



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Artes

Marianna Cordeiro Bernardes

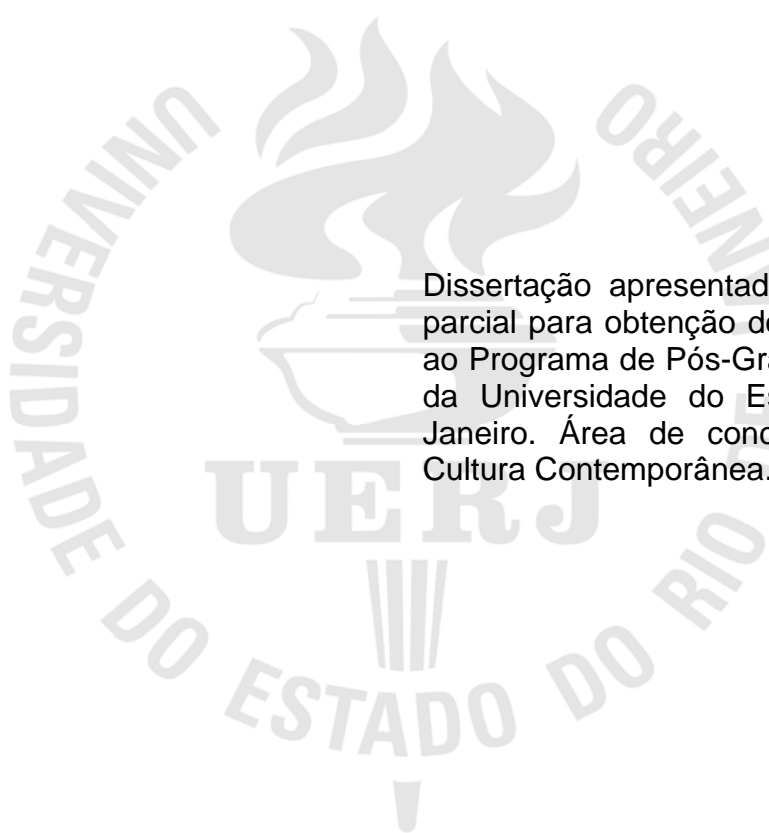
**Cinemas para paisagens:
o espaço-tempo da exibição audiovisual como dimensão estética e
criativa**

Rio de Janeiro

2011

Marianna Cordeiro Bernardes

**Cinemas para paisagens:
o espaço-tempo da exibição audiovisual como dimensão estética e criativa**



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.

Orientadora: Prof^a. Dra. Maria Luiza Fatorelli

Rio de Janeiro

2011

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

B522 Bernardes, Marianna Cordeiro
Cinema para paisagens: o espaço-tempo da exibição audiovisual como dimensão estética e criativa / Marianna Cordeiro Bernardes. – 2011.
87 f.: il.

Orientadora: Maria Luiza Fatorelli.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Artes.

1. Cinema – História – Teses. 2. Arte e sociedade – Teses. 3. Arte e tecnologia – Teses. 4. Cinema – Apreciação – Teses. 5. Ciberespaço – Teses. 6. Espaços públicos – Teses. 7. Espaço (Arte) – Teses. 8. Realidade virtual na arte – Teses. I. Fatorelli, Maria Luiza. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Artes. III. Título.

CDU 791.43(091)

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

Assinatura

Data

Marianna Cordeiro Bernardes

**Cinemas para paisagens:
o espaço-tempo da exibição audiovisual como dimensão estética e criativa**

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 31 de março de 2011.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Maria Luiza Fatorelli (Orientadora)
Instituto de Artes - UERJ

Prof. Dr. Luiz Cláudio da Costa
Instituto de Artes - UERJ

Prof. Dr. Thiago Soares
Departamento de Comunicação e Turismo da UFPB

Rio de Janeiro

2011

AGRADECIMENTOS

A Painho, Mainha, Lelo, Menna, Anjão. Elia, Lilika, Reiner. Flor, Vivi, Sofia.

A Malu Fatorelli. Aldo Victorio, Luiz Cláudio da Costa, Thiago Soares. Maria do Carmo Nino, Nina Velasco, Yvana Fechine.

A Andréa, Angelita, Cláudio, Cuca, Fernanda, Flávia, Gildoca, Gu, Hermano, Inês, Jaque, Lindjona, Lis, Loris, Lulu, Neguinha, Pati, Regina, Xuxu.

A Cabiria, Figaro.

Ao Tela Tudo Clube de Cinema.

Aos meus colegas de mestrado.

Aos alunos d'*A Janela e a Cortina* em 2010.

Ao CNPq.

Ao Recife. E a todas as outras paisagens em que estive e estarei.

A minha mais plena gratidão pelo que compartilhamos vivendo.

Este campo é o lugar em que reflexão e intuição ainda não se distinguem, oferecendo-nos juntos a existência e a essência, o visível e o vidente. O olhar apalpa as coisas: interação do visível e do tangível.

Nelson Brissac Peixoto

RESUMO

BERNARDES, Marianna Cordeiro. *Cinemas para paisagens: o espaço-tempo da exibição audiovisual como dimensão estética e criativa*. 2011. 87 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Contemporânea) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

A busca do homem pela reprodução do movimento através das imagens é antiga. Tão antiga que é difícil fixar uma data para marcar a “invenção” do cinema. Para a indústria cinematográfica comercial, no entanto, esse marco costuma ser definitivo: o dia 28 de dezembro de 1895, por ocasião da primeira exibição *pública paga* de filmes dos Irmãos Lumière com seu cinematógrafo. Mas o que parece ser inaugurado aí não é simplesmente uma técnica ilusória de reprodução do movimento, e sim um conceito de espetáculo que se sedimentou durante os dez ou vinte anos seguintes. Graças a interesses econômicos e ideológicos, o cinema passou de um exercício de “escrita do movimento” com a luz, para uma gramática muito bem sedimentada e padronizada. Junto com esse modelo de narrativa, determinou-se também a *situação-cinema*. Nela, o público é submetido a uma arquitetura de espetação estanque, que favorece a inatividade motora e a concentração na obra em detrimento da interação social e de uma postura participativa do espectador. Desde o surgimento da televisão e da videografia, porém, essa situação-cinema vem sendo contestada. Com essas novas tecnologias, seguidas pelo advento dos aparatos digitais, o audiovisual deixou de estar confinado às salas escuras, poltronas confortáveis e telas brancas. Todo e qualquer ambiente passou a ser uma *paisagem de exibição audiovisual* em potencial. Essa ruptura, por suas características estéticas, sociais, culturais, acabou encontrando na arte um campo de expansão. Ao longo dos últimos sessenta anos, a quantidade de aparelhos audiovisuais em circulação, portáteis, interativos só cresce. O resultado é que o audiovisual se tornou nosso principal meio para trocas de informações de toda ordem – textual, visual, sonora etc. No seu dia-a-dia, o ser humano transita velozmente entre espaço físico e ciberespaço sem qualquer constrangimento. A materialidade é sempre um estímulo para acessar a virtualidade e vice-versa. Diante desse contexto cultural contemporâneo, de *onipresença* do audiovisual e de permanente troca entre essas duas *janelas*, é que este trabalho se posiciona. A busca aqui é por desvendar o ponto em que as duas dimensões de *espaço* e *tempo* se tangenciam e se mesclam. Deixam de ser *ou* para se tornar *e*. O pano de fundo para esse mergulho é justamente um exercício de exploração da potencialidade estética e criativa da exibição audiovisual entre todos os seus elementos constitutivos, incluindo aí o espectador participador. Assim se criam os *cinemas para paisagens*.

Palavras-chave: Cinema. Paisagem. Exibição audiovisual. Espetação cinematográfica. Realidade material. Realidade virtual.

ABSTRACT

The human quest for the reproduction of movement through images is old. It is so old that it is difficult to establish a date to herald the 'invention' of cinema. For the commercial film industry, however, this landmark is quite definitive: the 28th December 1895, which marks the first paid public exhibition of Lumiere Brothers' movies. What seemed to be inaugurated at that time is not simply an illusory technique to reproduce movement, but also a spectacle concept which was paved during the following ten or twenty years. As a result of economical and ideological issues, cinema migrated from being a practice of 'writing movement with light' to become a well established and standardised medium. Along with this narrative, a "cinema situation" was also born. Using this model, the audience is subjected to a fixed screening architecture, which favours motor inactivity and focus on the screen rather than on the social interaction of the spectators and their active role. Since the beginning of television and videography, this cinema situation has been contested. With those technologies as well as digital devices, audiovisual was no longer restricted to dark rooms, comfortable seats and white screens. Any and every environment became a potential audiovisual exhibition environment. This breakthrough found in the arts a promising field due to its aesthetic, social, cultural appeals. Throughout the last 60 years, the amount of audiovisual gadgets that are portable and interactive has increased. As a result, audiovisual has become the most used medium to exchange information of all sorts – textual, visual, audio etc. On a daily basis, human beings move fast and comfortably between material life and cyberspace. Material reality is always an incentive to reach virtual reality and vice-versa. This work is based on this contemporary cultural context, one of audiovisual omnipresence and permanent exchange between these two windows. The search is to unveil the point where these two ways of experiencing *space* and *time* touch each other and mix together; how they evolve from being excludent to become complementar. The background for this quest explores the use of the aesthetic and creative potentialities in audiovisual exhibitions and all its inner elements, which includes an active spectator. This is how *cinemas for environments* are created.

Keywords: Cinema. Environment. Audiovisual exhibition. Movie viewing. Material reality. Virtual reality.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – <i>Frames do vídeo Cross-Cultural Television (1987, 35min)</i> , de Antonio Muntadas e Hank Bull.....	35
Figura 2 – <i>Frames do vídeo The Fourth Dimension (1988, 27min03seg)</i> , de Zbigniew Rybczynski.....	37
Figura 3 – <i>Frames do vídeo Global Groove (1973, 28min30seg)</i> , de Nam June Paik e John Godfrey.....	43
Figura 4 – <i>Frames do vídeo Marca Registrada (1974-75, 10min)</i> , de Letícia Parente.....	47
Figura 5 – Foto de tampa de bueiro <i>Força e Luz #1</i>	75
Figura 6 – Foto de tampa de bueiro <i>Força e Luz #2</i>	75
Figura 7 – Foto de tampa de bueiro <i>Força e Luz #3</i>	76
Figura 8 – Foto de tampa de bueiro <i>Força e Luz #4</i>	76

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	11
1	JANELA UM: A EXIBIÇÃO AUDIOVISUAL AO LONGO DA HISTÓRIA .	14
1.1	Em uma galáxia não tão distante ou Os primeiros anos-luz.....	15
1.2	Depois do café.....	19
1.3	Ondas, tubos e redes numéricas.....	25
2	JANELA DOIS: AS PAISAGENS CONTEMPORÂNEAS DA EXIBIÇÃO AUDIOVISUAL.....	30
2.1	Eu vejo, eu vídeo.....	31
3	JANELA TRÊS: A ARTE ENQUANTO PARTE.....	57
3.1	Docuficção para os dias de hoje.....	57
3.2	Ambientes de passagem e presenças circulantes.....	60
3.3	Força e Luz.....	74
3.4	Janela e Cortina.....	78
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
	REFERÊNCIAS.....	83

INTRODUÇÃO

A pesquisa que desenvolvo neste curso de mestrado dedica-se à investigação do espaço-tempo da *exibição* audiovisual enquanto instância estética e criativa. O cenário para essa exploração é a urbanidade contemporânea, em seus espaços públicos, privados e diversos elementos cotidianos constituintes – arquiteturas, objetos e indivíduos. Ao trabalhar com as dimensões espaciais e temporais da exibição audiovisual, naturalmente este exercício transita pelos territórios de uma espécie de arte fronteira, como se pode dizer da arte contemporânea em geral, hibridizando cinema, vídeo, arte digital, artes visuais, música, performance – isto é, tudo o que podem abarcar as ideias de *imagem, som, espaço, tempo* e, claro, *ação!*.

A minha trajetória até essas tangências encontrou seus primeiros cruzamentos a partir do audiovisual. Foi antes exibindo filmes como cineclubista *sem-tela*¹, e por isso itinerante, que descobri a dimensão espacial – e performática, participativa, coletiva – da arte. Levando o audiovisual a bares, ruas, escolas, centros comunitários, acampamentos sem-terra, percebi haver algo de *vivo* na exibição cinematográfica para além da sua temporalidade. Existiam os cenários, os personagens, os sons, as paisagens da vida real contracenando com a narrativa projetada sobre a tela branca. Há um diálogo evidente entre elas, há interferências, há algo que se renova a cada exibição. O *cinema clássico*, fora da clássica sala de cinema, tornou-se para mim *cinema clássico* e algo mais. Daí o meu interesse pelo processo.

Este trabalho se divide entre estudos teóricos e experimentações práticas que em seu curso acabam por inevitavelmente se cruzar e dialogar. Para efeito didático, no entanto, eu propus a organização dessa trajetória em três capítulos, a que chamarei de *Janela Um, Janela Dois, Janela Três*. A opção pelo termo “janela” se deu por seu aparecimento recorrente e caro ao universo do audiovisual, entre múltiplos significados e aplicações. Os diversos tipos de mídias audiovisuais são conhecidos comercialmente como *janelas de exibição*. Na construção estética do quadro videográfico, a justaposição de planos menores, conhecidos como *janelas*,

¹ Em Maceió, fins de 2007, eu participei da fundação do cineclube *Tela Tudo Clube de Cinema*, do qual me desvinculei quando fui aprovada neste curso de mestrado. O cineclube hoje se intitula também coletivo de criação e permanece com suas atividades em pleno funcionamento. Seu histórico de ações e projetos, que incluem trabalhos de instalação e performances de cinema ao vivo, está todo documentado no site do coletivo: www.telatudo.com >. Acesso em: 14 mar. 2011.

foi uma das grandes novidades do vídeo para a estética audiovisual. A forma mais difundida de estruturação de interfaces de diálogo virtual com computadores e toda sorte de aparatos eletrônicos digitais está baseada no modelo desenvolvido pela *Microsoft*, conhecido como *Windows*, ou, *Janelas*, em português.

A *Janela Um* compreende um breve histórico do audiovisual com foco específico sobre o processo de exibição, buscando identificar, já a partir dos primeiros esforços do homem em direção a uma *escrita do movimento*, que tipos de ambientes abrigavam a fruição desses estudos enquanto forma de arte, comunicação ou entretenimento. A partir de exemplos que vão desde pequenas alterações a grandes novidades entre as sucessivas tecnologias audiovisuais, procuro descrever de que forma o cenário de exibição cinematográfico comercial tomou como padrão a sala de exibição às escuras, com espectadores voltados integralmente para a tela, em baixa atividade física e total rejeição à interação social. Em um primeiro momento, dedico o capítulo à formatação de alguns dos espaços de exibição audiovisual desde a pré-história até fins do século XIX. Em seguida, abordo as configurações dos ambientes audiovisuais a partir da primeira exibição pública do cinematógrafo dos Irmãos Lumière até o surgimento da televisão e das tecnologias digitais, sobre as quais me debruço ao final do capítulo.

Na *Janela Dois* o tema principal é o *vídeo* enquanto forma de pensar e criar a imagem audiovisual. Passando por questões formais, conceituais e estéticas, eu busco identificar na trajetória do vídeo elementos transformadores e de passagem entre as tecnologias cinematográfica e digitais, destacando nesse percurso as profundas alterações que o advento do vídeo promoveu nas cenas de exibição audiovisual. Valendo-me de exemplos de trabalhos artísticos e experimentais, apresento de que modo o vídeo acabou por aproximar o audiovisual das outras formas de arte, incluindo o espectador como um participante no contexto e conteúdo da obra, o que acabou por desembocar em um questionamento profundo das regras instituídas pela grande indústria cinematográfica para a exibição audiovisual.

Já o último capítulo, a *Janela Três*, trata de delinear as reverberações da presença do vídeo, e por consequência das tecnologias digitais, no contexto cultural contemporâneo. Diante de uma realidade em que os mais variados aparatos mediadores da imagem e do som circulam como bibelôs e apêndices de seres humanos, nossos padrões comunicacionais, comportamentais, políticos, econômicos, sociais, educacionais cada vez mais absorvem o audiovisual como seu

meio técnico de interação. Analisados esses impactos promovidos pela convivência cotidiana e massiva entre audiovisual e seres humanos, eu tento esclarecer de que modo essas ponderações estão associadas às minhas inquietações artísticas presentes. Para esse efeito, ao final do capítulo, apresento duas propostas de séries de trabalhos em vídeo abordando a questão do espaço-tempo da exibição audiovisual como prática de experimentação artística entre os conceitos trabalhados ao longo de todo este texto.

Por fim, antes de dar início ao primeiro capítulo, considero importante fazer uma distinção entre dois termos que aparecem com frequência neste trabalho: *projeção* e *exibição*. O primeiro será sempre referido por mim enquanto um processo técnico de *projeção* da imagem em forma de luz sobre um anteparo qualquer tomado como suporte, como tela. Já o termo *exibição* será permanentemente usado para designar todo o conjunto de elementos envolvidos em um cenário de fruição do audiovisual, incluindo a arquitetura, objetos, aparatos, presenças vivas e, claro, o próprio vídeo.

1 JANELA UM: A EXIBIÇÃO AUDIOVISUAL AO LONGO DA HISTÓRIA

O surgimento do audiovisual é, por princípio, uma questão controversa. Tal polêmica varia de acordo com o referencial fixado para a abordagem do tema. Quando o referencial é tecnológico, por exemplo, é comum situar esse nascimento a partir da invenção do *quinetoscópio* nos laboratórios de Thomas Edison em 1893². De um ponto de vista científico, pode-se estabelecer o princípio do audiovisual nos estudos sobre a decomposição do movimento na segunda metade do século XIX, por Etiènne-Jules Marey ou Eadweard Muybridge³. Se o viés da análise é filosófico, a “alegoria da caverna” de Platão pode ser entendida basicamente como uma sala de projeção⁴. Já Comolli afirma que “não há texto de história do cinema que não se desacerte todo na hora de estabelecer uma data de nascimento, um limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema”⁵.

Nesse sentido, este breve histórico da exibição audiovisual que proponho não pretende encontrar um único ponto fixo para determinar o início do audiovisual propriamente dito. Ao contrário, seu objetivo é buscar ao longo da história da humanidade alguns movimentos que parecem ter papel fundamental na construção de uma trajetória que hoje se pode reconhecer como *audiovisual*. Porém, especificamente em relação à exibição audiovisual, há um episódio desse longo processo que cito desde já como um ponto de inflexão: a célebre exibição cinematográfica pública dos Irmãos Lumière, em um café na Paris de 1895⁶.

Diante de tantas questões dissonantes a respeito dos primórdios do audiovisual, não me interesso por situar esse acontecimento de fato como a primeira forma de exibição da imagem em movimento reproduzida pelo homem – para relativizar essa questão, inclusive, citarei mais adiante o exemplo das pinturas nas cavernas ou das lanternas mágicas, entre outros. O que me chama a atenção nesse caso é o fato de o *marco institucional* da história do audiovisual ser justamente uma *exibição* cinematográfica. Isso significa dizer que para a poderosa indústria cultural em que se transformou o audiovisual, como meio de arte e comunicação de maior

² MASCARELLO (Org.), 2006, p.18.

³ BERNARDET, 1980, p.126.

⁴ MACHADO, 2008, p.30.

⁵ *Ibid*, p.12.

⁶ BERNARDET, 1980, p.125.

penetração na sociedade atual, é no dia 28 de dezembro de 1895⁷, por ocasião da primeira exibição pública paga, que o cinema surge – ainda que essa demarcação seja acionada somente para fins comerciais ou arbitrários. Assim, eis um caso no mínimo curioso a respeito da exibição audiovisual e sua trajetória.

Se em termos históricos o processo de exibição é considerado a pedra fundamental do audiovisual, em relação à linguagem este mesmo processo está fadado a obedecer aos mais rígidos estatutos de padronização a que foi submetida a imensa maioria dos filmes produzidos já a partir do início do século XX⁸: uma sala escura, uma tela branca e raras alterações na arquitetura. Tal enrijecimento, como proponho mais à frente a partir de alguns exemplos, não é inerente à condição do cinema. Ele se impõe como uma necessidade mercadológica e ideológica das grandes indústrias envolvidas na distribuição e comercialização das películas. Com o surgimento da televisão e do videotape, porém, esse processo de exibição se torna pulverizado e é logo em seguida intensamente vulgarizado ao se deparar com a chegada da informática, da internet e das mídias pessoais portáteis que perambulam como extensões de corpos pedestres nos dias de hoje.

É nesse sentido, portanto, que me interessa retomar o tema da exibição audiovisual como pesquisa e trabalho de artista. A mera identificação do que arrisco chamar de incoerência da indústria audiovisual ao atribuir dois pesos à exibição – reconhecendo sua relevância histórica ao mesmo tempo em que a anula como elemento estético – sugere a pertinência de lançar um olhar mais detido sobre esse processo, em direção à sua provável potencialidade como prática criativa. Essa proposta que faço, contudo, não tem o propósito de combater à revelia um modelo hegemônico já sedimentado, mas de procurar alternativas estéticas a ele e, por que não?, identificar elementos capazes de se amalgamar a ele. Daí, então, a necessidade desta breve revisitação histórica, com foco no que passo a chamar agora de *paisagens da exibição audiovisual*.

1.1 Em uma galáxia não tão distante ou Os primeiros anos-luz

⁷ BERNARDET, 1980, p.125.

⁸ MASCARELLO (Org.), 2006, p.37.

Dizer que nossos ancestrais iam às cavernas criar e assistir “cinema” pode soar anacrônico, mas não é. A provável estranheza diante dessa afirmação vem do simples fato de que o cinema, do modo como se entende hoje, é resultado de pouco mais de um século de padronização na maneira de produzi-lo, contá-lo e exibi-lo. Esse é o principal agente provocador da confusão entre o que se convencionou chamar comercialmente de cinema e o seu conceito etimológico original: do grego, *kínema-ématos* + *gráphein* = “escrita do movimento”.

A forma de o homem interagir e interpretar o mundo e a sua própria vida está profundamente atrelada ao seu contexto social, tecnológico, cultural. Diante de uma realidade em que as atividades cotidianas usam materiais como o metal, a pedra ou a madeira, e o fogo é uma das principais ferramentas tecnológicas, traçar uma analogia entre o hábito de pintar e experienciar o interior das cavernas e o próprio cinema é perfeitamente possível. Sobretudo porque as técnicas de criação dessas pinturas revelam a intenção de sugerir o movimento através da superposição da imagem, que era gravada em relevo na rocha e depois recebia a aplicação de cores. Munido do seu foco de luz, o espectador então se desloca pelo interior das cavernas escuras iluminando alguns e sombreando outros desenhos, fazendo com que as figuras pareçam se mover em relação a ele⁹. Apesar da imensa lacuna técnica e tecnológica entre as duas formas de arte, sua conexão a partir das suas metas é evidente, como observa Edward Wachtel, citado por Arlindo Machado:

O que estou tentando demonstrar é que os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que parecem se mover, imagens que 'cortavam' para outras imagens ou dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema *underground*. (MACHADO, 2008, p.14).

