

# **EXISTEM FILMES, EXISTEM LIVROS, EXISTEM BLOGS E EXISTE 'ISSO'**

## **SOBRE 'O TEMPO NÃO RECUPERADO'**

### **dados técnicos:**

*formatos existentes: DVD-ROM e videoinstalação para 5 projetores de vídeo*

*duração linear aproximada: 60 minutos*

*criação: Lucas Bambozzi*

*desenvolvimento técnico: Fábio Massui Seiji*

### **sinopse:**

*O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens videográficas em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de videoinstalação e em formato DVD, o trabalho reprocessa vestígios dos propósitos originais que motivaram a captação dessas imagens de modo a permitir novos sentidos e reconfigurações atualizadas às imagens existentes.*

### **Relato de percurso**

Gravo imagens desde o final dos anos 80. Mesmo quando não possuía uma câmera, sempre buscava ter alguma por perto o que me levou a registrar de forma quase obsessiva uma grande variedade de situações vividas. De início gravava em VHS e U-Matic, com equipamento emprestado por empresas produtoras, universidades e amigos. Depois veio o super8, 16mm, video8 e mais tarde o Hi-8, formato com o qual constituí uma parte considerável de um acervo que me é tão valioso como frágil e inacessível. Há cerca de 8 anos não me separo de uma câmera digital MiniDV e as pequenas fitas vão acumulando como nunca todo tipo de material. Ao longo desses quase quinze anos, fui colecionando imagens de eventos, acontecimentos, devaneios, situações íntimas, momentos peculiares, especiais ou não -- e a câmera foi se tornando uma espécie de cúmplice de muitas situações vividas. Esse fenômeno talvez não se mostre atualmente muito relevante tendo em vista a recente portabilidade das câmeras e as facilidades de publicação instantânea via *blogs* e *videologs*. Muitos vem de fato experimentando uma espécie de existência paralela, cuja identidade é constantemente

construída através de um discurso de si, em imagens e textos que reinventam a fotonovela de cada um. Assim, nunca o indivíduo comum esteve tão perto de se tornar um fotógrafo, um *videomaker*, um emissor. A câmera acoplada ao celular por exemplo espalha esse suposto potencial para espectros pouco imaginados antes. Para os mais entusiasmados com as tecnologias *mobile*, antes carregar uma câmera era uma situação especial, de excessão, hoje não carrega-la é a excessão. Não são mais apenas os turistas (uma existência temporária, em estado de excessão) que se ocupam em registrar sua passagem por monumentos, construções, parques, praças, museus, esculturas. Fotografamos para lembrarmos que existimos, dizia Wim Wenders em *Olhos Não se Compram* (Peter Buchka, 1987). Os anti-heróis de *Les Carabiniers* (1963), de Jean Luc Godard voltam da guerra com seus tesouros: fotografias do mundo, uma porção de imagens heroicamente exibidas às suas amantes como conquistas. Hoje talvez essas distorções ou licenças poéticas estejam imersas na instantaneidade da vida corriqueira, mas com alguns outros ingredientes: hoje fotografamos, editamos e sobretudo nos esforçamos em compartilhar (publicar) dados e imagens privadas, buscando assinar nossa passagem pelo mundo público.

**Mas o que acontece quando essas imagens apenas se acumulam? - quando falha o fluxo do desfile imagético. Imagens se perdem aos montes, sem exercerem nenhum potencial de eloquência e visibilidade. Para onde vão as emoções supostamente impressas em fitas esquecidas e filmes não revelados?**

Penso então em imagens que supostamente guardam processos e experiências vitais e muito reais, ou que foram mesmo viabilizadoras de situações às quais não teria tido acesso se não estivesse munido de uma câmera, esse poderoso elemento de mediação entre realidades distintas. Penso que por uma série de motivos (desde impecilhos técnicos à objetividade que nos é imposta pelas práticas no âmbito do circuito cultural) torna-se às vezes muito difícil rever todo esse conjunto de tentativas de apreensão de situações vivenciadas, de experimentações estéticas não concluídas. Algumas dessas imagens se tornam gozo interrompido, pois não se tornaram uma obra, não obtiveram o privilégio de encontrar um espectador: não se confirmaram como registro, documento ou poesia. Por não terem ecoado na subjetividade alheia (às vezes sequer em minha própria subjetividade), a essas imagens não lhes foram atribuídas um sentido, elas não tiveram a oportunidade de sair de seu confinamento meramente técnico. Elas não

endossarão a existência de ninguém. Se nada for feito (e serei o único responsável por isso), elas morrerão junto com as mídias que as viabilizaram.



