

ARTeFACT^o2020

INTERNATIONAL CONFERENCE ON
DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION

FARO, PORTUGAL
26-27 NOVEMBER 2020

PROCEEDINGS

EDITOR

BRUNO MENDES DA SILVA

ORGANISED BY



SPONSORED BY



SUPPORTED BY



PROCEEDINGS OF THE INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL CREATION
IN ARTS AND COMMUNICATION, ARTEFACTO2020

ART^eFACT^o2020

INTERNATIONAL CONFERENCE ON FARO, PORTUGAL
DIGITAL CREATION IN ARTS AND COMMUNICATION 26-27 NOVEMBER 2020

PROCEEDINGS

EDITOR

BRUNO MENDES DA SILVA

Proceedings of the International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo2020

Editor: Bruno Mendes da Silva

Published by Centro de Investigação e Comunicação (CIAC)

ISBN: 978-989-9023-32-1

ISBN (eBook): 978-989-9023-33-8

Composition, pagination and graphical organization: Juan Manuel Escribano Loza

Cover image: Pedro Veiga

General coordination: Adérito Fernandes-Marcos and Mirian Tavares

Author(s) retain the copyright of the respective article(s).

Global publication copyright © 2020 by Artech International



Content from this work may be used under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) licence. Any further mechanical, electronic or digital distribution of this work must maintain attribution to the author(s), title of the work, conference proceedings, global copyright holder and must not be intended for commercial purposes.

DUREGRAPH

Uma pesquisa conduzida pela prática, investigando a duração na imagem fotográfica

David van Vliet

Communication Design Department
Auckland University of Technology
Auckland New Zealand
david-joel.van.vliet@aut.ac.nz

Marcos Mortensen Steagall

Communication Design Department
Auckland University of Technology
Auckland New Zealand
marcos.steagall @aut.ac.nz

RESUMO

O estudo avança a arte de uma pesquisa de design baseada na prática criativa que questiona as convenções de poder na visualização e amplia o modo como podemos entender o tempo como duração. A pesquisa foi desenvolvida através de um corpo de prática e escrita exegética, para saberes relacionados ao tempo como duração e como este pode ser artisticamente exercido e incorporado no retrato fotográfico. Conforme a prática criativa cresce como uma área de investigação acadêmica, há uma necessidade de determinar uma forma contínua de discurso e recursos para apoiar e expandir as metodologias baseadas na prática. Este artigo apresenta uma contribuição para esse discurso e adiciona uma visão geral com comentários sobre a prática sobre um projeto de pesquisa baseado na prática desenvolvido em Aotearoa, Nova Zelândia. O site onde este trabalho é apresentado foi planejado para estender a discussão sobre metodologias baseadas na prática na pesquisa de prática criativa.

ABSTRACT

The study advances the artwork of a creative practice-led design research that questions the conventions of power in viewing and stretches the way in which we might understand time as duration. The research was developed through a body of practice and exegetical writing, to knowledge relating to time as duration and how it can be artistically exercised and embodied in photographic portraiture. As creative practice grows as an area of academic inquiry, there is a need to determine an ongoing form of discourse and resources to support and expand practice-based methodologies. This paper presents a contribution toward that discourse, and adds an overview with commentary on practice about a practice-based research project developed in Aotearoa New Zealand. The website where this work is presented was planned to extend the discussion about practice-based methodologies in creative-practice research.