Em relação à paisagem de exibição, esse cinema *underground* primitivo está baseado, como os contemporâneos, na escuridão e na emissão de um foco de luz sobre as imagens como artifício para conduzir à ilusão de que elas se movimentam. A diferença é que o movimento das imagens nas cavernas não é dado pelo mecanismo de um aparato mediador como o projetor, mas do próprio observador em deslocamento. Isto é, o ritmo, o enquadramento, o ponto de corte, a velocidade de

⁹ MACHADO, 2008, p.14.

sucessão das imagens – como os entendemos hoje – são determinados por esse observador e não pelo artista. O cinema das cavernas é, dessa maneira, uma experiência dinâmica construída também por efeito da exibição em si.

A *câmera obscura*, baseada na técnica de *pinhole*¹⁰, é uma forma de reprodução da imagem em movimento que começou a ser desenvolvida no século XV e foi longamente usada para estudos de astronomia, além de auxiliar pintores e artistas. Seu mecanismo consiste em um espaço escuro e vedado contendo somente um pequeno orifício para entrada de luz do seu exterior. A entrada dessa luz no ambiente escuro, ao se projetar sobre certa superfície, produz a imagem do que se passa do lado de fora da câmera – algo parecido com um “cinema ao vivo”. O curioso a respeito da câmera obscura é justamente esse fato de ela não possuir nenhum artifício de fixação do movimento, sendo uma tecnologia capaz de somente projetar sobre um anteparo, ou tela, as imagens de uma ação que ocorre em um espaço contíguo ao da projeção, assim como veio a se configurar mais tarde um *circuito de televisão*. As primeiras câmeras obscuras, ou quartos escuros, eram grandes e fixas, construídas do tamanho do cômodo de uma casa. No século seguinte, passaram a assumir diferentes formatos, inclusive o de pequenas caixas portáteis¹¹.

Com a portabilidade das câmeras obscuras e o acréscimo de placas ilustradas e um foco de luz à sua arquitetura, surgem as *lanternas mágicas* (XVII). Qualquer lugar era acessível a essas novas máquinas, que foram rapidamente incorporadas a espetáculos de ilusionismo – daí, inclusive, o seu nome. Exemplo disso eram os espetáculos de fantasmagoria do belga Étienne-Gaspard Robert, apelidado de Robertson, na segunda metade do século XVIII¹². Os temas principais desses espetáculos arrepiantes eram o desconhecido, o misticismo, as superstições, ou o heróico, com personagens como bruxas, demônios, fantasmas, monstros, mortos-vivos, esqueletos e caveiras, ou personagens míticos gregos e heróis da Revolução Francesa. A encenação contava, além das lanternas mágicas, com o uso de fumaça e espelhos, teatro de sombras, projeções em vidro ou oriundas de vários

¹⁰ Termo em inglês (ao pé da letra significa “buraco de alfinete”) usado para se referir à técnica de visualização de imagens através de um dispositivo todo vedado com somente um orifício muito pequeno para passagem da luz. A imagem que se projeta através desse orifício sobre determinada superfície é invertida, de “ponta-cabeça”, se não houver o uso de lentes para corrigi-la.

¹¹ BURNS, *The History of The Discovery of Cinematography*. <http://www.precinemahistory.net/> >. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹² *Ibid.*

pontos distintos da cena. Outro elemento de tensão necessária ao show eram os próprios espaços escolhidos por Robertson como palco: igrejas, capelas e monastérios abandonados¹³. O aparato das lanternas e o gênero de horror acrescentam, assim, uma alteração substancial às paisagens de exibição da imagem em movimento: o próprio espaço, enquanto dado de realidade, serve agora à construção da narrativa.

Paralelamente à evolução dos seus espetáculos durante todo o século XIX, em meio ao surgimento da fotografia e uma série de outras invenções fundamentais para o devir do cinema, a tradição das lanternas mágicas tem função importante na preparação do terreno em que florescerá a criação dos Irmãos Lumière. Seus temas de então abordam também as escrituras sagradas, eventos históricos, noticiários, *travelogues*¹⁴, ficção popular, história natural e temas educacionais¹⁵.

Se considerarmos que as placas das lanternas já incluíam, desde pelo menos o século XVIII, mecanismos engenhosos para simular o movimento das figuras na tela (acionados por manivelas ou outros dispositivos cinéticos), recursos de transformação e sobreposição de fontes de luz para produzir fusões e dissolvências, técnicas sofisticadas de roteiros para transformar histórias orais ou escritas em sequências de imagens, sincronização dessas imagens com voz e som, se considerarmos ainda que a existência de um público potencial frequentador desses espetáculos, instituições encarregadas de promovê-los e até mesmo a produção semi-industrial de placas transparentes para distribuição em larga escala, devemos forçosamente concluir que o cinematógrafo dos Lumière e de seus outros colegas não chega a representar propriamente um corte, uma virada na história dos meios expressivos do homem. Tanto isso é verdade que, nos primeiros anos do cinematógrafo, era muito comum que as sessões de “cinema” fossem mistas, com a utilização simultânea de película fotográfica e de placas transparentes. (MACHADO, 2008, p.24).

Pouco antes ainda da “chegada do trem à estação”¹⁶, as primeiras exibições de filmes com o uso de um mecanismo intermitente para visualização de fotografias em movimento – como seria o cinematógrafo mais tarde – vieram dos laboratórios de Thomas Edison, em 1893. O chamado quinetoscópio é um sistema concebido para exibição em escala individual, munido de tiras de filmes em *looping* e disparado pela inserção de uma moeda, em estilo *peepshow*. “O primeiro salão de quinetoscópios, com dez máquinas, cada uma delas mostrando um filme diferente,

¹³ BURNS, *The History of The Discovery of Cinematography*. Disponível em: <<http://www.precinemahistory.net/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹⁴ Documentários de viagens geralmente para destinos exóticos ou distantes. (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.17)

¹⁵ BURNS, *The History of The Discovery of Cinematography*. Disponível em: <<http://www.precinemahistory.net/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹⁶ *A Chegada de um Trem à Estação (L'Arrivée d'un train em gare de la Ciotat, 1895)* é o nome de um dos filmes projetados na primeira exibição pública paga do cinematógrafo dos irmãos Auguste e Louis Lumière. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=olCN-5ZtgCo>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

iniciou suas atividades em abril de 1894 em Nova York”, afirma Flávia Cesarino Costa (MASCARELLO, 2006, p.19). A criação deste aparelho se deu como consequência natural da necessidade de acompanhar o som reproduzido pelo *fonógrafo*, outro aparelho inventado nos laboratórios de Edison, em 1877. Para nós, ouvir rádio, discos ou arquivos digitais com o intermédio de caixas de som é tão cotidiano que chega a ser difícil imaginar como em pleno século XIX isso deveria ser tomado como exótico. Afinal, até então, toda performance musical era resultado de uma apresentação ao vivo de seus intérpretes, isto é, podia-se enxergar os músicos, estar em sua presença física¹⁷.

Além da possibilidade da fruição individual, portanto, o sistema do quinetoscópio agregou a novidade da inter-relação entre imagem e som em uma dimensão diegética acionada pela própria exibição. Até então, o som que acompanhava as mais diversas apresentações de qualquer mecanismo de movimento da imagem era conduzido por números musicais ou efeitos sonoros produzidos durante a própria performance visual, assim como eram encenadas as vozes dos personagens, quando houvessem. O que se inaugura nesta nova paisagem da exibição audiovisual é um sistema totalmente mecânico de geração de imagem e som, centrado no receptor e sem a presença humana na sua emissão. Se em um sentido há um ganho de possibilidades – imagem e som reificados ganham reprodutibilidade e mobilidade para atingir lugares e culturas antes inacessíveis comercialmente – na contramão, a própria arte perde algo da sua autonomia e do seu dinamismo neste gênero específico do audiovisual. As ineficiências¹⁸ do modelo de Edison, porém, acabarão lançando para algumas décadas mais adiante o processo de mecanização quase completa, com suas perdas e ganhos, da paisagem de exibição no cinema industrial.

1.2 Depois do café

¹⁷ MACHADO, 2008, p. 153.

¹⁸ “[...] a sincronização se perde muito facilmente, os arcos voltaicos usados na iluminação produzem uma incômoda vibração que o fonógrafo registra implacavelmente, o volume de som é baixo e os ruídos que o fonógrafo registra sobrepõem com facilidade às falas e às músicas gravadas. Estava claro que o dispositivo era tecnologicamente imperfeito.” (MACHADO, 2008, p.155).

Paris, *Grand Café*, 1895.

Do lado de dentro, bebida, amigos, apresentação de artistas, cantores, e, completando esse cenário de entretenimento diversificado, a primeira exibição *pública paga* do cinematógrafo. A novidade da ilusão visual é uma traquitana tecnológica que mistura a fotografia de Niépce e Daguerre, os estudos de decomposição do movimento de Muybridge e o “fuzil fotográfico” de Marey¹⁹, o teatro óptico de Reuynaud²⁰ e a tradição das lanternas mágicas.

Do lado de fora, a vida real é moderna, com suas estradas de ferro organizando um cenário segundo as novas necessidades de circulação de pessoas, mercadorias, informações, imagens e, claro, moeda. As mudanças perceptivas e ambientais são profundas, traduzidas em uma nova forma de experienciar tempo, espaço e o próprio corpo humano, com o considerável aumento de velocidade à rotina dos indivíduos. Por advento da fotografia e da cinematografia, novas diretrizes imagéticas se espriam pela cultura e pela sociedade, a forma se dissocia da matéria²¹ e pode se multiplicar livremente. É a “remodelação de todo um território no qual sinais e imagens, efetivamente apartados de um referente, circulam e proliferam”, resume Jonathan Crary, citado por Tom Gunning, que acrescenta:

O cinema instala-se nessa rede de circulação como tecnologia e indústria e também como uma nova forma de experiência. [...] O próprio corpo pareceu ter sido abolido, tornado imaterial, por meio da fantasmagoria da fotografia fixa e em movimento. [...] Tornou-se uma imagem transportável e totalmente adaptável aos sistemas de circulação e mobilidade que a modernidade exigia. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 34-38).

A corrida por criar um dispositivo que reproduzisse o movimento em forma de imagem não era um privilégio dos Lumière, mas foram exatamente eles que primeiro conseguiram produzir uma “criatura” que também fosse um bom negócio. O cinematógrafo foi uma invenção coerente com as solicitações da vida moderna.

¹⁹ O fuzil fotográfico é uma engrenagem criada por Étienne-Jules Marey “capaz de tirar doze fotos em um segundo e que ele usa para analisar o voo de um pássaro”. (BERNARDET, p. 126).

²⁰ O teatro óptico foi uma criação de Charles-Émile Reynaud como uma evolução do seu *praxinoscópio*, patenteado em 1877. Era um brinquedo ótico que simulava o movimento de imagens pintadas e desenhadas por ele, como um cinema de animação. (BURNS, *The History of The Discovery of Cinematography*. Disponível em: <<http://www.precinemahistory.net/>>. Acesso em: 14 mar. 2011).

²¹ Oliver Wendel Holmes, em 1859, citado por Tom Gunning: “A forma está, daqui por diante, divorciada da matéria. De fato, a matéria como um objeto visível não é mais de grande uso, exceto como molde no qual a forma é modelada. Nos dê alguns negativos de uma coisa que valha a pena ver, tirado de diferentes pontos de vista, e isso é tudo o que queremos dessa coisa. Pode destruí-la ou queimá-la, se desejar [...]. Existe apenas um Coliseu ou um Panteão, mas quantos milhões de potenciais negativos se espalharam – representantes de bilhões de imagens – desde que foram erguidos. A matéria nos grandes blocos precisa sempre ser fixa e cara; a forma é barata e transportável [...]”. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p.36).

Além de seu design leve e funcional, era movido à manivela e tinha a praticidade de ser câmera, projetor e fazer a copiagem de negativos a um só tempo²². Ou seja, suas características técnicas lhe conferiam mobilidade para registrar assuntos de todo tipo, da vida real urbana ou rural – outros dispositivos dependiam das gravações em estúdio – e para circular mundo afora exibindo essas imagens. Esta liberdade foi fundamental para fazer do invento um produto vendável – tanto que equipamentos semelhantes foram logo produzidos em outros países. Junte-se a isso uma escolha acertada dos espaços de exibição e o cinema em pouco tempo já delinearía o esboço da sua futura indústria.

Os *cafés-concerts*, na França, os *music-halls* na Inglaterra, os *smoking concerts* ou *vaudevilles* nos Estados Unidos. Todas casas de espetáculos de variedades onde também se servia comida, bebida e se podia dançar. Nos grandes centros urbanos e industrializados, foram nesses espaços que as exibições de cinematógrafo se concentraram nos seus 10 ou 20 primeiros anos²³, tratadas como mais um número entre os outros gêneros de atrações. O público frequentador dessas casas era em sua maioria homens, trabalhadores proletariados, moradores das periferias – nada de plateias sofisticadas ou pessoas “bem nascidas”. Entendido como um *cinema de atrações*, não raro os filmes eram registros dos próprios números de *vaudeville*, atualidades, mágica, ou tratavam de erotismo e pornografia, assim como apresentavam como personagem principal a figura do vagabundo que praticava algum tipo de malvadeza²⁴. Na verdade, os temas abordados estavam desde o começo mais associados aos espetáculos da cultura popular próprios da Idade Média do que às artes eruditas.

Os primeiros filmes encontraram um mundo muito diferente daquele que se configuraria apenas vinte anos depois. Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos como uma das várias invenções que a virada do século apresentou. (COSTA, 2005, p. 17).

Nesta fase, o sistema de comercialização de filmes inclui a venda dos dispositivos de projeção, bem como das cópias em celulóide. Os filmes duravam de

²² Quando soube da iminente chegada do cinematógrafo aos EUA, Edison começou a fabricar o *vitascópio*, um projetor inventado no país por Thomas Armat e Francis Jenkins. O modelo pesava em torno de 500 quilos e precisava de luz elétrica para funcionar, segundo Flávia Cesarino Costa. (MASCARELLO, 2006, p. 20).

²³ MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.22.

²⁴ COSTA, 2005, p.53.

alguns segundos até no máximo cinco minutos e eram registrados em um só plano, dentro do qual se passava a ação completa. Se a encenação tivesse mais de um plano, cada um deles era considerado um filme independente, sem articulação entre si, e era deste modo, então, que eram vendidos aos exibidores. Assim, de certa maneira, a formatação do espetáculo ficava a critério do próprio exibidor. Era ele quem decidia em que ordem projetar os planos ou mesmo se preferia suprimir algum trecho da encenação. Além disso, como alguns temas eram recorrentes ou já conhecidos do público, podia-se juntar filmes de distribuidores distintos e dessa maneira construir uma nova história. Arlindo Machado (2008) cita como exemplo as “Paixões”, em que cada passagem da vida de Jesus Cristo era considerada um filme solto, razão pela qual resultava comum uma exibição trazer atores diferentes fazendo o papel de Jesus Cristo, já que os quadros eram comprados de diversos fornecedores.

Outra questão curiosa sobre essas exhibições é a velocidade das projeções. Como a maior parte dos projetores do mercado funcionava à manivela²⁵, seguindo o modelo do cinematógrafo dos Lumière, ficava subsidiado ao exibidor o ritmo em que as imagens seriam vistas, podendo variar entre efeitos de câmera lenta, acelerada ou mesmo momentos estáticos de acordo com a sua intenção. Além do mais, como as próprias captações das imagens eram igualmente feitas à manivela, dificilmente o projecionista conseguiria reproduzir por ocasião da exibição a mesma velocidade que o cinegrafista teria imprimido durante a gravação. Já no caso do som, o ambiente dos salões de *vaudeville*, por exemplo, já era musical por natureza, portanto era comum que a música continuasse enquanto os filmes eram exibidos e que cantores e músicos buscassem até mesmo alguma relação entre os seus números e as imagens da tela – o que seria, comparativamente, uma intervenção performática inversa ao *VJing*²⁶ atual. A respeito de todas essas características, Flávia Cesarino Costa (2006) afirma que “os primeiros filmes eram formas abertas de relato e que a coerência narrativa não era inerente aos filmes, mas estava no ato de apresentação e recepção”. Em tais moldes, cada exibição de determinado filme era um acontecimento único e *irreprodutível*.

²⁵ *Ibid*, p.43.

²⁶ Em definição de Gabriel Menotti, “*VJing* se refere à projeção de vídeo gerado, editado ou composto ao vivo. [...] O nome da prática é derivado do de (sic.) seu praticante (*video- ou visual-jockey*), termo que surgiu para designar uma versão 'visual' do DJ, que ficaria responsável pelas imagens na pista de dança assim como este último é responsável pelo som.” (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.15).

Até o surgimento dos *nickelodeons*²⁷, nos Estados Unidos, não havia nenhum espaço destinado exclusivamente às sessões de cinema²⁸. No início, eles eram galpões sujos e desconfortáveis frequentados por um público muito semelhante ao das casas de *vaudeville*. Mas durante o processo de linearização da narrativa cinematográfica os *nickelodeons* se configuraram como o espaço ideal para o novo *público pagante* do cinema.

Fato é que os temas da cultura popular – sobretudo a pornografia – e a balbúrdia que se criava em torno deles, como a bebedeira e a prostituição, não agradavam às classes dominantes da sociedade (capitalista e protestante) nem tampouco aos governos, que passaram a reagir. Em 1908, em Nova Iorque, por exemplo, o prefeito se recusou a renovar as licenças dos *nickelodeons* baseado em pareceres de autoridades civis e do clero²⁹. Regra geral, a venda de bebidas alcoólicas foi proibida, bem como alguns gêneros de filmes, na tentativa de atrair públicos mais refinados – o que, todavia, não aconteceu. Diante da ameaça de ver seus negócios afundarem, os homens do cinema perceberam então que um novo espectador (a classe média e burguesa) deveria ser conquistado e, para isso, o cinema precisava ganhar novos padrões, aproximando-se o máximo possível das artes eruditas.

Os *nickelodeons* ganharam poltronas e se tornaram mais confortáveis para receber os novos frequentadores. As primeiras exhibições de filmes para esse público, acostumado com a narrativa linear de meios como a literatura e o teatro romântico-realistas, trouxeram à cena um “explicador”, a figura de um *detentor do conhecimento* com a tarefa de comentar o filme e direcionar o olhar do espectador para a compreensão daquela narrativa dispersa e de dinâmica peculiar, função depois assumida pelas cartelas de títulos. Os filmes ficaram pouco a pouco mais longos a partir dos encadeamentos entre planos, transformados em unidades elementares que já não podem ser desmembradas do todo, muito menos funcionar como histórias independentes. A noção de simultaneidade também foi incorporada por sequências mais alongadas e descritivas, derivando (ou decupando) as ações

²⁷ O nome *nickelodeon* é derivado do fato de o ingresso para as sessões custar uma moeda de 5 centavos de dólar (um níquel), de acordo com Flávia Cesarino Costa (MASCARELLO, 2006, p. 27).

²⁸ Ver Richard Abel. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2006, p.216).

²⁹ Trechos desses ofícios, citados por Tom Gunning (1991): “Ações as mais sugestivas e as mais sedutoras, em que se apela apenas às paixões mais baixas e mais diabólicas dos homens, são jogadas na tela para corrupção dos nossos jovens.” Ou então: “As salas escuras, combinadas à influência das imagens ali projetadas, estão fazendo despontar uma nova forma de degeneração.” (MACHADO, 2008, p. 82).

em tomadas de mais de um ponto de vista. Ao final desse longo processo de tentativas, erros e acertos, toda uma *gramática* do cinema foi criada para ser industrialmente seguida. Surgem os palácios e teatros de cinema, com uma arquitetura inspiradora dos atuais *multiplexes* – complexos que aglomeram várias salas de cinema em um mesmo ponto comercial, com diversidade de opções de títulos e horários de filmes diariamente, voltados para a projeção de películas de grande apelo de bilheteria. Em relação à distribuição para exibição, uma intervenção fundamental da indústria direcionada ao êxito do novo modelo de linguagem cinematográfica.

A partir de 1907, uma mudança brutal no comércio de filmes inverteu completamente a tendência anterior: os filmes, entendidos agora como sequências rígidas e inalteráveis de planos, passam a ser *alugados* aos exibidores e não mais vendidos. Com isso, o produtor garante a posse do título e das imagens, além de impedir também que o exibidor possa intervir na sua sequência para “remontá-la”. Só então o cinema pode começar a se propor o projeto de imaginar formas narrativas estáveis no sentido hoje entendido como tal. (MACHADO, 2008, p. 91).

Enquanto nas salas de cinema a solução ideal de sincronização do som gravado com a imagem não surgia, o ambiente sonoro era preenchido por performances ao vivo de músicos, sonoplastas ou mesmo locutores posicionados atrás da tela incumbidos da dublagem dos atores. Alguns rolos de filmes desse período chegaram a ser acompanhados de partituras musicais para execução durante a exibição³⁰. A essa altura, o som era ainda a última *trincheira* de resistência de alguma autonomia criativa para o exibidor. Mesmo projetando películas alugadas e não vendidas, o controle dos produtores só era uma realidade sobre a visualidade da imagem, ao passo que a dimensão sonora permanecia livre de qualquer artifício certo de padronização. Toda e qualquer exibição, portanto, continuou a ser uma performance singular até o fim da década de 1920, quando enfim se sintetizou um modo de fixação do som à própria película cinematográfica: o som óptico, que transformou ondas sonoras em luminosas em um sistema de decodificação e re-codificação³¹. Em citação a Gregory Waller, Gabriel Menotti afirma que nos Estados Unidos, por exemplo, “a chegada do som ajudou a ‘e provavelmente estandardizar’ a exibição de filmes”³².

Nos fim dos anos 1930, apareceu ainda uma última máquina, antes do

³⁰ MACHADO, 2008, p.158.

³¹ *Ibid*, p.151.

³² MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.17

advento da televisão, que representou alteração substancial entre as paisagens de exibição audiovisual do período. O *panorama* nasceu da ideia de um dentista californiano de juntar um projetor e uma *jukebox*³³, então mania nos Estados Unidos. Acionado por moedas, o equipamento não precisava da escuridão de uma sala de cinema para operar, graças a um sistema chamado *back projection*. Os filmes produzidos para essas máquinas eram os *soundies*, por serem musicais, e duravam em torno de três minutos. Seus temas retomavam a tradição de *vaudeville* e por essa razão imprimiam um sentido completamente oposto ao dos interesses da indústria *hollywoodiana*, motivo pelo qual passaram a ser vistos por estes como concorrentes, sendo combatidos política e economicamente. Em seguida, o *panorama* precisou lidar com as ordens de sindicatos dos músicos para que seus membros não participassem desse tipo de gravação. Até que surge, afinal, a televisão, para acabar de vez com o que pode ser chamado de um dos precursores dos videoclipes³⁴.

1.3 Ondas, tubos e redes numéricas

Eletrônica e magnetismo. Ondas eletromagnéticas. Fonógrafo visual ou rádio com imagens? *Eureka!* Televisão.

Era 1930 e o primeiro personagem transmitido por imagem eletrônica, um boneco a girar, viajava pelos ares de Nova Iorque ao Kansas, nos Estados Unidos³⁵. Para isso, as imagens em movimento foram transformadas em sequências eletrônicas, em sincronia com o som. O aperfeiçoamento desse modelo baseado nos tubos de raios catódicos chegou a 1939 com o primeiro “protótipo comercial da televisão tal como seria entendida nas décadas seguintes”, fabricado pela estadunidense NBC (National Broadcasting Company)³⁶.

