

RUMMO AO FUTURO

Uma verdadeira aventura fotográfica. O novo trabalho de Milton Montenegro, feito a partir de imagens recicladas num microcomputador, abre uma nova e instigante fronteira da informação visual, aliando os fundamentos mais importantes da fotografia com os recursos gráficos dos computadores, inesgotáveis e ainda tão inexplorados. O objetivo final é dominar a imagem, tornando-a fruto da loucura criativa, do capricho técnico, do empenho e da disciplina. O trabalho de Milton Montenegro é ainda único porque trabalha com seus próprios - e poucos - recursos. É tímido porque ainda apalpa um terreno desconhecido, mas sabidamente fértil. Mas, à parte os resultados instigantes, a beleza gráfica e o impacto visual, seu trabalho é, acima de tudo, um corajoso passo rumo ao futuro.

Como fotógrafo de publicidade, Milton Montenegro dispensa apresentação. A

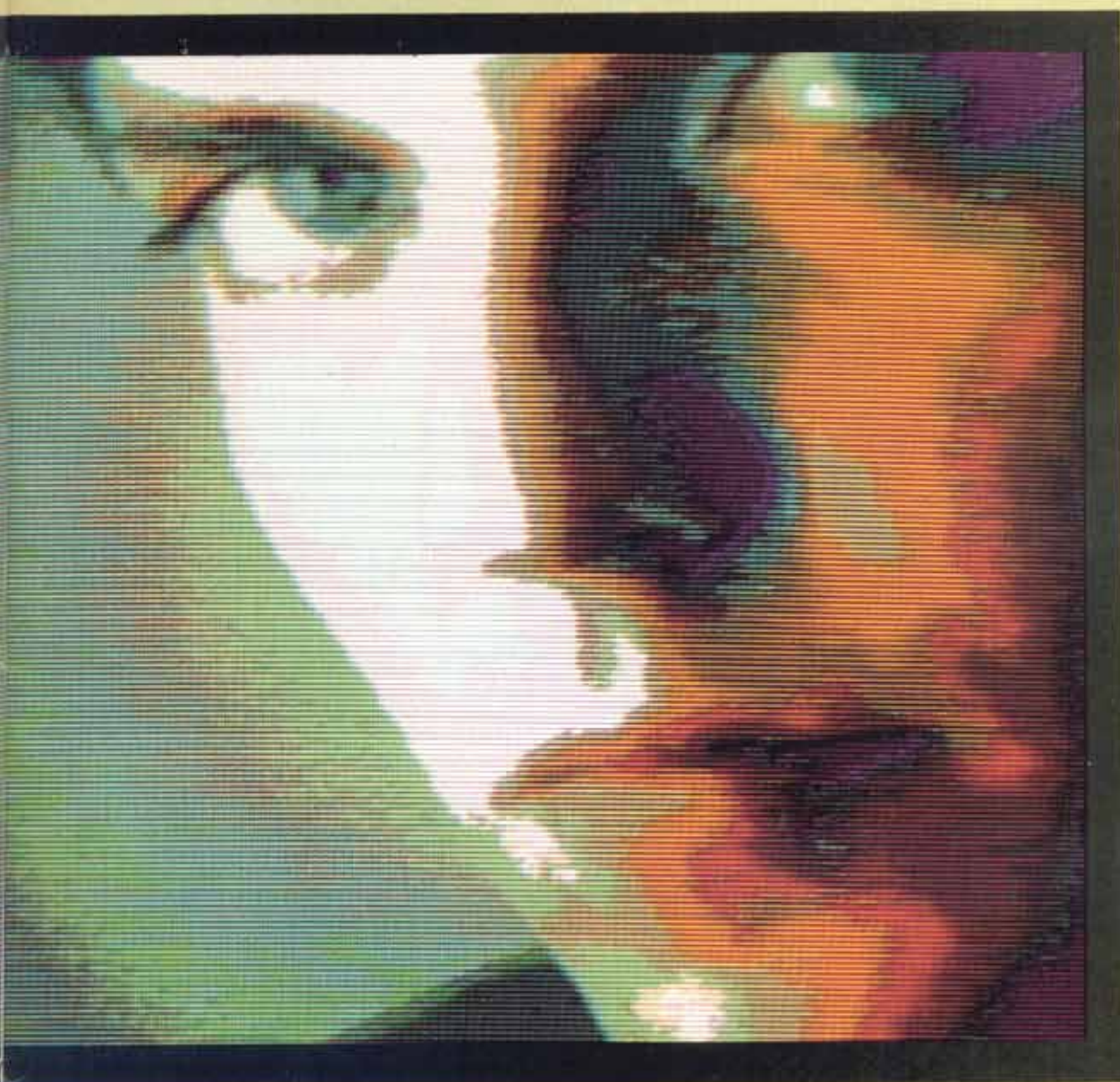


produção que sai de seu estúdio, no Rio, onde trabalha junto com sua mulher, a fotógrafa Márcia Ramalho, já é



Modelos - Carina Bokel, Luiza Brunet e Nina
Câmera - Marcia Ramalho
Assistência - Marco Velasquez
Produção - Aviga Soares
Maquiagem - Marília Capri

MILTON



MONTENEGRO



suficientemente veiculada para ser reconhecida. Nas horas livres, Milton Montenegro dedica-se ao seu microcomputador Mindset, através do qual interfere nas imagens geradas por uma câmara de vídeo. Acrescenta cores, muda a perspectiva, altera tons, desenha, apaga, mexe. Transforma números em imagens. Mistura o processo químico da fotografia com o processo eletrônico do vídeo e do computador. Nessas horas, chamá-lo de fotógrafo talvez não seja o mais correto, afinal são muitos os processos. Que tal integralizador de imagens?

Tudo começou em 1972, quando Milton entrou na fotografia pelas portas do cinema. Fazia produção, still, locação. Era vidrado em histórias em quadrinhos e queria desenhar muito bem - mas não conseguia. Sentiu, no entanto, possibilidades com a fotografia e acabou sendo assistente de um fotógrafo de publicidade - que era, na verdade, diretor de arte. Durante um ano e meio, teve uma formação não só fotográfica, mas ligada à imagem em geral. Em 1975 foi para Londres estudar cinema, onde passou 1 ano e dois meses. Lá, apesar de ter ido à procura do cinema, voltou a encontrar a fotografia. Nas galerias