PALAVRAS-CHAVE

Pesquisa orientada para a prática, duração, pós-fotografia, fotografia

KEYWORDS

Practice-oriented research, duration, post-photography, photography

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa orientada para a prática nos níveis de mestrado e douto-

rado geralmente contém a prática como um componente integrado do estudo. É familiar no Reino Unido, Escandinávia e Australásia e está aumentando nos Estados Unidos. Esta pesquisa de design conduzida pela prática considera como o tempo vivido pode ser percebido em imagens fotográficas manipuladas e a pesquisa foi desenvolvida por meio de uma série de imagens digitais. O conteúdo das imagens é renegociado ao longo do tempo, enquanto o assunto na fotografia permanece dentro do quadro. Os resultados criativos são chamados de durégrafos e estão situados em um espaço instável entre uma composição fotográfica e uma imagem em movimento. Os objetivos do projeto eram desafiar as convenções de poder na visualização e expandir a maneira como podemos conceber o tempo como duração nas imagens fotográficas digitais. Este artigo apresenta uma metodologia de pesquisa orientada para a prática criativa, articulando um modelo que se baseia nos pontos fortes de vários métodos de prática, reflexão, observação e análise. Apresenta também a reflexão aplicada às composições e modelos empregados no desenvolvimento da obra de arte.

1 RELEVÂNCIA

As *durégraphs* abrangem o pensamento na sobreposição da fotografia e do filme, onde sinergias são usadas para criar formas de arte híbridas e um novo significado (Streitberger & van Gelder, 2010). O estudo contribui para os discursos em torno da "leitura" do retrato fotográfico quando o tempo e o movimento criam mudanças na dinâmica da imagem e em nossa relação de poder em relação a ela.

2 TERMINOLOGIA EMPREGADA

Dada a natureza artística desta pesquisa, todas as definições podem variar de acordo com o contexto, portanto, em certos casos neste estudo, as palavras foram usadas de maneiras distintas. Contudo, uma breve consideração acerca dos termos principais usadas no estudo pode ser útil no sentido de evitar ambiguidades. Esses termos são tempo experimentado, *durégraph*, duração, fotografia e o pós-fotográfico.

2.1 FOTOGRAFIA

Neste estudo, uma fotografia é o registro de uma presença criada por uma câmera (Mortensen Steagall, 2019). Uma fotografia pode ser um texto analógico ou digital, que compreende um único quadro e permanece estacionário. No entanto, o termo "imagem fotográfica" é usado para se referir a imagens fotográficas que registram uma presença física, mas podem conter elementos de movimento.

2.2 DUREGRAPH

“Durégraph” é um neologismo. É um usado para descrever imagens fotográficas que contêm movimento e, assim, articulam uma experiência de tempo. O termo remete à palavra francesa *durée* (duração) usada por Bergson (1911) para definir sua noção de duração. Ele é combinado com a palavra grega *graphé* (representação). Uma *durégraph* é, portanto, uma fotografia apresentada digitalmente que revela um encapsulamento do tempo que se desenrola como um movimento sutil ou inesperado.

2.3 DURAÇÃO

A duração é usada nesta pesquisa para descrever uma experiência qualitativa de tempo na qual o conceito de tempo é uma experiência e não uma progressão cronológica. A definição de duração neste estudo baseia-se na discussão de Bergson (1911) em *Matter and Memory*, em que ele propõe que a percepção de tempo e espaço de uma pessoa pode ser compreendida através da duração da experiência.

2.4 TEMPO EXPERIMENTADO

Este estudo traz referência na discussão de Merleau-Ponty sobre temporalidade na Fenomenologia da Percepção (2005), obra na qual ele sugeriu que é impossível separar o tempo de sua estrutura subjetiva. Retomando ao conceito do Dasein de Heidegger (estar-aí / ser-aí no meio das coisas), Merleau-Ponty reforça o papel do corpo. Seguindo a estrutura fenomenológica desenvolvida por Husserl e Heidegger, que inclui a experiência vivida como forma de reflexão sobre o tempo, ele propõe o tempo como exemplo onde é possível explicitar o implícito, criando uma estrutura para a subjetividade. Isso foi possível, argumentou ele, porque “as dimensões temporais [...] se sustentam e sempre se limitam a explicitar o que estava implícito em cada uma, sendo coletivamente expressivas daquela única explosão ou impulso que é a própria subjetividade” (Merleau-Ponty, 2005, p. 490).