*O Tempo Não Recuperado: uma experiência de vasculhamento de emoções, sentimentos e devaneios supostamente impressos em imagens engavetadas. Dessa experiência deveria sair algo para além de qualquer pensamento egocêntrico, algo que pudesse ser publicado, compartilhado como reflexão sobre o ato mesmo de se enxergar publicado, aos olhos do outro.*

## AS FALAS FALHAS DA MEMÓRIA

Parto de uma convicção um tanto cética de que a memória só existe quando é requisitada -- ou disparada por elementos revisitados, como sons, espaço físicos onde se esteve, cheiros, etc. Esses elementos, tais como sugeridos pelo universo de *Em Busca do Tempo Perdido* de Marcel Proust, poderiam evocar um sentido para essas imagens adormecidas.

Motivado pela experiência supostamente proporcionada pela 'revisita' a essas imagens, e não por saudosismo ou afirmações egocêntricas, procurei estabelecer conexões que se perderam. Buscaria o propósito de determinadas imagens, refazendo percursos e processos. Daria finalidade a esboços mal traçados, tiraria o mofo que impede o fluxo da memória.

**Tal oportunidade seria re-encontrada num momento em que olhar para trás já não é mais permitido. Poderia dar um sentido pessoal ao título do capítulo derradeiro do romance de Proust: 'O tempo recuperado', seria uma experiência possível?**

Hoje, ler *Em Busca do Tempo Perdido* equivale a um regozijo não permitido pelas tecnologias da velocidade. Ao mesmo tempo detecta-se em vários cantos do mundo uma redescoberta das qualidades e da experiência proporcionada pelo romance. Especialmente a partir da virada do milênio, o livro gerou debates e mostras como a do *Centre Georges Pompidou* em 2000, em Paris, que transformou a obra numa espécie

de santuário onde cerca de 50 escritores franceses leram a íntegra de *Em Busca do Tempo Perdido* em voz alta, em turno de quarto horas. Seus detalhes o configuraram como mais um hit na Internet, aproximando erudição e cultura popular.

Tomando esse interesse generalizado como sugestão para uma espécie de 'processo literário de desintoxicação'<sup>1</sup>, a obra mais conhecida de Proust serviu a este projeto como modelo de pensamento, em um processo envolvendo disciplina e paciência a partir de duas experiências simultâneas: a releitura do livro e a imersão nas imagens guardadas.

O último capítulo do livro, *O Tempo Recuperado*, se lançou desde o início como ponto de conflito no roteiro esboçado, como ícone do embate entre o planejado e o que poderia de fato encontrar nesse processo. Neste capítulo, o autor compõe um retrato da corrupção trágica de todas as coisas. As pessoas que o narrador julgara amar voltaram a ser simplesmente nomes, como outrora e os objetos que buscara tinham-se desfeito. Constata-se que 'a vida não passa de tempo já desaparecido'.<sup>2</sup>

A experiência proposta poderia resultar numa constatação diferente. Porém, na maioria das vezes, o percurso de revisitação de imagens não disparou possibilidades emotivas ligadas à recordação das situações vividas. Em vários momentos sequer pude detectar minha presença emocional na captura de determinadas imagens, por mais que houvessem indícios objetivos de que estava fisicamente presente nas situações registradas. Já a perspectiva de associação dessas imagens com outras, derivadas de contextos temporalmente distintos, convidava a um processo bastante sugestivo de reinvenção do sentido das imagens. Assim, evocando mais a criação de uma teia audiovisual que acontece no presente, sujeita a associações de planos, seqüências e idéias em um processo subjetivo de edição por parte do espectador, fui montando pequenas coleções e agrupamentos (que se evidenciavam às vezes pela temática, às vezes pela visualidade plástica, às vezes pelo movimento ou pela repetição de padrões), recriando sensações e articulando novos sentidos, localizados mais no tempo presente do que no passado.

