



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Artes

Pedro Nogueira e Conceição

**Transdocumentários: do vídeo remix
ao banco de dados como arte**

Rio de Janeiro
2012

Pedro Nogueira e Conceição

**Transdocumentários: do vídeo remix
ao banco de dados como arte**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Corrêa dos Santos

Rio de Janeiro

2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

C744 Conceição, Pedro Nogueira e
Transdocumentários: do vídeo remix ao banco de dados como obra
de arte / Pedro Nogueira e Conceição. – 2012.
83 f. : il.

Orientador: Roberto Corrêa dos Santos.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de
Janeiro, Instituto de Artes.

1. Videoarte – Teses. 2. Arte e tecnologia – Teses. 3. Arte
interativa – Teses. 4. Artes – Banco de dados – Teses. 5. Arte e
Internet – Teses. I. Santos, Roberto Correa dos. II. Universidade do
Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Artes. III. Título.

CDU 791.42

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Pedro Nogueira e Conceição

**Transdocumentários: do vídeo remix
ao banco de dados como arte**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Aprovada em 30 de março de 2012.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Roberto Corrêa dos Santos (Orientador)
Instituto de Artes da UERJ

Prof. Dr. Rodrigo Guéron
Instituto de Artes da UERJ

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga
Faculdade de Comunicação da UFJF

Rio de Janeiro

2012

Para minhas sobrinhas
Catarina e Diana.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e irmãos pelo apoio irrestrito; aos meus amigos de trabalho e estudo, Eduardo Vanini, Marília Xavier, Aleques Eiterer, Fausto Júnior e Raquel Rocha; ao Professor Roberto Corrêa dos Santos pelo carinho na orientação desta pesquisa; ao Professor Nilson Assunção Alvarenga, grande mestre e amigo; ao Professor Rodrigo Guéron por aceitar participar desta etapa de minha vida acadêmica.

RESUMO

CONCEIÇÃO, Pedro Nogueira. *Transdocumentários: do vídeo remix ao banco de dados como obra de arte*. 2012. 83 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Contemporânea) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

A dissertação procura mapear a produção de arte e vídeo que tocam questões relativas à interatividade, às novas tecnologias e à participação do espectador para a construção da obra. Parte da noção de rizoma, onde a obra é colocada em um contexto de rede, que atua se relacionando não somente com seus elementos, mas com toda uma história da produção videográfica.

Palavras-chave: Vídeo. Rede. Remix. Banco de dados. Interatividade. Arte

ABSTRACT

The dissertation seeks to map the production of art and video that touch issues of interactivity, new technology and viewer participation for construction. It shares the notion of rhizome, in which the work is placed in a network context, which operates in a relationship not only with its own elements, but with a whole history of video production.

Keywords: Documentary video. Network. Remix. Database. Interactivity. Art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Inserções em Circuitos Ideológicos (1970).....	18
Figura 02 - Inserções em Circuitos Ideológicos (1970).....	19
Figura 03 - Novas Bases para a Personalidade (1990).....	19
Figura 04 - Imagem do filme O Homem com a Câmera, de Dziga Vertov.....	22
Figura 05 - Informatin withheld, de Juan Downey.....	25
Figura 06 - Informatin withheld, de Juan Downey.....	25
Figura 07 - Cena do filme "O livro de cabeceira" (1996), de Peter Greenaway.....	32
Figura 08 - Cena do filme "O livro de cabeceira" (1996), de Peter Greenaway.....	32
Figura 09 - Cenas do filme "Speed Racer", de Andy Wachowski e Lana Wachowski (2008).....	33
Figura 10 - Trabalho de Nan June Paik, TV Magnet (1965).....	33
Figura 11 - Trabalho de Nan June Paik, TV Cello (1964).....	34
Figura 12 - Trabalho de Nan June Paik, Electronic Superhighway Continental US (1995).....	34
Figura 13 - Cena do filme "Sun in your head", de Wolf Vostel (1963).....	35
Figura 14 - Cena do filme "Sun in your head", de Wolf Vostel (1963).....	35
Figura 15 - Tela inicial do filme jogo "A Gruta", de Felipe Gontijo.....	37
Figura 16 - Registro do público em exibição do filme jogo "A Gruta", de Felipe Gontijo.....	37
Figura 17 - Cena do filme "As Maletas de Tulse Luper", de Peter Greenaway (2003).....	39
Figura 18 - Cena do filme "As Maletas de Tulse Luper", de Peter Greenaway (2003).....	39
Figura 19 - Performance de Peter Greenaway com o "As Maletas de Tulse Luper" (2003).....	39
Figura 20 - Performance de Peter Greenaway com o "As Maletas de Tulse Luper" (2003).....	39
Figura 21 - Tela inicial do Jogo online "The Tulse Luper Suitcases", de Peter Greenaway.....	39
Figura 22 - Imagens do trabado "9/6 Fragmentos de Mr. James", de Gilberto Prado (1999).....	40

Figura 23 -	Cena do vídeo "Tiny Deaths", de Bill Viola (1993).....	42
Figura 24 -	Cena do vídeo "Tall Ships", de Gary Hill (1993).....	42
Figura 25 -	Reprodução do quadro As meninas, de Diego Velázquez (1656-57).....	46
Figura 26 -	Instalação do trabalho "Cosmococas" de Hélio Oiticica e Neville de Almeida.....	48
Figura 27 -	Cenas do vídeo para a instalação "Pent-Up", de Sam Taylor-Wood.....	49
Figura 28 -	Cena do vídeo "Tapa na Pantera", de Esmir Filho, Mariana Bastos e Rafael Gomes.....	52
Figura 29 -	Projeto "Installation 03" projeto do coletivo Bauhouse.....	55
Figura 30 -	Cartaz de "RIP – A Remix Manifesto".....	56
Figura 31 -	Cena do vídeo "Ctrl-V", de Leonardo Brant.....	56
Figura 32 -	Cena do vídeo "Ctrl-V", de Leonardo Brant.....	56
Figura 33 -	Página inicial do projeto "ThruYou", de Kutiman.....	57
Figura 34 -	Página do projeto "Life in a Day", de Kevin MacDonald.....	58
Figura 35 -	Cena do vídeo de demonstração do projeto Life in a Day em seu formato de galeria sensível ao toque no Sundance Film Festival de 2011.....	59
Figura 36 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	67
Figura 37 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	67
Figura 38 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	68
Figura 39 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	68
Figura 40 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	69
Figura 41 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	69
Figura 42 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	70
Figura 43 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	70
Figura 44 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	71
Figura 45 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	71
Figura 46 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	72
Figura 47 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	72
Figura 48 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	72
Figura 49 -	Imagem do projeto Transdoc 01.....	73

Figura 50 -	Layout de cena de “Soft Cinema”, de Lev Manovich.....	76
Figura 51 -	Anagrama de possibilidades narrativas do projeto “Soft Cinema”, de Lev Manovich.....	76
Figura 52 -	Trechos do projeto "O tempo não recuperado", de Lucas Bambozzi.....	76
Figura 53 -	DVDRom Anarchive, de Antoni Muntadas.....	78

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO (REDE E RIZOMA)	13
1	LUGARES DE PASSAGEM (DA VIDEOARTE AO CINEMA DIGITAL)	21
1.1	Videoarte	23
1.2	Manipulação digital	29
2	INTERATIVIDADE	36
3	INTERNET COMO ESPAÇO DE SOBRAS	50
3.1	Rede e banco de dados	51
3.2	Remixabilidade profunda	54
3.3	Imagens de arquivo	57
3.4	Espaço de liberdade	62
4	TRANSDOCUMENTÁRIO nº 1	64
4.1	Argumento	67
5	BANCO DE DADOS COMO ARTE	75
	REFERÊNCIAS	80

INTRODUÇÃO (REDE E RIZOMA)

Cuida-se aqui de mapear a produção artística contemporânea relativa à produção de narrativas ficcionais, de narrativas documentais, bem como de audiovisual e rede. Traçam-se debates sobre o desenvolvimento do cinema e seu diálogo com as artes plásticas e visuais, considerando o processamento técnico e estético que cerca a produção da videoarte e com atenção bem especialmente voltada para as possibilidades geradas pelo advento do computador e da internet. Serão tratados, ainda, conceitos como pós-cinema e transcinemas, com o fim de contextualizar e construir uma produção artística, ainda em processo, a ser exposta na data do exame desta dissertação.

Com a intensa hibridização das imagens, com o barateamento da produção e com canais de distribuição acessíveis, a produção audiovisual modificou-se radicalmente, entrando em uma nova fase criativa e reivindicando uma nova relação do artista com o público. Esse novo processo de criação artística inseriu-se em um debate maior, em que a ‘obra’ constitui apenas um ponto de interseção de um fluxo de ideias presente no mundo. A ‘obra’ participa de algo de diferente natureza e necessita, portanto, de uma atenção também diferenciada em sua leitura. Tais singularidades giram em torno (e advêm) da noção de rede – dispositivo extremamente atuante na composição tanto artística quanto discursiva deste trabalho.

*

A noção de redes atravessa gerações de pensadores, em certo sentido, desde a Antiguidade, e mostra-se onipresente nos dias atuais (MUSSO, p. 24, 2010). Tamanha força dessa noção oferece, por vezes, o perigo de esvaziá-la. Diversas disciplinas apropriaram-se do termo, fazendo seu valor, significado e potência parecerem ter-se perdido.

Ao estabelecer o dispositivo-rede entendido simplesmente como “vínculo geral”, de qualquer espécie, fundou-se uma religião em que os “seguidores” passaram a propagar a ideia de rede à exaustão. Saint-Simon, ao definir que “todos os

fenômenos são efeitos da luta existente ente sólidos e fluidos”, entende que isso ocorre não dialeticamente, mas sim como organismo, como um organismo-rede. Assim, Simmon percebe, segundo Pierre Musso, haver “duas naturezas de corpos: os corpos brutos e os corpos organizados.

O corpo bruto é como um “crivo”, ou seja, um filtro coador que deixa “escorrer” lentamente os fluidos a fim de reter os sólidos; o corpo organizado é uma rede que garante a circulação dos fluidos. Corpo bruto e corpo organizado são como se as duas figuras de uma rede (de caça) que ora capta os sólidos, quando está mergulhada num líquido (rede de pesca), ora canaliza os fluxos, quando está inscrito no solo (rede de irrigação). (MUSSO, p. 24, 2004)

Tal sistema aplicar-se-ia a quase tudo, como, por exemplo no campo político, para indicar a passagem de um sistema atual para um sistema futuro, em que bastaria apenas fazer algo, no caso o dinheiro, circular na sociedade. A circulação do dinheiro, sem a intervenção do Estado, bastaria para o desenvolvimento econômico.

Além da circulação, o controle é outra função primordial da rede; cuidando dessa ambivalência entre circular e controlar, Foucault declara ser justo no “território sobre o qual se conectam dispositivos de fortificação ou de circulação” que se estabelece as redes

Gilles Deleuze e Félix Guattari, na Introdução de seu livro *Mil Platôs Capitalismo e Esquizofrenia*, Vol 1, apresentam um conceito de inigualável riqueza e que vem ao encontro das perspectivas que aqui importam quanto ao entendimento do conceito de rede: o rizoma.

O modelo de rizoma constitui-se como uma superfície de linhas que se tocam e são sobrepostas formando o que se pode considerar como uma espécie de rede em múltiplas disposições, direções, sobreposições. Dedicar-se uma obra com base apenas em seu significado ou significante, sem determinar quais os agenciamentos pela obra suscitados e o onde ela se insere, apresenta-se, hoje como uma tarefa impossível. Será, pois, preciso, no mundo das redes, investir nas multiplicidades e nas conexões compartilhadas pelas ‘obras’, definir em que multiplicidades elas estão inseridas e a qual ponto elas tocam a multiplicidade de cada receptor.

Dos princípios que caracterizam o rizoma, Deleuze e Guattari, destacam o princípio da *conexão* (nas palavras dos dois, “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo”); há, no rizoma, descentramentos, que se espalham, não possuindo qualquer área de maior importância, sendo necessário percorrê-los até as bordas, o que leva ao segundo princípio: o da *heterogeneidade*. Um rizoma é formado por conexões e linhas de diversas naturezas, não é linguagem; a linguagem é somente uma das linhas que o compõe.

O terceiro princípio refere-se à *multiplicidade*, compondo-se, assim, de totalidades ou formas puras (KASTRUP, p. 80, 2010) de dimensões variadas que não obedecem a uma vontade única e não possuem sujeito ou objeto. São agenciamentos que estão em constante mudança de natureza à medida em que aumenta seu número de conexões.

A *ruptura a-significante* é o quarto princípio, que é definido como a possibilidade de rompimento de qualquer linha do rizoma, o que não significaria o bloqueio de uma estrutura. Por ser composto por linhas, o rizoma pode se recompor sempre ao ser rompido:

Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído etc; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.17)

Este princípio constitui-se em uma constante tensão entre o movimento de criação de formas e de fuga, e de desmanchamento destas (KASTRUP, 2010, p. 80).

O princípio da *cartografia* é o sexto citado pelos autores, que considera o rizoma não como um modelo representacional e sim, como diz Virgínia Kastrup, inventivo. A construção do mapa assemelha-se ao rizoma, pois “contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência” (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.21).

O sexto e último princípio é o da *decalcomania*: o decalque é a representação em imagem do rizoma. O decalque elege, isola o que quer ser produzido, sendo então, a partir dele, necessário projetá-lo “sobre o mapa”, em outras palavras, perceber a

quais procedimentos o decalque participa, de quais contextos origina-se e de quais agenciamentos foram mobilizados para sua composição. Sendo o decalque um processo de “arborificação” do rizoma, que fora organizado e neutralizado por esse procedimento, a operação inversa – não simétrica –, de acordo com os dois pensadores, torna-se necessária: para eles, deve-se religar “os decalques ao mapa, relacionar as raízes ou as árvores a um rizoma” (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.23).

O rizoma conecta um ponto a outro qualquer, através de traços e linhas que se conectam, mas não necessariamente de natureza semelhante. Como é feito de dimensões e não unidades, o rizoma não tem fim nem começo e sim, somente meio, meios. As linhas de fuga do rizoma desterritorializam, mudando sempre a natureza das multiplicidades – multiplicidades, que se ligam uma as outras, e chamadas por Deleuze e Guatarri de platôs.

*

A questão mundo/obra/autor amplia-se, pois os agenciamentos suscitados pela leitura de uma ‘obra’ exigem muito mais do que referenciais dados por essas partições. Uma ‘obra’ conecta-se a outras. A leitura deve buscar o que está fora e entre obras, examinando quais agenciamentos são feitos.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção e... e... e... (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.36)

O presente trabalho procura inserir-se nesse movimento que busca a vasta integração/disjunção de elementos variados, transformadores e participantes de tal cadeia de multiplicidades descrita por Deleuze e Guatarri.

