



MICROCINEMAS
LUCAS BAMBOZZI

Catálogo na Fonte:
Bibliotec Gerenciamento da Informação



B199m

Bambozzi, Lucas
Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital / Lucas
Bambozzi - - São Paulo: @ Livros Digitais, 2009.
93 p. : il. color.; 21 cm

Bibliografia: p. 82-85

ISBN:

1. Vídeo digital
2. Vídeo interativo
3. Sistemas multimídia
4. Cinematografia digital

CDD 22: 778.53

Bibliotec

Rua do Rócio, 121 - Conj. 64 - CEP 04552-000 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3554-3849 / (11) 9477-1385

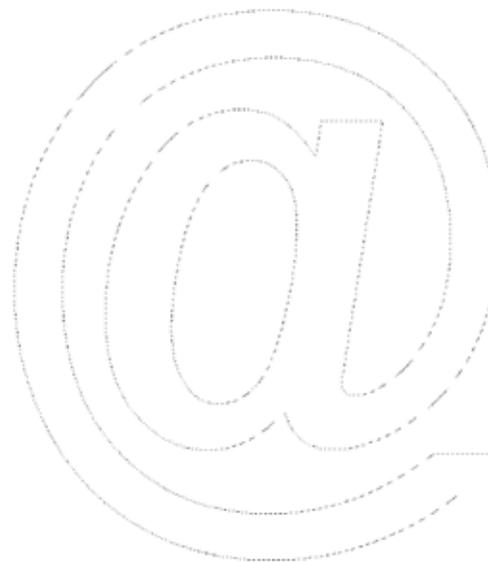
capa: videoinstalação Postcards (2007) de Lucas Bambozzi, montada a partir de 13 vídeos de curtíssima duração

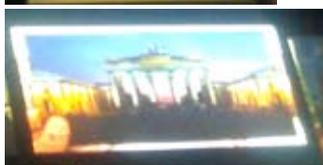
Existem duas versões deste e-book/PDF em circulação: uma com fotos ilustrativas e outra com trechos dos vídeos comentados no texto.

_versão com vídeos: 111.5Mb

_versão com fotos: 3.8Mn

Os trabalhos de compilação em PDF e o design gráfico foram feitos por Paloma Oliveira.





O texto deste Microcinemas foi criado originalmente para o curso Especialização em Vídeo e Tecnologias Digitais online/offline do Mecad/ESDi em Barcelona, Espanha.

O curso, uma iniciativa conjunta entre o Mecad e a Unesco, teve colaboração de pesquisadores da Espanha (Ivan Marino e Eugenio Tisselli), Colômbia (Felipe Londoño), Peru (Jose-Carlos Mariategui), Argentina (Gonzalo Biffarella e Rodrigo Alonso), Chile (Margarita Schulz) e Brasil (Lucas Bambozzi). Foi inicialmente coordenado por Claudia Gianetti entre 2004 e final de 2006, quando foi disponibilizado aos alunos, tanto em modo online como em aulas presenciais em Universidades parceiras na Colombia, Chile e Argentina.

O conceito de Microcinema e seus desdobramentos já vinha sendo foco de meu interesse há alguns anos, sendo motivo de pesquisas informais, mas em estado contínuo de observação, envolvendo aspectos tanto teóricos como práticos, resultado de uma produção espontânea e recorrente de trabalhos envolvendo imagens em baixa resolução e voltados para circuitos alternativos.

Este e-book/PDF é assim a reunião de algumas pontas dessa pesquisa, que se lança sobre esse tipo de produção em constante movimentação, um terreno que se modifica em função da introdução de novas tecnologias ligadas à imagem digital.

Impossível ‘fechar’ alguma publicação voltada a uma pesquisa desse tipo sem que esta se mostre defasada em relação a acontecimentos mais recentes. Seria necessária uma atualização das informações relativas a tecnologias, artistas, obras, tendências e vertentes – o que atrasaria continuamente a efetivação da publicação. Melhor do que ver esses textos caducando a cada dia, tomei a iniciativa de publicá-los no estado em que se encontravam. A opção por um formato digital em PDF, visa em parte uma possível incorporação de atualizações. No presente momento no entanto o texto tem como ponto de observação um cenário que remonta a meados de 2006. Acontecimentos posteriores a essa data não puderam ser considerados para esta edição ou foram apenas mencionados em notas de página.

O PDF foi pensado de forma a permitir sua livre distribuição, através da licença Creative Commons. Agradeço aos artistas e autores dos projetos mencionados por permitirem essa circulação.