Constatando que o tempo passado 'não se recupera', mas pode ser recriado a partir de experiências na atualidade, tomei emprestado o título do último capítulo para o trabalho finalizado, de forma re-contextualizada: um avesso de metáfora sobre o resgate das

---

<sup>1</sup> Frase da escritora Carla Power, em artigo na Newsweek, publicada em fevereiro de 2000.

<sup>2</sup> Palavras de Fernando Py no prefácio de *Em Busca do Tempo Perdido*

emoções e sentimentos supostamente anexados às imagens produzidas.

## **DOCUMENTÁRIO NÃO-LINEAR: O ALGORITMO E O ACASO**

Diferentemente de uma narrativa seqüencial e linear, as coleções de seqüências visuais demandavam uma estrutura específica, não apenas de montagem mas também na forma de acesso. Apesar da intenção de trabalhar com um formato não-linear ter sido definida *a priori*, em consonância com o conceito da proposta (imagens de uma suposta memória-arquivo), foi o material encontrado que definiu a estrutura a ser adotada.

A escolha de um formato recairia naturalmente nos chamados *database movies*, ou filmes de banco de dados, que utilizam algoritmos como forma de organizar a seqüência de clips pré-editados disponíveis em uma banco de imagens. Instalações notadamente 'cinemáticas' como *Win, Place or Show (1999)* de Stan Douglas ou *Soft Cinema (2000)* de Lev Manovich foram alguns dos trabalhos notórios que ajudaram a difundir esse formato, utilizando lógicas bastante complexas de programação e gerenciamento de mídias -- uma vez que ainda não haviam softwares mais simples e dedicados à produção desse tipo de trabalho.

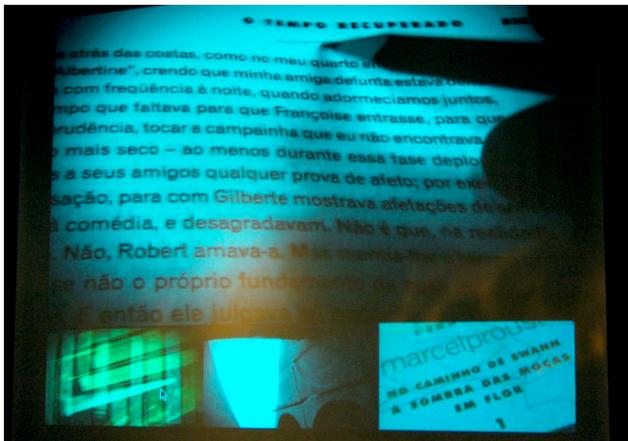
Procurando por ferramentas baratas e de fácil utilização encontrei o *Korsakow System*, software gratuito e multiplataforma desenvolvido pelo documentarista Florian Thalhofer junto à *Universidade de Artes de Berlim*, que se mostrou como a escolha apropriada para o desenvolvimento de *O Tempo Não Recuperado*. Florian desenvolveu o software quando ainda era estudante de narrativas interativas com o objetivo de 'estruturar' uma série de depoimentos que colheu em várias partes do mundo sobre o consumo de bebidas alcoólicas. O nome do software surgiu deste trabalho, batizado de *Korsakow Syndrome*, que se refere a um termo médico que descreve um dano cerebral ligado ao abuso de álcool que afeta a memória. Os pacientes desta síndrome geralmente compensam essa falha da memória desenvolvendo um talento peculiar de contar histórias. Assunto polêmico e facilmente gerador de posições 'a favor ou contra', ('Todos têm uma forte opinião formada ou algo a dizer sobre o assunto', diz Florian<sup>3</sup>) um documentário alinhavando tais entrevistas linearmente implicaria em questões discursivas, moralistas ou inflamadas sobre o alcoolismo. A construção linear leva

---

<sup>3</sup> Declaração de Florian em entrevista ao autor em 05/11/2005

quase que necessariamente à elaboração de um discurso ideológico, que se explicita através do encadeamento das seqüências. Florian acabou por evitar tais implicações causais ao realizar seu documentário utilizando o formato de banco de imagens.