Os primeiros investidores e financiadores de pesquisas sobre a nova tecnologia vinham da radiodifusão, razão pela qual a televisão rapidamente assumiu

³³ Máquinas de reprodução musical, com repertório extenso e variado, acionadas por moedas, sendo o usuário quem seleciona as canções a serem reproduzidas.

³⁴ MACHADO, 2008, p.170.

³⁵ MACHADO, 1988, p.13.

³⁶ *Ibid.*

os mesmos meios e a mesma lógica para o seu funcionamento comercial e operacional. A produção, por exemplo, concentrou-se inicialmente nos números musicais, episódios do cotidiano e logo a seguir no noticiário jornalístico. Toda a programação precisava ser encenada ao vivo, semelhante aos primórdios do rádio, já que ainda não havia uma maneira de registrar as imagens eletrônicas para posterior reprodução, a exemplo das fitas magnéticas de som. Mais tarde, com a invenção da *videotape*, a tevê pode mergulhar no universo das ficções com liberdade, ganhando inclusive junto ao público de cinema terreno suficiente para provocar um impacto na economia deste último.

Essa ameaça evidenciava não só uma mudança tecnológica, mas sócio-cultural. Ou melhor, mais do que uma mudança, uma intensificação das tendências moderno-capitalistas de deslocamento, circulação, aceleração do tempo, encurtamento das distâncias que afetavam os indivíduos da época. Se as tecnologias anteriores eram, à época da Revolução Industrial, direcionadas à produção de bens públicos e de usufruto coletivo – como ferrovias, iluminação de cidades e mesmo o cinema – a tecnologia do início do século XX passou a se dedicar aos bens privados de consumo, voltados para o indivíduo, o seio familiar, a casa, características da burguesia da época.

O rádio e a televisão são produtos típicos dessa conjuntura e jogam, portanto, com um conceito de cultura de massa diferente daquele século anterior, pois pressupõem indivíduos isolados em sua privacidade. O aparelho receptor forma um misto de mobília e eletrodoméstico, [...] o sistema de transmissão ondular torna-se um poderoso meio de integração, trazendo a cada um desses lares as novidades do “mundo exterior”, sem que os indivíduos precisem se deslocar para fora, e, ao mesmo tempo, mantendo todos os lares periféricos ligados ao centro transmissor, ele próprio convertido em agente modelador de comportamento e expectativas. (MACHADO, 1988, p. 16).

O efeito da introdução da tecnologia da televisão como paisagem de exibição audiovisual pode ser comparado ao de uma bomba, no seu sentido expansivo. A chegada da tevê cada dia a milhares de novos lares a partir da década de 1950, pós Segunda Grande Guerra³⁷, e mesmo a bares ou outros estabelecimentos comerciais dispostos a oferecer algum entretenimento gratuito ao seu público, evidencia isso. Se antes só era possível presenciar imagem e som projetados em espaços programados para isso – fossem eles as cavernas, tendas em feiras, circos, salões de *vaudeville*, *nickelodeons* palácios, teatros – agora qualquer espaço, público ou

³⁷ COUCHOT, 2003, p.81

privado, podia abrigar esse processo. De alguns espaços institucionalizados do cinema, passou-se a todos os espaços como potenciais abrigos de um televisor, sem que grandes intervenções fossem necessárias para isso.

A paisagem de exibição audiovisual da televisão reintroduziu a claridade e a intermitência, não precisava mais estar na escuridão nem exigia mais uma tela branca ou o silêncio absoluto para ganhar vida. Cada casa com seu aparelho ligado se tornou um novo cenário; cada família, novos personagens. Até mesmo as ruas, com seus cenários dinâmicos e seus incontáveis figurantes anônimos se tornaram naturalmente parte do novo espetáculo, para quem quisesse ver. É a “vocaç o da imagem eletr nica de ser combinada com ambientes variados, confrontada a outros objetos, a outras imagens, de se confundir com o objeto, de ser mergulhada em situa es inabituais para uma imagem”, diz Couchot (2003). Em igual medida, tanto o espectador   transportado para outros tempos e lugares quanto estes podem estar inseridos no tempo e no lugar do espectador. Potencialmente, com a multiplicidade de realidades a que a tev  alude e se integra, multiplicam-se tamb m as narrativas. E nem a l gica individualizadora do capital, nem qualquer discurso hegem nico do “agente modelador de comportamentos e expectativas” tem o poder de acabar com isso.

Tanto a televis o transforma a exibição audiovisual em um fluxo de duas vias que, com as estradas abertas pelas *videotapes*, as artes se apropriaram da imagem eletr nica com muito mais furor do que haviam trabalhado a partir da cinematografia. A plasticidade da imagem eletr nica, com suas muito mais vastas possibilidades de manipula o imag tica, foi respons vel por esse imbricamento. De modo que galerias de arte e museus tamb m se tornaram paisagens para exibição do audiovisual desde ent o. A novidade da imagem reticulada era condizente com o processo de ocupa o do espa o deflagrado pela *collage*, e o v deo cabia perfeitamente instalado em meio  s novas estruturas desse cen rio³⁸. Surgiram os primeiros trabalhos de videoarte e artistas a exemplo do estadunidense Stan Brakhage retomaram a quest o da exibição audiovisual como *performance*³⁹, como discuss o e pr tica est ticas. Segundo ele, em texto editado em 1963, “o projetor aparece como instrumento criativo, e a exibição do filme se torna uma performance, a pel cula cinematogr fica (ou o teipe) funcionando como fonte de materiais para o

³⁸ O'DOHERTY, 2002.

³⁹ MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.17

intérprete que projeta”⁴⁰.

Aos poucos a tecnologia da imagem eletrônica também foi sendo incorporada a diversos outros segmentos da sociedade. O setor médico, com seus exames; a segurança pública e privada, com seus circuitos internos de vigilância ou seus raios-x; a marinha e a aeronáutica, com seus sistemas de monitores para navegação. Todos derivados do aperfeiçoamento e desenvolvimento de uma técnica comum, o tubo à vácuo, que mais tarde também veio inspirar o surgimento de um novo conceito: cibernética. A mesma técnica também foi usada para o aperfeiçoamento de máquinas de calcular, que tinham suas conexões via cabo, como as dos postos de telefone antigos, o que tornava o trabalho lento. Até que, em 1945, o matemático von Neumann decidiu registrar na própria calculadora o programa e as informações que deveriam ser tratadas por ele⁴¹.

[Na forma de instruções codificadas,] números e letras substituíam as conexões e os cabos, símbolos abstratos, constituindo uma espécie de linguagem – o programa (*software*) –, que substituíam matérias físicas e 'quinquilharias' (*hardware*). Assim nasceu o computador moderno e com ele a informática que podemos considerar globalmente como a ciência das linguagens de programação. (COUCHOT, 2003, p. 98).

Ao longo de alguns anos, o uso do computador foi se popularizando e sua linguagem foi padronizada como um sistema de código binário composto pelos caracteres 0 (zero) e 1 (um). Sua estruturação espacial virtual está baseada em *janelas*, a partir das quais todas as atividades – executadas por programas ao comando do usuário – se sobrepõem em uma mesma tela, estando todas elas acessíveis ao mesmo tempo, sendo a janela *ativa* sempre a que está à frente da vista.

Desde o princípio, o computador foi visto como um gerenciador de tarefas, mas com a introdução da *internet*, ele ganhou uma nova função que o popularizou: meio de comunicação. A internet é uma estrutura colaborativa baseada em rede, virtual e mundial, que promove a troca de informações entre indivíduos. O deslocamento por essa rede está fundada sobre o conceito de *hipertexto*, que tem como ideia básica

aproveitar a arquitetura não-linear das memórias de computador para viabilizar textos “tridimensionais”, textos dotados de uma estrutura dinâmica que os torne

⁴⁰ XAVIER (Org.), 1983, p. 350.

⁴¹ COUCHOT, 2003, p.93-98.

manipuláveis interativamente. Na sua forma mais avançada e limítrofe, o hipertexto seria algo assim como um texto escrito no eixo do *paradigma*, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias outras possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização. [...] A maneira mais usual de visualizar essa escritura múltipla na tela plana do monitor do vídeo é por meio de “janelas” paralelas, que se pode ir abrindo sempre que necessário, e também por meio de elos (*links*) que ligam determinadas palavras-chave de um texto a outros textos disponíveis na memória. O processo de leitura é designado pela metáfora bastante pertinente de *navegação*, pois se trata realmente de “navegar” ao longo de um imenso mar de textos que se superpõem e se tangenciam. (MACHADO, 2008, p. 182-183).

A tecnologia digital se expandiu para muito além do computador e da internet. Hoje temos toda sorte de dispositivos audiovisuais funcionando segundo essa lógica nos acompanhando aonde quer que vamos. Câmeras, celulares, *video-players*, todos portáteis em bolsos. Muitos desses modelos, inclusive, acessam à internet, e todos funcionam já sob a mesma lógica de organização por janelas e navegação por *hyperlink*. Com indivíduos conectados a redes sociais virtuais, a troca de informações é instantânea e deixa de ser emitida por uma única fonte detentora do conhecimento absoluto, é redistribuída e multiplicada, além de replicável. Todos os indivíduos cibernéticos são produtores de sentido dentro da nova lógica de cultura de massa. Diante da interatividade, todos podem agir e reagir, inclusive uns sobre os outros. O conhecimento passa a ser produzido coletivamente e os mediadores audiovisuais são a forma de acessar essa outra dimensão da própria vida, como prolongamentos do próprio corpo. As relações são estabelecidas, por princípio, em um sentido de troca – como uma expansão das duas vias abertas pela televisão. As paisagens de exibição audiovisual se tornam a própria realidade ao se derramar sobre ela, que agora é um cruzamento entre as presenças física e virtual. “O texto audiovisual já não é marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é outro: o leitor usuário), mas um campo de possíveis. [...] Cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última.” (MACHADO, 2008, p.183).

É sobre esse contexto e sob essa perspectiva da atualidade que detalho a seguir as paisagens de exibição audiovisual contemporâneas – espalhadas pelas diversas mídias derivadas do cinema, televisão, computador e internet – na *Janela Dois* deste trabalho.

2 JANELA DOIS: AS PAISAGENS CONTEMPORÂNEAS DA EXIBIÇÃO AUDIOVISUAL

Pergunta: Qual a semelhança entre um carro em movimento, a portaria de um edifício residencial e um telefone celular?

Resposta: O audiovisual – ou melhor, a *exibição audiovisual*. Basta para isso que o carro leve um GPS⁴² acoplado, a portaria assista aos moradores por um sistema de vídeo-vigilância e o telefone celular esteja ligado. Nada incomum na atualidade.

Das salas privadas de cinema à praça pública, todos são hoje ambientes em potencial para a exibição audiovisual. O cinema e a televisão, o vídeo e os computadores, as mídias portáteis e qualquer outro aparato deles derivados coexistem e são co-produtores de um mundo em que toda sorte de dados circula convertida em imagem e som. À base de matemática complexa, a materialidade é transformada em *informações* capazes de transitar de um ponto a outro do planeta ou do seu espaço gravitacional, inserindo-se instantaneamente em novos contextos. Haja visto o exemplo contundente de infratores da lei que, para o bem ou para o mal, podem ao mesmo tempo produzir arte⁴³ ou articular novos crimes, independente de estarem confinados na cadeia, através das tecnologias disponíveis aqui fora e proibidas – ainda que acessíveis – na prisão.

Realidade, agora, é um conceito compartimentado entre as dimensões do físico e do virtual. *Subir* e *descer* são traduções descartáveis para os muito mais óbvios e recorrentes *upload* e *download*. Ao menos em tese, as informações podem ser adicionadas e acessadas por todos os humanos, distribuídos em redes numéricas de interação. Depois da oralidade e da escrita, segundo Lévy (2003), vivemos o tempo da comunicação informática, estamos inventando uma *nova língua*.

⁴² GPS é uma sigla para *Global Positioning System*, que em tradução para o português significa “sistema de posicionamento global”. São aparatos eletrônicos ligados a satélites com a finalidade de fornecer a posição na Terra em que seu usuário se encontra, utilizando como referência as coordenadas geográficas a partir do Meridiano de Greenwich. Frequentemente, modelos de GPS próprios para uso como acessórios de veículos também possuem *softwares* instalados, em que constam informações sobre trajetos e ruas de determinadas partes do planeta, variando de acordo com sua versão de atualização ou sua região de comercialização.

⁴³ O videoarte *Frequência Hanói* (2006, 9min25seg), dos irmãos Daniel e Diego Lisboa, documenta o depoimento de um interno a uma penitenciária baiana através de um aparelho de telefonia celular com entrada clandestina na cadeia. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=GAQAWswuEiQ> e <http://www.portacurtas.com.br/Filme.asp?Cod=5184> (ambos acessos em 14 de março de 2011).

A aura sagrada da obra de arte se tornou a reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin, na modernidade, para daí entrar na contemporânea era da disponibilidade, como se refere Arlindo Machado (2008). Mas para entender melhor a tecitura desse processo, proponho que voltemos ao século passado a fim de retomar a recente história da exibição audiovisual em busca dos aspectos inaugurais da televisão e do vídeo sobre essas *paisagens contemporâneas*.

2.1 *Eu vejo, eu vídeo*⁴⁴

A especificidade da tecnologia televisual está na transmissão. Em uma análise comparativa e cronológica, Philippe Dubois aponta o diferencial básico da televisão em relação à fotografia e ao cinema. Se a fotografia é um bibelô que se pode ter nas mãos, evidenciando uma profunda aproximação física e tátil da imagem; e o cinema é um universo de sonhos, isolado e dirigido, determinado em espaço e elo perdido do tempo;

A imagem televisual não é algo que se possua como um objeto pessoal nem algo que se projete num espaço fechado (como a “bolha” da sala escura do cinema); ela é transmitida para todo lugar ao mesmo tempo. A sala de projeção explodiu, o tempo fechado em si mesmo da identificação do espectador se diluiu, a distância e a multiplicação são a regra. A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. Ela transita, passa por diversas transformações, flui como um rio sem fim. Chega em toda parte, numa infinidade de lugares, e é recebida com a maior indiferença. Imagem amnésica cujo fantasma é um “ao vivo” planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral. (DUBOIS, 2004, p.14).

Para além da novidade⁴⁵ da *onipresença* da televisão – ela está onde quer que haja um aparelho receptor de seu sinal –, já citada na *Janela Um*, os seus ambientes de recepção e as próprias características técnicas e estéticas da imagem videográfica são determinantes na construção de uma paisagem de exibição audiovisual deflagrada por eles.

A começar pelos ambientes de recepção, o simples fato de a tevê se inserir

⁴⁴ Vídeo, do latim, significa “eu vejo”. (DUBOIS, 2004).

⁴⁵ Refiro-me a essa *onipresença* como uma novidade dentro do audiovisual e não da comunicação, já que o rádio se antecipara nesse campo ao conectar diversos pontos de recepção a um ponto de emissão comum, ao mesmo tempo e em tempo real.

no contexto do cotidiano, em meio a espectadores envolvidos ao mesmo tempo nas mais diversas atividades, já atrai a atenção. Basta divagar sobre aquele indivíduo nada estranho que usa o aparelho televisor quase como um rádio, ligando-o só para lhe fazer companhia à medida que realiza uma tarefa qualquer em algum outro cômodo da casa. Ou então aquele outro que, enquanto se desloca entre quaisquer dois pontos subterrâneos da cidade, mata o tempo de espera com as imagens em *looping* do circuito interno da *TV Metrô*⁴⁶. O espectador de cinema cumpre acima de tudo um ritual. Ele consulta a programação, escolhe filme e horário, se desloca até uma sala de exibição, compra seu ingresso, sua pipoca, prostra-se na poltrona para assistir à narrativa do começo ao fim e vai embora. Já o espectador da imagem eletrônica é uma presença em circulação, frequentemente involuntária; não é ele que se insere por uma ação deliberada na paisagem da exibição, mas a exibição que se insere na sua cena cotidiana. Trata-se de um encontro furtivo.

Enquanto a *situação cinema*⁴⁷, dentro dos espaços concebidos para ele⁴⁸, é talhada industrialmente pela *submotricidade* e pela *sobrepercepção*⁴⁹ do espectador, a condição primeira da tevê é concorrer com a própria vida dentro das suas urgências diárias. Um filho que chora, um telefone que toca, um casal que discute na mesa ao lado ou qualquer outro evento banal é interferência comum à sua fruição. Longe de ser um aspecto negativo, no entanto, essa é só uma questão concernente à própria paisagem da exibição televisual, da qual o meio extrai também boa parte de sua potência como linguagem.

A narrativa da tevê, cíclica e entrecortada, por exemplo – ao invés da linearidade dos extensos planos-sequência cinematográficos – determinou-se como uma forma de existência nesse ambiente dispersivo, naturalmente competitivo e *hostil*, em que a concorrência é também em relação a outros canais. Com o controle remoto nas mãos, o espectador de televisão adquire o hábito do *zapping*⁵⁰,

⁴⁶ *TV Metrô* é o nome do canal de televisão de circuito fechado oferecido aos usuários do serviço metroviário da cidade do Rio de Janeiro. Mas serve aqui como um bom título – metafórico, didático e genérico – de uma forma de utilização do audiovisual que não é uma especificidade dessa cidade, reproduzida ao redor do mundo, na prestação dos mais variados serviços.

⁴⁷ “Essa dinâmica, batizada por Hugo Mauerhofer, implica em um 'regime particular de consciência definido pelo isolamento mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva'. (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.20).

⁴⁸ Com o surgimento da tevê e do vídeo, o cinema passou também a ser assistido fora das salas de cinema, através das tecnologias de suportes eletromagnéticos em *homevideos* ou, mais recentemente, das mídias digitais, como o *dvd* ou o *blu-ray*. Além, claro, de os filmes integrem a própria grade de programação das emissoras de televisão já desde o surgimento das *videotapes*.

⁴⁹ (DUBOIS, 2004, p.43); ou *submotricidade* e *superpercepção*, segundo Christian Metz apud Gabriel Menotti (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.18).

⁵⁰ De acordo com Arlindo Machado, o hábito de *zappear* não é inerente só ao espectador de televisão, mas

passeando de um canal a outro – cada vez em maior número – em busca de uma programação que lhe interesse ou somente pela distração do olhar.

O *zapper* é um navegante da *noosfera*, o reino dos signos: sua unidade de controle remoto lhe permite atravessar espaços e tempos distintos e níveis diferentes de realidade, alinhando as faixas de onda, embaralhando gêneros e formatos, redefinindo, enfim, as categorias do conhecimento. Essa atividade demanda, evidentemente, reflexos rápidos, intuição para a seletividade e capacidade de estabelecer conexões, mesmo que absurdas, nas redes de trânsito de informação. (MACHADO, 1996, p.144).

Surge aí o espectador que é também o tecelão de uma narrativa audiovisual particularizada, ainda que esse hábito não se configure claramente como a prática da interatividade⁵¹ que vem a ser alcançada nas mídias digitais pós-tevé. De qualquer maneira, a partir de então deixa de ser uma garantia que esse indivíduo reconstituirá enquanto espectador o mesmo trajeto de associações narrativas pretendido ou desejado pelo realizador da obra.

Sucessora das *videotapes*, as *videocassetes*, ou *V-K7*, foram responsáveis por mais uma alteração substancial nas paisagens de exibição audiovisual. Seus aparatos mediadores de leitura e gravação são os VCRs⁵² (*video cassette recorders*), que, em seu uso doméstico, abriam ao usuário a possibilidade de se tornar o seu próprio programador audiovisual. Um dos caminhos para a popularização do equipamento e da mídia foi a criação dos videoclubes, casas comerciais especializadas em empréstimos de filmes mediante o pagamento de uma taxa de aluguel. Com esse serviço o espectador adquiriu o poder de definir não somente qual filme gostaria de ver, mas onde e quando, o que lhe permitia ainda interromper ou fragmentar sua fruição ou mesmo interferir na sua dinâmica, ao assistir à fita em *fast forward* ou *rewind*, e na sua narrativa, pela possibilidade de ir e vir na história de acordo com a sua vontade.

Outro recurso proporcionado pelo uso das videocassetes foi a gravação de

também, e muito antes disso, ao leitor de livros e ouvintes de gravações musicais, bem como ao viajante de automóvel sintonizando novas estações em seu auto-rádio a cada canção. E ainda: "Na primeira metade do século [XX], Armand Robin e John Cage praticaram o *zapping* em termos de recepção radiofônica, o primeiro com seus dispositivos de escuta internacional e o segundo em seus 'concertos' para o botão de sintonização". (MACHADO, 1996, p.145).

⁵¹ Interatividade pressupõe que há um diálogo, uma troca, ou seja, todos os interlocutores envolvidos no processo estão aptos a emitir e receber as mensagens uns dos outros. Na imagem eletrônica há intervenção narrativa do espectador, mas ele não está ainda habilitado a oferecer nenhum tipo de sinal ou mensagem em retorno ao que recebe.

⁵² Com o rápido desenvolvimento de novas tecnologias, há uma série de formatos sucessores ao VCR, como o intensamente popularizado VHS (*Video Home System*). A sigla VCR é usada aqui, portanto, como uma generalização do sistema de leitura e gravação de imagens videográficas.

conteúdos programados pelas emissoras de televisão para posterior reprodução. Nesse caso, deixou de ser exigido do usuário que ele estivesse disponível de acordo com a grade televisiva para assistir a alguma produção de seu interesse. Além disso, instaurou-se a possibilidade de reorganizar ou reconstruir o discurso televisivo de acordo com o interesse ou interpretação desse usuário, bem como a cópia caseira de títulos da indústria cinematográfica – bastando para tanto a manipulação de dois aparelhos de videocassete. Com o *zapping* e as videotapes, portanto, uma dimensão inovadora da autonomia criativa do espectador audiovisual se revelou. Ainda que não pudesse de fato agregar ao discurso hegemônico a sua perspectiva, o espectador já podia rearticulá-lo e reconstruí-lo em pequenas escalas.

A inovação instaurada por esses novos hábitos de espectação é tão contundente que inspirou artistas e foi usado como efeito narrativo por alguns deles, como Antonio Muntadas e Hank Bull no vídeo *Cross-Cultural Television*⁵³ (1987, 35min). No trabalho, diversas imagens de bancadas de apresentação de telejornais ao redor do mundo são exibidas em sequência umas após as outras, simulando um passeio eletrônico via controle remoto, ao que se percebe como a mesmice da linguagem televisual ao redor do *Globo* se sobrepõe à diversidade de culturas, é enfadonhamente semelhante e repetitiva, tornando-se uma hegemonia imperialista e padronizada propagada pela *telinha*.