de Londres conheceu trabalhos de grandes mestres, fotógrafos tradicionais e de vanguarda. Circulando de máquina em punho, foi street photographer, o fotógrafo





de rua, incansável batalhador de imagens. Não tinha jeito, a fotografia era inevitável em sua vida. Isso ficou ainda mais claro quando levou seu portfólio a uma escola de cinema de Londres. Por que fazer cinema se seu trabalho de fotografia é tão bom? — perguntaram. E assim definiu-se profissionalmente.

Quando voltou ao Brasil, veio para ser fotógrafo. E começar por onde todos começam. Trabalhos pequenos e mal pagos. Limitações de equipamento.

Dificuldades. Aos poucos, os trabalhos foram melhorando. Fez de tudo: editorial, mais tarde capas de disco e, finalmente, publicidade. Hoje já tem uma posição conquistada.

A paixão pelos recursos gráficos do computador veio quando a moda do videogame aportou no Brasil. Ficou deslumbrado com a animação e as possibilidades de cor e forma dos joguinhos. Acabou comprando um Atari - para eventualmente jogar mas, sobretudo, para tentar desvendar seus mistérios. Descobriu que um videogame só lê, não escreve. Ou seja, não abre a possibilidade de interferir na imagem. E descobriu que havia ainda muito o que aprender. Comprou um microcomputador Atari de 8 bits, com chips específicos e circuitos especiais para funções gráficas, além de uma arquitetura inspirada nas dos computadores gráficos. Assistiu a "Tron" e assinou várias revistas estrangeiras





sobre computação. Estudou a sério, com perseverança. Aprendeu linguagens também: Basic e Assembly. Passou a ser entendido no assunto. Diante do micro, também não poupou trabalho. Virou algumas noites aprendendo a dominar seus recursos, fazendo animações, descobrindo as possibilidades de interferir na imagem. Inventou jogos, fez desenhos e vinhetas, criou imagens como num passe de mágica. Se continuasse a estudar e a fazer experiências nesse campo, hoje Milton Montenegro estaria trabalhando com animação gráfica. Mas seu lado de