*

Considerando, do mesmo modo, a rede “uma versão empírica e atualizada do rizoma (KATRUP, 2008, 84).” Virgínia Kastrup evoca a tese de Bruno Latour relativa à emersão dos híbridos da rede. A rede, para Latour, impõe um campo de estudo

onde a análise lança a mão de sítios diferenciados, híbridos, percorrendo necessariamente os caminhos da filosofia, da arte, da ciência. Diz Latour:

Nós mesmos somos híbridos, instalados precariamente no interior das instituições científicas, meio engenheiros, meio filósofos, um terço instruídos sem que o desejássemos; optamos por descrever as tramas onde quer que estas nos levem. Nosso meio de transporte é a noção de tradução ou rede. Mais flexível que a noção de sistema, mais histórica que a de estrutura, mais empírica que a de complexidade, a rede é o fio de Ariadne destas histórias confusas. (LATOURE, 1994, p. 9)

As redes sempre produziram subjetividade e pensamento, mesmo quando dominada por uma hierarquização social, afirma André Parente. No entanto, no contexto de um Estado fraco e com os dispositivos de comunicação foi possível pensar a rede de forma mais rizomática. Com a hierarquização social enfraquecida verifica-se uma “reciprocidade entre as redes e as subjetividades”. Dessa maneira, começou a ser possível observar-se não “apenas uma pluralidade de pensamentos, mas o fato de que pensar é pensar em rede”. (PARENTE, 2010, p. 91)

*

O conceito de rede, presente em todas as instâncias do pensamento, passou a integrar a produção artística contemporânea, especialmente no seio da arte conceitual. O importante, em grandes partes das obras, não é somente a análise de sua significação, mas também o apreender do conceito que as organiza, do conceito nelas trabalhado, como propicia as *Inserções em Circuitos Ideológicos* (1970), de Cildo Meireles. Nesta proposição de Cildo, uma das ações foi imprimir, em silk screen, mensagens anticapitalistas em garrafas de Coca-cola e devolvê-las ao mercado. Desse modo, apropriando-se do circuito de produção e distribuição do produto, introduziu-se uma contaminação que passaria a integrar o próprio produto, questionando o símbolo e a onipresença econômica e cultural do capitalismo norte-americano.

O objeto criado (garrafas impressas) por Cildo sai do circuito de produção artística para integrar outro, sem o controle de quem o alterou; para o artista, o conceito de circuito foi uma das ideias mais importantes suscitadas pela referida obra, pois, ao inserir o que chama de contra-informação, estava interferindo nesse circuito que

produz não só um bebida, mas também ideais. Kátia Maciel sobre este trabalho de Cildo:

Um processo coletivo de alteração da regra de consumo vigente 'beba coca-cola' presente desde os circuitos mais íntimos até a macro política do mercado internacional. A operação redimensiona o circuito do interior da sua lógica. Invertendo e corrompendo o circuito, esta obra desconstrói o sistema de controle. (MACIEL, 2000)



Figura 01 - Inserções em Circuitos Ideológicos, de Cildo Meireles (1970).

Fonte: http://www.itaucultural.org.br/bcodeimagens/imagens_publico/013302094348.jpg

Seguindo a mesma lógica do trabalho com as garrafas, Cildo Meireles carimbou notas de cruzeiro com a frase “Quem matou Herzog?”, colocando em circulação uma irônica crítica à ditadura que o país vivenciava no período. Com isso, combatiam-se os circuitos anestésiantes da indústria na sociedade capitalista. A obra só se concretizava com a circulação desses objetos na teia social, “contaminando” e questionando tudo por onde passasse, buscando atingir um maior número de pessoas.



Figura 02 - Inserções em Circuitos Ideológicos, de Cildo Meireles (1970).
 Fonte: <http://www.iuuk.com.br/fotos/images/foto%202%20cildo.jpg>

*

Ricardo Basbaum deu início em 1994 ao projeto *Você gostaria de participar de uma experiência artística?*, que consiste colocar em circulação um objeto (definido por Basbaum), que passaria por intervenções de outros artistas: sendo que essas as intervenções passam a ser registradas. Cada artista realizava sua intervenção e enviava a outro. É importante destacar que Basbaum não tinha controle por onde o objeto percorria. Desenvolvido em aço com dimensões de 125 cm x 80 cm x 18 cm, o objeto foi pensado a fim de facilitar a memorização, sendo trabalhado desde o projeto anterior, de 1990, *Novas Bases para a Personalidade (NBP)*.



Figura 03 - Peça de aço utilizada no projeto de Ricardo Basbaum.
 Fonte: http://www.nbp.pro.br/imagens/projeto_objeto.jpg

*

Construir e consolidar uma rede de artistas participantes em um só projeto, em que suas dimensões são incalculáveis, com duração e local indefinidos, à deriva dos desejos de seus participantes, eis a meta ali exposta. Os artistas que propunham intervenções, performances, não eram meros espectadores de uma proposição; eles participam e agregam sentidos à obra, passam a ser co-‘autores’. Esta pesquisa, como se pode ver, move-se, toda ela, nessa direção expansiva e migrante de constituição e abertura de redes, rizomas.

1 LUGARES DE PASSAGEM (DA VIDEOARTE AO CINEMA DIGITAL)

Grande parte do que levou a contruir-se o que conhecemos por cinema relaciona-se não apenas à fotografia, como também à pintura, ao teatro, à literatura. Com o advento do cinematógrafo, todas as linguagens desenvolvidas ao longo da história da arte contribuíram para a criação deste novo invento. A história da imagem em movimento separa-se em ciclos, modulações, espirais. Cada meio inventado interage com os anteriores. Foi assim com a animação pré-cinemática, quando o cinematógrafo foi desenvolvido (MANOVICH, 1995). Foi assim com a chegada do som, das cores, do cinemascope, do vídeo, do cinema eletrônico e, agora, do computador. Segundo Arlindo Machado:

A Revolução a que o nome de Griffith está associado, consistiu menos na descoberta de uma linguagem própria para o cinema do que num empenho no sentido de traduzir para o cinema certas estruturas narrativas do teatro ou do romance do século XIX". (MACHADO, 1997, p. 191)

Abrem-se novas articulações visuais no final do século XX e início do século XXI: emergem novas formas de narrar e representar a realidade, e tornou-se preciso estudá-las. No início do século XX, alguns artistas perceberam que a nova tecnologia desenvolvida, o cinema, seria a verdadeira representação da vida moderna trazida pela eletricidade e pelo urbanismo. Na França Jean Epstein, Abel Gance, Louis Delluc, Germaine Dulac desenvolvem pesquisas relativas à montagem cinematográfica, interessados na essência própria do cinema e suas características específicas.

Nesse período, na Rússia, artistas desenvolviam pesquisas semelhantes, na ânsia de entender tal veículo antes utilizado somente como entretenimento. Vertov destacou-se nos filmes documentais e na organização de material de banco de dados¹. Com seu filme *O homem com uma câmera*, teorizou sobre os códigos do fazer cinematográfico e de sua recepção, e pode ser conferida em seu filme. O cineasta, separado por décadas do desenvolvimento da rede mundial de computadores, anteviu a criação de um banco de dados, no qual o artista

¹ Termo utilizado por Manovich para designar o trabalho de Diziga Vertov.

encontraria uma infinidade de material que poderia ser reprocessado e transformado em um produto audiovisual que expressasse ideias. A importância desses movimentos não se dá somente na criação artística e catalogação de códigos, e sim, no movimento de enxergar que a nova técnica poderia transformar a forma de representar e de pensar o mundo. Dentre as novas formas, somam-se outras atitudes e pensamentos de vanguardas, sempre preocupados em não deixar em branco a plataforma que revolucionou a arte e bem representou a época. Como exemplo de atitudes vanguardistas, o Surrealismo ao propor um diálogo com a teoria de Freud possibilitou a renovação de uma narrativa antes ligada aos romances clássicos; o Dadaísmo, por outro lado, colocou a exibição como centro da ideia de cinema, criando obras que envolviam a artes plásticas e toda a técnica da imagem em movimento, precedendo as instalações (ELSAESSER, 1987, p.14). Esse sentimento de renovação é o mesmo pelo qual passamos atualmente com as novas tecnologias.



Figura 04 - Imagem do filme *O Homem com a Câmera*, de Dziga Vertov.
Fonte: <http://www.ozu.com.br/wp-content/uploads/2011/08/vertov-4.jpg>

1.1 Videoarte

A história do cinema não se reduz apenas à experimentação tecnológica. De acordo com Arlindo Machado, a configuração espectador/espetáculo e todo o processo de produção e distribuição também passaram por transformações. No início, o cinematógrafo era apresentado como atrações de feiras populares, com o sucesso do cinema, foram construídos grandes teatros nos moldes elisabetano. Ao longo do século XX, e com as novas tecnologias, essas relações viriam se reconfigurar, adotando outras posturas, propondo novos caminhos.

Pós-cinema, pós-rádio, pós-televisão, o vídeo trouxe fôlego novo à produção. Pela maior mobilidade e custo reduzido, logo se tornou uma ferramenta a ser desvendada pelos artistas. Híbrido por criação, as imagens eletrônicas invadiram as experimentações. Mesmo possuindo características próprias, não hesitou em tomar para si a linguagem de outros meios e, juntamente com as artes plásticas, ganhou status de arte. Diante da sétima arte, o vídeo era um mero aparato de entretenimento, porém a vídeoarte estabeleceu-se como crítica da própria condição de tendência passiva e, revertendo suas perspectivas, definiu novas estratégias expressivas.

O vídeo transforma-se em um “sistema de expressão”, deixando de funcionar apenas como uma ferramenta de registro e documentação. Sua formação híbrida e seu nascimento calcado na apropriação de outras linguagens levaram o vídeo a resultados relevantes em termos estéticos e produtivos. Reprocessar imagens de sistemas anteriores e potencializar a criação passou a ser a característica mais importante do vídeo. Em relação à busca de uma especificidade deste novo meio, Anne-Marie Duguet, em seu artigo “Dispositivos” é categórica: “O problema não é mais da natureza do vídeo, e sim o de sua contribuição para a arte infinitamente plural das últimas duas décadas.” (DUGUET, 2009, p. 49)

É claro que o vídeo possui suas limitações, como a preferência a planos mais fechados devido à varredura de linhas distorcer elementos de planos muito abertos. Mas, de acordo com Arlindo Machado, o estudo sobre as formas videográficas deve

se debruçar nessa capacidade híbrida do meio ao invés de ser reduzida “a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade” (MACHADO, 1997, p. 192).

Para Machado, a conquista mais interessante atribuída ao vídeo diz respeito à recuperação do texto verbal, inserido na imagem. Com o gerador de caracteres, tecnologia trazida pelo vídeo, a facilidade de se operar textos na imagem foi ampliada e muitos artistas começaram a trabalhar utilizando essa nova ferramenta: nas palavras dele isso permitiu a “descoberta das novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos” (MACHADO, 1997, p. 190).

Em comparação com a montagem ideológica do cineasta russo Sergei Eisenstein, que buscava criar novos significados a partir da união de duas imagens diferentes, a exemplo dos ideogramas japoneses, Machado define a ideia do cineasta soviético como um projeto de natureza cartesiana. Seguindo por caminhos semelhantes, com a apropriação de imagens de diversas naturezas, mas com resultados anárquicos, a videoarte caracteriza-se pela polissemia e o não controle dos resultados diversos. Eisenstein tentava prever o resultado semântico da montagem, procedimentos semelhantes na videoarte descartaram esse domínio. Como exemplo, Machado cita o trabalho de Juan Downey, *Informatin withheld* (1983), em que há associações de imagens de variados níveis: da mais simples até as associações inesperadas, possibilitando assim leituras múltiplas, bem como demonstrando essa ativa ambiguidade intrínseca do vídeo.

A videoarte encontra na contemporaneidade um vasto campo de trabalho. André Parente mostra como Raymond Bellour e Ane-Marie Duguet já concebiam, que o vídeo se apresenta como um lugar de passagem entre o audiovisual e as artes plásticas. É nesse “entre-imagem” (Bellour) – entre ser um meio com determinações prévias, com formatos de exibições já definidos e uma audiência específica em relação a um campo com abertura à experimentações estéticas – que se encontra a videoarte. Parente ressalta que:

Fenômenos como a multiplicação das telas, o dispositivo de circuito-fechado (tempo real), a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a

imagem são introduzidos e/ou potencializados pelos dispositivos da vídeoarte.
(PARENTE, 2009, p.38)



Figura 05 - Informatin withheld, de Juan Downey.
Fonte <http://www.catalogue.nimk.nl/site/art.php?id=600>



Figura 06 - Informatin withheld, de Juan Downey.
Fonte <http://www.catalogue.nimk.nl/site/art.php?id=600>

A vida contemporânea, para ele e para o artista Lucas Bambozzi, está cada vez mais apoiada nas imagens e seus circuitos que, por sua vez, a cada dia mais se mesclam e se reinventam (BAMBOZZI, 2009, p.8). Com presença constante em tantos lugares, o vídeo apóia-se no cinema (e este naquele) e em outras práticas (e estas naquele), reaproveitando procedimentos e influenciando uns aos outros: determinar a diferença entre cada suporte ou estética já não faz tanta diferença. A diferença é, contudo, visível quanto ao circuito de exibição de cada plataforma. O cinema ainda sustenta-se na exibição da sala escura, enquanto o vídeo pode dar sobressaltos e apropriar-se de galerias, museus, ruas. A própria facilidade do transporte e de projeção em ambientes mais claros possibilitou a criação de novas formas de exibições. O vídeo, diz Bambozzi, suscita novas reflexões “entre arte e entretenimento, entre apresentação e representação”, experiências que se completam “sob novos paradigmas, que apontam para o visual, o textual, o interativo, o participativo, o sensorial, o portátil, o tempo real, o *continuum* das imagens” (BAMBOZZI, 2009, p.9). Cada vez mais, o estreitamento e a contaminação entre as linguagens tornam a divisão entre o que é cinema e o que é vídeo impossível. Várias ramificações vão surgindo e ganhando novos nomes, o que de certa forma inviabiliza ou anacroniza o debate sobre o que é o que. Bambozzi ainda completa:

Esse cinema “acontece” e se afirma como vertente na medida em que passa a integrar novos procedimentos e circuitos - que às vezes pouco tem a ver com as salas tradicionais de exibição. São formatos que utilizam-se do termo “cinema” apenas como referência carregada de um significado simbólico adquirido ao longo do século. (BAMBOZZI, 2009, p.22)

Já na década de 60, alguns grupos começaram a propor formas outras de apresentação das obras. Como, por exemplo, o grupo Fluxus que propunha os *happinings*, sessões em salas improvisadas onde a participação dos espectadores não se resumia apenas a assistir ao filme, mas também a apresentar trabalhos. Muitas experiências redefinem a posição da tela de exibição. O próprio ambiente de exibição propõe outras formas de diálogo entre obra/espectador, a obra suscita uma participação dos espectadores que levam a uma troca de experiência entre si e trazem à experiência artística novas camadas de significação. E tal fator caracteriza-se, de acordo com André Parente, como Cinema Expandido, que pode ser pensado de duas maneiras: a primeira como obra que reinventa a sala de cinema em espaços

diferentes da sala escura; a segunda com a obra que radicaliza o processo de hibridização entre diferentes mídias (PARENTE, 2009, p. 41).