No caso de *O Tempo Não Recuperado*, dada a natureza subjetiva e íntima das imagens (fragmentos de uma memória fugidia e dispersa) também não se fazia necessário incorrer num discurso: não há conclusões, não há um percurso concluído, não há a 'moral da história'. Tratava-se apenas de tornar disponíveis os conteúdos de forma sugestiva, de proporcionar uma estrutura que permitisse o acaso, o acidente e a intuição, que valorizasse o processo criativo, inclusive o do expectador.



**Condutores subjetivos: o tempo e a memória (uma memória anexada às coisas e imagens). De que modo essas narrativas pessoais interessariam a alguém?**

Tais intenções se tornaram viáveis através do *Korsakow* de forma extremamente simples. Ali como em outros softwares de organização de banco de dados, basta atribuir a toda seqüência (quaisquer clips com extensão .mov) uma série de palavras-chave, que funcionarão como os reais atratores entre os planos. Lev Manovich ressalta como característica fundamental nos filmes de banco de dados com relação os formatos lineares tradicionais o fato de que no primeiro o autor não define a ordem final de execução da obra (2002a). O conceito de *metadata* (algo como dados sobre dados) é um dos pontos centrais desse modelo. Neste caso, *metadata* são as palavras-chave associadas às imagens dentro de um banco de mídias. Manovich descreve *metadata* como 'aquilo que permite aos computadores "verem" e acessarem dados, movendo-os de lugar para lugar, comprimindo e expandindo, conectando dados com outros dados (Manovich, 2002b). A criação de uma lógica interna de edição (o algoritmo) que define

como as seqüências podem ser reorganizadas é outro elemento-chave deste formato. Ou seja, não seria um erro afirmar que a criação do algoritmo vai acabar por influenciar toda a fruição e a forma do trabalho acontecer, estando novamente em questão a intenção do autor na programação prévia das seqüências em função da lógica interna utilizada. No entanto, vale dizer que no caso de alguns softwares como o *Korsakow*, toda a estruturação da lógica interna das seqüências pode ser feita sem a utilização de ferramentas típicas de programação, ou seja, a grosso modo pode-se dizer que ali o algoritmo pode ser definido por 'vias subjetivas'.

E em formatos mais subjetivos quase sempre se evidencia uma pergunta: por quê essas narrativas tão pessoais interessariam a alguém? De que modo elas podem ser disponibilizadas? Buscando formas simples de enunciação, tratava-se então de estabelecer uma estrutura convidativa, que não afastasse o usuário/expectador do acesso ao conteúdo. Para tanto esta estrutura haveria de ser não-hermética e não-impositiva, não apenas em termos de construção causal, mas também em termos de interface gráfica. Ou seja: que tipo de interface não se oporia à fruição de uma narrativa tão subjetiva?



*O Korsakow System: uma sugestão de interação pautada na múltipla escolha.*

Contrariando teimosamente teorias em torno da lógica de funcionamento das novas mídias, que apontam para ao vínculo indissociável entre conteúdo e interface, tratando