⁵³ Sobre esse trabalho, Muntadas escreve: "Televisão reflete os espectros da cultura, política e economia globais. Esta *videotape* é sobre Televisão. É uma visão fragmentada e pessoal. É somente uma das muitas formas de explorar a televisão. Esta *videotape* é sobre a cosmética e a embalagem da televisão. É sobre edição. Apresenta o trabalho de uma cadeia independente de editores: o *cameraman*, o correspondente, o satélite, o editor de *videotape*, o teledifusor, o âncora, os espectadores que gravaram este material, os editores desta *videotape* e você, o espectador". (Tradução nossa. Texto original em Inglês: "Television reflects the global cultural, political and economic spectrum. This is a videotape about Television. It is a fragmented, personal view. It is only one of many ways to explore television. This is a videotape about the cosmetics and packaging of television. It is about editing. It presents the work of an independent chain of editors: the cameraman, the correspondent, the satellite, the videotape editor, the broadcaster, the anchorman, the viewers who recorded this material, the editors of this videotape and you, the viewer."). Disponível no site *Electronic Arts Intermix*, <http://www.eai.org/title.htm?id=657> >. Acesso em: 14 mar. 2011.



Figura 1 – Frames do vídeo *Cross-Cultural Television* (1987, 35min), de Antonio Muntadas e Hank Bull⁵⁴

Outra consequência natural da compreensão do *zapping* enquanto elemento poético é a sua incorporação ao próprio texto-tecido do audiovisual. Os videoclipes com sua montagem elíptica e sua dança de imagens recortadas ao simples sabor e ritmo de uma música, libertos da linearidade ou de coerências as mais elaboradas, são exemplo dessa apropriação. (MACHADO, 1996).

As peculiaridades e possibilidades técnicas da imagem videográfica são sobremaneira determinantes para a sedimentação de uma narrativa televisual e, mais do que isso, para o entendimento do fenômeno do vídeo como um todo. As influências e transições provocadas pelo advento da videografia são tão profundas que chegam a impulsionar novas compreensões da relação entre ser humano e imagem, influenciando o próprio modo de fazer do cinema e da fotografia, por exemplo. As câmeras analógicas e processos mecânicos, primeiros mediadores dessas linguagens, hoje são preteridos em relação aos equipamentos digitais de elaboração virtual da imagem, concebidos eletronicamente como uma evolução do vídeo. Mas o percurso que se segue entre as táticas analógicas e digitais de criação

⁵⁴ Imagens disponíveis no site *Rodrigo Alonso*. Disponível em: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/muntadas_libro.php>. Acesso em: 14 mar. 2011.

imagética vai muito além de meras distinções tecnológicas.

O registro da imagem na câmera cinematográfica analógica usa como base a fotografia analógica, compõe-se quadro a quadro. Isto é, uma vez aberto o obturador da câmera de cinema, a luz refletida pelos objetos enquadrados se projeta sobre uma película *quimicamente* fotossensível para imprimir sobre ela a imagem e semelhança desses objetos, impressionando toda a superfície de um fotograma fixo a um mesmo e determinado tempo. Já a câmera videográfica registra a imagem por uma sucessão de linhas de elétrons em varredura. Na câmera de base videográfica, a luz encontra um painel de retículas *eletronicamente* fotossensível e proporcionalmente dividido em pequenos pontos ou *pixels* dispostos em linhas. A luminosidade projetada sobre cada ponto desses é convertida em certa amplitude elétrica ao passo que o painel é varrido por um feixe de elétrons, linha a linha, até cumprir uma leitura completa de sua superfície. Assim, enquanto a câmera cinematográfica analógica opera com o quadro inteiro como menor unidade de imagem em sua engrenagem, a câmera videográfica lida com pequenos pontos dispostos em linhas como unidade mínima para a formação da sua imagem integral⁵⁵. Um mosaico de retículas em que o quadro deixa de ser uma impressão no espaço, como nas imagens anteriores a exemplo da película cinematográfica, e passa a ser uma “síntese temporal de um conjunto de formas em mutação”. (MACHADO, 1996, p.52).

Um exemplo da exploração dessa especificidade técnica pela arte é o trabalho *The Fourth Dimension*⁵⁶ (1988, 27min03seg), do polonês Zbigniew Rybczynski, que obtém anamorfoses de imagens ao juntar em um mesmo *frame* de vídeo uma linha de cada *frame* que seria visto originalmente em sucessão. O resultado é que enquanto a parte superior da imagem está em movimento, sua base permanece em repouso⁵⁷.

⁵⁵ MACHADO, 1988, p. 40-43.

⁵⁶ O nome se refere ao que a Física entende como a quarta dimensão do espaço, ou seja, o tempo.

⁵⁷ *ZbigVision*, site do autor da obra. Disponível em: <<http://www.zbigvision.com/The4Dim.html>>. Acesso em: 14 mar. 2011).



Figura 2 – Frames do vídeo *The Fourth Dimension* (1988, 27min03seg), de Zbigniew Rybczynski⁵⁸

Para Paul Virilio⁵⁹, Rybczynski confere aqui à imagem uma dimensão geológica decompondo-a em extratos, sendo cada um deles um sistema isolado. Ou seja, a imagem-movimento é substituída pela imagem-tempo, em que “o tempo já não decorre do movimento para medi-lo, porém se mostra nele mesmo para suscitar falsos movimentos”. (DELEUZE, 2007, p.82).

Com o vídeo, assim, introduz-se no universo das imagens técnicas o dado da *virtualidade*. Isto porque a imagem videográfica, enquanto imagem, forma-se exclusivamente pelo ato da sua emissão, ou seja, da *exibição* em si. Ela não existe

⁵⁸ Imagens disponíveis no site *ZbigVision*, do autor da obra. Disponível em: <<http://www.zbigvision.com/4DimPicture.html>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁵⁹ *ZbigVision*, site do autor da obra. Disponível em: <<http://www.zbigvision.com/The4Dim.html>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

previamente a não ser em unidades mínimas e codificadas aos milhares que, desmembradas umas das outras, não passam de pequenos pontos dispostos em linhas de luz e cor. Diante do que eu posso também me perguntar: mas a própria fotografia não se decompõe em infinitos e minúsculos grãos de nitrato de prata para formar a imagem? Ou mesmo a pintura, não é um acúmulo eterno de partículas de pigmentos visíveis somente por efeito da sua aglutinação? Obviamente. Mas a novidade videográfica está justamente no fato de que ela realiza um constante processo de formação, um aparecimento e desaparecimento contínuo, nunca chegando a ser uma imagem fixa e palpável. Não é nem como no cinema⁶⁰, em que a ilusão está fundada na reprodução do movimento; no vídeo, a ilusão é também da própria constituição da imagem varrida em linhas pela leitura eletrônica. Num instante mesmo uma linha é parte da imagem; no momento seguinte, ela já não é mais, restam somente os seus códigos⁶¹. A imagem perde aos poucos a sua materialidade, seus traços físicos, corpóreos, é tornada corrente elétrica, virtual. Só pode ser acessada com o subterfúgio de uma máquina de interpretação e atualização das suas propriedades imagéticas *potenciais*.

Essa imagem reticulada tem ainda como característica a baixa resolução, limitada às suas linhas de pontos em número fixo e pré-determinado. Isto quer dizer que quanto mais longe o objeto filmado estiver da câmera, menos nítida será a sua imagem. A tendência videográfica é achatar a clássica imagem em perspectiva, implicando na perda da profundidade de campo tão cara à cinematografia⁶², motivo pelo qual convém ao vídeo trabalhar com a decomposição analítica das cenas. Daí, por exemplo, a recorrência dos *primeiros planos (close-up)* e diversos detalhes da figura em sucessão – o que acaba conferindo à narrativa uma estrutura entrecortada e de ritmo acelerado. A tendência do quadro videográfico é ser mais abstrato e menos realista em relação aos quadros fotográfico e cinematográfico. As ações são subdivididas a partir da ideia de simultaneidade, em vez de mostradas nos planos

⁶⁰ No cinema, a ilusão do movimento da imagem só se cria por efeito da sua exibição e projeção, da mesma forma que no vídeo. Mas no cinema ainda há a identificação com a imagem fotográfica, sua base, que por si só é uma representação visível, além de compreensível e palpável, do real como tal. No vídeo, diferentemente, a imagem é um código impresso de forma eletrônica numa fita magnética, então ainda que a tenhamos esse suporte nas mãos é impossível dele compreender qualquer imagem prescindindo do seu aparato mediador para tanto.

⁶¹ Essa reminiscência, inclusive, só se tornou possível quando do desenvolvimento da *videotape*, em que a imagem eletrônica passou a poder se registrar em fita magnética. Até então, a imagem do vídeo televisual estava confinada a um universo transmissivo em que a realidade era convertida em determinado código eletromagnético, emitido e recebido para nunca mais se repetir. Como nos primeiros cinemas, uma exibição única e singular, irreproduzível em todos os elementos da sua paisagem.

⁶² DUBOIS, 2004.

mais abertos e mais longos da cinematografia. Tais condições técnicas acabam por desembocar e contribuir para a sedimentação das particularidades estéticas e conceituais do vídeo, que vão em última instância significar uma ruptura com os padrões cinematográficos da construção audiovisual.

Phillipe Dubois, por exemplo, opõe a noção de profundidade de campo do cinema a uma outra no vídeo, que ele chama de “espessura da imagem”, uma aplicação da imagem sobre a imagem, camada sobre camada⁶³. É como se o processo da própria constituição da imagem videográfica, linha por linha, potente em sua virtualidade – meramente técnico e por tal razão invisível aos olhos do usuário –, fosse evidenciado para esse espectador por sua apropriação ou incorporação estética. Na prática, isso significa que a própria *montagem* é integrada à imagem a partir de três efeitos básicos que Dubois classifica como *sobreimpressão*, *janelas* e *incrustação*.

A sobreimpressão visa sobrepor duas ou várias imagens, de modo a produzir um duplo efeito visual. Por um lado, efeito de transparência relativa: cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto. Por outro lado, efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens. Recobrir e ver através. Questão de multiplicação da visão. (DUBOIS, 2004, p.78).

Já as *janelas* funcionam como recortes de imagens ou planos a serem justapostos dentro de um mesmo quadro videográfico. Elas não operam umas sobre as outras, como na *sobreimpressão*, mas umas ao lado das outras⁶⁴. Os efeitos narrativos desse tipo de recurso são incontáveis e é comum trabalharem a aproximação de espaços ou tempos, apartados na realidade, através da presença multiplicada no quadro videográfico. Exemplo disso é o vídeo brasileiro *Parabolic People* (1991, 41min), de Sandra Kogut, que traz onze quadros com duração de três minutos cada. “A autora instalou uma câmera numa cabine e convidou pessoas de nacionalidades diferentes para falarem sobre temas comuns. À medida que os depoimentos são dados, os personagens anônimos vão se acumulando na tela, em pequenos quadrados”⁶⁵. Como se pudessem estabelecer um diálogo entre si, os

⁶³ “[...] um efeito de relevo que só pode existir *na* imagem, não no mundo designado por ela. É um efeito construído pela tecnologia, que desloca a impressão de realidade” do cinema e a substitui por uma vertigem: a imagem em si oferecida como experiência”, diz Arlindo Machado em apresentação à edição brasileira do livro de Philippe Dubois, (Grifo do autor). (DUBOIS, 2004, p.14).

⁶⁴ DUBOIS, 2004.

⁶⁵ Trecho de texto da sinopse do vídeo, premiado na nona edição do festival *Videobrasil*, Disponível em: <http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd_entidade=102763&cd_idioma=18531>. Acesso em: 14 mar. 2011.

personagens não somente se somam visualmente em janelas como sobrepõem as suas culturas, visões e sentimentos.

O efeito chamado de *incrustação*, ou *chroma-key*, funciona como um *recorte e cole* da imagem videográfica. Primeiro grava-se o motivo que estará em primeiro plano no quadro composto final sobre um fundo neutro (todo branco, ou verde, ou azul etc.). Em seguida, através de ferramentas de seleção de cor, esse fundo monocromático é totalmente apagado e o motivo passa a ser aplicado sobre uma nova imagem, que vem ocupar o “buraco eletrônico” deixado na imagem. Essa mescla compõe o quadro final e, assim como nas *janelas*, a incrustação combina imagens de origens diferentes. Mas neste caso a linha que as delimita é “uma fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real”⁶⁶.

Curioso notar que, em um viés conceitualmente análogo ao hábito do *zapping*, por força do uso dos efeitos videográficos, a narrativa também parece se subordinar à intervenção e participação ativa do espectador. Diante de uma série de imagens distintas, justapostas ou aglutinadas dentro de um mesmo espaço visual, o quadro, esse espectador define por conta própria a ordem em que irá visualizá-los, organizando-os a partir da sua vontade e percepção. O que diferencia o *zapping* dos efeitos de vídeo, no entanto, é que estes últimos são usados com intenções narrativas deliberadas pelo realizador, através do que se pode inclusive oferecer ao espectador uma ou diversas *possibilidades* de leitura e direcionamento do olhar; enquanto naquele o dado de aleatoriedade e indeterminação narrativa é dominante. Por outro lado, a repetição ou reprodução de qualquer ordem de organização das imagens, a partir da percepção de certo espectador em uma nova leitura, em ambos os casos talvez seja praticamente impossível.

Analisando ainda esses três recursos de manipulação videográfica, é possível perceber algumas mudanças de valor estético em relação aos padrões da cinematografia. Segundo Dubois (2004), a primeira dessas distinções está na noção de plano, que no vídeo não pode ser tomada sob os mesmos parâmetros antropomórficos da gramática cinematográfica, ao que o autor propõe a ideia de *composição*. A partir dela, o espaço da imagem reside somente no âmbito do imaginário, já que é impossível encontrar na própria realidade espaços assemelháveis àquele.

⁶⁶ DUBOIS, 2004, p. 82.

A partir do momento em que elementos provenientes de fontes diversas constituem uma imagem composta, não pode haver contiguidade espacial efetiva (emanando do real) entre os dados nela representados. Assim, não pode haver um conceito global [como o plano cinematográfico] que permita caracterizar o tipo de espaço em jogo neste caso. [...] A homogeneidade espacial organizada em torno da presença única de um corpo, inscrito em seu espaço “natural”, explodiu e se multiplicou. [...] Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo de decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significante e simultâneo das visões. [...] Escapando, em suma, à lógica do Sujeito-como-olhar que, desde o Renascimento, rege toda esta concepção de representação. (DUBOIS, 2004, p.83-85).

A oposição *profundidade de campo e espessura da imagem* está diretamente relacionada a essa questão. A primeira pressupõe a mirada monocular, o ponto de fuga e a contiguidade espacial – referências cabais de toda a linearidade e verossimilhança da cinematografia no direcionamento ao espectador. Já no universo videográfico, essas questões todas caem por terra. A mescla de imagens, com pontos de vista e espaços multiplicados, cria uma profundidade de campo com um sentido completamente subvertido: o de relevo, de superfícies⁶⁷ – as camadas geológicas de Rybczynski. Isto é, a diferenciação também é entre a impressão de realidade, na profundidade de campo, e o efeito de irrealidade⁶⁸, na espessura da imagem. Como nas artes plásticas, “as forças que esmagaram quatrocentos anos de Ilusionismo e Idealismo juntos e os alijaram da pintura traduziram a profundidade do espaço em tensão na superfície”. (O'DOHERTY, 2002, p.32).

Da mesma maneira, toda a horizontalidade da montagem cinematográfica, com seu encadeamento entre planos, é substituída pela verticalidade da montagem videográfica – uma montagem integrada à própria imagem e talvez melhor entendida como *mixagem* de imagens do que no sentido de montagem oferecido pelo cinema clássico⁶⁹. “O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta”. (DUBOIS, 2004, p.90).

A esses aspectos se soma ainda um questionamento do vídeo sobre a ideia de *espaço off*, ou *extra campo*, do cinema clássico. Enquanto a planificação e a montagem cinematográficas descrevem todo o espaço físico narrativo através da

⁶⁷ DUBOIS, 2004.

⁶⁸ A noção de irrealidade se presta aqui no sentido de que o que é visto na imagem não é reproduzível no mundo real, só existe dentro da imagem. Ainda assim, as partes da imagem continuam sendo partes do mundo visível, mesmo fora dela.

⁶⁹ MACHADO, 2008, p, 88.

linearização e verossimilhança – “uma estrutura como a do campo/contracampo é construída fazendo intercambiar os espaços *in* e *off* de cada plano”⁷⁰ – o vídeo apresenta esses espaços todos acumulados em uma mesma imagem, sugerindo o desaparecimento de um espaço externo à imagem composta. Isto é, o *espaço off* é introjetado à própria imagem.

Tal raciocínio se desprende, claro, do entendimento elementar do quadro videográfico como um simples emolduramento da imagem – afinal, onde há uma moldura, há distinção e limite entre o seu interior e seu exterior. Mas, expandido esse sentido, se todas as imagens que estariam dispostas horizontalmente, segundo o texto do cinema clássico, estão justapostas na mesma imagem, certo personagem, por exemplo, não precisa mais usar as regras de entrada e saída de quadro pelas suas bordas para que se compreenda seu deslocamento de um espaço a outro. Ao contrário, ele pode estar até em todos esses lugares ao mesmo tempo a partir da imagem.

*Global Groove*⁷¹ (1973, 28min30seg), de Nam June Paik e John Godfrey⁷², é uma obra seminal para a história da videoarte e exemplo primoroso do uso dos recursos videográficos e seus efeitos marcadamente distintos em relação à gramática cinematográfica. O vídeo é todo construído como uma grande *colagem eletrônica* em que o tema central é um mundo saturado pelas imagens midiáticas em um percurso por diferentes culturas. Enquanto bailarinos são vistos de corpo inteiro em um plano de fundo, pés flutuam dançando em primeiríssimo plano em relação ao espectador. Cabem apropriações de comerciais de televisão, performances de artistas de vanguarda como John Cage, Allen Guinsberg e *Living Theatre*, bem como a interlocução direta com o espectador na *Participation TV*, em que uma voz direciona comandos para a audiência abrir e fechar os olhos no transcorrer do vídeo.

⁷⁰ Arlindo Machado em introdução ao livro de Philippe Dubois. (DUBOIS, 2004, p.15).

⁷¹ Vídeo completo disponível em: <<http://www.tudou.com/programs/view/6lW8TwZW004/>> . Acesso em: 14 mar. 2011. Parte do vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Pbi_V_xXAJQ>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁷² *Eletronic Arts Intermix*. Disponível em: <<http://www.eai.org/title.htm?id=3287>>. Acesso em: 14 mar. 2011.



Figura 3 – Frames do vídeo *Global Groove* (1973, 28min30seg), de Nam June Paik e John Godfrey⁷³

"This is a glimpse of the video landscape of tomorrow, when you will be able to switch to any TV station on the earth, and TV Guide will be as fat as the Manhattan telephone book"⁷⁴, prenuncia uma narração logo nos primeiros segundos da obra. E, de fato, a partir de uma profusão de imagens, cores, grafismos, camadas, sonorizações, sobreposições e altíssimas doses de lucidez a respeito da realidade videográfica e televisual, a sensação é de que estamos passeando pelo mundo através da *tela pequena*, inclusive com certa impaciência, indo e voltando velozmente entre dois ou três canais, na ânsia de poder acompanhar a um só tempo tudo o que acontece neste universo. Com total naturalidade, as fronteiras se dissolvem e os limites se expandem. A *objetividade*⁷⁵ foto-cinematográfica, assim, se converte em *iconização* na videografia. Um processo semelhante ao já experimentado no mundo das imagens pela arte moderna, com o impressionismo e a arte abstrata, pode então ser vivido imerso e atualizado em um meio de massificação e automatismo técnico⁷⁶.

⁷³ Imagens disponíveis no site *Greg.Org*. <http://greg.org/archive/2006/12/20/nam_june_paiks_early_work.htm>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁷⁴ "Isto é um vislumbre da paisagem videográfica do amanhã, quando você será capaz de sintonizar qualquer estação de TV ao redor a Terra, e o Guia de TV será tão parrudo quanto a lista telefônica de Manhattan". (Tradução nossa).

⁷⁵ "A imagem 'objetiva' é a imagem que vem de fora ('da natureza'), aquela que se pode apreender com máquinas e instrumentos derivados da investigação científica, e a sua principal virtude é estar imune à subjetividade humana, às imagens interiores, que deformam e adulteram a realidade visível." (MACHADO, 2008, p.226).

⁷⁶ MACHADO, 2008.

O vídeo *Je vous Salue, Sarajevo*⁷⁷ (1993, 2min15seg), de Jean-Luc Godard⁷⁸, por outro lado, pode ser percebido como um exercício dessa atualização ao questionar a arte e a cultura em si mesmas diante da vida. A partir da decomposição de um único plano fotográfico em diversos reenquadramentos em *close-up* desse mesmo plano, pode-se dizer que ele também evoca as noções videográficas de composição espacial, mas desta vez por se estruturar em um sentido claramente inverso. Em lugar de aproximar espaços e tempos distintos pela utilização simultânea de diversas janelas em um quadro, ele compartimenta uma mesma cena em janelas sincopadas, sangradas em tela cheia, imprimindo por isso um distanciamento profundo entre seus elementos internos. Uma mão leva um cigarro aceso, outra traz uma arma de fogo – e o espectador só saberá mais adiante que elas pertencem a uma mesma pessoa. O movimento das imagens não é evidente aos olhos, mas pura sugestão. Sua *saturação* não vem pelo acúmulo de informações sobrepostas, mas em grãos *pixelados*, por sua ampliação em relação à fotografia original. A tela, ou o quadro, já não é dividido formalmente para fazer tangenciar universos apartados geográfica ou cronologicamente, não há sequer uma linha visível que os separe. A cisão aqui é conceitual; não é regra, mas exceção, como coloca o próprio vídeo. Mais uma vez, está presente a imagem-tempo de Deleuze.

No caso do vídeo de Godard, somente o seu último plano revela na íntegra o quadro de qual todos os planos anteriores fazem parte – metaforicamente, uma espécie de fotografia que foi picotada para ser *colada* outra vez durante o vídeo. Cada fragmento desses passa por um processo de aproximação do espectador, como se avançassem em direção a ele, ao seu espaço. Mais além, Kátia Maciel se refere a trabalhos que constroem uma *situação-filme* a partir de um elemento mínimo, uma só imagem, como episódios em que “o nosso hábito constrói uma narrativa que não há”⁷⁹, nos quais o espectador é também um participante, “não assiste, experimenta as imagens como acontecimentos”⁸⁰. Algo identificável com a ruptura provocada pelo uso da *colagem* nas artes visuais, em que ela marca

uma passagem “através do espelho” do espaço da pintura para o mundo secular, o

⁷⁷ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=IQA92hZZBfo>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁷⁸ Jean-Luc Godard participou da 29ª Bienal de Artes de São Paulo (2010) com o vídeo referido: http://www.fbsp.org.br/29_bienal_participantes.html. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁷⁹ MACIEL (Org.), 2008, p.81.

⁸⁰ MACIEL (Org.), 2008, p.81.

espaço do espectador. [...] A colagem faz a superfície do quadro tornar-se opaca. Atrás dele existe simplesmente uma parede, ou um vazio. À frente há um espaço aberto, no qual a percepção que o espectador tem de sua própria presença torna-se um espectro cada vez mais palpável. [...] A estética da descontinuidade manifesta-se nesse espaço e tempo alterados. (O'DOHERTY, 2002, p. 33-35).

Isto é, entre a pintura e a imagem em movimento – dada a distinção entre profundidade e espessura/opacidade da imagem, da substituição do sujeito-como-olhar pelo sujeito de corpo presente –, pode-se propor que a *janela renascentista* está para o cinema clássico industrial tal e qual a *janela moderna* está para o vídeo. É ele, o vídeo e não o cinema, que parece fundar nesse sentido uma transformação substancial no destino das imagens técnicas, influenciando o próprio cinema por vir.