André Parente destaca algumas tendências da videoarte, sendo a primeira o dispositivo de vigilância em tempo real. No cinema, considerando-se a produção e a exibição da obra, existe todo um processo omitido do espectador. A obra cinematográfica precisa ser filmada e montada até a sua projeção em sala. O vídeo, por sua vez, permitiu unir a captação da imagem com a sua exibição simultaneamente. O espectador torna-se testemunha e personagem da obra, renovando o lugar do espectador e o próprio conceito de “obra”. A “obra” já não é mais um “objeto autônomo que preexiste à relação estabelecida com o sujeito que experimenta” (PARENTE, 2009, p. 39), ela é o processo. Por isso emerge a noção de dispositivo quando se fala sobre a videoarte. Anne Marie-Duguet levanta a questão do dispositivo na produção videográfica, por este apresentar-se como uma máquina de estruturação de significado de maneira específica. Ao agenciar diferentes “estâncias enunciadoras ou figurativas”, o dispositivo toca no cerne de todo o debate de uma arte voltada para os processos de percepção.

A segunda tendência da videoarte, defende Parente, é a imagem-corpo. As performances registradas e a presença do espectador definem uma ligação entre pensamento e corpo, antes separados numa “dicotomia cartesiana”. É necessário um mergulho “para ligar o pensamento ao que está fora dele” diz o pesquisador. A experiência do artista consiste em elevar ao extremo a presença corporal e seus limites, e o receptor deve estar diante da obra para que ela se concretize. Arlindo Machado acrescenta que, além das transformações de caráter infra-estrutural, outras transformações, como a complexidade do pensamento e da vida, a percepção de um mundo caótico e instável promovem uma identificação com a produção videográfica. A complexidade do real encontrou um meio de exprimir todo o “esfacelamento das dicotomias clássicas na divisão social e política do planeta”. E a produção que nos apresenta esse meio exprime multiplicidade, seja na forma, seja no discurso. Citando Calvino, multiplicidade caracteriza-se por “redes de conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo” (MACHADO Apud CALVINO, 1997, p.238), e Machado completa:

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. (MACHADO, 1997, p.238)

Para Jeffrey Shaw a pesquisa artística nesse campo relativo à produção ensaística videográfica, parte para um abrangente discurso crítico da humanidade e sua cultura automatizada e dominada pela indústria (SHAW, 2009, p.198). Fato que leva a pensar sobre os desafios sociais. Em uma sociedade regida pelos interesses de mercado, grande parte da produção imagética é definida por valores publicitários. As obras se apresentam formalmente no uso dos meios tecnológicos disponibilizados pela contemporaneidade, e produzem em seu discurso críticas traduzidas em imagens fragmentadas.

Peter Greenaway incentiva o rompimento com as clássicas representações cinematográficas, apelando para a urgência da renovação estética e formal do audiovisual. Segundo ele:

Por mais importantes que sejam as pressões sociais, políticas, culturais e econômicas, a força absoluta de um meio de comunicação reside em sua estética, em seu relacionamento com o conteúdo, em sua relevância para o agora, em sua habilidade de nos estimular e de nos colocar em transe, de oferecer estímulo ao sonho, de legitimar a imaginação, de incendiar possibilidades, de indicar o que acontece no momento seguinte, de encorajar a participação sincera (...) a ponto de causar pânico do superestímulo. (GREENAWAY, 2003, p. 93)

Greenaway, com sua montagem em forma de mosaico e janelas, defende que tal processo causa hoje menos estranhamento e tais obras encontram agora uma geração de receptores que, pelo uso constante do computador pessoal, estão mais abertos e dispostos à fruição desse tipo de estética. Ou seja, podemos dizer que a estética do Windows, com janelas independentes e infinitas, fragmenta a experiência e acostuma o usuário nesta prática cognitiva. O usuário pode, por exemplo, acessar seu e-mail e ao mesmo tempo ver dois vídeos que estão sendo carregados.

1.2 Manipulação Digital

As evoluções tecnológicas moldaram novas formas de expressões e novas formas de apreensão do mundo. A manipulação da imagem, seja eletrônica ou digital, trouxeram para a arte inúmeras técnicas que prontamente foram incluídas na construção desse modelo artístico.

Começam a delinear algumas características estruturais e determinados modos construtivos que parecem marcar, de maneira cada vez mais nítida, as formas expressivas deste final de século. Tais formas estão sendo definidas, em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisual e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o conseqüente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. (MACHADO, 1997, p.236)

O *croma-key*, por exemplo, juntamente com outras técnicas eletrônicas entraram para o rol de efeitos especiais e trouxeram muito material novo para os videoartistas. Entretanto, é preciso frisar que o diferencial das primeiras experimentações com a imagem em movimento em relação ao momento atual consistiu no fato de que tudo de novo poderia ser feito. São anos de história audiovisual para ser consultada, reprogramada e referenciada. Greenaway afirma que o cinema morreu com o controle remoto. Como se sabe, o rompimento com as antigas regras do cinema é apenas provocativo; mas é inegável a renovação trazida pelos meios digitais:

A palavra chave aqui me parece ser 'antecipação', e, juntamente com o cortejo fúnebre e analogias de fusível de bomba, poderíamos também aplicar ao período de inovação que se seguiu à introdução do controle remoto, a analogia biológica de gestação do feto, o que talvez seja mais apropriado, dado o seu enfoque positivo sobre o nascimento em oposição a um enfoque negativo sobre a morte. (...) eu acredito firmemente que o cinema e pós-cinema podem e devem coexistir. (CLAYFEILD, 2009, Tradução nossa)

Com os meios digitais a manipulação da imagem se apresenta como a característica mais utilizada. A imagem deixa de ser uma marca de luz impressa em uma película, para ser pontos que podem ser modificados, conhecidos por pixels. Modificação e distorção da imagem não é novidade ao cinema convencional. Já existia uma infinidade de técnicas que modificavam a imagem ainda na fase das filmagens, no entanto, com o vídeo surgiram diversas técnicas de trabalho em pós-produção.

Arlindo Machado afirma que essa possibilidade de manipulação apenas repete o processo de iconização da representação visual, que já tinha sido experimentado pelos artistas modernos, desde o impressionismo até a arte abstrata.

Contudo, é com o cinema digital que a manipulação da imagem chega a um grau extremo. Tal manipulação está presente hoje na maioria das produções, tendo Hollywood e a publicidade como principal campo de desenvolvimento. A maior parte dos filmes, atualmente, recorre à tecnologia digital, seja em pequenas inserções gráficas ou até em animações completas em 3D. O trabalho de tratamento da imagem em camadas e texturas reais aplicadas a modelos 3D é considerada por Lev Manovich como a grande revolução do cinema digital. O cinema, entendido como única representação realista, tem sua função negada, já que o novo meio põe-se a superar a realidade e cria mundos hipereais. Fase do cinema-pincel, como denomina Manovich, em contraponto ao cine-olho², que capta a verdade aonde o olho humano não chega. Jeffrey Shaw inclui nessas estratégias o que ele chama de “exarcebação do real pelo virtual”, quando o espaço representacional se desloca para fora da moldura, o que cria uma mistura entre situações factuais e fictícias. Essa possibilidade de reformular tempo e espaço a partir da manipulação de dados de imagens digitais, consiste no que Shaw considera de maior relevância neste momento.

O cinema convencional então passa a lançar mão do que antes era relegado a subgênero: a animação. A imagem audiovisual perde seu valor de documento e liberta-se do compromisso com a realidade:

“A mutabilidade dos dados digitais debilita o valor das gravações fílmicas como documentos da realidade. Podemos considerar, retrospectivamente, o regime do realismo visual do século XX, o resultado da gravação automática da realidade visual, como uma simples exceção, com um acidente isolado na história da representação visual que sempre está implicado e que, hoje em dia, é retomado: a construção manual de imagens. O cinema se converte em um ramo muito particular da pintura. Não será por mais tempo um ‘Kino-olho’ e sim um ‘Kino-pincel’.”
(MANOVICH, 1995, Tradução nossa)

² Termo definido por Dziga Vertov se referindo à câmera, que pode alcançar onde o olho humano não poderia.

Segundo Manovich, os meios digitais permitem uma realidade elástica, antes permitida somente pela animação. As tomadas em live-action são meros recursos que podem se somar a diversos outros. Sendo assim, o cinema perde seu caráter meramente indicial. A fotografia passa a não diferir da pintura, pois não está mais isenta de subjetividade e não pode atestar a existência de algo, ela é uma imagem eletrônica ou digital, que pode ser tratada “como uma massa de cores e formas que se pode moldar de infinitas maneiras, tal como nas artes plásticas, de modo a recuperar para as mídias de massa a visualidade da arte contemporânea” (MACHADO, 1997, p. 247).

Na década de 1920, o diálogo de aproximação do cinema com a pintura era extremo. No caso do “cinema-pincel” de Manovich, o design é a principal influência das produções atuais. Considerado como um subgênero da pintura, essa influência mostra-se no trabalho com janelas, sobreposições, divisões de telas e inserção de subtítulos. Tais recursos, já eram possíveis em técnicas anteriores ao cinema digital. Com a edição não-linear do computador, estas técnicas foram simplificadas, deixando de ser meros recursos para se tornarem regra. Em seu filme *O livro de cabeceira*, Peter Greenaway cria uma narrativa onde as estruturações da imagens são dadas a partir de janelas e inserções tipográficas. Tendo a caligrafia oriental como mote, o diretor recorre ao design para compor os planos do filme.

Outros exemplos redefinem a forma de narrar um filme. A narrativa sem corte, pensada segundo a lógica de programas como o *After Effects* – programa que cria um ambiente e uma câmera virtual – foi utilizada no filme *Speed Racer* (2008) dos irmãos Wachowski. No caso de *Speed Racer*, foram tiradas fotografias em formato de bolha, que capturavam o ambiente em 360°. A partir dessas fotos puderam-se inserir outras camadas e texturas, tanto em 3D, quanto em 2D e tomadas em *live action*. Criaram-se então ambientes virtuais, em que a câmera poderia caminhar. Cada sequência era uma camada dessa bolha que ia sendo “descascada” ao longo do filme (TREZZINI, GIANOLA, 2009).

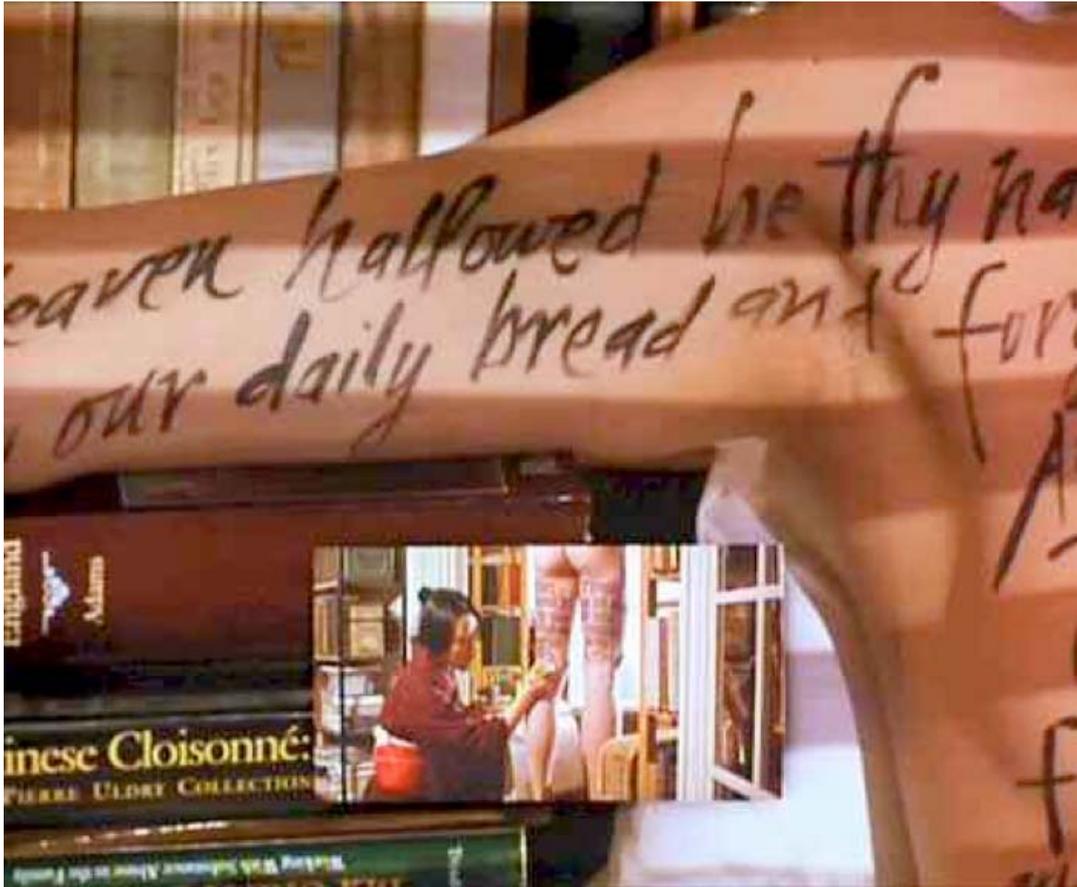


Figura 07 - Cena do filme "O livro de cabeceira" (1996), de Peter Grenaway.
 Fonte: http://www.almirdefreitas.com.br/almir/Pillow_Book_1_files/shapeimage_1.png



Figura 08 - Cena do filme "O livro de cabeceira" (1996), de Peter Grenaway.
 Fonte: https://lh6.googleusercontent.com/_SFkAuZXNyB/TdfvsXB5COI/AAAAAAAAA8g/dSZmcstxTL_4/frames1.jpg



Figura 09 - Cenas do filme "Speed Racer", de Andy Wachowski e Lana Wachowski (2008),
 Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0811080>

Ao distorcerem e modificarem a imagem, Nam June Paik e Wolf Vostel, já demonstravam nos anos 60 que a imagem é metamorfose. O que é captado pela câmera é mais uma matéria-prima a ser trabalhada, manipulada, distorcida e reinventada. O crítico Fred Ritchin no início da década de 90, propôs o conceito de "hiperfotografia", onde as modificações deveriam atender a aplicação direta de leis da física e biologia. As imagens são tratadas com efeitos para simularem uma hipotética ação do tempo, como, por exemplo, a imagem de um prédio sob efeito de ventos a 600 milhas por hora, com o auxílio do computador é possível reproduzir a movimentação do prédio.



Figura 10 - Trabalho de Nam June Paik, TV Magnet (1965). Fonte:
<http://www.paikstudios.com/images/tv%20magnet.jpg>



Figura 11 - Trabalho de Nan June Paik, TV Cello (1964). Fonte: http://jamesfaulkner2.files.wordpress.com/2009/01/2nd_year_ip_and_vr_nam_june_paik_concerto_for_tv.jpg



Figura 12 - Trabalho de Nan June Paik, Electronic Superhighway Continental US (1995).
Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_Csf_tOSuvqg/TDEdhwJqCDI/AAAAAAAAAw8/11_3FaQ7ysQ/s1600/electsuperhighway.jpg



Figura 13 - Cena do filme "Sun in your head", de Wolf Vostel (1963).

Fonte: <http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQdslqRypGUNKmYeKM59oFealahXvmxwHWbgYmkGSVJCLy7i1hzoDwkSoY7Q>



Figura 14 - Cena do filme "Sun in your head", de Wolf Vostel (1963).