Neste estudo, o pensamento é concebido conforme a concepção de Aristóteles, Agostinho, Kant e Husserl:

trata-se de uma percepção; daí ele ser dependente em grande medida da forma com vivenciamos a percepção. Além disso, foi influenciado pela compreensão de Bergson do tempo como duração (*durée*). Assim, o tempo foi abordado como uma realidade psicológica que se encontra em constante e contínua mudança. Embora a aceitação de que o tempo possa existir fora da mente humana (como no tempo mensurável, matemático), aqui o tempo é concebido como uma duração da experiência compreendida internamente, por meio de uma diferenciação dos eventos vividos. É essa ideia que forma a base do estudo.

As fotografias contêm provocações que desafiam as fronteiras do que se espera. Momentos de co-vivência, tempo em movimento (a experiência de um momento compartilhado quando o observador e o modelo do retrato parecem se igualar por meio do movimento em “tempo real”) interrompem a ideia do momento fotográfico congelado (a petrificação do tempo em uma imagem) Nos envolvemos com o tempo nesses trabalhos além da contabilidade matemática. O tempo não é uma semelhança eterna que se move de acordo com o número, em vez disso, nesse estudo ele é tratado como instável e aberto a diversas interpretações.

2.5 O PÓS-FOTOGRAFICO

Barthes (1981), Sontag (1977) e Benjamin (2006) construíram seu pensamento sobre a imagem fotográfica com base predominante-

mente na fotografia analógica. A introdução de sensores digitais, que substituíram amplamente o filme, abriu uma miríade de mudanças na forma como as fotografias são feitas, distribuídas e consumidas. Vários escritores notaram que o crescente ambiente digital da fotografia desafiou as definições originais e os quadros teóricos da fotografia. Ao discutir esse fenômeno, eles empregam uma série de termos, incluindo “pós-fotografia” (Mitchell, 1992), “campo expandido” da fotografia (Baker, 2005) e “depois da fotografia” (Ritchin, 2010). Ritchin (2010) discute uma mudança na forma como as fotografias podem ser tratadas e compreendidas a partir da introdução das tecnologias digitais. Para ele, a fotografia digital representa uma mudança de paradigma fundamental, em vez de uma simples mudança de ferramentas. Ele apoia seu argumento considerando tanto a onipresença quanto a maleabilidade da fotografia digital e argumenta que a fotografia digital abalou fundamentalmente nossa crença na imagem como prova. Ritchin sugere que o uso agora onipresente de câmeras digitais (especialmente aquelas incorporadas em smartphones) nos fez olhar para o mundo “em segunda mão” por meio de imagens, e experimentamos uma mudança no comportamento social em que cada vez mais cuidamos, editamos e nos apresentamos para consumo baseado em imagem. Essa mudança de paradigma, sugere Ritchin, abre espaço para o questionamento acerca da maneira pela qual outras mídias visuais podem começar a se sobrepor à fotografia por meio da composição e manipulação digital.

Neste estudo, o pensamento foi influenciado pelo conceito de *punctum* de Barthes e a forma como uma mudança sutil na imagem pode desencadear uma resposta emocional subjetiva no espectador. Também é relevante a ideia de Sontag (1977) de que uma fotografia pode ter autoridade significativa porque substitui a realidade, não apenas como uma interpretação, mas como “uma relíquia da realidade”; algo tirado direto do real. No caso deste trabalho, este “real” inclui um repensar do tempo na fotografia, e as imagens desafiam o conceito de realidade como um “momento congelado” do tempo, interrompendo a quietude do momento capturado. Elas podem, então, ser tomadas também como realidades fechadas em si mesmas, realidades imanentes.

3 CONHECIMENTO CONTEXTUAL

Vários artistas estão atualmente explorando questões de movimento dentro de um quadro fotográfico e dois deles merecem consideração porque servem para contextualizar a investigação. Eles são Michel Mölder e Bill Viola.