a interface como mensagem (E. Couchot 2003; G. Beiguelman 2003; L. Manovich 2000), decidi que meu interlocutor não seria um típico usuário/expectador de informática e provavelmente não seria também um artista de novas mídias. Seria alguém que se interessaria em experimentar formas simples de acesso a seqüências visuais, talvez porque as próprias seqüências visuais o interessassem. Assim, não utilizaria recursos de mapeamento ou visualização de dados, nada de manipulações de objetos de mídia, nenhuma ferramenta de busca, filtro, zoom, vistas múltiplas, sintetização ou outros padrões adotados pelas interfaces de aplicativos, por mais que esses recursos possam estar introjetados na cultura do cidadão informatizado. Ou seja, o modo *default* do *Korsakow System* já era suficiente: três opções de novas seqüências ao fim de cada seqüência vista. Isso bastaria para levar o usuário/expectador a um labirinto bastante complexo de situações subjetivas, convidando-o a compor possíveis retratos (situações, paisagens, espaços percorridos, existências diversas, meu pai, eu mesmo) de forma aberta, não concluída, sugestiva.



***A instalação O Tempo Não Recuperado montada na exposição Corpos Virtuais, no Instituto Telemar, no Rio de Janeiro em 2005.***

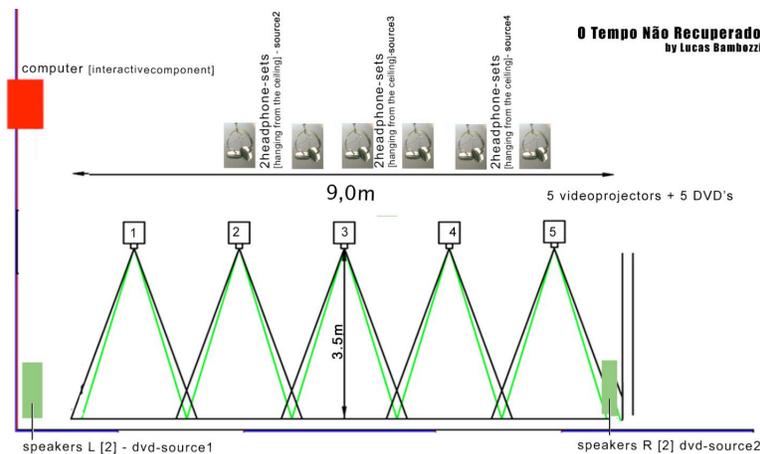
Para a versão de *O Tempo Não Recuperado* na forma de instalação o dispositivo de 'interação' adotado foi ainda mais simples. O usuário/expectador simplesmente se dirigiria à projeção que mais lhe atraísse, independentemente do canal de áudio em utilização (através de fones de ouvido) experimentando e combinando formas distintas de fruição do trabalho através do deslocamento físico de seu corpo ou de seu olhar.

A busca das interações, as tentativas de apreender detalhes da memória, a oportunidade de uma maior consciência da trajetória percorrida, são detalhes que motivaram e moveram esse projeto desde o início. Contudo, correm o risco de não serem mais que meras experiências, que não fazem maior sentido se não transformarem minimamente nossa forma de ser e enxergar as coisas. Nesse percurso,

como em praticamente todos ou outros aos quais me lanço, permiti que isso acontecesse.

A intenção de registro obsessivo através da câmera como objeto onipresente e voluntário, haveria de abrir lacunas na memória, deveria suprir com vida os momentos banais, onde o tempo se inscreveu, às vezes de forma indescritível, e remotamente, talvez transformadora. A invenção desta possível literatura da existência não foi substituída totalmente pelas máquinas de imagens. Tudo depende das entrelinhas e vazios entre uma cena e outra, um *play* e um *stop*, a disponibilidade em ver: a paisagem ainda pode ir até onde o olho alcança, seja no micro ou no macro, dentro ou fora de si.

*Lucas Bambozzi*



**Desenho da versão instalativa de O Tempo Não Recuperado.**



***A instalação em montagem na exposição Bel Horizon, no Musée-Chateau, em Annecy/França, em 2005.***

**tempo X recuperado X arte**  
**sobre a instalação *O Tempo Não Recuperado* de Lucas Bambozzi**

**por Patricia Canetti**

O som do papel sendo riscado e a imagem do NÃO sendo escrito obsessivamente entre as palavras TEMPO e RECUPERADO foram a minha porta de entrada ao trabalho de Lucas Bambozzi. Sim, sempre existem várias entradas num trabalho de arte, mas nesse trabalho, ainda mais explicitamente.