Fonte: <http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRmJ67IEjta5Cb3oxurKaFKJEMi1kZ8R3b8bPtWRER8kMF0OglfT2paF17r>

2 INTERATIVIDADE

O que entra em debate com essa nova forma de recepção é a aclamada, porém indefinida, interatividade. Entende-se por interatividade a possibilidade do usuário/receptor ter autonomia nas escolhas que envolvem a narrativa. É possível identificar duas formas de interatividades. A primeira tendo a interatividade como *tema*, a exemplo de Greenaway com suas obras em forma de mosaico. Nesse caso as novas tecnologias apenas acrescentam um elemento novo à antiga forma de criar e receber a obra. A segunda forma é o seu uso através das mídias digitais como plataforma de *exibição*, possibilitando uma interação do receptor como a internet, o dvd, o cd-rom. Essa forma foi também experimentada por Greenaway no projeto *As Maletas de Tulse Luper*, que, no entanto, se diferencia da obra fechada do já conhecido cinema. Essas novas tecnologias possibilitam um “pós cinema”. Assim como expressado por Greenaway, não há sentido afirmar que essas duas artes (cinema e pós cinema) sejam semelhantes. A exibição em teatros e a obra fechada dão lugar a uma recepção individual e a narrativas semelhantes a jogos. A forma hipermidiática, baseada em links, permite maior autonomia do receptor/usuário e, portanto, novos usos pelos autores. Sendo intitulado de pós-cinema, essa capacidade trazida pelos meios digitais incentivou autores a fugirem da narrativa clássica linear e propôs uma imersão participativa do usuário. Contestando assim a ideia clássica de autoria e domínio do autor sobre a obra. As experiências atuais são semelhantes a jogos virtuais. Sendo assim, essas experiências não poderão ser classificadas como cinema. É o caso do projeto *A Gruta*, de Filipe Gontijo, uma experiência nacional onde o público elege cada passo dos personagens por meio de aparelhos que contabilizam os votos da audiência na sala de cinema, semelhante aos jogos de RPG Solo, em formatos de revista.



Figura 15 - Tela inicial do filme jogo "A Gruta", de Felipe Gontijo.
Fonte: <http://blog.filme-jogo.com/>



Figura 16 - Registro do público em exibição do filme jogo "A Gruta", de Felipe Gontij.
Fonte: <http://blog.filme-jogo.com/>

É nesse cenário que se encontra o poder da utilização da internet e suas ferramentas para a produção artística. Com o conhecimento massivo dessas ferramentas, os receptores possuem um olhar mais treinado do que era possível em meios tecnológicos anteriores.

As novas tecnologias desenvolveram e capacitaram a imaginação humana para outros horizontes. Todos sabemos que há diferentes tipos de público hoje em dia, formados não apenas pela geração televisiva, mas também por uma geração pós-televisão, nas quais as características do laptop são muito persuasivas, criando novas expectativas e novos padrões de excelência. (GREENAWAY, 2003)

De acordo com Jeffrey Shaw, a interatividade dispõe uma nova dimensão de controle e envolvimento do espectador que é imediata nos procedimentos criativos. Em comparação com as narrativas apenas transcritivas, que simplesmente reagrupam caminhos já definidos, essas novas narrativas oferecem “uma complexidade indefinida de opções levando a uma padronização imprevisível de conjunções” (SHAW, 2009, p. 195).

Em seu projeto *As maletas de Tulse Luper*, Peter Greenaway apresentou um formato interessante composto de três filmes, com a estética mosaicada, comum a outros filmes seus, composto por um jogo online, 90 dvds, cd-rom e a apresentação ao vivo, como *Video Jockey* do próprio diretor. O projeto apresenta a história de Tulse Luper, colecionador fanático, que tem sua vida exposta através de várias maletas que são abertas. Em cada parte do projeto são mostrados fragmentos (maletas) da vida do protagonista, e são através delas que compreendemos a história de Tulse Luper. A interatividade, além de óbvia no jogo, se dá principalmente em como as pessoas interpretarão esse mosaico. São imagens sobrepostas e fragmentadas que não evidenciam uma linha narrativa.



Figura 17 - Cena do filme "As Maletas de Tulse Luper", de Peter Greenaway (2003).

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_E9YcWkAQsfQ/Snf8SayjoqI/AAAAAAAAIwE/dsjQ-PIRxis/s400/TL20.jpg

Figura 18 - Cena do filme "As Maletas de Tulse Luper", de Peter Greenaway (2003).

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_E9YcWkAQsfQ/Snf8TQYc-0I/AAAAA AAAIwk/PzsZ1JBleDE/s1600-h/TL99.jpg

Figura 19 - Performance de Peter Greenaway com o "As Maletas de Tulse Luper" (2003).

Fonte: http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSu1wUqSeyLP1agg2lDXDTL9ym4hq5he1A_GcqjxgkPxI09ugtYNTM7JsOf

Figura 20 - Performance de Peter Greenaway com o "As Maletas de Tulse Luper" (2003).

Fonte: http://rraurl.com/files/images/PeterGreenaway1_08GK.jpg

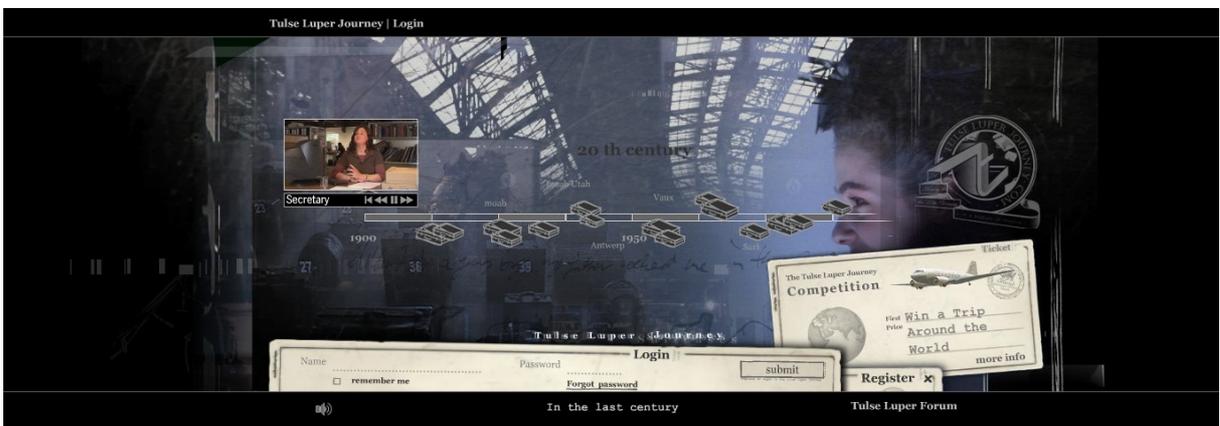


Figura 21 - Tela inicial do Jogo online "The Tulse Luper Suitcases", de Peter Grenaway. Fonte: <http://www.tulseluperjourney.com/game/>

No projeto *9/6 Fragmentos de Mr. James* (1999), o artista Gilberto Prado propõe uma instalação interativa com nove monitores de computador. Destes, seis são sensíveis ao toque. O artista criou uma estrutura interativa a partir do quadro *A Reprodução Interdita (Retrato de Edward James)*, de René Magritte (1937). Isolando os elementos da obra original e reconstruído, permite que ao toque do usuário seus elementos virtualmente se estilhacem. Esses elementos podem também ser recombinados através de sobreposições e novas composições o que, nas palavras do próprio artista, criam “percursos de fragmentação, desvelamento e revelação, que vão se fazendo partilhar entre os participantes até o defrontar com a imagem da sala esvaziada, em face de um espelho sem reflexo” (PRADO, 1999).

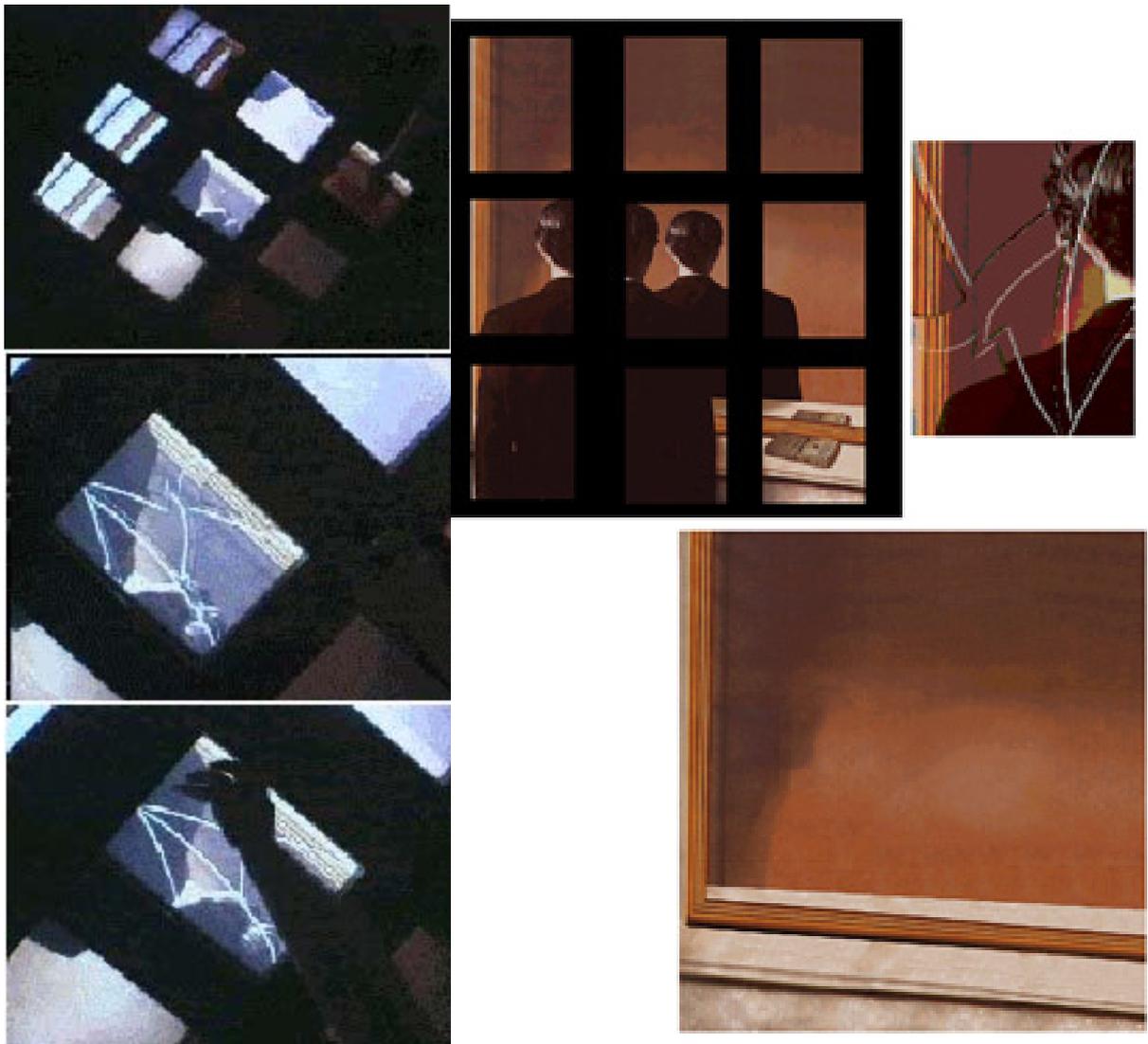


Figura 22 - "9/6 Fragmentos de Mr. James", de Gilberto Prado (1999).
 Fonte: <http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/james.html>

Outro exemplo é o *Le catalogue* onde se criou um banco de imagens de arquivos de arte entre 1990 e 1996. Toda vez que uma imagem é visualizada, é adicionado uma linha horizontal e outra vertical sobre a imagem. E assim se segue a cada visualização, tornando inteligível a imagem e produzindo uma outra. Quanto mais acessada mais abstrata se torna a imagem. A imagem será diferente a cada acesso, sendo que o que é visto não irá retroceder em seu estágio inicial. Isso introduz a idéia de destruição da imagem a partir da interferência de cada usuário.

De acordo com André Parente, a tecnologia é composta de máquinas relacionais, que são espaços a serem vividos e explorados, não se dá como um objeto. A partir da relação usuário/obra novas noções de simulação, cognição e experiência são delineadas. Essas noções são reveladas a partir do dispositivo ou interface que responde ao interator. Portanto, a multidimensionalidade do dispositivo é uma grande característica dessas novas instalações. Ela permite a presença e integração do corpo do usuário ao ambiente sugerido pelo artista.

Lucas Bambozzi também aponta para esta noção em seu livro *Microcinemas*, lançado apenas na rede:

As instalações, que ocupam por premissa o espaço físico, mas não necessariamente 'objetificado', foram por sua vez a forma de ver o vídeo se lançar numa situação imersiva, sem implicar necessariamente na reprodução da sala típica do cinema. Instalações como *Tiny Deaths* (1993), de Bill Viola, ou *Tall Ships* (1993), de Gary Hill levam em conta a particularização e a potencia da relação: eu vejo, eu estou, eu sinto. (...) Configura-se assim uma situação em que o artista realizador clama por intervir na exibição de seu trabalho com modos de uso, 'bulas' ou condições definidas em função dos efeitos desejados junto ao público. (BAMBOZZI, 2009, p. 16)



Figura 23 - Cena do vídeo "Tiny Deaths", de Bill Viola (1993), Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_wHT78RIKp30/TVBpw6TReyl/AAAAAAAAAEw/G7fZhm7Ju28/s1600/Untitled.png



Figura 24 - Registro da instalação *Tall Ships*, de Gary Hill

Fonte: <http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQZpwKby8t0K7rsUfWxzyRxjluG0AlftO--DoTX2Hxzb6pxcYQ6tF4GX7o7ew>

Mas alguns enxergam esses novos tempos como uma ameaça à autoria. Tanto pela diversidade de produção, quanto pela facilidade da audiência escolher como e o que quer assistir:

Em seu nível mais simples, mais básico, a interatividade em um contexto pós-cinemático pode ser representado pelo poder conferido a audiência pelo controle remoto e sua capacidade de pausar, parar, play, adiantar e retroceder. (...) o modo pós-cinemático de transmissão determina que o cineasta não está mais no controle completo da forma de seu trabalho como ele é experimentado pela audiência, (...) que agora está quase totalmente à mercê do público. (CLAYFEILD, 2009, Tradução nossa)

Para Lucas Bambozzi, o conceito de Generative Art – arte gerada por algoritmos processada por softwares – traz a tona problemas não somente na questão do autor mas também numa reconfiguração do papel do público, já que o interator é parte do processo da obra e exige a sua participação evocando os conceitos, sendo assim é necessário por parte dele uma compreensão dos sistemas envolvidos. Bambozzi sugere também, que a interatividade, sendo mais debatida a partir dos anos 90, deve ser menos condicionada à discursos de novo e ser pensada mais a partir de conceitos da ciência da computação “que pediriam a reformulação de teorias ligadas às mídias” (BAMBOZZI, 2009, p. 62).