3.1 MICHEL MÖLDER

Michel Mölder é fotógrafo e diretor de fotografia com sede na Holanda. Ele cria imagens chamadas *cinemagraphs* que compõem um quadro estático fotográfico. Em termos de composição, as cinemagraphs de Mölder parecem fotográficas, no entanto, existe uma tensão no equilíbrio entre movimento e imobilidade (Figura 1). Seu trabalho é vivenciado como um momento capturado pela câmera que se desenrola continuamente à nossa frente. Na exploração dos potenciais de movimento dentro de um quadro estático, ele desafia o conceito de momento congelado de tempo de uma fotografia.

A manipulação de imagens e fotografias “originais” por Mölder para criar suas imagens é um tratamento que também foi usado para criar as *durégraphs*. No entanto, as cinemagraphs de Mölder são construídas em loops curtos, enquanto esta pesquisa visa usar o movimento de uma forma menos discernível, um movimento que ocorre por um longo tempo, levando o espectador a se perguntar se a imagem está em movimento ou não.



Figura 1. Mölder, M. (n.d.). Captura de quadro de uma cinemagraph sem título de um casal em pé à beira-mar. Cinemagraph.nl. <https://www.cinemagraph.nl/portfolios/de-baron/>

A imagem mostra um casal de idosos “congelado no tempo” no centro do quadro, com nuvens e o oceano movendo-se lentamente atrás deles.

3.2 BILL VIOLA

Bill Viola usa obras de arte em vídeo para explorar a percepção “como uma via para o autoconhecimento” (Viola, n.d.). Seus trabalhos descobrem a natureza da imobilidade em imagens fotográficas apresentadas em telas grandes. O movimento é frequentemente desacelerado ou interrompido completamente em suas composições. Ele considera suas obras como veículos de busca interior e foi influenciado pelo misticismo cristão, Zen Budismo e Sufismo Islâmico.

Seus retratos compostos, como em *O Quinteto dos Surpreendidos* (Figura 2), às vezes são iluminados com referência à iluminação dramática das pinturas holandesas e renascentistas. O ritmo lento de movimento em seu trabalho muitas vezes aumenta a atenção dos espectadores nos detalhes e pede que eles “morarem dentro” do significado. As imagens de Viola frequentemente contêm um dualismo distinto em suas considerações de opostos como luz e escuridão, ou vida e morte. Algumas de suas obras expressam profundas mudanças na emoção que ocorrem sutilmente durante longos períodos de tempo. Como frames e vídeos em tempo real, as obras de arte desafiam nossa ideia do sujeito passivo operando sob um olhar dominante.

Este estudo de design diz respeito ao movimento sutil de uma forma semelhante a Viola, no entanto, a sensação de ruptura nas *durégraphs* pode às vezes ser mais pronunciada devido a movimentos mais repentinos e inesperados e endereço direto do sujeito para o observador.



Figura 2. Viola, B. (2000). *O Quinteto dos Surpreendidos*. Captura de quadro do vídeo de Viola mostrando um pequeno grupo de pessoas reagindo lentamente a um evento não mostrado.

4 A NATUREZA DA PRÁTICA

A prática neste estudo é apresentada como um sítio interativo contendo retratos de indivíduos e de um grupo. As *durégraphs* têm aproximadamente um minuto de duração e são construídos em um ambiente de estúdio fotográfico. Parecendo inicialmente estáticas, as imagens gradualmente introduzem movimentos sutis. Nessas obras, é-se convidado a investir tempo para vivenciar desafios de imediatismo, antecipação, tempo, enigma e significado.

5 RESULTADOS: AS DUREGRAPHS

O objetivo dessas imagens é explorar como a duração pode expandir o leque de maneiras como consideramos um retrato fotográfico. Cada imagem encapsula uma representação diferente de momentos no tempo, na qual o movimento é introduzido e interrompido de forma intermitente. Isso resulta em rupturas em nossas expectativas de tempo, o olhar, a antecipação, o imediatismo, o enigma e o significado.