Com o vídeo e o seu exercício na videoarte, em trabalhos limítrofes para tevê como os de Jean-Luc Godard e Bob Wilson⁸¹, e no cinema experimental de vanguarda com Michaël Snow, Stan Brakhage e Maya Deren – o audiovisual finalmente parece encontrar-se com a imagem técnica em um nível já vivenciado pelas artes visuais. Esse encontro certamente não se limita aqui ao entendimento do vídeo enquanto mero suporte ou técnica, mas como uma nova forma de *pensar a imagem*, potente o suficiente para ser aos poucos introjetada pelo próprio cinema industrial. É o que se pode entender recentemente de filmes a exemplo de *Romeo + Juliet*⁸² (1996, 120min)⁸³ e *Moulin Rouge*⁸⁴ (2001, 127min)⁸⁵, de Baz Luhrmann, em que a saturação das imagens e o ritmo acelerado de sua sucessão trazem a forte influência do videoclipe, território de experimentação por excelência do vídeo e de seu hibridismo⁸⁶.

Se o cinema de amarras mercadológicas e institucionais precisou neutralizar seus ambientes de exibição para que o espectador se tornasse inconsciente do seu espaço físico a ponto de mergulhar completamente na tela e no filme, o vídeo, com seus cenários de exibição implodidos e apropriáveis por natureza, estimulou a criação de uma nova relação com esse espectador, com os espaços de exibição, com as artes. Ao passo que o cinema narrativo industrial parece valorizar

⁸¹ *Video 50* (1978, 51min40seg) é um trabalho de Bob Wilson criado para ser veiculado em televisão, razão pela qual o artista chegou a negar que sua exibição pudesse acontecer em outro suporte como a tela grande de cinema por considerar que o trabalho levava em conta dentro de suas especificidades estéticas uma audiência dispersiva e inconstante, como a da tevê. (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.56); *Electronics Arts Intermix*: <http://www.eai.org/title.htm?id=3519>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸² *Trailer* do filme disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=sW_QQxjMOvQ. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸³ *The Internet Movie Database*: <http://www.imdb.com/title/tt0117509/>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸⁴ *Trailer* do filme disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=zPgZ9ZHd74o>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸⁵ *The Internet Movie Database*: <http://www.imdb.com/title/tt0203009/>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸⁶ SOARES, 2004.

excessivamente a *obra*, decretando a morte da criação e estetização audiovisual a partir do momento da copiagem do material finalizado em diante, o vídeo parece reinaugurar uma valorização da *experiência* audiovisual – algo assemelhável àquele tempo já vivido nos primórdios do cinema.

Vale observar aqui, no entanto, o quão compreensível e coerente é a necessidade de o mercado industrial cinematográfico centrar-se na obra, afinal ela era (e ainda é) a sua moeda de circulação, e seu objetivo primordial sempre deveria (e ainda deve) ser *vender*, ou melhor, *alugar* a obra. É para ela e através dela que toda a máquina cinematográfica comercial gira. Ou seja, restringir as condições de recepção do filme, para a indústria, é também, em última instância, manter o controle econômico e estético sobre a própria produção em sua cadeia. Essa é simplesmente uma questão de mercado em que, como tal, faz parte do jogo gerar necessidades de consumo padronizadas e por isso lucrativas. De acordo com Jean-Louis Baudry,

sem dúvida a sala escura e a tela rodeada de preto como um cartão de pêsames já apresentam condições privilegiadas de eficácia. Nenhuma circulação, nenhuma troca, nenhuma transfusão com o exterior. Projeção e reflexão se produzem num espaço fechado e aqueles que nele permanecem, sabendo-o ou não (mas não o sabem), ficam agrilhoados, capturados ou captados [...]. (XAVIER [org.], 1983, p.395).

Já o vídeo, que traz como noção primeira de distribuição a transmissão, não lucra com a obra, mas com a experiência que ela proporciona pela atualização da sua existência em qualquer aparelho de TV. É dos intervalos comerciais que a televisão tira o seu sustento e não da venda de ingressos. Há uma mudança profunda de lógica, que se evidencia também pela falta de constrangimento na indústria videográfica e televisiva em lançar equipamentos amadores para que seus espectadores pudessem também se apropriar do processo de produção nesses meios e se tornassem participantes.

O que se abre daí pode ser entendido como uma noção de *retroalimentação* entre a imagem-vídeo e o *contexto* em que ela se insere. É o “contexto como conteúdo”, segundo se refere Brian O’Doherty (2007) nas artes visuais. Assim, com muita naturalidade, a problematização do vídeo caiu como uma luva para a arte contemporânea, em que passou a buscar dar conta de questões do próprio processo e fazer videográfico-artísticos, como o tempo, o lugar do corpo – do espectador e do artista –, dos aparatos tecnológicos, das relações envolvidas pela mediação,

emissão e recepção, das questões culturais, sociais, políticas, estéticas relacionadas aos novos meios.

No Brasil, Letícia Parente usou o suporte videográfico em *Marca Registrada* (1974-75, 10min)⁸⁷ para bordar as palavras “made in Brasil” na planta de seu pé, enquadrado por um plano detalhe sem cortes – a não ser os da agulha mesma perfurando a pele.



Figura 4 – Frames do vídeo *Marca Registrada* (1974-75, 10min), de Letícia Parente

Ao usar o próprio corpo como instrumento da sua subjetividade, a artista parece falar de algumas questões vivenciadas àquela altura pela arte e pela

⁸⁷ Catálogo da exposição *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*, promovida pelo Instituto Itaú Cultural (2003, p.29). As informações do catálogo também estão disponíveis em <http://www.itaucultural.org.br/madeinbrasil/>. Acesso em: 14 mar. 2011.

sociedade. O vídeo que penetra pelas fissuras, que costura o cotidiano, que alinhava também a arte. A persona narciso, entre a *máquina-câmera* e a *máquina-projetor*⁸⁸. O cruzamento entre culturas, línguas, o Brasil que importa sem perder o “s” da sua identidade – em lugar do Brazil com “z”, como se grafa nos estrangeiros. A arte plástica que comporta o gesto, experimentada na carne, “até que se tire o quadro da parede e se ataque o próprio reboco”⁸⁹. A experiência física, corpórea, íntima que é ao mesmo tempo virtual e pertencente ao outro, ao espectador; um *far away* em super *close*, um pé maior que um pé de fato, um pé que é público, é nosso, igual ao chão em que ele toca, como raízes. É o processo como conteúdo, o testemunho como participação, a fissura como cumplicidade entre vida e arte, artista e espectador. Sem deixar de lado uma certa ironia ou possível crítica à repetição de fórmulas e banalidade do uso comercial do vídeo pela televisão: aquilo que perfura, a agulha, não atravessa, não chega a atingir nenhum terminal nervoso ou sensível do corpo, mas se mantém na superfície, como um espectador hipnótico e apático, compreensível engolidor de pílulas d’O *Mesmo* prescritas pelo conforto do seu aparelho de tevê.

Da mesma forma, com o vídeo surgiram os trabalhos que vieram contestar os padrões de espectação audiovisual historicamente consolidados pelo cinema industrial, a fim de encontrar estratégias alternativas de exibição no âmbito da arte⁹⁰. Não é à toa, por certo, que os espaços mais usados para tal questionamento tenham sido as galerias, que ao mesmo tempo passavam por profundas mudanças conceituais tornando-se mais um espaço vivo, de intervenção, do que de mero acúmulo e exposição de obras⁹¹. O ambiente institucionalizado do cinema, com sua higienização espacial em direção à tela e à obra, claramente não condizia com uma realidade em que as evidências recaiam sobre uma fruição audiovisual bloqueada, dispersiva, participativa, como na *situação-vídeo*. Além do mais, qual grande distribuidora ou sala exibidora de cinema incorporaria facilmente à sua programação um filme como *Dog Star Man*⁹² (1959-64, 78min)⁹³, de Stan Brakhage? – uma produção sem banda sonora cujas “imagens existem de forma essencialmente

⁸⁸ Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Let%C3%ADcia+Parente>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁸⁹ O'DOHERTY, 2007, p.20.

⁹⁰ MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.57.

⁹¹ O'DOHERTY, 2007.

⁹² O filme é dividido em *Prelúdio* e outras quatro partes, numeradas de um a quatro. O *Prelúdio* está disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=NqJiDDn5rTM>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁹³ YOUNGBLOOD, 1970, p. 89.

autônoma e são sobrepostas, ou compostas, não para efeito dramático, mas sim como uma espécie de *matrix* do exercício psíquico por parte dos espectadores”⁹⁴, segundo define Gene Youngblood.

Nesse contexto, portanto, surgiram os trabalhos que passaram a buscar nas próprias dinâmicas de exibição e distribuição audiovisual uma dimensão criativa e estética. Entre os que vieram ocupar o papel de questionadores das condições impostas à espetação no cinema industrial está *Chelsea Girls* (1966, 195/210min)⁹⁵, de Andy Warhol e Paul Morrissey. Filmes experimentais estadunidenses estiveram tão à margem do *mainstream* que foram logo classificados de cinema *underground*. Poucos deles chegaram a conseguir espaço nas janelas de exibição dos cinemas comerciais, menos ainda emplacaram algum êxito de bilheteria como *Chelsea Girls*⁹⁶. O trabalho é inteiro composto por doze ações distintas, tomadas sem cortes e com a duração exata de um rolo de película – o que faz com que o tempo do filme passe a ser determinado pela extensão de um rolo e não mais de uma narrativa⁹⁷. A outra novidade fica por conta de uma dupla projeção simultânea em que a tela do cinema ficava dividida ao meio, como duas janelas, para que duas ações distintas se passassem ao mesmo tempo, lado a lado, cada uma exibida por um projetor. Como cada rolo compunha um episódio independente, cabia ao espectador manter-se atento e escolher qual ação ele acompanharia a cada instante, bem como estabelecer alguma ou nenhuma conexão entre elas, processo determinante da narrativa em si mesma. Segundo Menotti, em referência ao *site* da cantora Nico, Warhol fazia acompanhar do filme

“instruções muito específicas”, detalhando a ordem dos rolos e as deixas de cada um. No projetor da direita, deveriam ser exibidos os episódios ímpares. No da esquerda, os pares, com cinco minutos de atraso. As instruções do rolo nº 12 informam ao projetorista que “depois que o rolo nº 11 acabar, desligue a luz do rolo nº 12, mas mantenha o som rolando, como música para saída e intervalo”. (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.63).

Kátia Maciel, citada por Lara Lopes, indica a importância do processo de exibição audiovisual dentro de uma dimensão estética também em outros trabalhos

⁹⁴ YOUNGBLOOD, 1970, p.88. (Tradução nossa. Texto original em Inglês: “these images exist essentially autonomously and are superimposed or compounded not for dramatic effect but rather as a kind of matrix of psychic exercise on the part of the viewers”).

⁹⁵ *Nico Web Site*. Disponível em: <<http://smironne.free.fr/NICO/FILMS/chg.html>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁹⁶ “*Chelsea Girls* foi o primeiro sucesso comercial de Warhol, e é até hoje seu filme mais famoso. Tendo custado cerca de dois mil dólares, gerou aproximadamente US\$ 130.000 apenas durante as dezenove semanas em que ficou em cartaz em Nova York”. (MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado], p.61).

⁹⁷ MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado].

de Warhol (com e sem Morrissey) como *Sleep*⁹⁸ (1963), *Screen Test* (1965) e *Flesh* (1968), nos quais “as imagens eram capturadas a 24 quadros por segundo e projetadas a 16 quadros por segundo sobre a tela. O fato de [Warhol] usar como suporte para projeção telas de pintura discutia diretamente a relação entre pintura e cinema”⁹⁹. Mais tarde, as produções da dupla impressionaram Hélio Oiticica, que vibrava em carta de 1974 a Lygia Clark: “os filmes de Warhol e Morrissey continuam a arrasar: *underground* invadindo e sendo absorvido irremediavelmente pelo cinema comercial”¹⁰⁰. A inegável influência do cinema *udigrudi* norte-americano no futuro do trabalho de Oiticica não para por aí. Em trecho seguinte à mesma carta, de 1971, ele relata uma experiência marcante com Jack Smith, a que ele se refere como “mito” do movimento experimental de cinema no país, em que o próprio Hélio era residente à época.

Fui a uma projeção de *slides* com trilha sonora, uma espécie de quase-cinema, que foi incrível; Warhol aprendeu muito com ele [Smith], quando começou, e tomou certas coisas que levou a um nível diferente, é claro; Jack Smith é uma espécie de Artaud do cinema; seria o modo mais objetivo de defini-lo. (CLARK, OITICICA, 1998, p. 204).

De tal fonte, então, provavelmente bebeu mais um exemplo, desta vez brasileiro, de experimentação estética em torno da exibição audiovisual: a série *Program in Progress*, ou *quasi-cinema*, de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida. As *Cosmococas* (1973/1974)¹⁰¹, ou simplesmente *CCs*, são nove experimentos que reúnem projeção de *slides* e trilha sonora específicos, além de instruções para ambientação e performance do público¹⁰² – sendo esta *performance* muito mais uma sugestão a partir dos elementos distribuídos em um ambiente imersivo do que de fato uma imposição. Ou, como descreve Hélio, “o carrossel de slides, a trilha sonora, as instruções e o tempo”. Entre redes, travesseiros, lixas de unha, colchonetes, bexigas coloridas, esculturas em espuma, – imagens e sons – é o próprio espectador quem determina os princípios de sua fruição do audiovisual naquele espaço e é ele ainda quem dá dinâmica e movimento à própria experiência. A parceria entre Oiticica e Neville, e outros inúmeros trabalhos que vieram utilizar a exibição como estratégia criativa na arte, podem ser enquadrados no que Dubois

⁹⁸ Trecho do filme disponível em: <<http://vimeo.com/4880378>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

⁹⁹ LOPES, 2010, p.113.

¹⁰⁰ CLARK, OITICICA, 1998, p. 204.

¹⁰¹ LOPES, 2010, p.111.

¹⁰² MENOTTI, 2007 [monografia de mestrado].

entende por *cinema de exposição* e define como

um conjunto de propostas dos artistas que procuram utilizar diretamente o “material” filme em sua obra plástica, ou inventar formas de apresentação que inspiram (ou fazem pensar) em efeitos ou formas cinematográficas (o “modelo cinema”), embora tendam a subverter o ritual tradicional de recepção do filme (sala escura, espectador sentado em sua poltrona, duração padrão imposta etc.). Nessas novas exposições, (re)inventam-se a tela múltipla (desdobrada, triplicada, em linha, oblíqua, em paralelo, em frente e verso), projeta-se na luz ou em objetos que não se reduzem a superfícies planas, põe-se o filme numa cadeia infinita (entramos e saímos ou, melhor, passamos na hora e no ritmo que quisermos), experimentam-se novas posturas dos espectadores (de pé, sentado, deitado, móvel), explora-se a duração da projeção (breve, muito breve, muito longa infinita). Etc. E tudo isto se faz totalmente “em vídeo”. (DUBOIS, 2004, p. 28).

Assim, a forte confluência entre as direções que as artes apontavam – pela ocupação do espaço na pintura, pela abolição da base na escultura, pelo minimalismo na música, pelo concretismo na literatura, pela fluidez inter-planos na dança, pela queda de *paredes* no teatro – e a plasticidade da imagem videográfica, em seu mais amplo sentido, conferiu ao vídeo o lugar de material de trabalho para os artistas. A partir desse período, as artes viram suas fronteiras desaparecerem pouco a pouco, entre si mesmas e com a sociedade. São justamente essas características de seu processamento perceptivo, técnico e estético que conferem ao vídeo maleabilidade, fazem dele não exclusivamente um objeto, um produto, uma imagem, um dispositivo – ou uma estética ou linguagem específicas –, mas “um estado, uma maneira de ser e pensar as imagens”¹⁰³. Uma forma instável, híbrida, impura, múltipla, “fora de qualquer território institucionalizado”¹⁰⁴, complexo, diluído em inúmeros tipos de telas ao nosso redor. Uma travessia entre o cinema e a informática, capaz de imprimir profundas marcas sobre ambos, inevitavelmente.

A imagem informática nasceu, tecnicamente, da união entre os primeiros computadores – as máquinas de calcular, ou seja, de processamento de informações a que me referi na *Janela Um* – e as telas de vídeo¹⁰⁵. Essa “combinação permite visualizar os processos internos das calculadoras e iniciar com elas uma espécie de diálogo. O que tem dois efeitos consideráveis: o domínio da imagem a partir de seu elemento constituinte e a modificação da relação homem/máquina.” (COUCHOT, 2003, p. 160). Isto é, se a informática agregou ao seu funcionamento a tecnologia do vídeo, com ela vieram também, naturalmente,

¹⁰³ DUBOIS, 2004.

¹⁰⁴ MACHADO, 1996, p.46.

¹⁰⁵ Nos anos 70, com o nome de *informática gráfica interativa* (*interactive computer graphics*). (COUCHOT, 2003, p.160).

suas lógicas de construção espacial e sua estética.

Dai por diante, deu-se início a um estágio da imagem técnica diferenciado de todos os outros até então. Se a novidade primordial do vídeo e da televisão vinha da *transmissão* da imagem, os “vídeo-computadores” introduziram os recursos para a sua própria *concepção*. Isto significa dizer que a criação de uma imagem passa a poder prescindir do real como referente.

Fisicamente, sobre a tela do computador, a imagem numérica se apresenta como uma matriz com duas dimensões de pontos elementares: os *pixels*. Diferente da televisão, a posição dos *pixels* assim como suas características cromáticas e luminosas são definidas automaticamente pelo cálculo; o mosaico televisivo torna-se agora rigorosamente ordenado. Pois essa matriz física coincide ponto a ponto com uma matriz numérica, a memória da imagem, o conjunto dos diferentes valores atribuídos aos *pixels* que está contido nos circuitos do computador. No decorrer da varredura da tela, o feixe eletrônico controlado pelo computador traduz cada um desses valores numéricos em pontos de luz colorida, de forma que cada ponto da tela corresponde a um ponto e somente um ponto da memória da imagem. (COUCHOT, 2003, p.161).

Eis aí a inauguração da *simulação* da imagem. Ela agora pode ser calculada e gerada por computador; não é mais estritamente necessário encarar o mundo palpável ou visível para se chegar até ela. Com isso, há duas formas de fabricar a imagem informática. Uma delas parte do universo material – seja uma fotografia, pintura, objeto ou corpo etc. – numerizando bidimensional ou tridimensionalmente o seu referente através do uso de um dispositivo específico. A segunda transforma qualquer objeto ou mesmo determinado acontecimento em um *modelo*¹⁰⁶. A criação da imagem a partir dessa modelização nada mais é do que a descrição matemática do *comportamento* de um referente que resulta na sua visualização sobre a tela do computador. Isto é, se eu tomo como referencial a *imagem* da palavra “imagem” eu posso criá-la digitalmente através de: a) papel, lápis, escrita, *scanner* – sendo esta a máquina responsável pela *numerização* da imagem materializada – ou; b) computador, teclado, digitação – em que cada letra corresponde a um modelo preconcebido, programado e executado a partir da pressão do dedo sobre a tecla referente a ela.

Apesar das diferenças de procedimentos, em ambos os casos se verifica a

¹⁰⁶ “A moderna ciência da computação denomina *modelo* um sistema matemático que procura colocar em operação propriedades de um sistema representado. O modelo é, portanto, uma abstração formal – e, como tal, passível de ser manipulado, transformado, recomposto em combinações infinitas –, que visa funcionar como a réplica computacional da estrutura, do comportamento ou das propriedades de um fenômeno real ou imaginário. A simulação, por sua vez, consiste na “experimentação simbólica” (Quéau, 1987:112) do modelo.” (MACHADO, 1996, p.117).

existência de um *diálogo*, uma troca de informações constante entre máquina e homem. Se a premissa lógica de funcionamento do computador é a numerização, ou programação, de sua resposta a comandos externos específicos, a partir da sua associação com a tela de vídeo o que se criou foi uma janela para visualização instantânea dos seus processos internos, a troca em tempo presente, uma possibilidade real de interatividade. Esse é um passo técnico para largamente adiante daquela capacidade de intervenção espectral particularizada e em escala mínima que a televisão coloca. Mas sem dúvidas utiliza uma habilidade perceptiva que a tevê e o vídeo ajudaram a exercitar no espectador, já que tal evolução é também narrativa por certo.

Enquanto na televisão o *zapper* tinha sob o seu poder um controle remoto para navegar através de uma *transmissão* audiovisual – ao vivo e monológica – aqui a informação está acessível a qualquer tempo. A própria leitura passa a ser tridimensional, ao que se pode ir e voltar no texto – e em alguns casos mesmo acrescentar-lhe ou suprimir-lhe informações. Seus caminhos se organizam em torno de um encadeamento de solicitações e respostas entre máquina e usuário. Não há mais uma “sequência lógica de leitura, nem qualquer espécie de hierarquia regendo as combinações, tanto mais que o simples deslocamento de leitor diante do objeto virtual já faz com que o arranjo tridimensional se altere em relação a ele.” (MACHADO, 1996, p.167). Cada leitura do texto audiovisual é nesse sentido, portanto, uma leitura única, uma exibição singular – e uma espécie de *releitura*, ou atualização, das paisagens de exibição audiovisual anterior à padronização da linguagem cinematográfica fabricada pela indústria de massa.

A isso se juntam ainda as outras características inauguradas na imagem videográfica e transmutadas para ou pela tecnologia computacional. A *co-presença integral* e o *ao vivo planetário perpétuo* de Dubois (com a internet, estamos todos em rede, *on line*, somos em tempo real); a perda da materialidade e o desenvolvimento da virtualidade da imagem (ela existe em estado de possibilidade, mas depende da sua atualização, ou exibição, para ser experienciada); a organização do espaço virtual a partir da mescla de imagens (a lógica da coexistência de múltiplas imagens sob ou sobrepostas rege a visualidade informática, estruturada em janelas); as noções estéticas de *montagem vertical*, *espessura da imagem*, *introjeção do espaço off* (além de incorporadas às interfaces de diálogo máquina/homem, elas influenciam profundamente a arte digital e o próprio cinema). Todas elas surgem com o vídeo

para balizarem e serem levadas ainda mais longe pela informática seguida da horda de aparatos informatizados e dialógicos que a ela se sucederam.

Os computadores revolucionaram a imagem técnica pela sua capacidade de concebê-las, simulá-las. A imagem informatizada sedimenta a noção de *disponibilidade*, o diálogo e a *interatividade* entre máquina e homem. O advento da internet agrega a noção de *rede informacional* a esse universo da cibercultura¹⁰⁷; ela expande a interatividade entre homem e máquina para uma relação remota, à distância, entre homem e mundo mediada pela máquina. Inicia-se um processo de “transposição de coisas (relações sociais, instituições, processos e informações) para o ciberespaço.” (LEMOS, 2009, p.90). As mídias portáteis e as mídias locativas¹⁰⁸ juntam aí a *mobilidade* geográfica da imagem virtual – ela passa a ser exibida em trânsito, em deslocamento, para além da onipresença da tevê, do vídeo e do computador, que dependem de uma conexão elétrica ou de transmissão de dados –, além da possibilidade de relação infocomunicacional direta com um determinado lugar ou contexto. O resultado é que as convivências entre essas tecnologias

criam a computação ubíqua da era da internet das coisas e fazem com que o ciberespaço “desça” para os lugares e os objetos do dia-a-dia. A informação eletrônica passa a ser acessada, consumida, produzida e distribuída de todo e qualquer lugar, a partir dos mais diferentes objetos e dispositivos. O ciberespaço começa assim a “baixar” para coisas e lugares, a “pingar” no “mundo real”. [...] O *download* do ciberespaço cria uma nova territorialização do espaço, a territorialidade informacional. O lugar não é mais um problema para acesso e trocas de informação no ciberespaço “lá em cima”, mas uma oportunidade para acessar informação a partir das coisas “aqui em baixo”. (LEMOS, 2003, p.161).