Para o estudioso Peter Lunenfeld, a interatividade é vista como mito (LUNENFELD Apud RENÓ, 2009). No pensamento do pesquisador, o pouco que foi demonstrado de experimentos de cinema interativo não se mostrou eficiente diante de modelos-padrão no que diz respeito à não-linearidade. Em um experimento prático de Denis Renó (RENÓ, 2009), chegou-se à conclusão de que a pretensão na elaboração do cinema interativo exige recursos tecnológicos ainda não desenvolvidos. Conhecidos através de especulações de produções futuristas, como o *holodeck* de *Jornada nas Estrelas*. Lucas Bombazzi também partilha de uma preocupação com o conceito de interatividade: partindo de Lev Manovich, o artista diz que a interatividade “é uma espécie de ilusão, que se coloca no lugar de algo que não está presente” (BAMBOZZI, 2009, p. 87).

Para Carlos Caíres, “a narrativa interactiva sugere um contra-senso. Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade” (CAIRES, 2007, p. 72). Segundo ele será necessário uma segmentação da narrativa que permita alterações na sequência temporal dos fatos através de ramificações, que implicam em um “momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas” (CAIRES, 2007, p.73). De acordo com Vicente Gosciola, em seu livro *Roteiro para novas mídias*, o produto hipermidiático “promove inter-relação entre os conteúdos - e entre os usuários e conteúdos” (GOSCIOLA, 2003, p. 79). Isto se dá através dos links que são a unidade primordial da hipermídia. Gosciola conceitua o link como uma palavra, frase ou gráfico de um documento eletrônico que contém o endereço de outro documento eletrônico. Já Lucia Leão define o modelo hiepertextual como blocos de informações, denominado como lexias, unidos por *links* (LEÃO, 2004, p. 165) Essas lexias são de natureza variadas que irão de blogues, jogos eletrônicos a bancos de dados. À hipermídia cabe a síntese de diversas outras linguagens e meios como o jornal, os quadrinhos, o cinema, o rádio, o teatro e a televisão.

Gosciola cita Anne-Marie Duguet (GOSCIOLA, 2003, p. 87), observando que a interatividade mobiliza o espectador, cria um desejo de participar e interferir. Portanto, as obras em hipermídia devem, para Gosciola, dar espaço a essa participação do receptor.

A questão da ameaça à autoria está presente em diversos estudos. Gosciola diz que hoje o debate sobre autoria deverá ser modificado para autoriação: enquanto a autoria em hipermídia está para o processo de geração de conteúdos – como textos, sons e imagens e suas respectivas narrativas -, autoriação em hipermídia está para o processo de edição desses conteúdos (GOSCIOLA, 2003, p. 143). Afirma, também, que a interatividade é “um recurso de troca ou de comunicação de conhecimento, ideia, de expressão artística, de sentimento” (GOSCIOLA, 2003, p. 87). E essa comunicação é garantida, citando Dieter Daniels, “quando deixa para trás a interação homem-máquina para se tornar, novamente a interação interpessoal, cujas

as estruturas são modeladas pela supermáquina da Internet com milhões de computadores e usuários conectados” (GOSCIOLA, 2003, p. 87).

O roteiro hipermediático, como Gosciola o define, apropria-se de elementos presentes no cinema e no vídeo. Transição, profundidade de campo e composição, até mesmo a sobreposição e inserções gráficas são associados às cenas fragmentadas, interligadas em rede por links que possibilitam ao usuário caminhos alternativos e atalhos. Como Lucia Leão explica, “o elemento lúdico se revela no ato de ir clicando em busca dos segredos e das outras versões que o projeto encerra” (LEÃO, p. 174, 2004). No artigo “Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço”, Lucia Leão cita o conceito de hipercontextualização de Peter Lunenfeld, “como uma comunidade comunicativa rizomática que usa as redes para a curadoria de uma série de contextos em mudança” (LUNENFELD Apud LEÃO, 2004, p. 175).

A arte, afirma Kátia Maciel, já, há muito, escreve a participação do espectador na obra, diz: “Velasquez, em seu quadro, *As meninas*, introduzia o olhar do espectador como parte da pintura e como elemento propulsor de toda narrativa que se ativa no quadro” (MACIEL, 2003). Em relação aos documentários, já existia a preocupação de não dirigir a realidade, buscando uma mínima interferência, ou então evitar a direção do olhar do espectador, com enquadramento mais abertos e mais longos, com poucos cortes. No entanto, a participação efetiva do espectador, como elemento da obra, segundo Maciel, só irá realizar-se na arte contemporânea.

Lev Manovich situa o computador como uma nova mídia e descreve as novidades que foram introduzidas, mas também aponta características que são preservadas de mídias anteriores. E a interatividade é uma dessas características apontada pelo estudioso. A interatividade serve a muitos conceitos; devido a sua pluralidade, aplicá-la à interface do computador consiste em uma redundância, pois está intrínseco tal fator. Para Manovich, a questão primordial é a presença do receptor à frente da obra. O autor adverte ainda que interatividade não deve ser reduzida a uma idéia simples de se apertar um botão, e assinala que, em outras formas de expressão, a interatividade estava presente como explicitado por Lucas Bambozzi:

Assim, seriam também formas de interatividade as elipses nas narrativas literárias, a elipse no cinema através da montagem, os detalhes subtraídos nas artes visuais (processos 'gestalticos') e outras situações que requerem que o usuário as complete: como na escultura e arquitetura, que muitas vezes requerem a movimentação do corpo em relação ao espaço ou a semi-abstração na pintura, onde o 'complemento' por parte do 'interator' ocorre a partir do contorno ou das sombras, bem como por objetos não representados diretamente. Manovich expande por conseguinte o sentido da interatividade até a interação psicológica, em situações que pedem para nos identificarmos com a imagem/personificação de um outro, com a estrutura mental de um outro alguém.(BAMBOZZI, p. 54, 2009)



Figura 25 - Reprodução do quadro As meninas, de Diego Velázquez (1656-57).

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_LhPEN4d1TBc/SPJKPvfOQcl/AAAAAAAAAOW/IBaGoJ-t0qM/s1600-h/Velazquez_As_Meninas.jpg

Será na ‘Era dos Computadores’ que a arte interativa encontra seu maior nicho. A participação do espectador na obra passa a ser fundamental em determinados segmentos da arte contemporânea e a interface virtual se encaixou perfeitamente nesse contexto que busca o envolvimento do observador, como explica Kátia Maciel:

Essas novas imagens dispensam a literalidade e a linearidade clássicas e produzem novas circunstâncias de visibilidade ao agenciar formas inéditas de acesso ao espectador, um espectador transformado em “participador”. O “participador” é o sujeito imerso na experiência das imagens, não mais aquele que está *diante de*, como o sujeito renascentista, mas aquele que está no *meio de*, como nos sistemas de realidade virtual”. (MACIEL, 2003)

Com outras palavras, Peter Weibel expôs em seu Seminário “Arte Algorítmico. De Cezane ao Computador”:

A virtualidade de armazenamento da informação liberou a informação e a fez variável. A realidade virtual induziu a variabilidade do conteúdo da imagem. A criação de uma interface entre observador e imagem foi necessária devido à virtualidade e a variabilidade da imagem. O observador tomou parte do sistema que observa, se converteu em um observador interno. (WEIBEL, 2004, p. 3)

Essa nova plataforma estimula o pensamento da obra interativa, em que o receptor interage com a obra por meio de intervenções decisivas na sua construção.

Ainda nos anos 60, cineastas passaram a testar as narrativas múltiplas, buscando a construção do enredo pelo sujeito que a observa. Tal construção será notada na vídeoarte dos anos 90, que passou a explorar as novas tecnologias para a expansão desse tipo de experimento. A busca pela experiência sensorial desloca o cinema e o vídeo da narrativa clássica, para uma narrativa múltipla, fragmentada, que se inicia em vídeoinstalações e se potencializa com as novas tecnologias.

O participador, como Hélio Oiticica denomina, é esse novo espectador que se desloca e movimenta diante e dentro da obra. Em seu *quasi-cinema*, Oiticica e Neville de Almeida produziram anti-narrativas, deslocadas do ambiente habitual do cinema, como em “Cosmococacas”: o espectador deita em uma rede para entrar em um mundo de projeções pelos quatro cantos de uma sala ao som de Jimi Hendrix.

As novas tecnologias apenas potencializam o desejo latente da presença do espectador na obra, que já estavam em debate desde as vanguardas da década de 20. As interfaces com as múltiplas telas e seus elementos sensoriais estimulam essa interatividade, não de uma maneira pré-estabelecida, como os jogos de vídeo-game, em que existe uma narrativa e as escolhas cabem ao jogador como resposta a estímulos pré-estabelecidos, mas sim, em outro grau de relacionamento, espectador-obra, no qual o que se coloca em xeque é a capacidade de o espectador em reunir os elementos e processá-los a sua maneira.



Figura 26 - Instalação do trabalho "Cosmococas" de Hélio Oiticica e Neville de Almeida

Fonte: http://www.arquitetosassociados.arq.br/home/wp-content/imagens/FOTO_COSMOCOCA5-300x200.jpg

A artista britânica Sam Taylor-Wood realizou a instalação interativa *Pent up*, em 1996. Nessa obra, há cinco telas projetadas com imagens de pessoas em estado de aparente angústia que, em diferentes momentos, falam frases soltas. Em determinado momento, o espectador pode ter a impressão de que os personagens projetados conversam entre si; isso ocorre por meio da sua observação. O sujeito é quem concretiza o diálogo entre os personagens, propostos anteriormente como meras imagens não integradas. Essa capacidade de deslocar o olhar, e de buscar a lógica entre as imagens é o principal instrumento do artista que visa à interatividade:

obriga-se o espectador a sair de seu estado de mero receptor e assim buscar sua ação dentro da obra.



Figura 27 - Cenas do vídeo para a instalação "Pent-Up", de Sam Taylor-Wood.

Fonte: http://bombsite.com/images/attachments/0001/0359/Taylor-Wood_06_body.jpg

3 INTERNET COMO ESPAÇO DE SOBRAS

Restrita a pesquisas em Universidades, a internet nos anos oitenta já se mostrava como um campo recheado de possibilidades. Tendo seu uso pouco difundido para além do campo comunicacional, experiências de universitários apontavam para a utilização desse novo recurso em jogos de interpretação de personagem (RPG). Esses jogos criavam ambientes virtuais e começariam por indicar o surgimento de uma nova linguagem, que, nos anos 90, viria a intensificar-se na produção da chamada *Web Art* e as narrativas interativas.

Manovich, ainda nesta década, defendia seu uso para a produção de obras audiovisuais, em que o cenário preconizado por Dziga Vertov, na década de 20 – onde *kinoks* (cinegrafistas), espalhados pelo mundo, alimentam um banco de dados – encontraria, nessa Era, o seu ápice. Com um mundo apresentando-se de forma caótica, de acordo com o pensamento de Vertov, essas imagens serviriam para os cineastas organizarem esse mesmo mundo, pois, sendo o olho humano imperfeito, caberia às máquinas tal tarefa.

Vertov exaltava o homem da modernidade apoiado às novas tecnologias, e se inseria no contexto vanguardista do início do século XX que estimulava uma nova visão sobre a realidade do que até então se mostrava nas artes. Márcio Doctors resume esse sentimento moderno no catálogo da exposição *Luz Zul*, da artista Regina Silveira. Diz ele:

No lugar da verossimilhança, como garantia de verdade, buscou-se o verdadeiro, cuja expressão não se dava mais a partir de uma medida de precisão da aparência, mas uma medida de precisão do que não estava aparente. O mistério (a metafísica) deixou de ser encoberto pela realidade para ser a transparência da realidade. Para mim, esse movimento representa um deslocar-se em direção ao fogo branco. (DOCTORS, 2006, p. 10)

Esse “deslocar-se em direção ao fogo branco”, em referência à parábola judaica “Dois Fogos”, título de seu artigo no Catálogo, representa a busca pela representação do que não é visível, ou palpável – tendência modernista que se manteve e foi desenvolvida até a chegada da arte realizada no contemporâneo.

3.1 Rede e banco de dados

Pessoas de toda a parte do mundo, estando interligadas pela rede mundial de computadores, passaram de simples receptores para agentes de produção. Com o desenvolvimento e a popularização de sites como o *You Tube* e o *Google*, a recepção e o compartilhamento de informação, tanto imagética como textual, ganharam proporções universais e instalaram-se de vez na vida cotidiana e no modo dos relacionamento pessoais.

Animados com esse fenômeno não faltaram estudiosos que indicassem um novo momento nas comunicações. No entanto, a internet mostrou-se – com ressalvas a escassas produções – como um mero banco de dados de retalhos de outras áreas, tais como a televisão e o cinema (que têm suas imagens digitalizadas para os portais de vídeos), a literatura, com os *e-books*, blogues e *twitter*, a fotografia e as artes plásticas, formando Museus Online, que prometem um acesso à arte sem sair de casa. Essa característica, de um meio que reúne outros diversos, sinaliza a potencia criadora da web e disponibiliza seu grande acervo ao uso artístico.

Tal banco de dados que, com a democratização da tecnologia digital ainda em curso, promove sua própria revolução. Acostumados em apenas consumir imagens disponibilizadas por outros meios, os usuários dessa nova mídia passaram a manipular essas imagens disponíveis na rede, e produzir materiais digitais com aparelhos de captação de imagens mais baratos. Todo esse processo resultou em uma enxurrada de produções de qualidades duvidosas, mas com apelo popular incrível.

Conhecidos como virais, esses vídeos produzidos de forma espontânea encontraram grande visibilidade na rede. O primeiro grande exemplo brasileiro foi o vídeo *Tapa na pantera*, um exercício de direção de ator, que atingiu milhares de visualizações no site *You Tube*. Seguiu-se uma corrida para a produção de novos vídeos capazes de atingirem tamanho sucesso. Dublagens de programas e filmes, remontagens e vídeos caseiros promoveram um novo grupo de celebridades.



Figura 28 - Cena do vídeo "Tapa na Pantera", de Esmir Filho, Mariana Bastos e Rafael Gomes.
 Fonte: <http://nexus.futuro.usp.br/blog/users/42/b6bef974f-42-20062007-1182352812.jpg>

Neste contexto, o *sampler* (amostra em inglês) torna-se, de acordo com Lucas Bambozzi, símbolo da tecnocultura na contemporaneidade. A origem desse termo cunhado para explicar uma tendência presente na música, nos vídeos e em textos, está nas artes plásticas com as colagens de Picasso e Braque e logo depois levadas para escultura por Kurt Schwitters (BAMBOZZI, 2009, p.41). Nos anos 60, com a aproximação entre a indústria e a produção artística esse processo intensificou-se. Marcus Bastos, referindo-se a tal, dirá que:

O reaproveitamento descontextualizado de produtos da mídia prossegue, porém agora a marca é uma proximidade irônica, ao invés do distanciamento crítico. William Burroughs inventa o *cut-up*; Roy Lichtenstein e Andy Warhol criam a arte *pop*. A apropriação se torna prática criativa comum. (BASTOS Apud BAMBOZZI, 2009, p.43)

Ainda nos anos 60, com o termo Media-art, a ideia de reapropriação e releitura são instituídas pelo audiovisual, como nas obras manifestos do grupo Fluxus. Na era do *copy&paste*, o remix ganha uma gigantesca potência e torna-se definidor dessa Era. No momento em que a *persona* do autor 'morre', 'nasce' o leitor, afirma Roland Barthes; e, para Bambozzi, tal afirmação nunca disse tanto quanto na atual

configuração da produção, em que o leitor/usuário “é alçado à condição de participante ativo para o qual a obra apenas se completa a partir de ações por ele desenvolvidas” (BAMBOZZI, 2009, p.47).