Cada um dos retratos foi guiado por uma curta narrativa da experiência que as modelos representaram para a câmera. Como tal, são retratos de ideias e não de indivíduos. Dito isso, a “história” que cada imagem tem por trás não é necessária para o visualizador entender porque não é o foco principal do trabalho. Essas imagens pedem ao espectador para dar uma parada e contemplar, recompensando sua paciência e atenção com transições sutis em detalhes. Conforme os retratos se movem no tempo, o mesmo ocorre com o senso de antecipação e significado do observador.

5.1 THE BAND

Esta *durégraph* apresenta um grupo de indivíduos (Figura 3). A composição e o design dos personagens na imagem foram influenciados por fotografias de bandas contemporâneas, obras de arte religiosas e abordagens estruturais para pinturas de retratos em grupo com iluminação dramática. Como Silk and Skull, discutidos na seção a seguir, o figurino neste retrato foi projetado para ser relativamente escuro, para enfatizar os rostos dos modelos e para evitar essa distração na hierarquia visual da imagem¹.

As transições nesta imagem são muito sutis. O objetivo não é criar um truque, mas intensificar um estado de antecipação e espera paciente. O alto nível de atenção que as transições sutis produzem faz com que procuremos constantemente os detalhes e passemos tempo com uma imagem que, se fosse apresentada como uma impressão estática, dificilmente poderíamos captar.

Em termos de composição, a imagem é construída como um pentágono irregular. Essa forma assimétrica enquadra os indivíduos do grupo, de modo que suas cabeças correm em linhas descendentes a partir do modelo mais proeminente. Esse arranjo sugere uma certa hierarquia ao mesmo tempo em que cria um senso de conectividade. A estrutura também permite a cada modelo posar para a câmera de uma maneira única, mantendo a natureza coletiva do grupo dentro de uma única estrutura geométrica (Figura 4).



Figura 3. Capturas de quadros de *The Band*. © David van Vliet 2020.

¹ Dado que esta *durégraph* tem muito mais detalhes do que as outras imagens, existe o risco de que, ao visualizá-la, alguém se distraia com muitos elementos. Para combater isso, o design dos guarda-roupas das modelos é relativamente monocromático, com apenas alguns detalhes, a fim de distinguir o caráter individual.

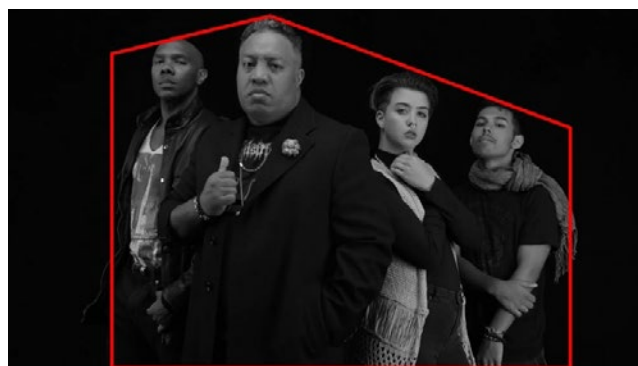


Figura 4. Diagrama mostrando a estrutura irregular do pentágono empregado para agrupar os modelos em *The Band*. © David van Vliet (2020).

5.1.1 Movimento e emoção. O contato visual com a audiência é mantido por todos os membros do grupo durante toda a duração da imagem. Embora os indivíduos apareçam diante de nós como uma unidade composta, suas posições no tempo não constituem um registro cronológico preciso de como a imagem foi originalmente gravada. Nesta *durégraph*, o primeiro movimento que ocorre é o piscar do homem à esquerda, seguido pela inclinação da cabeça da mulher. Ambos os movimentos têm a função de “catalisar” a sensibilidade do espectador a outros desenvolvimentos na imagem. Enquanto observamos, o homem à esquerda revela sutilmente um cachimbo de metal que vinha escondendo, virando o corpo em nossa direção enquanto mantinha o olhar. O homem na vanguarda da composição parece sentir esse gesto, revelando uma expressão cada vez mais ansiosa e parecendo reavaliar sua posição. (Embora, se não observássemos a aparência do cachimbo, poderíamos supor que a mudança sutil na expressão do homem emanava de pensamentos internos.) O homem à direita permanece imóvel durante toda a duração da peça.