Mundo físico e mundo virtual, portanto, passam a conviver mediados pela imagem audiovisual, em suas paisagens de exibição, em um nível de proximidade que ainda não havia sido experimentado antes. As fronteiras entre eles – se é que de fato existiam – começam a se diluir e seus universos se tornam cada vez mais imbricados. O homem parece aprender a conviver com esse *deslimite* no seu

¹⁰⁷ “A cibercultura, desde sempre, trouxe em seus primórdios questões ligadas ao espaço, a ponto de muitos autores a considerarem como a cultura do ciber-**espaço**, do **espaço eletrônico**. Desde o surgimento da internet, a discussão se pautou no espaço virtual, nas relações nas comunidades virtuais, na virtualização das instituições, na *webarte*, na educação a distância, no *e-commerce*, no *e-governement* e na democracia eletrônica, no *web* jornalismo, ou seja, na “desmaterialização” da cultura e na sua “subida” ao ciberespaço.” (Grifo do autor). (LEMOS, 2009, p.90).

¹⁰⁸ “O termo *locative media* (mídia locativa) foi inicialmente proposto por Karlis Kalnins para designar tecnologias relacionadas à localização (GALLOWAY, 2005). Estas tecnologias podem ser tanto GPS (Global Positioning Systems), telefones celulares, bluetooth, rede wi-fi, computadores portáteis, RFID (Radio Frequency Identification), GSM (Global Systems for Mobile Communications), desde que sejam usadas para possibilitar a localização e o posicionamento geográfico.” (BRUNET [dissertação de mestrado], 2009, p.12).

cotidiano rapidamente, e passa a administrar sua própria vida nesse intercâmbio. Os celulares, os GPS, os reprodutores de textos, vídeos, músicas e toda sorte de aparelhos digitais estão à nossa volta aos bandos – *disponíveis, móveis, em rede, circulando* pelas ruas, produzindo, trocando e exibindo informações audiovisuais, ao passo que a vida segue com os pés no chão.

Para aquela geração de Warhol-Morrissey e Oiticica-Neville, bastaram as então recentes presenças do vídeo e da tevê se multiplicando pela realidade para deflagrar uma potente contestação da *situação-cinema* tal e qual determina a indústria cinematográfica clássica. Aquilo que os artistas e indivíduos da época viviam como uma novidade incipiente das *paisagens de exibição audiovisual* hoje se esgarça, escancara, ganha contornos muito mais vastos em termos de espetação.

Enquanto no Brasil, por exemplo, somente 20% da população sustenta a atividade audiovisual em salas comerciais de cinema¹⁰⁹, as estatísticas do mercado nacional de celulares apontam para a existência de mais de um aparelho em uso por habitante brasileiro¹¹⁰. Esse dado parece significar, entre outras questões, o quão mais fácil, acessível e frequente é alguém assistir a um filme em seu aparelho celular dentro de um ônibus enquanto circula entre um compromisso urbano e outro, digamos, do que em um ambiente comercial de cinema. Mais que isso, esses mesmos aparatos oferecem ainda ao espectador a possibilidade de interagir com os estímulos audiovisuais que recebe, gravando o seu próprio filme e publicando-o na internet – quiçá até como resposta àquele que assistiu logo antes, criando com ele uma espécie de diálogo remoto e aberto ao acesso de terceiros. Tudo, novamente, através do mesmo aparelho de telefonia celular móvel, que além de gerar e receber ligações é reprodutor de arquivos digitais de vídeo, câmera, conecta-se à internet, recebe sinal de televisão, é projetor de vídeo¹¹¹ e por aí vai.

Dessas constatações, pode-se sugerir que a pungente atitude de questionamento do *hábito cinema*¹¹² estimulado por trabalhos como *Chelsea Girls* e *Cosmococas* torna-se, ao longo do tempo, um comportamento de certa forma

¹⁰⁹ Segundo dados divulgados em 2008 pela *Programadora Brasil*, programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAV-MinC) que visa à formação de plateias a partir da ampliação da difusão e distribuição de obras audiovisuais nacionais que estão à margem do circuito comercial de exibição. Disponível em: <<http://www.programadorabrasil.org.br/cartilha/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹¹⁰ Segundo dados divulgados em 2010 pela *Anatel* (Agência Nacional de Telecomunicações). Disponível no *site* UOL Tecnologia: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2010/11/18/brasil-ultrapassa-marca-de-um-celular-por-habitante.jhtm>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹¹¹ Vídeo de demonstração do uso de um projetor audiovisual como aplicativo de aparelho celular disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=sHdhehgV0aY>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹¹² MACIEL (Org.) 2008, p.76.

naturalizado e introjetado ao cotidiano do ser humano. O que não equivale a dizer, porém, que dessa naturalização decorre necessariamente uma revisão da potencialidade criativa e estética em torno do espaço-tempo da exibição no mesmo sentido em que pretendiam provocar tais trabalhos; bem como não determina um aprofundamento de consciência do usuário acerca da força e do impacto, das transformações que a escalada veloz do audiovisual produz no nosso dia a dia. Ao contrário, talvez seja justamente essa naturalização ou essa introjeção que fazem com que o audiovisual passe despercebido por nós aqui e acolá, tamanha é a sua infiltração nas nossas ações diárias. É sobre esses dois aspectos imbricados, a serem chamados por mim de *onipresença* e *desaparecimento* do audiovisual em meio ao nosso cotidiano, que me debruço daqui por diante na *Janela Três* deste trabalho. Primeiro, através de um exercício lúdico de roteiro; em seguida, de uma proposta de análise sobre os aspectos culturais contemporâneos a que o roteiro aludirá; e, por último, de uma reflexão sobre o meu processo recente de investigações e experimentações artísticas, estimuladas por esse contexto cultural, ao redor do tema da exibição audiovisual.

3 JANELA TRÊS: A ARTE ENQUANTO PARTE

3.1 Docuficção¹¹³ para os dias de hoje

“Un Blockbuster”

FADE IN:

INT. CASA – DORMITÓRIO – DIA

Um SER HUMANO COMUM de seus 30 anos, deitado em uma rede, dorme em um quarto de cor limpidamente BRANCA e formato perfeitamente CÚBICO. Ao seu lado, sobre outro pequeno cubo branco, um despertador começa a soar seu ALARME e projeta uma imagem no teto: “08:00, Mar-01-2011”. O ser humano desliga o despertador.

INT. CASA – SALA – DIA

Sentado à mesa para o desjejum, o ser humano toma o seu café preto enquanto acompanha sério e distraído o noticiário da tevê. A notícia em questão fala sobre a produção de vestuário a partir de garrafas PET recicladas. Um BIPE toca no seu celular anunciando uma nova mensagem postada na rede virtual de trocas instantâneas de informação da qual faz parte: “@unblockbuster já nos cinemas 3D!”. Após se servir apressado de três breves xícaras da bebida, levanta-se rápido, pega as chaves do carro e SAI pela porta da casa.

EXT. – RUA – DIA

¹¹³ Neologismo usado para designar o filme que mescla dois gêneros narrativos do cinema, o documentário e a ficção.

O ser humano dirige o carro e, ao dobrar na primeira esquina, o trânsito engarrafado o faz parar. O relógio marca 10h e o celular começa a TOCAR. O ser humano lê um lembrete de reunião no aparelho e em seguida o acopla apressado ao painel do carro. Imediatamente o visor mostra a imagem de uma mesa de reuniões repleta de outros seres humanos comuns, que dão as boas vindas ao novo participante da chamada por videoconferência.

EXT. – RUA – DIA

O engarrafamento é longo e persiste até que a reunião se encerra, o visor do celular se apaga e passa a mostrar a hora: 11h30. O ser humano, ligeiramente tenso, digita algumas teclas do seu GPS, põe para tocar uma música no seu DVD portátil, e, ao resultado do seu novo itinerário vira na próxima rua à esquerda, saindo do engarrafamento.

INT. EDIFÍCIO – GARAGEM / PORTARIA – DIA

O carro do ser humano ENTRA conduzido por ele na garagem de um grande edifício comercial. Na portaria, o ser humano sorri com algum esforço para uma câmera de vigilância, que o identifica e libera sua entrada no prédio. A porta do elevador se abre e o ser humano ENTRA.

INT. EDIFÍCIO – ELEVADOR / ESCRITÓRIO – DIA

Dentro do elevador, enquanto rói as unhas, ele observa um monitor de plasma que exhibe as saborosas imagens do *menu* de um restaurante anunciado por um serviço de compras coletivas. O ser humano DESCE do elevador, ENTRA no seu escritório e se senta em frente a um *notebook* para pedir o seu almoço “em grupo”. A partir de então, ele interage freneticamente com o computador, sem parar ao menos enquanto come, e as horas se passam rápido até anoitecer.

INT. EDIFÍCIO – ELEVADOR / ESCRITÓRIO / GARAGEM – NOITE

Já de noite, o ser humano levanta da sua mesa, pega as chaves do carro e

SAI do escritório, fechando-o. TOMA como um zumbi o elevador e, no meio do seu trajeto lento e exausto até o carro, é interrompido pela toada crescente de uma VOZ familiar: é o vendedor AMBULANTE de filmes piratas.

AMBULANTE (O. S.)

Não é VCD nem DVD, é Blu-ray, aí! Lançamento do cinema, só na minha mão!
Não é VCD nem DVD, é Blu-ray, hein!?

Diante do mais recente sucesso de bilheteria em 3D, o ser humano recobra rapidamente suas forças, renova o seu semblante, compra o disco sem pestanejar e segue direto para casa, saltitante como se pudesse flutuar – e sem encontrar de fato nenhum trânsito pela frente.

INT. CASA – SALA DE HOME THEATER – NOITE

A porta de uma pacata sala, completamente escura e silenciosa, é ABERTA bruscamente. O ser humano entra esfuziante no ambiente. Arrancando os seus sapatos, coloca seu novo disco no *player* e se joga sobre uma poltrona. Com o controle remoto nas mãos e vestindo orgulhoso os seus fantásticos óculos de visão 3D, sua expectativa aumenta a cada segundo dos créditos iniciais. O SOM é impactante, o VOLUME é alto. O ser humano, além de comum, torna-se visivelmente feliz diante do letreiro que enfim anuncia o título: “*Ce n'est pas un blockbuster*”. E o filme começa, como qualquer outro grande sucesso de bilheteria o faria.

FADE OUT:

FIM

3.2 Ambientes de passagem e presenças circulantes

Formatada como um roteiro cinematográfico padrão¹¹⁴, a pequena história descrita acima provavelmente duraria algo em torno de três minutos, se levada a cabo sua versão em filme. Esse curto tempo, porém, é reduzido em relação ao número de questões do universo cultural contemporâneo que ela busca levantar. Sua narrativa metafórica me servirá de suporte para apontar elementos do nosso cotidiano que estimulam as minhas inquietações artísticas e me levam a investigar a exibição audiovisual como dimensão estética. Já o formato utilizado, segundo regras estabelecidas de roteiro, não se configura como ironia ou oposição ao modelo de cinema industrial, mas como uma tentativa lúdica de encontrar dentro desse mesmo modelo possibilidades que abarquem ou discutam a exibição no sentido por mim pretendido neste trabalho. Afinal, meu intuito aqui não passa pelo mero rechaço da gramática industrial cinematográfica instituída, como já dito, e sim por um entendimento de que pode haver alternativas capazes de se somar a ela levando em conta o processo da exibição que, por razões compreensíveis e já citadas antes aqui, ela não exercita como instância criativa.

Para dar conta de explicitar quais são as tais questões que me movem nesta direção, analisarei brevemente o panorama desenhado pelo roteiro apresentado como uma busca por entender ou dimensionar alguns dos tantos processos e impactos do papel do audiovisual no contexto cultural contemporâneo – e que, segundo entendo, está muito além de um simples bem técnico.

Nele, o personagem central é o *ser humano comum*, o que somos todos nós, diferenças incontáveis à parte. O cenário é absolutamente urbano e densamente povoado pelas tecnologias digitais. Através delas, boa parte da vida funciona, independente de esfera social. Já a comunicação, ou o diálogo, do ser humano com essas tecnologias, e por extensão com seus usuários, é de predominância

¹¹⁴ Os roteiros cinematográficos brasileiros são frequentemente formatados de acordo com o guia de layout do *Master Scenes*, escrito por Hugo Moss, baseado no padrão de formatação norte-americano, que permanece praticamente o mesmo de setenta anos pra cá. Segundo esse padrão, cada página escrita de roteiro representa aproximadamente um minuto de filme finalizado. Para que esse *timing* seja preservado, algumas das demais regras dizem respeito à preparação da página, inserção de cabeçalhos para desmembrar a história em sequências, indicadas por mudanças de tempo ou espaço, além de entrada de novos personagens ou elementos importantes na história com o uso de letras maiúsculas. (MOSS, 2002). O roteiro incluído aqui como exercício metafórico se inspira livremente no guia de Hugo Moss, sem deixar de priorizar, porém, as regras de apresentação do texto acadêmico.

audiovisual; a interface, o meio são audiovisuais. Essa troca de informações pode acontecer em trânsito – isto é, as tecnologias também são móveis em sua maioria – ou até mesmo se relacionar com um determinado local, as chamadas mídias locativas, como os sistemas de geoposicionamento remoto, a exemplo do GPS.

Os seres humanos lidam com a instantaneidade, podem estar em muitos lugares ao mesmo tempo, seja ao alcance das mãos ou dos olhos e ouvidos – fato que parece gerar fortes doses de ansiedade. O audiovisual nos torna *onipresentes*, assim como ele próprio já o é. O espaço físico é um estímulo para acesso ao espaço virtual e vice-versa. Não há dois mundos estanques, mas duas *janelas* que convivem naturalmente: *materialidade* e *virtualidade*. A nova realidade é construída pela constante troca e relação entre esses meios, em que nós próprios transitamos, “subindo” ao ciberespaço e “descendo” ao espaço físico. A reunião de negócios inadiável vai até o trânsito engarrafado sem qualquer pudor. As paisagens físicas e virtuais se confundem e se amalgamam; suas narrativas se complementam e se fundem para contar o nosso cotidiano.

Nesse fluxo intenso, a informação é produzida coletivamente, o conhecimento não é mais unívoco como alguns anos antes. As notícias da manhã propagadas pela grande emissora de televisão convivem em par com os comentários disparados por um ser humano comum, do qual outros seres humanos comuns são “seguidores”¹¹⁵. Alguns episódios da história recente do Brasil e do mundo são bons exemplos disso.

Durante a invasão pela polícia do conjunto de comunidades conhecida como Complexo do Alemão, na zona norte da capital do Rio de Janeiro, grandes veículos de televisão divulgavam a ação em seus noticiários jornalísticos¹¹⁶, seguindo de perto as forças policiais à medida que estas avançavam. Enquanto isso, via *streaming* ao vivo de internet, adolescentes e crianças, moradores da região, transmitiam¹¹⁷ e gravavam a movimentação dos helicópteros policiais no céu através das janelas de suas casas, do lado oposto da *guerra*.

Outro caso recente dessa força coletiva foi considerada escândalo pelo poder público mundo afora. Informações confidenciais de diversos Estados foram acessadas sem o consentimento de seus detentores e estão sendo pouco a pouco

¹¹⁵ “Seguidor” é o nome dado ao usuário da ferramenta de relacionamento virtual conhecida como *Twitter*.

¹¹⁶ Vídeos da Rede Globo de Televisão em cobertura ao episódio disponíveis em <<http://www.youtube.com/watch?v=8KGE5lvGTZc>> e <<http://www.youtube.com/watch?v=vgguyICl0RY>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹¹⁷ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=DTzJ53rsU8k>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

publicadas pela rede *WikiLeaks*¹¹⁸, uma organização midiática sem fins lucrativos que se mantém incólume às tentativas de interrupção das suas publicações graças ao suporte de milhares de voluntários de todo o mundo.

Desde janeiro de 2011, revoluções populares em todo o mundo árabe começaram a lutar pela democratização de seus países. Como uma *flash mob* política, a organização dos rebeldes vem encontrando força principalmente através da internet, em manifestações arquitetadas via redes sociais. O volume de estruturação é tamanho que os governos desses países vêm sendo acusados pela população pátria e por organizações de direitos humanos do mundo todo de cortar o acesso à internet, como forma de impedir as articulações de opositoristas.

A noção do poderio coletivo também começa a interferir nas lógicas econômicas de mercado. Modelos de compra em massa se mostram rentáveis não só para os indivíduos compradores como para as empresas vendedoras. Ambos se vinculam a uma rede de relacionamento virtual administrada por outra empresa, a fornecedora do serviço – que lucra com anúncios e porcentagem de vendas¹¹⁹. Isto é, indivíduos que antes faziam suas compras no varejo e empresas que antes forneciam seus produtos ou serviços também no varejo, agora se associam para transações mais polpudas, como as atacadistas. O consumidor paga menos, a empresa fornecedora ganha em volume de vendas e a mediadora dessa relação se torna uma nova opção de negócio, gerando inclusive empregos, em última instância.

Outro aspecto relativo à economia é a rápida sucessão das tecnologias. Dias atrás era VCD, ontem era DVD, hoje é Blu-ray e, amanhã, o que será? A durabilidade dos produtos da vida moderna foi substituída pela altíssima velocidade das descobertas tecnológicas na contemporaneidade. Ora, se um produto adquirido hoje estará defasado dentro de seis meses, é compreensível que os materiais dos quais esse produto é feito sejam mais frágeis que os usados anos atrás. Com materiais mais frágeis, menos duráveis e mais baratos, os preços ao consumidor final também caem. E preços mais baixos aumentam a acessibilidade da população a novas tecnologias.

O acesso crescente a essas tecnologias e produtos acarreta ainda em um

¹¹⁸ Site do *WikiLeaks*: <<http://213.251.145.96/About.html>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹¹⁹ Groupon, Peixe Urbano e Clickon são exemplos de redes de compras coletivas. Site do *Groupon*: <<http://www.groupon.com.br/>>. Acesso em: 14 mar. 2011. Site do *Peixe Urbano* <<http://www.peixurbano.com.br/>>. Acesso em: 14 mar. 2011. Site do *Clickon*: <<http://www.clickon.com.br/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

aumento do acesso às informações que circulam através dela, um ponto favorável para a democratização de bens culturais. Mas, sob diferentes aspectos, há as suas contrapartidas de ordem, digamos, moral que deflagram discussões acirradas na sociedade.

Com as informações circulando livremente, é coerente que questões sobre sua propriedade comecem a ser levantadas, o que fatalmente determina a necessidade de uma revisão dos nossos códigos de legalidade, ética e, mais uma vez, economia. É o caso das polêmicas argumentações recentes sobre os direitos de autoria, a propriedade intelectual e a pirataria ambulante. Ao passo que a qualidade do produto pirata é baixa e sua cadeia produtiva sonega impostos, a sua rede de distribuição é democrática e seus preços são os mais acessíveis do mercado. No Brasil, por exemplo, se nem todo ser humano comum *pode*¹²⁰ ir ao cinema, o cinema pirata mesmo pode ir até todo ser humano comum¹²¹. A questão é tão extrema dentro do contexto social e cultural contemporâneo – e está tão atrelada ao processo de controle da distribuição e exibição audiovisual promovido pela grande indústria – que o coletivo carioca *Filé de Peixe*¹²² criou o trabalho *Piratão*¹²³ como forma de discuti-la dentro da arte, evidenciando a importância da circulação e da acessibilidade aos bens artísticos imateriais.

Piratão é uma prática artística que investiga e simula a economia informal e pirata como situação para inserção, visibilidade, acesso e circulação a[sic] trabalhos de vídeoarte. A ação desdobra-se a partir da comercialização de um objeto do coletivo Filé de Peixe denominado ENCARTADO. [...] Os ENCARTADOS reproduzem infinitamente os vídeos do acervo do coletivo Filé de Peixe, mantendo-se, contudo, únicos enquanto objetos, já que são manualmente carimbados, com número de série que não se repete, portando marcas e intervenções do processo caseiro e não industrial de produção. [...] No local da ação há um televisão[ic] e um aparelho de DVD para que os vídeos comprados sejam testados, assim, “comprou: testou,

¹²⁰ No caso do Brasil, o cinema como instituição parece ser, na verdade, muito mais um reduto disponível exclusivamente para seres humanos aptos a pagar por ingressos bem acima da média do poder aquisitivo de um ser humano comum. Uma das aparentes razões para isso é a preferência da indústria cinematográfica, de alguns anos para cá, pela construção dos *multiplexes*, empreendimentos geralmente vinculados a grandes *shopping centers*, em detrimento dos cinemas de bairro ou nos centros de cidades. Impostas essas condições, entre outras, o que se provoca é a sedimentação de um comportamento social excludente em que o acesso aos bens culturais de grande investimento, como o cinema industrial institucionalizado, está restrito a parcelas específicas da população, aquelas frequentadoras dos grandes centros de consumo setorizado, classificadas economicamente como classe média, média alta e alta.

¹²¹ José Padilha, diretor de *Tropa de Elite*, o maior sucesso brasileiro de bilheteria até hoje, fala sobre a participação da pirataria na popularidade do filme: “Eu, por exemplo, vi... Me ligaram, me falaram o que tava acontecendo e eu fui ver pessoalmente. Eu vi, na barca de Niterói, uma televisão com 10 ou 15 cadeiras, pessoas sentadas esperando a barca, vendo o filme. Pagaram um ingresso de dois Reais. Ou seja, foi pirateado o cinema, não foi só o filme. O cara pirateou o cinema inteiro. Fez um cinema pirata.” (Entrevista concedida à Revista Monet, publicada em outubro de 2010.

<<http://www.oesquema.com.br/urbe/2010/10/14/entrevista-jose-padilha.htm>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹²² Site do *Coletivo Filé de Peixe*: <<http://coletivofiledepeixe.com/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹²³ As ações do *Piratão* são registradas e divulgadas em vídeo. O vídeo da primeira ação, em 2009 está disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=J23fpMLckTs>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

testou: exibiu!".¹²⁴

Esse conceito de comércio popular e informal – apesar de suas controvérsias legais diante dos ditames jurídicos ainda em vigor – soa muito mais consonante e engajado ao crescente movimento mundial pela liberação, sobretudo quando não há fins lucrativos, do uso de *softwares* e de conteúdos culturais e artísticos como músicas, filmes, fotografias, textos. A forte pressão e as mudanças propostas por grupos de ativistas¹²⁵ vão de encontro aos interesses de grandes corporações ainda arraigadas em conceitos econômicos que aos poucos se mostram alienados em relação às novas formas estabelecidas de circulação de bens culturais e de informações. Aparentemente, é urgente uma revisão das leis de mercado e consumo desses produtos e serviços que não necessariamente passam pela anarquização do capitalismo ou da sua visão de lucro, mas de estabelecer novas regras e novos objetivos mais compatíveis e em equilíbrio com esses novos modelos de produção e compartilhamento da informação.