A instalação *O Tempo Não Recuperado* é formada por 5 vídeos projetados em formas irregulares e adjacentes com suas fronteiras superpostas, com o som dos dois vídeos das extremidades audíveis nas duas pontas do trabalho, enquanto o som dos outros três estão distribuídos em 3 pares de headphones. Esse formato repassa para nós, espectadores, a mesma maneira aleatória de revirar guardados, o espaço-tempo registrado de nossa memória, retratado nesse trabalho com as imagens das caixas de vídeos empilhadas sendo buscadas, que, vira-e-mexe, aparece em algum dos vídeos.

Quando revirmos nossas lembranças, algum tipo de ordenação passa a encadeá-las e formar seqüências. Cada novo acesso, poderia gerar uma nova ordenação ou mesmo uma nova porta de entrada, mas geralmente os caminhos já percorridos nos viciam a visão e tendemos a visitar seqüências “prontas”.

O que é memória? O que são lembranças? O que é história?

Os computadores geralmente registram nas propriedades dos arquivos apenas as suas datas de criação e última modificação. O computador entende como modificação qualquer acesso ao arquivo, mesmo que nenhuma vírgula tenha sido modificada. O dia que percebi isso, achei os computadores muito burros, mas, num segundo momento, entendi a sua lógica. A informação armazenada só se transforma em memória a partir do acesso ou do uso de algum agente. O

computador entende que o tempo é fator suficiente para que um simples contato entre o agente e a informação armazenada modifique a memória. Claro, pensei, teoricamente eu não sou a mesma pessoa de um minuto atrás. O problema dessa teoria é que nós, os agentes, somos humanos. Alguns sistemas operacionais já “evoluíram” nesse entendimento e agora separam acesso de modificação. Agentes humanos sofrem com nós, enganchamentos e vícios que afetam a passagem do tempo e a leitura de suas marcas. Qualquer pessoa que tenha feito análise por um longo período conhece a angústia de revisitar seqüências de acontecimentos, ano a ano, sem que isso resulte numa modificação.

Em *O Tempo Não recuperado*, as seqüências de imagens formam às vezes vídeos avulsos, às vezes um único conjunto, formado pelas 5 projeções. Lucas Bambozzi consegue com esse formato transpor para o trabalho as várias características do acesso à memória: aleatoriedade, seqüencialidade e simultaneidade. Esse conjunto de características também está presente quando lidamos com os álbuns de família, fotos de viagem, filmes super-8 e vídeos que guardam pedaços da nossa história.

Muitas vezes não consigo saber se uma lembrança minha se relaciona à vivência ou ao registro dela. E mais, esse registro, que pode ser uma foto, um filme ou bilhete, tem atrelado a ele a sua própria “vivência”, ou seja, às vezes em que foi visto; o que foi pensado e sentido durante o “acesso”, como também os comentários de outras pessoas sobre o registro e o objeto a que ele se refere. Além disso, ainda temos as contaminações que passam de uma história para outra.

No trabalho do Lucas, a simultaneidade das projeções, assim como as edições dos vídeos, permite um transbordamento de sentidos que se deslocam e nos deslocam incessantemente; saltando de um pufe para outro, esperando a nossa vez para trocar o áudio, zapeando o olhar pelos diferentes vídeos ou simplesmente olhando para um outro vídeo com o canto do olho, enquanto mantemos a atenção principal no vídeo que acompanha o áudio que estamos vestindo, e mesmo depois, que nos afastamos da obra... O esforço é mais do que mental, é físico também. Bill Viola é que está certo, quando diz que o vídeo é uma experiência física, maior até que a do cinema.