O retrato usa a postura narcísica para um público, o que Ritchin (2010) discute como característica da pós-fotografia. Aqui, os modelos se apresentam para o olhar, mas com um senso intensificado de “conhecimento”. Essas poses vêm de um reino de consumo baseado em imagens, onde, nas redes sociais, abordamos as câmeras diretamente, preparados e cientes de que estamos apresentando uma imagem cuidadosamente editada de nosso “eu” ao olhar dos outros.

5.1.2 Isolamento, conexão e enigma. Esta imagem questiona como a duração pode ser articulada por meio de retratos de grupo, onde a dinâmica da visualização se estende além de uma relação um-a-um entre o observador e o visualizado. O que separa esta imagem das outras *durégraphs* é a forma como que os sujeitos parecem estar emocionalmente isolados, mas podem estar cientes e reagir aos movimentos uns dos outros. Isso apresenta um enigma. Nós nos perguntamos como é que, por causa de seu endereço direto implacável, eles ainda podem parecer responder às ações sutis das pessoas para além de sua visão periférica.

The Band é enigmática porque há uma ruptura em nossas expectativas, com base na experiência ‘familiar’. Não esperamos certas ocorrências ou desconexões em um retrato fotográfico e, se ocorrer movimento, esperamos que ele se comporte de maneiras que pareçam racionais ou familiares. Hunt e McDaniel (1993) sugerem que o enigma ocorre quando nossos conceitos de organização e distinção (elementos importantes para a memória) são rompidos de tal forma que somos apresentados a inconsistências conceituais e confusão.

Se uma ocorrência ou objeto não é enigmático, é porque pode ser acomodado como algo com significado confiável que podemos comparar com expectativas racionais de semelhança e diferença que até agora percebemos como “normais”. Os autores sugerem que é necessário “julgamento de similaridade” (p. 421) que permite o processamento organizacional e distintivo simultâneos, resultando em uma convergência única em um item particular. Em outras palavras, eles sugerem que acomodemos, como significativas e racionais, experiências e artefatos que se comportam de maneiras consistentes com nossa experiência anterior de semelhança e diferença. Essas experiências convergem para uma nova ocorrência, e se não podemos reconhecer semelhanças, seu não reconhecimento tem um efeito enigmático em nós. As *durégraphs* desafiam o “julgamento de similaridade” de um leitor porque eles se comportam de maneiras inexplicáveis. A banda, com sua sugestão de consciência interna de ações que não podem ser presenciadas pelas modelos, faz isso da maneira mais distinta.

5.2 SILK AND SKULL

Esta *durégraph* foi vagamente inspirada por retratos sentados dos mestres holandeses, nos quais o sujeito estava frequentemente vestido com roupas escuras com uma gola de cor clara para destacar o rosto. Silk and Skull (Figura 5) é o retrato de uma mulher sentada confortavelmente em uma cadeira, com as pernas cruzadas e o braço direito posicionado no apoio de braço. Seu corpo está virado para longe de nós, mas sua cabeça está voltada para encontrar nosso olhar. A combinação do contraste tonal marcante e a posição de seu corpo pretende sugerir um sentimento de segurança e talvez riqueza. No entanto, a introdução do crânio de cabra muda a forma como podemos considerar o assunto, introduzindo uma sensação de mal-estar.



Figura 5. Capturas de quadros de *Silk and Skull*. © David van Vliet (2020).