3.2 Remixabilidade profunda

Essa característica de possuir um grande banco de dados de imagens e sons de outras áreas torna a internet um excelente campo para a produção de remixes audiovisuais. Tema que começa a ganhar força não só em produções, como também na academia. Joost Smiers conclama para que:

Grande parte da comunicação artística reflita, sem nostalgia, o que está ocorrendo em uma dada comunidade específica, incluindo aquelas formadas por meio da internet, ou conectando pessoas de vários países e regiões. Seria uma perda se nenhum desses sentimentos expressos pela arte estivesse relacionado com os conflitos, com o desejo de convívio, com a forma de lazer das pessoas, com os típicos específicos de humor e preferências estéticas encontrados numa determinada sociedade. (SMIERS, 2003, p. 12)

A quantidade absurda de material, aliada a uma história do desenvolvimento artístico, promove uma diversidade de produção, que é própria de sua característica hipermidiática, lançando mão de diversas técnicas de outras artes. Manovich chama essa característica de remixabilidade profunda, em que “remixes de conteúdos de diferentes meios são definitivamente comuns hoje na cultura da imagem em movimento”. E continua:

Para mim, a essência da “revolução híbrida” encontra-se em algo completamente diferente. Vamos chamá-lo remixabilidade profunda. O que é remixado hoje não é apenas o conteúdo de diferentes mídias, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Unidas dentro do ambiente do software comum, cinematografia, animação, computação gráfica, efeitos especiais, design gráfico, tipografia, chegaram a formar um novo ‘metameio’. Um trabalho produzido neste ‘metameio’ novo pode usar todas as técnicas, ou qualquer subconjunto destas técnicas, que antes eram exclusivos para esses meios diferentes. (MANOVICH, 1996, Tradução nossa)

Hoje há o grande banco de dados sonhado por Vertov na década de 20 do século passado. Kinoks³ espalhados pelo mundo postam seus vídeos na rede, possibilitando que qualquer um baixe esses vídeos e remixem. Espalham-se grupos pelo mundo que experimentam o trabalho de remix de vídeo, como é o caso do

³ Termo cunhado por Dziga Vertov para se referir aos cinegrafistas.

grupo alemão *Bauhouse*⁴, que tem a internet seu maior canal de divulgação e produzem trabalhos que convergem publicidade, performances, música.



Figura 29 - Projeto "Installation 03" projeto do coletivo Bauhouse.
Fonte: <http://www.bauhaus.de/>

Uma experiência interessante é o documentário *RIP – A remix manifesto*⁵ – produção online que conta a história de uma banda fictícia e propõe uma análise sobre o compartilhamento de música online, questionando o entendimento sobre direitos autorais na Era Digital. O documentário foi feito com entrevistas de autoridades, incluindo o ex-ministro da Cultura Gilberto Gil. O filme, além das entrevistas, foi feito com imagens disponibilizadas na rede. Um *remix* de vídeos.

Outro documentário feito exclusivamente para rede, *Ctrl V*⁶ (em referência às teclas de atalho para colar alguma informação anteriormente copiada no computador), e dirigido por Leonardo Brant, debate a indústria audiovisual global, a atual cultura de colaboração presente na internet e aponta para os desafios dessa nova configuração de produção, recepção e distribuição oferecidas pelos meios digitais.

No entanto, apesar do aumento de trabalhos realizados a partir de remix, muitas imagens possuem direitos exclusivos de uso e reprodução. Pensando nisso foi criado a Creative Commons, um Instituto que credencia imagens livres de *copyright*, desde que citadas as fontes. Nesse banco de dados em formação pode estar o futuro da arte do remix, que se apresenta frutífera nos dias atuais. Com a banda larga 2.0, o uso da internet, como plataforma direta para exibição – não sendo mais necessário baixar ou esperar muito tempo para carregar um vídeo pequeno –, a

⁴ O trabalho do coletivo Bauhouse pode ser encontrado no site <http://www.bauhouse.de.>

⁵ O documentário *RIP – A Remix Manifesto* está disponível no site <http://ripremix.com.>

⁶ O documentário *Ctrl V* está disponível no site em <http://youtu.be/vhPDGf2BVk8.>

produção e veiculação audiovisual pela rede promete intensificar, aumentando a qualidade da imagem.

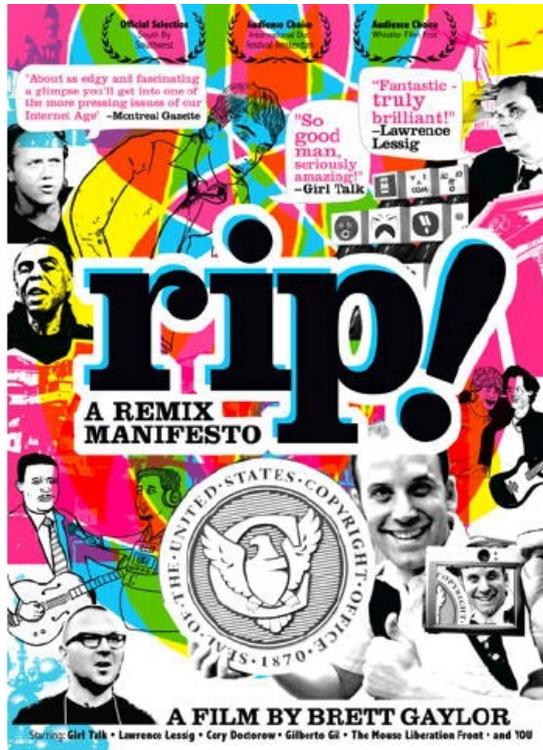


Figura 30 - Cartaz de "RIP – A Remix Manifesto", Fonte: <http://ripremix.com>

Figura 31 - Cena do vídeo "Ctrl-V", de Leonardo Brant, Fonte: <http://youtu.be/vhPDGf2BVk8>

Figura 32 - Cena do vídeo "Ctrl-V", de Leonardo Brant, Fonte: <http://youtu.be/vhPDGf2BVk8>

3.3 Imagens de arquivo

A maior vitrine para apresentação de trabalhos que utilizam as imagens de arquivo é a internet. Um exemplo é o que realiza o artista israelense Kutiman, que produziu uma série de remixes de vídeos com o material encontrado no *You Tube*. No trabalho intitulado “*Thru You*”⁷, Kutiman edita e produz música com sons encontrados em vídeos do próprio *You Tube*. O remix e suas práticas de reutilização, apropriação e reciclagem modificam aquilo que já existia. A reciclagem marca essa nova forma de arte e possibilita o nascimento de novas linguagens.

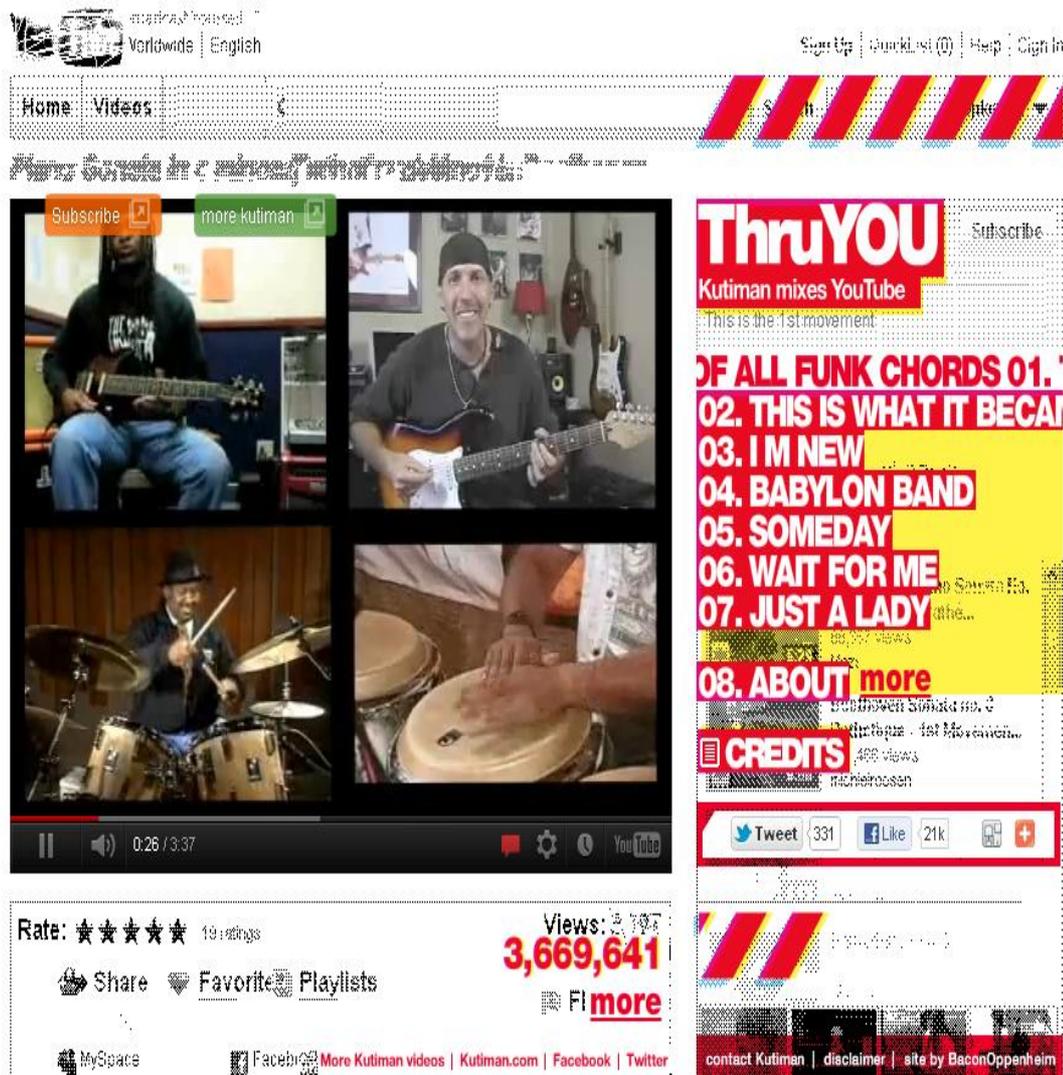


Figura 33 - Página inicial do projeto ThruYou, do músico Kutiman. Fonte <http://thru-you.com/>

⁷ O artista Kutiman disponibiliza seu trabalho no site <http://thru-you.com/>

Em um recente projeto, o cineasta Kevin MacDonald, em parceria com o site *You Tube* e co-produzido por Ridley Scott, propôs aos internautas que, no dia 24 de Julho de 2010, filmassem todo o seu dia e enviassem para o site de vídeos. A partir desse material, o artista pretendia fazer um grande documentário intitulado “*Life in a Day*”, retratando o mesmo dia por diferentes pessoas do mundo. O trabalho que se pretende colaborativo é co-assinado pelos participantes selecionados. Durante a fase de recebimento dos vídeos, foram postados 80 mil vídeos, totalizando 4,6 mil horas de conteúdo que foram editadas em 100 horas e suas cenas foram depois selecionadas para o filme que teve seu lançamento em janeiro de 2011 no festival de Sundance e no próprio *You Tube*.



Figura 34 - Página do projeto "Life in a Day", de Kevin MacDonald. Fonte: <http://www.youtube.com/user/lifeinaday>

A cada dia são apresentadas obras que se utilizam de imagens de diversas fontes: arquivos públicos, privados, familiares, pessoais, cinematográficos, televisivos, de vigilância etc. As obras estão presentes em museus, galerias, internet e cinemas. Esta forma de criação trouxe trabalhos potentes e criativos e suscitaram curiosidade por parte de produtores e estudiosos.



Figura 35 - Cena do vídeo de demonstração do projeto Life in a Day em seu formato de galeria sensível ao toque no Sundance Film Festival de 2011. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=g4y6cppFxgo&feature=plcp>

A noção de imagem de arquivo é delineada pelo historiador de arte G. Didi-Huberman como sendo a princípio indecifrável e sem sentido, caso esteja isolada, sem montagem. Ou seja, é necessário colocar a imagem ao lado de uma outra, gerando a significação.

Para Didi-Huberman, ou se pede demais da imagem, que ela represente o Todo, a verdade inteira – o que é impossível, pois elas serão sempre inexatas, inadequadas, lacunares –, ou se pede muito pouco, desqualificando-a, sob a acusação de que não passa de simulacro, excluindo a, portanto, do campo da história e conhecimento (LINS, REZENDE, FRANÇA APUD DIDI-HUBERMAN, 2011, p.57).

O conceito de documento merece especial atenção da contemporaneidade. Ao serem utilizados em trabalhos artísticos, os documentos expressam um contraponto do passado à memória e futuro. Eles não são utilizados com uma noção de prova ou uma verdade incontestável. O documento, através do campo da história clássica, é transformado em monumento, de acordo com Foucault. Assim, memorizando os documentos do passado, a história clássica transforma os documentos em instrumento de poder, que delega e impõe o que deverá ser lembrado e esconde o inconveniente. A nova história vem mostrar que o documento é o próprio objeto da história e não um instrumento dela.

Para Foucault, deve-se trabalhar o documento do seu interior, não interpretá-lo como verdade. Ou seja, “organizar, recortar, distribuir, ordenar e repartir em níveis, estabelecer séries, distinguir o que é pertinente e o que não é, identificar elementos, definir unidades, descrever relações” (LINS, REZENDE, FRANÇA APUD FOUCAULT, 2011, p.59).

Como expressam Lins, Rezende e França, o cinema documentário possui uma estreita ligação a essa noção de documento como representação da verdade e do real, questão amplamente criticada até os tempos atuais. Resta aos trabalhos contemporâneos a necessidade de explorar os documentos do passado e trabalhar para evitar a sacralização, e não ter medo de evitar as mentiras impostas pelo documento, procurando reconstruir e analisar em quais contextos foram produzidas tais imagens e buscar aquelas banais, que foram deixadas de lado, censuradas por não representar um discurso da história clássica. As novas obras devem contestar tal poder, tornar visíveis o processo de controle e manipulação, permitindo, assim, a comparação e a tomada de posição; e não aceitar a construção imposta outrora ou pelos “dispositivos de imagem e informação a nossa volta” (LINS, REZENDE, FRANÇA APUD FOUCAULT, 2011, p.62).

O cinema deve retirar das imagens suas “vinculações históricas, para torná-las a-históricas” (LINS, REZENDE, FRANÇA, 2011, p.64). O problema no qual essa nova visão sobre o documento aponta para o documentário, consiste na utilização dessas imagens para usos diversos, propondo novas construções simbólicas. Tal frequente hábito de reutilização de imagens de variadas fontes, aponta para uma prática “que reconhece, nas imagens, singularidades que não podem ser lidas de outra forma sem uma significativa perda de seus referenciais” (LINS, REZENDE, FRANÇA, 2011, p.64).