fotógrafo, mais forte, impôs desvios no caminho. Afinal, se ele podia criar uma gama tão variada de imagens, por que não fotografá-las? Por que não utilizar ainda esse outro recurso, que lhe é tão familiar? Em julho do ano passado, Milton esteve em San Francisco participando do SIGGRAPH—uma convenção mundial das atividades ligadas a computador gráfico—e trouxe de lá o seu Mindset—um micro de muitos recursos, situado entre o computador gráfico e o Atari. Ele já sabia que, com um digitalizador, poderia transferir a imagem gerada por uma câmara de vídeo para o monitor do micro e, lá, manipulá-la como a um desenho. Para isso, contava com um programa chamado Lumena, especialmente desenvolvido para oferecer um variado menu de cores, tons e alterações da perspectiva da imagem. Os limites tornaram-se ainda mais amplos.

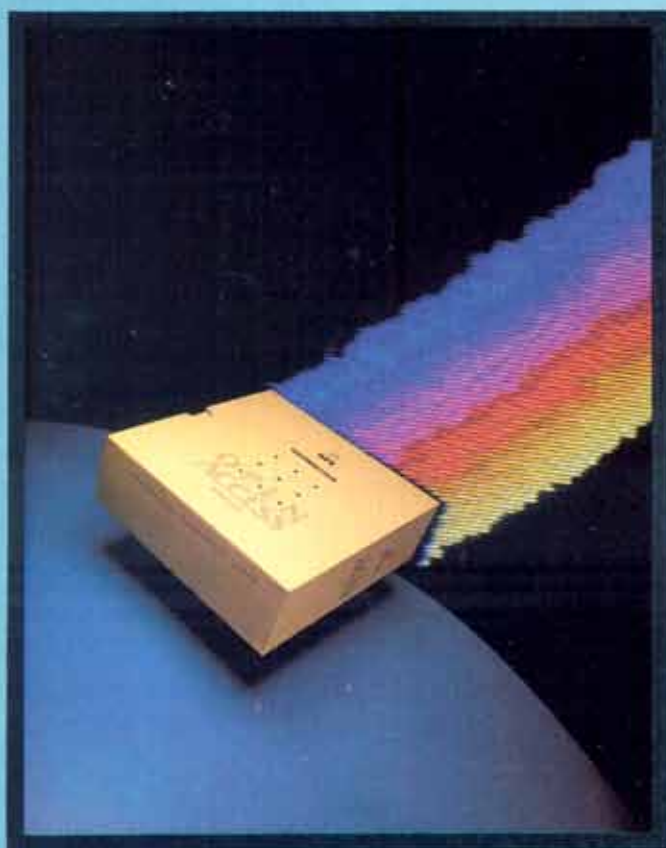
A primeira imagem que criou foi a do rádio antigo, que virou uma animação utilizada na propaganda de uma rádio carioca. Depois a imagem de Nina, a manequim de cera de seu estúdio. Mas se ele podia trabalhar com





imagens de objetos, poderia então trabalhar também com modelos vivos. Foi assim que convidou Carina Bokel e Luiza Brunet para dois ensaios, um dos quais virou matéria da revista *Moda Brasil*. E foi assim que aliou, vencendo mais uma etapa de seu projeto, a técnica fotográfica, o trabalho do dia-a-dia e a mágica do computador.

Enquanto sua mulher, Marcia Ramalho, valendo-se de sua experiência de fotógrafa de moda, faz a câmara de vídeo, dirigindo o modelo, Milton Montenegro, em outra sala, acompanha e seleciona imagens pelo monitor. Findo esse processo, inicia-se o outro: separar as imagens escolhidas e começar as experiências, brincando com cores, saturando, eliminando, mudando formas e perspectivas. Um interminável processo empírico. Finalmente, depois da escolha da imagem ideal, já modificada, o último processo: a fotografia, tirada diretamente do monitor.



E é nesse momento, depois de tantas interferências eletrônicas, que a imagem, já manipulada e subjugada, encontra seu verdadeiro objetivo. O controle da luz, o enquadramento, o olho empresta linguagem fotográfica à imagem, transformando-a, irremediavelmente, e apesar de tudo, na mais pura fotografia.

Roberto Amado