A composição desta *durégraph* foi estruturada usando a Regra dos Terços. O rosto da mulher está posicionado no mesmo terço superior do crânio da cabra (Figura 6). A brancura do crânio e seu colarinho forçam nossos olhos para a região onde ocorre o movimento sutil.



Figura 6. Diagrama da estrutura triangular da imagem em *Silk and Skull*. © David van Vliet (2020).

Silk and Skull obtém sua influência de um gênero de pintura holandesa que foi popularizado nos séculos 16 e 17. Geralmente construídas como naturezas mortas ou retratos, essas pinturas empregavam *vanitas* (símbolos que nos lembram da certeza da morte, como crânios, frutas podres, fumaça ou ampulhetas). *Vanitas* é um substantivo latino que responde à palavra hebraica *hevel* (usada em Eclesiastes 1: 2 e 12: 8). A palavra é usada para descrever as preocupações terrenas como transitórias e sem valor (Fredericks, 1993). As pinturas holandesas *vanitas*² aludem a essa futilidade (e à inevitabilidade da morte) contrastando símbolos de opulência e morte.

5.2.1 Movimento e emoção. Ao contrário de *The Band*, *Silk and Skull* não tem “movimento inicial”. Não é impulsionado por um evento óbvio que nos faz antecipar mais movimento. Em vez disso, a imagem está em movimento quase constante e o tempo que vivemos dentro do retrato é sentido mais como uma sensação de antecipação por uma realização de significado que se recusa a se tornar explícita. A mão da mulher segurando o crânio simplesmente começa a girar (quase imperceptivelmente), revelando o rosto da cabra. Enquanto isso, sua expressão muda, seus olhos se arregalam ligeiramente e há uma sugestão de sabedoria que aparece em um sorriso sutil.

5.2.2 Tempo retrospectivo. Devido ao ritmo mais lento desta imagem em comparação com a outra *durégraph*, o movimento pode não ser percebido tão facilmente por um observador enquanto está ocorrendo. A antecipação do movimento (dado que este retrato está posicionado no contexto das outras imagens) aumenta o nosso nível de antecipação e atenção. No retrato, o tempo é sugerido sem que haja movimento óbvio. Isso ocorre quando um visualizador compara os quadros de abertura e fechamento e percebe que há diferenças notáveis. Assim, a realização se torna retrospectiva. Em outras palavras, todo o significado da *durégraph* só pode ser compreendido após reflexão, depois de ver toda a duração da transição. A memória acumulada de encontrar o retrato e a percepção presente do observador é o que Bergson (1957) atribuiu à duração e Husserl (1964) se referiu como “retenção”.

Em termos de relações de poder, ao longo dessa *durégraph* a

² A palavra *vanitas* corresponde ainda à palavra *vanité* em francês, *vanità* em italiano, *vanidad* em espanhol e *vaidade* em português.

mulher mantém um estado de enfrentamento endereçamento direto. Ela nos observa com um olhar que persiste por muito mais tempo do que seria confortável para um público em uma sequência filmada. Ela vive com mais resiliência em tempo prolongado. Permanecemos cientes de que estamos sendo observados pelo sujeito, mas enquanto a mudança ocorre, também nos sentimos observados/contemplados.

Kesner *et al.* argumentam que, ao olhar para retratos, estamos envolvidos “em inferências implícitas dos [...] estados mentais e emoções do sujeito” (2018, p. 97). A mulher em Silk and Skull nos observa, mas não revela nada sobre seu estado mental. Ela usa seu olhar persistente para construir uma parede. Embora percebamos mudanças sutis em seu semblante, elas são muito leves e parecem altamente controladas. A relação de poder neste retrato vai do olhar masculino dominante de Berger (1972) e Mulvey (1975) para o que Nassar (2007) e Jarrett (2019) descrevem como uma ruptura, onde o modelo “olha para trás” diretamente na lente da câmera, de modo que seu olhar “se intrometa e nos interroga como espectadores, interrompendo nosso domínio e fazendo com que nos tornemos conscientes de nós mesmos” (van Vliet, 2020, p. 33)

6 CONCLUSÃO

Este artigo demonstra a abordagem metodológica desenvolvida para criar as *duregraphs* apresentados no site <https://www.duregraph.com>.