A presença desses filmes ensaísticos mostra-se importante justamente por não reconhecer o caráter de neutralidade do documento, e por contribuir para o

pensamento desta questão do documento, pois o documento é, antes de tudo, uma documentação de si próprio⁸.

Consuelo Lins, Luiz Augusto Rezende e Andréa França recorrem a Jean-Louis Comolli, para evocarem a necessidade do pensamento crítico do documentário contemporâneo. Para eles:

O crítico e cineasta retomam alguns pontos (a natureza do *documento* e a sua suposta neutralidade ou transparência, o *documento* como fruto de uma negociação com o desejo e de uma intencionalidade), perguntando-se de onde vem essa insistência em postular uma transparência da tela e do *documento* audiovisual como se estes pudessem ser uma “janela aberta sobre o mundo. Ao trazer o campo do cinema para essa discussão, o crítico [Jean-Louis] lembra, de saída, que não há *documento* sem olhar, que não há cinema sem espectador, e são essas premissas simples e, ao mesmo tempo, essenciais que estão no horizonte da pergunta formulada: o que a arte cinematográfica pode nos ensinar sobre a questão do *documento*? (LINS, REZENDE, FRANÇA, 2011, p.63)

⁸ Do momento da captação daquela imagem, em que há a câmera e o que é registrado por ela.

3.4 Espaço de liberdade

O vídeo trouxe, efetivamente, uma certa democratização dos meios, em virtude da criação de câmeras mais acessíveis. Anunciava um maior controle do autor sobre a produção, com custos menores; a autoridade do produtor (função de maior hierarquia do modelo de cinema industrial) é reduzida. Essas características, aliadas a sua distribuição facilitada, são responsáveis por uma intensa produção que dia-a-dia se reconfigura em outras formas cinemáticas.

Outra característica que permite a liberdade de produção na rede: sua quase ausência de regulamentação. Isso torna a internet um espaço extremamente livre para seu expressar. Sem a interferência estatal. Além de um espaço de sobras de outras áreas, a internet torna-se um espaço onde o exercício artístico é relativamente aberto, inclusive das restrições institucionais, como indica Benjamin, ainda sobre a cidade do século XIX: “Tornar cultiváveis regiões onde até agora vicejava apenas a loucura. Avançar com o machado afiado da razão, sem olhar nem para a direita nem para a esquerda, para não sucumbir ao horror que acena das profundezas da selva” (BENJAMIN, 2006, p. 499)

Tentativas, contudo, de aumento de controle pela circulação de informação da rede não faltam. Um recente projeto de lei, com desculpas de controlar a “pirataria” na internet, propunha o policiamento da informação pelo Estado. O projeto, conhecido como SOPA, atuaria em casos que fossem identificados sites com conteúdo protegido por lei de direitos autorais, podendo, assim, banir tais sites da rede. Tal lei defenderia apenas interesses de grandes corporações da indústria cultural e impediria o avanço no debate de direitos autorais. Projetos semelhantes circulam para aprovação pela Europa e inclusive no Brasil.

A partir do momento em que um documento insere-se na rede mundial de computadores, as possibilidades de cópia são inúmeras, o que dificulta o rastreamento e, obviamente, a cobrança pelos direitos autorais. Nesse contexto

surgiu o *Creative Commons*⁹, uma entidade que cataloga documentos digitais livres para serem citados e reproduzidos. Assim, pode-se publicar para que o uso seja liberado, desde que citada a fonte. E os usuários poderão fazer sua própria versão dos vídeos, reeditar, parodiar e publicar novamente na rede.

O reconhecimento acadêmico e institucional da arte disponibilizada na rede já é grande, mas ainda recente. E é nesse intervalo, de incertezas e descontrole, que esse meio encontra sua potência. Um espaço onde se multiplica material para ser decupado, organizado e reapresentado – um espaço que pega o que sobra, recicla e remonta.

O barateamento dos equipamentos de captação e pós-produção possibilita uma liberdade ampla de criação. A cineasta Samira Makhmalbaf enxerga nesse cenário uma possibilidade de democratização que reduz os entraves e amplia as possibilidades de autoria. Os entraves – político, financeiro e tecnológico – têm seu poder reduzido e, hoje, com a revolução digital, a câmera está definitivamente nas mãos do artista, nas próprias palavras de Samira:

O nascimento genuíno do cinema de autor ainda será celebrado depois da invenção da "câmera-caneta", porque estaremos então no alvorecer de uma história inteiramente nova para nossa profissão. Quando filmar for tão barato quanto escrever, a centralidade do capital no processo criativo será radicalmente diminuída. (MAKHMALBAF, 2000)

⁹ O *Creative Commons* organiza licenças flexíveis para obras intelectuais.

4 TRANSDOCUMENTÁRIO nº 1 (Registro e Conceito do Trabalho)

A proposição final desta dissertação consiste no construir de um trabalho artístico que pretende estar inserido nesse conjunto de práticas e ideias apresentado. Nomeado como *Transdocumentário*, o projeto audiovisual será apresentado em duas formas. A primeira, em DVD, e a segunda, em formato instalativo.

O trabalho corresponde a um vídeo com quatro canais de áudio diferente. O primeiro tendo os outros três misturados, como uma grande e caótica faixa, e os outros três, possuindo diferentes pontos de vista sobre o vídeo. A primeira forma, sendo vista em um aparelho convencional de DVD, o espectador poderá escolher a faixa de áudio pelo controle remoto, bem como a faixa de legenda que corresponde ao áudio. Tal ato pode ser mudado a qualquer momento durante a exibição do vídeo, o que possibilita uma espécie de remix entre os áudios que o espectador poderá criar. O segundo formato, pensado para ser apresentado como um instalação em galeria, será composto por três televisores, exibindo o mesmo vídeo, porém, contendo cada qual, uma legenda diferente; o áudio apresentado será uma mistura dos outros três que irá conter, cada um, o áudio correspondente à legenda que aparece em cada monitor. A partir daí, cabe ao usuário escolher um dos três fones de ouvido que deseja escutar.

Algumas questões foram importantes na realização deste trabalho e tornaram-se possíveis com as reflexões possibilitadas pela pesquisa. Em um primeiro momento foi pensado uma forma que simplificasse todo o sistema proposto: deveria ser algo simples, pois o trabalho possuiria poucos recursos. Algumas obras explicitadas na pesquisa possuíam grandes dispositivos de exibição ou então algum software que pudesse encadear a interatividade proposta. No caso deste trabalho, em sua forma instalativa, o sistema se dará pela escolha de um fone de ouvido referente a que canal pretende escutar, isolando os outros. Com tal movimento, pretende-se mostrar como se pode organizar o 'caos do mundo' de uma forma sensível, a partir de escolhas. No caso aqui, além da edição do vídeo, existe a autoração dos caminhos no DVD que consiste num exercício simples, que é o da inserção das legendas e das faixas de áudio.

Há o jogo proposto, a brincadeira entre a obra e o receptor, em que ambos compactuam para criar o diverso. No entanto, em muitos casos, tal jogo esvazia o ato da escolha ou o ato do clique, tornando-se mero entretenimento. Por isso foi dado uma forma simples de participação, mas que revela muito sobre a pretensão do trabalho. Fugir dos meros jogos, em que etapas devem ser conquistadas e apostar na interação como ato construtor da obra. Um projeto semelhante pensado sobre a lógica de mercado colocaria à disposição um grande banco de dados em que o espectador/competidor remontaria cada cena, no moldes do *Guitar Hero*¹⁰, e teria sua pontuação somada ao final de cada etapa. Portanto, a forma simplificada escolhida atende a ideia proposta.

Unir o espectador à obra, envolvê-lo e colocá-lo em posição de determinar como será recebida tal obra, consiste em dos mais significativos focos do trabalho. Evoca-se um espectador curioso, que, de pé, busque a obra, interaja com ela e recrie a forma ideal e própria de ver, olhar e sentir o que se propõe. Por isso, o vídeo não deverá se estender por tanto tempo, como uma forma experimental: terá por volta de 5 minutos e permitirá que o espectador participe não só do caminho escolhido, como também de outras vias propostas.

O mundo apresenta-se caótico por vezes; assim como Vertov queria, é preciso um cineasta sapateiro que o organize, o monte. Observando o ato de colocar o fone de ouvido e escolher determinada faixa para escutar, percebi que era uma excelente forma de organizar meu cotidiano visível, que se apresentava caótico, quanto da ida de casa até o centro da cidade. Os carros que passavam, as pessoas com quem encontrava, o calor, todo esse trajeto era cansativo, ao colocar o Mp3, o mundo ganhava uma lógica, uma lógica da música. Meus movimentos, meus direcionamentos do olhar, compartilhavam o ritmo da música. Era como uma edição em tempo real. Nessa lógica, surgiu o projeto, em que a mesma imagem, aliada a diferentes sons, pode ganhar diferentes formas de reflexão como ocorre com o efeito Kuleshov, ou a montagem de Eisentein, ou o ato de reconstrução do universo visível de Vertov.

¹⁰ Vídeo game em que o jogador simula um guitarrista e em cada nota da música aciona o botão correspondente a sua cor, que é mostrada na tela.

Por tal motivo, a participação do espectador faz-se necessária, pois é ele que decidirá como o mundo apresentado no vídeo será organizado. Sem sua participação, a proposta cai por terra e não passa apenas de um vídeo regular. Essa participação, ainda é bem pequena, mas importa frisar ser esta uma experiência que servirá de teste para outras a virem. Algumas questões poderão ser suscitadas: interessa ao espectador tomar o partido da composição da obra? Em quais instâncias esse interesse é instigado? Obra grande, obra pequena? Respostas a tais questões, futuramente serão caminhos para outras produções.

Parte do trabalho: pequeno banco de dados de sons e imagens formando pequena rede; no entanto, visa a inserir-se em algo maior, pois deverá ter ligações com tudo o que pretende debater, com as imagens recolhidas da rede e reapropriadas, com os sons colhidos, seja na rede, ou em músicas de outros autores, ou, então, de sons captados da rua e de depoimentos. A natureza das imagens é diversa. Foram utilizadas imagens colhidas na internet, por Vimeo ou You Tube e imagens produzidas especialmente para vídeo.

4.1 Argumento

Imagem:

O vídeo inicia-se com uma imagem em movimento que é de difícil assimilação. Trata-se da gravação da encosta de uma estrada, com zoom aproximado.

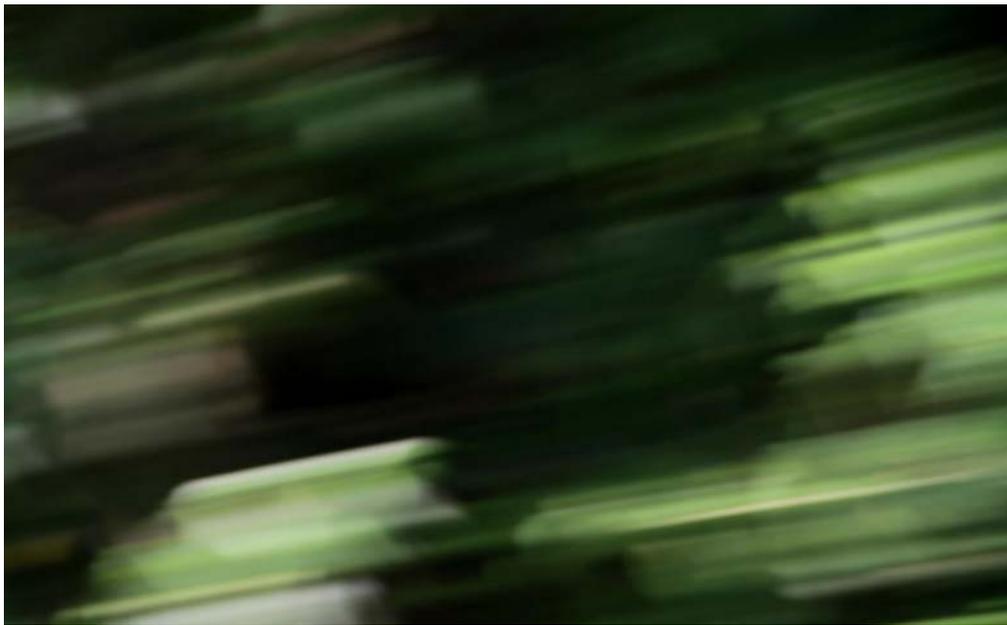


Figura 36 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 37 - Imagem do projeto Transdoc 01

Com fusões, mostra-se uma estrada por onde a câmera viaja. Após alguns segundos a imagem irá mesclar-se à outra, desfocada, à noite, com a câmera em um carro gravando as ruas da cidade.



Figura 38 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 39 - Imagem do projeto Transdoc 01

Lentamente a imagem a cores se transformará em preto e branco. Entram imagens da cidade antiga. Imagens captadas originalmente em 16mm e postadas na rede. Essa imagens antigas mostram uma cidade em formação, pessoas felizes.



Figura 40 - Imagem do projeto Transdoc 01

Placas, numa edição frenética, juntamente com ambulância, carro e caos, de uma cidade em crescimento surgem na tela.



Figura 41 - Imagem do projeto Transdoc 01

Movimentação intensa da cidade. Ônibus, pessoas, carros aparecem em pequenos planos.



Figura 42 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 43 - Imagem do projeto Transdoc 01

Aos poucos as imagens deixam de ser antigas e passam a ser imagens captadas
Imagens de prédios em ruínas. A câmera está parada gravando aquilo que resta do
que antes fora vida, progresso, luxo. Planos mais longos.



Figura 44 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 45 - Imagem do projeto Transdoc 01

Com planos de maior duração, prédios mostram a arquitetura da cidade, algo entre o colonial e o moderno, seguido de planos maiores e contemplativos de estátuas da cidade.

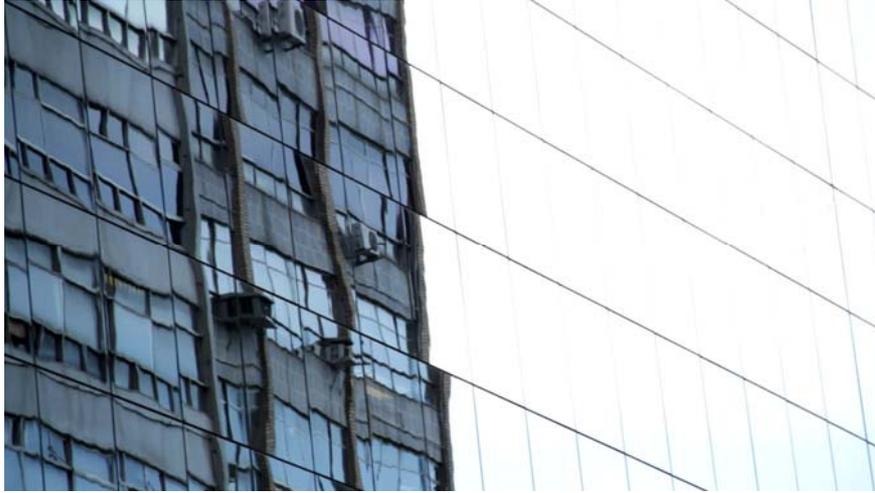


Figura 46 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 47 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 48 - Imagem do projeto Transdoc 01



Figura 49 - Imagem do projeto Transdoc 01

Como pessoas petrificadas e paradas no tempo, compartilham com a cidade uma vida contemporânea, preservando características do passado. Algo como uma presença relegada ao esquecimento.