Já a obsolescência frenética dos aparatos tecnológicos levanta a poeira dos nossos padrões de comportamento. A geração de lixo, por exemplo, acompanha o aumento da produção de novos equipamentos industrializados a níveis mais e mais desequilibrados. A preferência por materiais descartáveis e poucos duráveis em geral tornam as condições de vida cada dia menos sustentáveis. Os cientistas alertam sobre a gravidade do problema e suas consequências iminentes. A sociedade começa a se mobilizar criando alternativas, algumas empresas investem no financiamento de pesquisas para desenvolvimento de *tecnologias limpas*. Artistas se comprometem com o assunto e o abordam de maneira incisiva. Entre eles, o alemão HA Schult¹²⁶ e seu *Beach Garbage Hotel*¹²⁷ – um hotel de lixo, e não de luxo, itinerante, criado para alertar os cidadãos europeus sobre a enorme quantidade de resíduos deixados pela população nas praias do continente. Mas a maioria dos seres humanos comuns ainda não se sente responsável pelo envolvimento na

¹²⁴ Disponível em: <<http://coletivofiledepeixe.com/piratao/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹²⁵ Exemplo desse tipo de grupo é a organização não-governamental sem fins lucrativos chamada *Creative Commons*. Fundada em 2001, a entidade “desenvolve, apoia e administra infra-estrutura legal e técnica que maximiza a criatividade digital, o compartilhamento e a inovação”. (Tradução nossa. Texto original em Inglês: “develops, supports, and stewards legal and technical infrastructure that maximizes digital creativity, sharing, and innovation”.) Disponível no site da organização: <<http://creativecommons.org/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹²⁶ Site do artista: <<http://www.haschult.de/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹²⁷ O hotel já foi instalado em Roma, na Itália, e Madrid, na Espanha. Um vídeo da construção em Madrid está disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=NBkvLUrafOs>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

questão. Afinal, por que pensar em roupas de garrafa PET recicladas se há milênios nos acostumamos ao algodão, correto? A mudança de comportamento, como qualquer outra mudança, exige investimentos de toda ordem. Transformar o *status quo* sempre requer intenso poder de argumentação e ação, ao que muitas vezes pode resultar mais simples permanecer no individualismo monolítico e pouco criativo das zonas de conforto social.

À medida que se apropria de novas mídias, a arte se relaciona corpo a corpo com a contemporaneidade em meio à vida cotidiana, que, recriada, invade as próprias instituições das quais era apartada. As paisagens e narrativas da realidade, em toda sua *matério-virtualidade*, servem à arte como enredo, como suporte, como contexto, como conteúdo. O espectador faz parte da obra e lhe empresta sentido a cada contato, vira participante, é fagocitado, está no olho e no corpo do *cujo branco*. A nova galeria é seu mundo, suas ruas, suas casas, seus cômodos, suas redes, suas camas. É onde ele pode até se deitar sem compromisso ao *sol*, ou flutuar sob um céu de *Cosmococas*, como o de *Hélio* e Neville.

No mesmo sentido em que a arte absorve as questões da sociedade, as ferramentas para a manipulação e criação, ou simulação, da imagem digital estão cada vez mais disponíveis aos espectadores-participadores. Câmeras, *softwares* de edição digital, mini-computadores portáteis, redes de distribuição gratuitas e virtuais, todos eles colocam a produção em vídeo ou cinema ao alcance de todos. Até os projetores – antes tão custosos e por isso praticamente exclusivos das salas de cinema, galerias e museus – marcam presença nas casas, escritórios, salas de aula e já são, também eles, portáteis pelo seu tamanho e totalmente móveis por funcionarem sem qualquer conexão externa, elétrica ou de dados, a preços perfeitamente acessíveis ao consumidor sazonal.

Enquanto o ser humano comum subverte inadvertido a *situação-cinema*, o mercado do audiovisual também se apropria daquelas ideias da arte usando a transgressão, por suposto, como um negócio. É crescente o número de produtos de uso diário, a exemplo de simples relógios de mesa¹²⁸, que utilizam a projeção de imagens como diferencial e valor agregado de venda. Um desses filões fica por conta dos brinquedos infantis, que oferecem desde lanternas com figuras diversas para sobrepor à emissão de luz até pesquisas avançadas em *projection mapping*, ou

¹²⁸ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PTp0B4q7Ruc>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

mapeamento de projeção, como as desenvolvidas atualmente pelos laboratórios *Intel Labs Seattle* a partir de uma plataforma chamada *OASIS (Object-Aware Situated Interactive System)*. “*OASIS* é uma arquitetura flexível de *software* que permite criar protótipos de aplicações que utilizam câmeras de profundidade e algoritmos de visão computadorizada subjacente para reconhecer e rastrear objetos e gestos, combinado com a projeção interativa”¹²⁹. No caso da pesquisa da *Intel*, a ideia consiste em utilizar a plataforma *OASIS* associada a brinquedos do tipo *Lego* em que, a partir do sistema instalado – envolvendo *software*, projetor e câmera de sensibilidade 3D –, cria-se “um rico ambiente digital para envolver o brinquedo físico”, de acordo com relato do pesquisador Ryder Ziola¹³⁰. Pelo simples gesto de aproximação entre um objeto e outro, um dragão cospe fogo em uma casa, a casa se incendeia e um carro de bombeiros apaga o fogo com jatos d'água. Tudo de *mentirinha*, por certo – seja a ideia de oferecer brincadeiras com *fogo* a uma criança politicamente correta ou não.

A mesma técnica de *3D mapping projection* é utilizada ainda como ferramenta de comunicação com diversos outros propósitos. Ela já encontra flancos largos na publicidade e tem emergido como uma impactante ação de *marketing* para grandes empresas – a exemplo de *Samsung*¹³¹, *Sony*¹³², *BMW*¹³³, *Nokia*¹³⁴ – e em celebrações públicas de datas comemorativas, como no aniversário da independência da Ucrânia¹³⁵ e no Natal de 2010 promovido pela prefeitura de Vitória, no Espírito Santo¹³⁶. No entretenimento das pistas de dança acompanhadas por projeções de *VJing*, ela está mais vinculada a composições musicais e performances *ao vivo*, como nos trabalhos do estúdio visual catalão *Palnoise*¹³⁷ ou do coletivo paulista *United VJs*¹³⁸, que conta com integrantes do Brasil e da Europa.

¹²⁹ Tradução nossa. Texto original em Inglês: “*OASIS is a flexible software architecture that enables us to prototype applications that use depth cameras and underlying computer vision algorithms to recognize and track objects and gestures, combined with interactive projection*”, do blog *Augmented Engineering*. Disponível em: <<http://augmentedengineering.wordpress.com/category/projection-mapping/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁰ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=oCd3957TPb4>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³¹ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=FakZksRP654>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³² Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=qZQkSpOP6IQ>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³³ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=7UhkpSrHGkg>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁴ Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=5ZKO64i8_8E>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁵ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=qkfsQnM4X1A>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁶ Vídeo do grupo brasileiro *Inova.tv* disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=F3JWZsltgs>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁷ Site do grupo: <http://www.palnoise.org/>>. Acesso em: 14 mar. 2011. Vídeo de trabalho realizado no *Teatre El Jardí*, de Figueres (Espanha), disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=tcOt4XRuN4I>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹³⁸ Site do coletivo: <http://www.unitedvjs.com.br/>>. Acesso em: 14 mar. 2011. Vídeo de *mapping performance* do grupo no evento musical *Planeta Terra 2010*, em São Paulo, acompanhando o cantor e astro *pop* libanês radicado na Inglaterra *Mika*, disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=pXcPZbCXo4U>>. Acesso em:

Nesses casos, o processo de *videomapping* consiste em mapear digitalmente arquiteturas do espaço urbano, projetando em seguida sobre elas imagens em larga escala programadas para interagir com as formas particulares daquela estrutura física. Algumas projeções exibem elementos genéricos pré-desenvolvidos como aplicativos padronizados de *softwares* – esferas, linhas, cubos, rachaduras; outras apresentam um trabalho mais detalhado de customização levando em conta elementos narrativos que estabelecem uma relação ainda mais próxima à estrutura material sobre a qual se projetam. Em qualquer dos dois casos, a relação construída entre espaço urbano e imagem trata-se de uma espécie de *site-specific*.

Além de estruturas arquitetônicas inanimadas, a mesma técnica é utilizada em interações dinâmicas, com presenças *vivas*, sejam elas da ordem das imagens ou das superfícies de projeção. No lançamento de coleções de moda, por exemplo, a projeção por mapeamento tridimensional aparece interagindo com corpos estáticos de modelos trajando não vestuários feitos de tramas de fio, mas de luz, a exemplo do trabalho *Illuminated Apparel 2010*¹³⁹, do estilista chileno Loreto Correa, durante divulgação de sua primavera-verão daquele ano. Corpos em movimento são igualmente absorvidos pelo mapeamento 3D, como demonstra o trabalho *The Living Cubes*¹⁴⁰, do grupo húngaro Videomapping, que mistura projeção e dança em cena. Outro exemplo são as criações fascinantes e cuidadosamente concebidas do coletivo baseado na Alemanha *URBANSCREEN*, que parte de dados da arquitetura para criar performances nas quais incluem projeções de elementos abstratos, cenários elaborados e encenações de atores e bailarinos¹⁴¹. A performance de exibição de vídeo *What is up?*¹⁴², definida pelo grupo como um “teatro *site-specific* virtual”, é particularmente ousada em construir uma narrativa que literalmente *gira* em torno da vida de um *ser humano comum* confinado à sua intimidade entre sensações e situações cotidianas. Dito de modo arriscado, algo como um *videoclipe beckettiano para paisagens urbanas numerizadas*. De acordo com a descrição que o

14 mar. 2011.

¹³⁹ Vídeo do trabalho produzido por *Lumina Motion* disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=UNc35gpPU3M>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹⁴⁰ Vídeo do trabalho disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=GtzQM1L4pMg>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹⁴¹ Vídeos diversos de trabalhos do grupo disponíveis em <http://www.urbanscreen.com/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

¹⁴² Vídeo-trailer do trabalho disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Q_ubDLbcP6U>. Acesso em: 14 mar. 2011. Vídeo de documentação do processo de concepção e produção do trabalho disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=J9UwOckbZQw>>. Acesso em: 14 mar. 2011. Descrição do trabalho pelo grupo disponível em: <<http://www.urbanscreen.com/usc/831>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

próprio coletivo tece sobre as perspectivas de seus trabalhos,

o ponto de partida central para toda instalação é a arquitetura ou, dito de um modo mais amplo, a superfície sobre a qual ela é projetada. O cenário espacial, a temática relacionada ao objeto e o contexto da performance se interconectam, tornando-se forças motriz convergentes por trás de toda criação. [...] Assim, particularmente na era das mídias reproduzíveis, o trabalho adquire uma clara referência ao tempo e ao espaço, o que lhe confere uma singularidade destacável. (Tradução nossa).¹⁴³

Isto é, explorando a potencialidade estética do ambiente e do contexto da exibição audiovisual, o cinema ou o vídeo são aqui produzidos *para a paisagem* sobre a qual ele será exibido, utilizando o próprio espaço urbano como superfície e tela de suporte. Entre as diversas variáveis de motivação do uso da projeção criativa, como o mapeamento tridimensional, o que se pode verificar é um crescente apelo ao próprio espaço-tempo da exibição enquanto dado narrativo dentro da engrenagem audiovisual.

A partir dessa reflexão sobre o panorama que a presença massiva do audiovisual nos impõe – em algumas de suas reverberações sociais, políticas, econômicas, éticas e, enfim, culturais –, passo ao modo como essas mesmas questões estimulam meu interesse e pensamento artísticos em particular a se debruçar sobre a exibição audiovisual enquanto elemento criativo e estético.

Inicialmente, a constatação de uma *onipresença* cotidiana do audiovisual, ferramenta absolutamente predominante nas nossas relações comunicacionais, é o que por si só me leva a indagar um possível atrelamento do fazer artístico em torno do cinema – do vídeo, da artemídia, ou algo que os valha – a recintos fechados e institucionalizados, como os cinemas comerciais ou mesmo as galerias de arte. Ora, se os aparatos audiovisuais já foram há muito desvelados – expandindo seu território para muito além das mágicas e discretas salas de projeção dos cinemas – e transitam pela cidade a olhos vistos, parece-me coerente e talvez até necessário mergulhar nessa realidade em direção a uma *aproximação* do espectador e do seu contexto. Esse mergulho a que me refiro difere em muito da recente cartada da indústria cinematográfica em relançar o cinema 3D como tentativa de dar algum viço criativo ao seu formato clássico de exibição. Afinal, mesmo usando da ilusão de

¹⁴³ Texto original em Inglês: “Every installation’s central starting point is the architecture, or more generally said, the surface which it is projected on. The spatial context, the thematic addition to the object and the context of the performance interconnect, becoming the central driving forces behind any creation. [...] Particularly in the era of reproducible media the product thereby acquires a clear reference to time and space, which gives it a distinctive uniqueness”. Disponível em: <<http://www.urbanscreen.com/about>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

tridimensionalidade, “enquanto a exibição de filmes permanece confinada ao formato teatral, separando o espaço da imagem dos outros espaços vividos, o vídeo permite potencialmente mudar as imagens para entrar e interpenetrar todos os tipos de espaços arquitetônicos e urbanos”, comenta Liz Kotz. (MACIEL [org.], 2008, p. 50).

É nesse sentido de *mudança das imagens* que percebo na cidade um espaço propício por excelência para a experimentação ao redor de uma narrativa aberta, entrecortada, dispersiva. Na cidade, todo ambiente é de *passagem*¹⁴⁴ e, por essa razão, toda presença *circula* de alguma maneira. Não é preciso forjar um circuito ou uma instalação para promover um deslocamento ou uma interação, já que ela própria é um espaço erguido sobre a sua temporalidade, está em constante movimento. Segundo coloca Kevin Lynch, ela pode ser entendida inclusive como uma *arte temporal*.

A cidade é uma construção no espaço, mas uma construção em grande escala: uma coisa só percebida no decorrer de longos períodos de tempo. [...] É, portanto, uma arte temporal, mas raramente pode usar sequências controladas e limitadas de outras artes temporais, como a música [ou o cinema], por exemplo. Em ocasiões diferentes e para pessoas diferentes, as sequências são invertidas, interrompidas, abandonadas e atravessadas. [...] A cada instante, há mais do que o olho pode ver, mais do que o ouvido pode perceber, um cenário ou uma paisagem esperando para serem explorados. Nada é vivenciado em si mesmo, mas sempre em relação aos seus arredores, às sequências de elementos que a ele conduzem, à lembrança de experiências passadas. (LYNCH, 2006, p.1).

Aproveitar a *cidade como arte*, portanto, me parece um recurso cabível diante de uma realidade que faz dialogar virtualidade e materialidade, em que as leituras são hipertextuais, tridimensionais, e se movimentam na exata medida em que nós mesmos nos movimentamos em relação a elas. Mesclar janelas virtuais e matérias físicas do cotidiano, aplicar o vídeo sobre formas dinâmicas é para mim estar aberta ao acaso, ao intangível; é me dispor a descobrir e dar a ver as sequências *invertidas, interrompidas, abandonadas e atravessadas*. Eleger uma superfície de contato para o vídeo e vê-lo se projetar sobre ela é como encontrar um novo vídeo que ainda não havia existido e que jamais existirá novamente em outro tempo ou lugar. Isto porque ele nasce, sim, da *relação com seus arredores*, com o seu contexto. E ele passa a ser, nesse sentido, uma forma de rompimento com os padrões de numerização da imagem virtual, pois aqui já não importa que os códigos

¹⁴⁴ Nelsson Brissac Peixoto: “Nem perto nem longe, nem passado nem presente. Mas entre uma coisa e outra. Aqui e lá, no filme e na arquitetura, na pintura e na TV. Entre o real e o imaginário, o figurativo e o abstrato, o movimento e o repouso. Entre o visível e o invisível. A paisagem contemporânea é um vasto lugar de passagem”. (PARENTE [org.], 2008, p.237).

programados sejam sempre os mesmos – o vídeo não mais atenderá às suas ordens matriciais durante a sua leitura, ou sua atualização: a exibição. Na direção oposta, é ela própria quem escolherá e determinará os seus contornos, e por caminhos alternativos traçará os seus desvios. Isto é, os códigos de luz serão ainda idênticos, os mesmos, permanecerão inalterados; mas, a partir do encontro entre elemento virtual – o vídeo – e matéria física – o suporte –, a sua visualidade é inteiramente subvertida.

Como observa Liz Kotz, por sua natureza de escaneamento sequencial a partir de uma matriz¹⁴⁵, “o vídeo, enquanto um campo gerado temporariamente, produz uma transformação contínua da imagem”; mas é “na interação entre essa tela de escaneamento (que traduz sinais elétricos [ou numéricos] em imagens em movimento) e a tela de projeção (que transmite essas imagens ópticas no espaço arquitetônico) que o vídeo ocorre”. (MACIEL [org.], 2008, p. 62). Isto é, de um lado estão números e códigos, de outro, a representação visual do que esses dados digitais determinam. Pois é justamente no percurso que se dá entre os mecanismos de leitura e de visualização desses códigos, entre suas representações na virtualidade e na materialidade, que o vídeo encontra sua essência. Há, então, pelo menos duas dimensões nas quais os resultados visuais do vídeo, ou da imagem digital, podem ser alteradas: a da tela de escaneamento, ou estrutura virtual, e a da tela de projeção, ou estrutura física. A desvirtuação dos padrões matriciais da imagem que eu busco nos meus trabalhos recentes, portanto, procura se dar justamente na segunda hipótese. Ela não é da ordem da virtualidade, mas de uma ação material bem localizada no tempo e no espaço, impermanente e efêmera, *sobre* essa virtualidade. A partir de um mesmo vídeo, projetado entre uma paisagem de exibição e outra, há dados que se destacam ou esmaecem, e há informações de luz que simplesmente se dissipam no ar por não encontrarem em seu trajeto suporte que as receba e as reflita como imagem.

Ao trabalhar nesse limiar entre fisicalidade e virtualidade, procuro investigar que espécie de construção narrativa se dá nesse trânsito, e o que significa o *estar entre* esses dois planos em que nós vivemos atualmente. O imbricamento que se estabelece entre o espaço físico e o ciberespaço no nosso cotidiano, enquanto *subimos* e *descemos* de um para o outro, é determinante no modo como

¹⁴⁵ Eletrônica, no caso da imagem videográfica, e numérica, no caso da imagem digital.

entendemos e interpretamos o mundo, como o vemos. Naturalmente, um interfere no outro, e o que temos ao final do dia para contar da nossa história é produto do diálogo entre eles. Para pesquisar esse amálgama, lanço mão da sobreposição de duas narrativas ao promover o cruzamento entre vídeo e cotidiano, imagem e realidade, na tentativa de perder o *controle* e os *limites* sobre as suas sequências. O processo consiste, primeiro, em criar um vídeo para ser projetado, o que chamo de *vídeo-cenário*. O passo seguinte é escolher uma paisagem – arquitetura, objeto ou corpo animado – que possa me servir de suporte para a projeção do *vídeo-cenário*. A escolha desse suporte se dá de forma bastante livre, geralmente por características formais ou contextuais em que ela se inserirá. Por fim, a exibição do *vídeo-cenário* é novamente registrada em vídeo, que chamo de *vídeo-ação*, e no qual procuro compor um novo quadro a fim de estabelecer novas relações entre a paisagem de exibição e o *vídeo-cenário*. O resultado do *vídeo-ação* nada mais é do que uma aplicação dos conceitos estéticos videográficos, e também digitais, que abordei na *Janela Dois*. Narrativamente, ele acaba funcionando como uma imagem dentro de outra imagem a conversar, seguindo a lógica das janelas, das sobreposições, das incrustações. Com a diferença, mais uma vez, de que esse resultado estético não é talhado a partir de uma alteração numérica, matricial, virtual do padrão da imagem. Trata-se de uma interferência da paisagem, portanto material, sobre essa imagem, mantendo intacto o seu modelo digital.

Se analisada de forma comparativa a trabalhos de projeção de vídeo por mapeamento tridimensional, como os que citei dos coletivos *United VJs* ou *URBANSREEN*, entre outros, essa minha tática de aproximação de virtualidade e fisicalidade parece se orientar em um sentido diverso, até mesmo oposto, à daqueles trabalhos. Apesar de ambas apresentarem naturezas semelhantes, fazendo dialogar superfícies urbanas e audiovisual através da exibição, elas diferem na forma de se relacionar com o próprio espaço-tempo da exibição e suas superfícies. Isto é, enquanto uma se autodefine como *site-specific* e costuma ocorrer somente uma vez, a outra depende da itinerância e da repetição para ganhar sentido. O mapeamento 3D parte da própria arquitetura, ou suporte de projeção, para criar seus modelos numéricos, e a projeção só deve acontecer em uma única paisagem, segundo a qual ela é moldada formal e contextualmente. Ela usa princípios tecnológicos para a leitura, mapeamento e interação com o suporte de projeção; sua relação com esse suporte é sua condição de existência, ocorrendo do

princípio ao fim do processo de criação. Portanto, sem aquele suporte determinado, o trabalho não tem sentido, e a sua singularidade está exatamente nessa característica. Do outro lado, a experiência que tenho buscado nos últimos dois anos com os *vídeos-cenário* e os *vídeos-ação* possui, sim, uma relação de profunda localização espacial e temporal, ela também se liga a esses dois elementos de forma intrínseca. Mas esse relacionamento é, digamos, mais *promíscuo*, admite novos arranjos, é dinâmico, e tanto o componente virtual como o material da ação existem de maneira independente um do outro. O trabalho não é moldado para o diálogo, mas pelo diálogo. E a sua singularidade, por sua vez, situa-se exatamente nessa multiplicidade de relações com diversos espaços e tempos. No primeiro caso, o exercício está em criar para certa paisagem de exibição um diálogo específico; no segundo, está em deixar aflorar um diálogo espontâneo a partir da paisagem de exibição para somente depois trabalhar alguma estrutura narrativa criada.

Com a opção pelo espaço urbano e pela itinerância, o vídeo assume o caráter de *presença circulante* enquanto elemento de inserção virtual em paisagens de exibição, que se situam então como ambientes de passagem. Entre outras presenças circulantes e ambientes de passagem, o vídeo anda, é portátil, nômade, está em *roaming*¹⁴⁶. É um hóspede do espaço, derrama-se sobre qualquer superfície, não tem pouso fixo. Relacionando-se com cada espaço, a cada tempo, vira outro, experimenta-se em série, é um *vídeo vivo*. Porque ele é feito para ser alterado, desdobrar-se em muitos, para além daquilo que qualquer artista tenha pretendido com ele em um primeiro momento. Existe para ser transformado, este é o seu potencial tal e qual sua própria matriz numérica. Pois é da condição da imagem matricial estar eternamente propícia a intervenções, metamorfoses, remodelações. E a grande novidade dessas imagens de síntese, diz Kátia Maciel, é a *interação em tempo real*, ao que completa:

A geração das imagens a partir de cálculos já é um dado há séculos, mas, como afirma Couchot, a velocidade dos computadores suprimiu a distância que separava a imagem do observador na representação ótica. Desta forma, a imagem numérica responde a qualquer intervenção ao mesmo tempo em que é gerada. A imagem matricial pode então ser recriada a cada instante em uma eterna metamorfose. Fim da imagem-relação, da imagem-meio, da imagem-mídia. A interação impõe o contato imediato, a hibridação, a circulação, a contaminação. (PARENTE [org.], 2008, p.254).