“Essa é a minha história”, revela o pai do artista, que aparece sendo entrevistado numa seqüência de vídeos em preto e branco, que forma uma das projeções. “Quando foi que o senhor começou a beber muito?”, Lucas pergunta ao pai, que responde ter começado a beber aos 17 anos, sem nunca ter sido moderado. Percebemos que se trata do artista e de seu pai durante a gravação, quando Lucas é chamado pelo pai e quando o tio, Célio, diz a Lucas, “Seu pai foi um menino de ouro, o protegido das tias, o mais simpático, o mais inteligente...”;

“O trajeto se confunde, não só com a subjetividade das pessoas, mas com a do próprio meio, como essa se reflete naqueles que o percorrem”. Lucas lê esse trecho numa outra projeção, onde, em outra seqüência, ele caminha ofegante por uma paisagem gelada, dizendo a filha, recém nascida ou ainda por nascer, que ela teria que ver aquilo e muito mais.

Entre a projeção em preto e branco e a que o artista aparece - em várias idades, com amigos, viajando, trabalhando, dançando, brincando, dormindo, ou com sua filha Lívia, ainda neném -, está uma projeção de vídeos com cenas de movimento, de ônibus, de trem ou simplesmente de edições rápidas, inserindo um ritmo, uma pulsação acelerada, que contamina as imagens adjacentes. Nas duas extremidades, outros ritmos pontuam o trabalho. À esquerda, são recortes demorados, de nuvens, lua no céu, brilho na água, paralelepípedos de uma estrada, imagens que seduzem a todos, quando do primeiro relacionamento com uma câmara; à direita, vemos as páginas do projeto de “*O Tempo não recuperado*” sendo viradas e marcadas com o NÃO, uma a uma.

Vou perguntar ao Lucas o que determinou a escolha das seqüências e o número de projeções. E ainda uma curiosidade técnica: como são feitas as formas irregulares das projeções, que se modificam, cada uma delas, durante a duração do trabalho (ou será apenas uma impressão).

Não sei como terminar esse texto - acho também que o trabalho do Lucas Bambozzi não tem um fim, assim como não tem um começo. (O trabalho que está sendo visto na exposição hiPer, em Porto Alegre é um estágio do work in progress, que ganhará uma versão interativa na mostra do Prêmio Sérgio Motta, que abre na segunda, 2 de agosto, no Paço das Artes, em São Paulo. Estou curiosa para vê-la, pois considero que Lucas já conseguiu uma interatividade bastante interessante na sua primeira versão [não-tecnológica], resultado do jogo das 5 projeções com a movimentação do espectador em direção a um áudio desejado).

Do tempo recuperado e não recuperado, concluo apenas que formam um processo, que resulta na nossa história - construída na contaminação do trajeto, que se dá no tempo passado-presente-futuro.

texto de Patricia Canetti originalmente publicado no blog Quebra de padrão do Canal Contemporâneo em 31 de julho de 2004.  
<http://www.canalcontemporaneo.art.br/quebra/archives/000221.html>

### **Bibliografia citada:**

Beiguelman, G. (2003) sobre *Egoscópio*  
([http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/about\\_more.htm](http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/about_more.htm))  
Acessado em 10/04/2006

Buchka, P. (1987) *Olhos não se compram - Wim Wenders e seus filmes*, São Paulo: Companhia das Letras

Couchot, E. (2003) *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* tr. Sandra Rey Porto Alegre: Editora da UFRGS

Manovich, L. (2002a) *Soft Cinema: Concepts*  
([http://www.manovich.net/cinema\\_future/sc\\_concepts\\_full.html](http://www.manovich.net/cinema_future/sc_concepts_full.html))  
Acessado em 19/02/2003

Manovich, L. (2002b) *'Metadating' the Image*  
(<http://www.manovich.net/DOCS/metadata.doc>) Acessado em 19/02/2003

Proust, M. (2001) *Em Busca do Tempo Perdido* tr. Fernando Py Rio de Janeiro: Ediouro

---

**O Tempo Não Recuperado**, instalação e DVD-ROM foram realizados através da **Bolsa Estímulo do 4º Prêmio Sergio Motta, 2003**

O software gratuito **korsakow-system** pode ser baixado no site: <http://www.korsakow.net>

Maiores informações em: <http://www.korsakow.org>.