Áudio 01:

Esta faixa, ao ser selecionada, mostrará a relação de pessoas não identificadas, com suas impressões sobre a cidade em que vivem. Suas ambições quando jovens, ou quando chegaram à cidade, suas frustrações, suas vitórias. Foram entrevistadas três pessoas e seus depoimentos, além de música os sons originais dos vídeos são mantidos na maioria dos casos.

Áudio 02:

Uma narrativa pessoal sobre a chegada a uma metrópole e suas formas de conviver com ela. Tal narrativa mescla-se a elementos de roteiro cinematográfico e músicas com características mais oníricas.

Áudio 03:

Neste áudio segue-se a montagem de discursos políticos sobre o progresso e as intenções comuns a políticos. A fala gritada, como que indignação e ao mesmo tempo apelo. O que suscita certas ironias ao ser colocada sobre determinadas imagens.

*

O que se quer tocar? A memória afetiva de uma cidade idealizada. A memória em ruína, oprimida pelo cotidiano. Também aquele que vive ao lado do moderno, que se mantém vivo. Não se pretende opor passado e presente, mas como ambos coexistem no espaço da cidade. Pretende-se, pois, verificar que, para além do clichê – metrópole, cidade maravilhosa –, existem locais onde tempo e espaço se misturam, mesmo que seja numa triste paisagem de pedra ou aço. Memória e vida seguem juntos, rumo a um futuro indefinido.

5 BANCO DE DADOS COMO ARTE

A prática de se produzir um banco de dados de imagens e sons torna-se recorrente como obra de arte a partir de pesquisas em que são propostas diferentes caminhos para a montagem de um acervo específico. Podemos ver nesse movimento não só uma necessidade de catalogar a informação, de documentar, mas também uma vontade de se particularizar cada momento de acesso a determinado conteúdo.

A partir dos anos 70 foi criado um modelo versátil de banco de dados, com um modelo relacional de noção matemática a envolver relação entre conjuntos (COIMBRA, 1989, p.152), usando formas hierárquicas de rede. Atualmente, o modelo de banco de dados em prática é o de banco de conhecimento. Estruturado por uma lógica específica, tal modelo não responde apenas ao que é dado, ele pode também gerar um conhecimento a partir de buscas que foram feitas nele. Em outras palavras, o modelo pode aprender um determinado assunto, sem ter sido previamente programado. Um tipo de sistema de conhecimento são os sistemas especialistas que, como diz Carlos Alberta Coimbra

São organizados visando a uma aplicação específica. A construção típica de um sistema especialista passa primeiro pela catalogação de tudo o que se sabe a respeito do assunto em questão. Depois é feita uma normatização, codificando o conhecimento em fatos (dados) e regras (dados condicionais). No passo seguinte faz-se a escolha de uma representação adequada e transfere-se tudo para o computador. O usuário tem então a seu dispor não só o saber especializado, mas também um sistema que pode ser consultado, dentro de limites, como se consulta um especialista ou um oráculo. (COIMBRA, 1989, p.152)

Usando o desenvolvimento dos bancos de dados nos meios digitais, artistas e pesquisadores vislumbraram a sua utilização na obra de arte. Desenvolve-se uma incessante busca por uma particularização da experiência. Lev Manovich criou o *Soft Cinema* (2005), experiência que resultou em três “filmes”, baseados em gêneros já conhecidos do cinema. O projeto consiste na criação de um banco de dados que, a partir de um software e a da interferência do usuário, produzem-se infinitas formas de montagem dessas imagens. Manovich definiu diversos elementos e, para cada elemento, diversas variações como layout de tela, música, narrativa etc. Para Manovich, esse modelo é o ideal para representar a Era do Google e dos blogues.



Figura 50 - Layout de cena de "Soft Cinema", de Lev Manovich. Fonte: <http://www.softcinema.net>

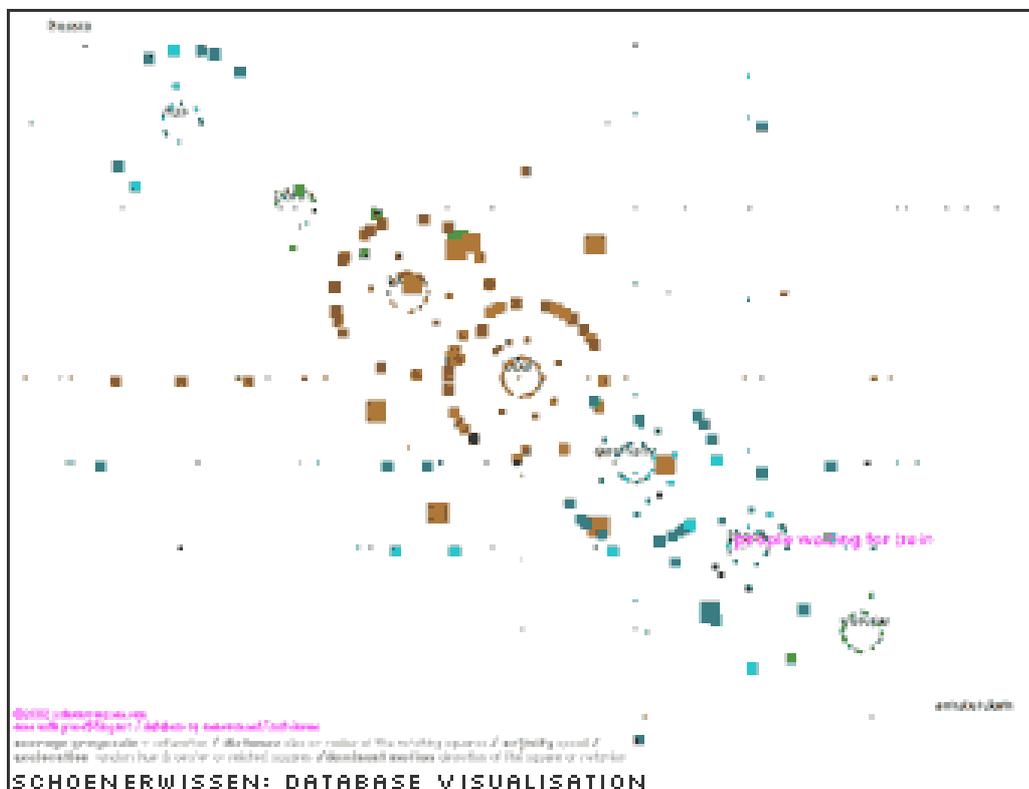


Figura 51 - Anagrama de possibilidades narrativas do projeto "Soft Cinema", de Lev Manovich. Fonte: <http://www.softcinema.net>.

Em projeto semelhante, Lucas Bambozzi criou a obra *O tempo não recuperado* (2004), que consistia na disponibilização de um acervo pessoal de vídeo, captado em diferentes épocas pelo próprio artista, sendo exibido em cinco telas, comandado por um software que criava as sequências a partir de palavras chaves associadas a cada trecho de vídeo. O software em questão é o Korsakow System 2, desenvolvido por Florian Thalhofer, que ao produzir um documentário sobre alcoolismo, buscou nesse modelo de criação a maneira mais adequada para evitar a construção de um discurso ideológico sobre o tema. O software é disponibilizado gratuitamente e Bambozzi recorreu a ele em função da “natureza subjetiva e íntima das imagens do trabalho (fragmentos de uma memória fugidia e dispersa)”. Afirma, ainda, que:

Também não se fazia necessário incorrer num discurso: não há conclusões, não há um percurso concluído, não há a ‘moral da história’. “Tratava-se – diz ele – apenas de tornar disponíveis os conteúdos de forma sugestiva, de proporcionar uma estrutura que permitisse o acaso, o acidente e a intuição, que valorizasse o processo criativo, inclusive o do espectador. (BAMBOZZI, 2009, p. 58)



Figura 52 - Trechos do projeto "O tempo não recuperado", de Lucas Bambozzi.
Fonte: <http://www.lucasbambozzi.net/wp-content/uploads/2009/08/otempo1.png>

Outro projeto se destaca pela criação de um banco de dados, o DVD-Rom, do artista Antoni Muntadas, que reúne um acervo de outros projetos do artista, porém, como destaca Anne-Marie Duguet, se apresenta mais do que um mero registro de sua obra. Organizado tematicamente com detalhada descrição, o DVD permite um deslocamento entre as obras, o que pode promover outras leituras, e outros níveis de associação que não poderiam ser suscitadas na apresentação de obras isoladas. Para Anne-Marie:

O DVDrom, ainda que tal suporte seja hoje temporário e limitado, inaugura a possibilidade de conhecer de outra forma obras que, tais quais as instalações, resistem aos meios tradicionais de reprodução. Tal projeto pode assemelhar-se tanto com o livro de artista quanto com o documentário de criação. (DUGUET, 2009, p.59)



Figura 53 - DVDRom Anarchive, de Antoni Muntadas. Fonte: <http://www.anarchive.net/muntadas/am1.jpg>

Pensar o banco de dados como obra, em que se apresenta não apenas como um sistema de busca ou arquivo é um dos caminhos para compreender a configuração do atual sistema de rede. É na rede que se encontra a obra e, ao mesmo tempo, a obra é rede, seja virtual ou digital, seja em circuitos clássicos como museus, cinemas ou galerias.

REFERÊNCIAS

ADRIANO, Carlos. *Um guia para as vanguardas cinematográficas*. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>>. Acesso em: 12 nov. 2006.

ALVARENGA, Nilson Assunção . Reflexos estéticos do cinema digital: o cinema como meio de comunicação e o impacto das tecnologias digitais. In: LAHNI, Cláudia Regina; PINHEIRO, Marta de Araújo. (Org.). *Sociedade e comunicação: perspectivas contemporâneas*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. v. 1, p. 193-209.

BAMBOZZI, Lucas. *Existem filmes, existem livros, existem blogs e existe 'isso'. Sobre o tempo não recuperado*. In: Kátia Maciel (org). Transcinema. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria, 2009. p. 341-349.

_____. *Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital*. São Paulo: @ Livros Digitais, 2009.

BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. São Paulo: Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado, Ed. UFMG, 2006.

CAIRES, Carlos. Da narrativa fílmica interactiva. Carrossel e Transparências: dois projectos experimentais. In: PENAFRIA, Manuela; MARTRINS, Índia Mara. (Org.). *Estética do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros LabCom, 2007. p. 69-85.

CLAYFIELD, Matthew. A Cinema exploded: notes on the development of some post-cinematics forms. Disponível em: <www.braintrustdv.com/essays/cinema-exploded.html>. Acesso em: 18 out. 2009.

COIMBRA, Carlos Alberto. A arte da memória e o método científico: da memória artificial a inteligência artificial. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v.2, p. 146-152, 1989.

DELEUZE, Gilles. *Conversações (1972-1990)*. São Paulo: Ed. 34. 1992.

_____. GUATARRI, Félix. *Mil platô: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. v.1.

DOCTORS, Márcio. Os Dois Fogos. In: *Catálogo LUZ ZUL*. Rio de Janeiro. Centro Cultural Telemar, 2006.

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: Kátia Maciel (org). *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria, 2009. p. 49-70.

_____. Notas à memória de um dado desconhecido: Muntadas. Mídia Arquitetura. Instalações. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, ano 10, n. 14, jun. 2011.

ELSAESSER, Thomas. Dada Cinema? In: *Dada and surrealist film*. Edited by Rudolf E. Kuenzli. New York: Willis, Locker & Owens, c1987. p.13-27.

GARCIA, Wilton. Introdução ao Cinema Intertextual de Peter Greenaway. São Paulo: UniABC, 2000.

GREENAWAY. Peter Greenaway. O cinema está morto. *Caderno Sesc Video Brasil*, n.3, p. 89-97, 2007.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para Novas Mídias*. São Paulo: Senac, 2003.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Editora 34, 1994.

LEÃO, Lucia. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO. Lucia. (Org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004, v. 1, p. 163-180.

LINS, Consuleo. Rua de Mão Dupla: documentário e arte contemporânea. In: Kátia Maciel (org). *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria, 2009. p. 327-340.

_____; MESQUITA; Cláudia. *Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____; REZENDE, Luiz Augusto. FRANÇA, Andréa. A noção de documento e a apropriação de imagens de arquivo no documentário ensaístico contemporâneo. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 21, p. 54-67, jun. 2011.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2007.

_____. Formas expressivas da contemporaneidade. In: _____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2008. p. 236-261.

MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. In: _____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2008. p. 188-201.

MACIEL, Kátia. *TRANSCINEMAS: um, nenhum e cem mil*. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/kmaciel1.pdf>>. Acesso em: 19 mar.2010.

MACKEE, Robert. *Story – Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MAKHMALBAF, Samira. *The Cinema of Tomorrow*. Disponível em: <www.makhmalbaf.com/articles.php?a=242>. Acesso em: 20 jul. 2009.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachussets, MIT Press, 2001.

_____. *Understanding Hybrid Media*. Disponível em: <www.manovich.net> Acesso em: 08 abr. 2008.

_____. *What is Digital Cinema?* Disponível em: <www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>. Acesso em: 30 mar. 2009.

_____. *Avant-garde as Software*. Disponível em: <www.artnodes.com/eng/art/manovich1002/manovich1002.html>. Acesso em: 21 abr. 2009.

_____. *Image Future*. Disponível em: <www.manovich.net/DOCS/imagefuture_2006.doc>. Acesso em: 18 abr. 2009.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus. 2005.

PARENTE, André. *Imagem máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria, 2009. p. 23-47.

_____. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2000.

_____. (Org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PRADO, Gilberto. *9/6 Fragmentos de Mr. James, 1999*. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=9%2F6+Fragmentos+de+Mr.+James>>. Acesso em: 30 ago.2011.

REIS FILHO, Lúcio. LIMA, Marília Xavier de. FACCION, Débora. Circuitos e Redes: *A Base Artística Viral de Inserções em Circuitos Ideológicos, de Cildo Meireles, e Você gostaria de participar de uma experiência artística?, de Ricardo Basbaum*. Disponível em: <<http://simposio2011.abciber.org/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%203/1.E3/152-230-1-RV.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2011.

RENÓ, Denis. *O cinema interativo é possível*. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n58/dreno.html>>. Acesso em: 11 nov. 2009.

SHAW, Jeffrey. A nova arte midiática e a renovação do imaginário cinematográfico. In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa livraria, 2009. p. 193-198.

SMIERS, Joost. *Artes sob pressão*. São Paulo, Escrituras Editoras: Instituto Pensarte, 2006.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

TREZZINI, Marco. GIANOLA, Danica. When Cinema Meets VR - John Gaeta Talks About Speed Racer. Disponível em: <http://www.vrmag.org/issue30/when_cinema_meets_vr_john_gaeta_talks_about_speed_racer.html>. Acesso em: 18 nov. 2009.

VERTOV, Dziga. *Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*. Los Angeles: University of California Press, 1984.

WEIBEL, Peter. *Seminário arte algorítmico: de Cezane ao computador*. Disponível em: <http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session5.html>. Acesso em: 23 abr. 2010.