Esta pesquisa conduzida pela prática considera como a duração pode ser articulada por meio do retrato fotográfico e quais implicações e efeitos essa duração podem ter no espectador.

Todos os estudos fotográficos da coleção usam a duração como meio de expandir o modo como se pode conceber um retrato. Cada imagem representa o tempo de maneira diferente, mas todas ativam e restringem o movimento intermitentemente. Ao fazer isso, as imagens desafiam a maneira como vemos o assunto (ou assuntos) em um retrato. Ao visualizar essas imagens, experimenta-se uma “espera benéfica” em um ambiente onde tal espera pode produzir valor.

ACKNOWLEDGMENTS

Os autores gostariam de agradecer ao Departamento de Design de

Comunicação da School of Creative Technology da Auckland University of Technology pelo suporte ao presente estudo.

REFERENCES

- Baker, G. (2005). Photography's expanded field. *October*, 114, 121–140.
- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on photography* (R. Howard, Trans.). Farrar, Straus and Giroux.
- Benjamin, W. (2006). The work of art in the age of mechanical reproduction. In J. Morra & M. Smith (Eds.), *Visual culture: Experiences in visual culture* (Vol. 4, pp. 114–137). Routledge.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. Penguin Books.
- Bergson, H. (1911). *Matter and memory* (J. H. Muirhead, Ed.). Swan Sonnenschein.
- Fredericks, D. C. (1993). *Coping with transience: Ecclesiastes on brevity in life*. JSOT Press.
- Hunt, R., & McDaniel, M. (1993). The enigma of organization and distinctiveness. *Journal of Memory and Language*, 32(4), 421–445.
- Husserl, E. (1964). *The phenomenology of internal time-consciousness*. Indiana University Press.
- Jarrett, C. (2019). Why meeting another's gaze is so powerful. BBC. <https://www.bbc.com/future/article/20190108-why-meeting-anothers-gaze-is-so-powerful>
- Kesner, L., Grygarová, D., Fajnerová, I., Lukavský, J., Nekovářová, T., Tintěra, J., Zaytseva, Y., & Horáček, J. (2018). Perception of direct vs. averted gaze in portrait paintings: An fMRI and eye-tracking study. *Brain and Cognition*, 125, 88–99. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2018.06.004>
- Mitchell, W. J. (1992). *The reconfigured eye: Visual truth in the postphotographic era*. MIT Press.
- Mortensen Steagall, M. (2019). *The process of immersive photography: Beyond the cognitive and the physical* [Doctoral thesis, Auckland University of Technology]. <http://hdl.handle.net/10292/12251>
- Mortensen Steagall, M., & Ings, W. (2018). Pesquisa de doutorado practice-led ea natureza dos métodos imersivos. *DAT Journal*, 3(2), 392–423.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
- Nassar, I. (2007). On Photographs and Returning the Gaze. *Journal of Palestine Studies*, 31, 3–5. <https://www.palestine-studies.org/jq/fulltext/77758>
- Ritchin, F. (2010). *After photography*. W. W. Norton & Company.
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Farrar, Straus and Giroux.
- Streitberger, A., & van Gelder, H. (2010). Photo-filmic images in contemporary visual culture. *Philosophy of Photography*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.1386/pop.1.1.48/7>
- van Vliet, D. (2020). *Duregraph: Exploring duration in the post-photographic image* [Master's thesis, Auckland University of Technology]. <http://hdl.handle.net/10292/13454>
- Viola, B. (n.d.). *Biography*. <https://billviola.com/biograph.htm>
- International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42488-0_16