estéticas. Possui mestrado em Comunicação (2012) pelo mesmo programa e graduação em Psicologia pela UFRJ (1999). Desenvolve pesquisas que articulam temas como: arte, afetos, fotografia, cinema, tempo e espaço. Realiza trabalhos em artes visuais, utilizando a linguagem fotográfica.