¹⁴⁶ Termo da telefonia celular móvel que significa que um aparelho está conectado a uma rede fora de sua área de origem, ou de habilitação.

Como um *software livre*, o vídeo projetado traz seus *códigos* abertos para que os acontecimentos e superfícies das paisagens de exibição o reprogramem a partir da sua materialidade. Em seguida, com o registro em vídeo dessa ação-projeção em meio às suas paisagens, essas imagens ganham mais uma vez a virtualidade, voltam a ser dados numéricos, são reescritas e reconfiguradas diretamente por uma ordem material dada antes pela exibição em si. A partir daí, elas podem ser trabalhadas de diferentes formas dentro da sua matriz remodelável ao infinito, sobrepondo-se em camadas de virtualidade e materialidade. É o vídeo-cenário que desemboca no vídeo-ação, passível de se tornar novamente vídeo-cenário, pauta para mais um vídeo-ação, e assim por diante. Essas *passagens* incessantes entre espaço físico e espaço virtual torna-se fluxo, amálgama, um *entrelaçado*, segundo define Nelson Brissac, que explica:

O princípio desse processo é o movimento, que transforma o ponto em linha. Deleuze definiu assim essa condição: estar no meio, como o mato que cresce entre as pedras. Mover-se entre as coisas e instaurar uma "lógica do e". Conexão entre um ponto qualquer e outro ponto qualquer. Sem começo nem fim, mas entre. Não se trata de uma simples relação entre duas coisas, mas do lugar onde elas ganham velocidade. O "entre-lugar". Seu tecido é a conjunção "e... e... e...". Algo que acontece entre os elementos, mas que não se reduz aos seus termos. Diferente de uma lógica binária, é uma justaposição ilimitada de conjuntos. (PARENTE [org.], 2008, p.238-329).

Assim, de *contaminações entre conjuntos*, das reconstruções dos seus discursos, também são reposicionadas as noções de autoria dentro do trabalho, que passa a ser compartilhada entre artista proponente, ambientes e presenças, no que se incluem por certo os espectadores. Como as matrizes de código aberto que permitem a incorporação de novas funções e novos desenhos, reinterpretações e interferências de cada um dos seus usuários, o vídeo se transforma a cada espectador em participação na sua paisagem. Todo e qualquer elemento presente à cena muda o curso da sua narrativa. Ainda que passe despercebido da própria projeção, o simples movimento de um ser humano indo e vindo é um dado novo e desviante.

Os elementos móveis de uma cidade e, em especial, as pessoas e suas atividades, são tão importantes quanto as partes físicas estacionárias. Não somos meros observadores desse espetáculo, mas parte dele; compartilhamos o mesmo palco com os outros participantes. (LYNCH, 2006, p.2).

Diante de uma realidade em que a geração de informações é coletiva, e a

própria arte assume ser o espectador um *participador*, de corpo inteiro e não como um mero olho¹⁴⁷, colocar o vídeo em contato com a fisicalidade dos suportes dinâmicos para a sua projeção é, para mim, uma forma de aproximação desse espectador, um atalho para incluí-lo no fazer artístico, na criação, e é também um caminho para entrar no seu próprio contexto e assumi-lo como conteúdo. É trazer para a dimensão da sua fisicalidade cotidiana aquele elemento com o qual ele convive inseparavelmente, o audiovisual. É como fazer tangenciar, imagem, som e pele; dar ao audiovisual um apelo tão tátil quanto o modo pelo qual nos relacionamos com os aparatos diários que temos em tempo integral ao alcance das mãos, tecendo virtualidades materiais entre o acordar e o dormir de cada dia.

3.3 Força e Luz

A série de vídeos *Força e Luz* surgiu a partir da observação de um elemento urbano com que me deparei poucos dias depois que cheguei à cidade do Rio de Janeiro: as tampas de bueiro da *Light*, empresa de fornecimento de energia elétrica do estado. Fundida em ferro – seguindo sempre a forma de um quadrado, umas maiores outras menores, preenchida por diversos padrões entre losangos e linhas, vazadas ou em relevo – essas tampas, como todas as de outras empresas, trazem sempre em seu centro uma inscrição referente a que tipo de cabeamento atravessam aquelas galerias subterrâneas. No caso da *Light*, as palavras escolhidas são “Força e Luz”, ou simplesmente “FL”, suas iniciais.

¹⁴⁷ O'DOHERTY (2002).



Figura 5 – Foto de tampa de bueiro *Força e Luz* #1¹⁴⁸



Figura 6 – Foto de tampa de bueiro *Força e Luz* #2¹⁴⁹

¹⁴⁸ Imagem de arquivo pessoal.

¹⁴⁹ Imagem de arquivo pessoal.



Figura 7 – Foto de tampa de bueiro *Força e Luz* #3¹⁵⁰



Figura 8 – Foto de tampa de bueiro *Força e Luz* #4¹⁵¹

Pela facilidade em aglutinar dois extremos, a aspereza e a poesia dessa imagem me chamaram a atenção. Ao alcance da vista, um pedaço de chão metálico, reproduzido aos milhares por toda a cidade, uns apartados dos outros, sobre o qual pessoas transitam e se deslocam independentes nas mais diversas direções.

¹⁵⁰ Imagem de arquivo pessoal.

¹⁵¹ Imagem de arquivo pessoal.

Atravessadas essas tampas de chão, debaixo da terra todos esses pontos são interligados, por redes de transmissão, entre si e a uma mesma fonte emissora daquilo que fazem circular. As palavras gravadas, por sua vez, denotam algo entre o tangível e o intangível, concreto e abstrato, real e virtual – se *força* é aquilo que pode dar movimento a um *corpo* estático, luz é um tipo de onda eletromagnética que, como tal, não precisa de um meio material para se propagar. Imediatamente, essa simples imagem construiu-se para mim como uma metáfora das nossas redes de comunicação e cultura audiovisuais contemporâneas. As tampas de bueiro como aparatos táteis materiais, as galerias como redes invisíveis capazes de fazer circular as informações (elétricas, no caso) por toda a sua extensão, e o diálogo entre os usuários, em permanente circulação, talhado através da força – a imagem em movimento – e de ondas eletromagnéticas, a luz.

Estimulada por essa percepção, decidi criar um *vídeo-cenário* a que chamaria *Força e Luz* para ser exibido em itinerância. O resultado se configurou como uma tentativa de criar um universo simbólico em que eu pudesse trabalhar com elementos opostos a fim de estabelecer entre eles uma diferença, uma tensão e, por isso, uma corrente, um fluxo – algo inspirado na ideia de condução da corrente elétrica. Para isso escolhi elementos da cultura clássica e da cultura popular, branca e negra, ocidental e oriental, e os aglutinei nos planos visual e sonoro. Ao final, fazem parte dessa perspectiva de Baden Powell de Aquino a Johann Sebastian Bach, aproximados por um violão; da música erudita ao afoxé do popular; do sincrético Pátio de São Pedro, no Recife (PE), aos ecos da filosofia oriental de Hermann Hesse. Todos eles, de certa forma, com referência a aspectos culturais de diferentes procedências do mundo e que, elaborados pela *rede das redes*, a internet, acabam por se tornar cada dia mais implicados uns com os outros, mais hibridizados.

As exibições do vídeo-cenário *Força e Luz* para este trabalho foram todas feitas em paisagens urbanas das cidades do Rio de Janeiro (RJ) e Maceió (AL). Eu realizei todas as exibições e em algumas delas contei com a colaboração de uma segunda pessoa, geralmente convidada para fazer a câmera do *vídeo-ação*. Duas dessas exibições, que tomaram como paisagem as instalações físicas da UERJ, foram realizadas em companhia de alunos de graduação do curso de Artes Visuais desta universidade, durante meu estágio-docência. A imagem e o som foram projetados por um aparelho pequeno e portátil, sem fios, sendo o som mantido

sempre em um volume baixo em razão de ser emitido por esse mesmo equipamento. A opção de não incluir mais um elemento, como uma caixa para potencializar a emissão sonora, ocorre para evitar que os equipamentos tecnológicos atraiam mais a atenção do público presente à ação do que o próprio vídeo-cenário. A preservação da discricção, na verdade, segundo entendo, é o que acaba propiciando uma certa invisibilidade ou naturalidade de inserção do elemento audiovisual à sua paisagem de exibição. Em experiências prévias pude perceber que o impacto de presenças físicas imponentes acabam sendo muito mais desviantes para as presenças humanas, inclusive de seus trajetos, do que aquilo que se produz em termos de imagem e som. Não se trata de ocultar a parafernália, certamente, e sim de naturalizar a sua presença como forma de esvaziar um pouco o peso da tecnologia para valorizar o ambiente e as presenças transeuntes, a materialidade da experiência em seu cotidiano.

Para a série de exposições *Força e Luz* eu optei por trabalhar duas ideias que considero fundamentais nesta minha pesquisa: a *onipresença* e o *desaparecimento* do audiovisual no nosso contexto cultural contemporâneo. Seguindo essa lógica, os vídeos-ação de duas formas. Em alguns casos, exercito os conceitos de acúmulo e repetição da imagem como forma de saturá-la, a partir de diversas exposições do vídeo-cenário *Força e Luz* em múltiplas paisagens. Já em outras situações, trabalho o vídeo-ação enquanto uma *topografia* de exposições. Como em um palimpsesto, a imagem recebe camadas e camadas de interferências, sendo a exposição registrada e reexibida. A exposição, da exposição, da exposição, da exposição, até que o próprio vídeo desapareça entre as camadas sobrepostas.

Todos os vídeos que compõem a série *Força e Luz*, seguidos de suas fichas técnicas, estão disponíveis em: <www.vimeo.com/album/1544153>.

3.4 Janela e Cortina

O trabalho *Janela e Cortina* é composto por uma série de vídeos criados e produzidos por alunos da disciplina *Laboratório de Arte I “A Janela e a Cortina”*, do curso de graduação em Artes Visuais da UERJ. Eles são resultado de uma oficina

que ministrei para esses alunos, em parceria com Lúcia Vignoli, também aluna do curso de mestrado em Artes, entre outubro e novembro de 2010, no cumprimento do meu estágio-docência, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Luiza Fatorelli.

A proposta para os alunos foi a de trabalhar com as dimensões material e virtual de um suporte que eles já haviam desenvolvido em uma atividade anterior da disciplina. A partir desse suporte, eles deveriam criar um vídeo e escolher posteriormente para esse vídeo uma paisagem de exibição. Foram realizados durante a oficina um total de vinte vídeos, sendo dez deles vídeos-cenário e mais dez vídeos-ação. Em alguns casos, o resultado girou em torno de um diálogo entre o suporte e a sua própria imagem; em outros, uma conversa entre a imagem do suporte e a arquitetura que o abrigava entre presenças circulantes. Outro dado notável foi a pouca intimidade dos alunos com o meio audiovisual, o que provavelmente os motivou a se envolver e se dedicar à oficina com entusiasmo e participação.

Aos poucos as discussões foram se aprofundando e a turma se arriscou com clara disposição em um processo de mudança de perspectiva do seu trabalho. Aquilo que antes era um objeto material, por vezes fixo na parede ou suspenso no ar, tornou-se um segundo elemento, feito de luz, capaz de se moldar a qualquer superfície e assim ganhar ela própria novos contornos, novas texturas, novas interações. O que era Janela podia se tornar cortina e vice-versa, em um trânsito permanente e ininterrupto de informações materiais e virtuais. Como experiência pessoal, noto que essa percepção foi justamente a mais fundamental no trabalho: a ampliação do horizonte dos alunos ao olhar sob um outro ponto de vista, não plástico mas audiovisual, para aqueles objetos que eles haviam produzido antes.

Todos os vídeos que compõem a série *Janela e Cortina*, seguidos de suas fichas técnicas, estão disponíveis em: <www.vimeo.com/album/1555907>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde as minhas primeiras inquietações em torno do espaço-tempo da exibição audiovisual, o percurso traçado até aqui é extremamente sinuoso. Há muitas distâncias entre aquele lugar em que eu imaginava que chegaria e este em que estou agora. Mas há muitas semelhanças também.

Tudo começou somente por intuição. Ao observar o contato imediato entre dois elementos dinâmicos, vídeo e vida, agenciados pela exibição, eu me deixei simplesmente levar pela sensação de que eles interagem, e de que era justamente por essa troca que um abocanhava parte da existência do outro enquanto criavam um *entre-eles*. Talvez tenha sido uma memória de infância, vinda das imagens e símbolos fascinantes das lições matemáticas sobre conjuntos numéricos – algo dos inteiros, dos naturais, racionais, irracionais, reais, de conter e estar contido, das intersecções, das uniões, dos vazios. Talvez tenha sido somente a poesia que há no contato entre as imagens das coisas e as coisas. Fato é que aquela experiência naturalmente me movia adiante. Mas em direção a quê?

Aqui, agora, perto do fim deste processo de mestrado, posso dizer que já encontro algum amparo para as minhas intuições. A tentativa de transformar impulso em argumento foi desde o primeiro instante um desafio. Tudo pode caber nesse exercício de transposição, todo conceito tem serventia, seja para convergir ou divergir daquilo que estamos pensando. A cada nova leitura é um novo campo de ideias que se abre. Para mim, uma das maiores dificuldades foi ter clareza de quais vieses escolher entre tantas possibilidades. A minha busca foi por aqueles que dialogavam essencialmente com o que eu intuía, entre teorias e práticas, para que eu me sentisse capaz de ponderar e refletir sobre as minhas inclinações. Ao mesmo tempo, escolher esses vieses é também admitir que inevitavelmente muitos outros, igualmente potentes, precisam ficar de fora, deixados quem sabe à espera do futuro para abrigar a continuidade de um trabalho que me parece inesgotável. E que, para mim, está só começando.

Outra insegurança permanente foi o fato de precisar me adaptar a uma nova área de trabalho. Minha graduação e toda formação teórica até a aprovação neste curso havia se debruçado sobre as teorias da Comunicação. A intimidade que eu

estabelecia com a arte, até então, partia muito mais de contatos fora do que dentro da academia. A sensação nos primeiros meses era de precisar de um nivelamento, aprender uma linguagem, percorrer outros raciocínios, pisar com força nos ovos para descobrir onde estavam as suas, e minhas, questões. Agora percebo que a escolha pelo trânsito, a necessidade de mudar de área, talvez também fale muito do meu projeto, dessa tentativa de me prolongar naquilo que está na conjunção, que se cria do tráfego, do dinamismo, do movimento entre dois ou mais elementos, conjuntos, corpos, dimensões.

A principal diferença entre aquilo que desenhei no meu projeto inicial e o que percebo ter produzido ao final está na forma de posicionar o meu trabalho de artista. Há dois anos, o meu entendimento do processo parecia lidar com fatores muito mais estanques, delimitados por um *sistema* de certa rigidez. Exemplo disso era a ideia de produzir vídeos especificamente para serem exibidos sobre determinados objetos, como os bancos de praça ou uma cama de solteiro. A confrontação pretendida nesses casos não era formal, mas conceitual, dramática. Isto é, não era necessário que o banco de praça tivesse essa ou aquela estrutura física, mas que fosse um banco de praça sobre o qual se poderia contar uma história produzida *para* bancos de praça.

Durante este curso, no entanto, eu passei a perceber que talvez mais importante do que determinar a priori uma ordem, é deixar que essa ordem seja dada pelo processo em si. Empréstadas as palavras de Clarice Lispector, antes e mais que tudo era preciso saber *se entregar à desorientação*¹⁵². E foi apossada desse sentimento que me surgiu a necessidade de experimentar uma interação mais leve, solta, espontânea entre vídeos e paisagens de exibição. Os meus principais estímulos criativos e estéticos passaram então a ser justamente a troca e o acesso permanentes entre esses dois elementos. O foco se desviou de uma narrativa construída antes da exibição para a busca de uma narrativa mínima engendrada *com* as paisagens de exibição.

Isso não quer dizer, no entanto, que descarto a ideia de produzir vídeos para objetos específicos. Talvez esse seja de fato um próximo passo nessa trajetória, o que não me soaria nada antinatural. Mas foi exatamente essa mudança de perspectiva, segundo entendo, o que ofereceu algum amparo e clareza às minhas

¹⁵² LISPECTOR, 1998, p. 5.

intuições iniciais. Ela me permitiu entrever o que essencialmente me interessa explorar no espaço-tempo da exibição audiovisual: a sua natureza de entre-lugar, tempo híbrido e sincopado; sua qualidade de unir matéria física e virtualidade, de ser ela mesma a tangência, fronteira flutuante, limite transposto, deslimite.

Diz Nelson Brissac: “As coisas não são achatadas, de duas dimensões, mas seres dotados de profundidade, só acessíveis àquele que com elas coexiste num mesmo mundo”¹⁵³. Coexistir para acessar, eis o papel da exibição audiovisual neste meu trabalho.

¹⁵³ PARENTE (Org.), 2008, p.238.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1974.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BERNADET, Jean-Claude. *O que é cinema?*. São Paulo: Brasiliense, 1980. (Primeiros Passos).
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRUNET, Karla Schuch. Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração. In: 7#Art – ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 2008, Brasília. 7#Art, 2008.
- CENTRO DE ARTE HÉLIO OITICICA. *Hélio Oiticica: cor, imagem, poética*. Rio de Janeiro, 2003.
- CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- CLARK, Lygia; OITICICA, Hélio. *Cartas: 1964 – 1974*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- _____. *Work in Progress na cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- COLETIVE FILÉ DE PEIXE. Apresenta trabalhos do coletivo carioca de arte Filé de Peixe. Disponível em: <<http://coletivofiledepeixe.com/>>. Acesso em 14 mar. 2011.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CREATIVE COMMONS. Apresenta a organização e seus modelos de licenciamento alternativos para obras e produções intelectuais e culturais. Disponível em: <<http://creativecommons.org/>>. Acesso em 14 mar. 2011.
- DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós, 1999.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 2007.

DEREN, Maya. *Essential Deren: collected writings on film*. Kingston: McPherson & Company, 2005.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

_____. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELETRONIC ARTS INTERMIX. Apresenta catálogos e informações sobre artistas, programas públicos e fontes de pesquisa da videoarte. Disponível em: <www.eai.org>. Acesso em 14 mar. 2011.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL ARTE E TECNOLOGIA. Ambiente virtual colaborativo que apresenta verbetes sobre artistas da "arte tecnológica". Disponível em: <www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>. Acesso em 14 mar. 2011.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Objetiva: São Paulo, 1995.

FUNARTE. *Sala especial do 9º Salão Nacional de Artes Plásticas*: Lygia Clark e Hélio Oiticica. Rio de Janeiro e São Paulo, 1986/1987.

HÉLIO Oiticica: obra e estratégia. Rio de Janeiro: Prefeitura do Rio de Janeiro; Rioarte; MAM, 2002.

ITAÚ CULTURAL. *Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo, 2003.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

JOSGRILBERG, Fabio; LEMOS, André (Org.). *Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2009.

JUNG, Carl Gustav. *Man and his symbols*. Nova Iorque: Dell, 1968.

KAPROW, Allan. *Some recent happenings*. Nova Iorque: Something Else, 1966.

_____. *Untitled essay and other works*. Nova Iorque: Something Else, 1967.

LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2003.

LISPECTOR, Clarice. *A paixão segundo G.H.*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LOPES, Lara Ceres de Carvalho. *Cosmococas: o cinema e a condição pós-midiática*. In: ENCONTRO REGIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE

PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 2010, Rio de Janeiro. *[Des]limites da arte: reencantamentos, impurezas e multiplicidades*.

LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

_____. (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 2008.

MACIEL, Kátia (Org.). *Cinema Sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MADE IN BRASIL: TRÊS DÉCADAS DO VÍDEO BRASILEIRO. Apresenta informações sobre obras, artistas, programação e curadoria da mostra de videoarte *Made in Brasil*, realizada em 2003 pelo Instituto Itaú Cultural. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/madeinbrasil/>>. Acesso em 14 mar. 2011.

MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do Cinema Mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MELIN, Regina. *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MENOTTI, Gabriel. *Através da sala escura: dinâmicas espaciais de comunicação audiovisual – Aproximações entre a sala de cinema e o lugar do VJing*. 2007. 86 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

MOSS, Hugo. *Como formatar seu roteiro*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.

NICO WEB SITE. Apresente a obra e a biografia da artista, cantora, atriz e modelo Nico. Disponível em: <<http://smironne.free.fr/NICO/>>. Acesso em: 14 mar. 2011.

O'DOHERTY, Brian. *No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

_____. *Encontros*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2008.

PROGRAMADORA BRASIL. Apresenta informações e catálogos da Programadora Brasil, programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura para ampliação do acesso à cinematografia brasileira. Disponível em: <www.programadorabrasil.org.br>. Acesso em 14 mar. 2011.

RIVERA, Tânia. *Cinema, imagem e psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

SCHULT ONLINE. Apresenta a obra e a biografia do artista alemão HA Schult. Disponível em: <<http://www.haschult.de/>>. Acesso em 14 mar. 2011.

SOARES, Thiago. *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: Livro Rápido, 2004.

TELA TUDO CLUBE DE CINEMA. Apresenta os trabalhos e ações do cineclube e coletivo de experimentação audiovisual Tela Tudo, fundado em Maceió, Alagoas. Disponível em: <www.telatudo.com>. Acesso em 14 mar. 2011.

THE GEFEN CONTEMPORARY AT MOCA. *Allan Kaprow: Art as Life*. Los Angeles, 2008.

THE HISTORY OF THE DISCOVERY OF CINEMATOGRAPHY. Página organizada por Paul Burns, historiador canadense de cinema, apresenta uma história cronológica e ilustrada da imagem em movimento. Disponível em: <www.precinemahistory.net>. Acesso em 14 mar. 2011.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Apresenta um banco de dados virtual sobre filmes, vídeos e profissionais do audiovisual mundial. Disponível em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em 14 mar. 2011.

VIDEOBRASIL ON-LINE. Apresenta a reprodução virtual do acervo de arte eletrônica da Associação Cultural Videobrasil. Disponível em: <<http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/index.asp>>. Acesso em 14 mar. 2011.

WENDERS, Win. A Paisagem Urbana. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque (Org.) *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Rio de Janeiro, n. 23. 1994.

WIKILEAKS. Apresenta informações sobre a organização midiática sem fins lucrativos Wikileaks e as notícias divulgadas por ela. Disponível em: <<http://wikileaks.org/>>. Acesso em 14 mar. 2011.

XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema: Antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2003.

_____. *O olhar e a cena*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque: E. P. Dutton & Co., 1970.

ZBIG VISION. Apresenta a obra e a biografia do polonês diretor de filmes Zbigniew Rybczynski. Disponível em: <www.zbigvision.com>. Acesso em 14 mar. 2011.