OUTROS CINEMAS: O VÍDEO EM CONSTANTE EXPANSÃO

A perspectiva de confluência dos diversos meios audiovisuais a partir das novas tecnologias de comunicação *online* e *off-line* vem gerando formatos transitórios e intermediários que nos demandam revisões dos padrões estéticos e de linguagem em vigência nos circuitos preponderantes.

Dessas confluências surgem conceitos que tentam associar idéias presentes nos novos circuitos e contextos aos procedimentos e estéticas dos meios anteriores, resultando em novos fenômenos de expansão das mídias. O conceito de 'microcinema' por exemplo vem adquirindo nuances que se estendem para além das junções entre 'micro' e 'cinema', presentes na palavra. Trata-se de uma suposta classificação que reflete em narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam tanto da *Internet* como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes. O contexto atual vem propiciando as mais diversas configurações, como os circuitos nômades que se formam através de redes de telefonia, transmissão de dados e arquivos digitais sem fio. A suposta revolução digital criou nova disposição para a fruição de imagens numa ampla gama de resoluções e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista. Questões ligadas à definição e poder especular da imagem cedem lugar à expressividade das interfaces e capacidade de eloqüência, independente dos formatos, imersividade das salas ou duração.

Resultantes do cruzamento entre múltiplas formas de expressão e provenientes de áreas distintas, essas obras utilizam linguagens que se tangenciam e se confluem em hibridismos diversos, produzindo um esgarçamento do conceito de vídeo - bem como do cinema e do audiovisual atuais.

Abordar esse universo constitui o objetivo deste texto, focalizando a riqueza proveniente de práticas espontâneas e às vezes dispersas de produção de imagens em movimento no contexto pós-*internet*, frente aos circuitos do cinema, vídeo e arte contemporânea. A ênfase nos formatos voltados para *web*, dispositivos *mobile* e outros mecanismos de acontecimento audiovisual formados por circuitos alternativos se justifica pelo fato de que é nesses campos onde a linguagem se mostra de forma latente e interessantemente instável, em constante estado de formação. Tal movimento nos demanda uma reflexão atenta e em conformidade com as inquietações de nosso tempo.

As tecnologias atuais de produção visual podem tanto potencializar o discurso da intimidade e de exacerbação do universo privado como fornecer instrumental para que grupos se manifestem e se expressem de modo organizado, através da formação de canais e redes de comunicação. A profusão de formatos díspares tais como os *blogs* que utilizam vídeos ou fotos (*phlogs* e *vlogs*), filmes produzidos a partir de bancos de dados, animações interativas e outros atestam a presença massiva do vídeo na sociedade contemporânea.

Conjugando a reflexão crítica aos aspectos técnicos envolvidos na realização de vídeos e filmes a partir da chamada revolução digital, o conteúdo geral aborda de forma sistemática as implicações estéticas, de linguagem e de mercado (artístico, cultural e comercial) dessa produção. Fenômenos recentes ligados à manipulação de imagens, procedimentos de *remixagem* e *sampleamento*, processamentos automatizados, questões ligadas à interatividade ou à suposta dispersão da autoria são componentes de um contexto que sugere que o conceito de cinema se atualiza e se expande para além dos micro-universos, sempre de forma instável e em constante transformação.

CAPÍTULOS

1.	'Microcinema' e outros formatos para novas situações de exibição	8
1.1.	Os circuitos	9
1.2.	Perspectivas	20
2.	Expansões nos "pequenos" formatos	22
3.	A revolução digital e os formatos de baixa resolução	32
4.	Remix, re-processamento, viral videos e autoria	40
4.1.	Remix como cultura	48
4.2.	Viral vídeos	50
4.3.	Autoria e direitos autorais	53
5.	Database movies: os vídeos de bancos de dados e suas interfaces	54
5.1.	Estudo de caso: Korsakow Syndrome	55
5.2.	Estudo de caso: O Tempo Não Recuperado	58
5.3.	Breves conclusões	63
6.	Narrativas em tempo real e live performances: o fascínio pelo improvisado	65
7.	interatividade, generatividade e interfaces analógico-digitais	82
7.1.	A interatividade e seus mitos	82
7.2.	Datavisualizer	90
7.3.	Acesso remoto	93
7.4.	Questões reincidentes	95
8.	A difusão como estratégia e o circuito como obra	97
8.1.	Context-based	97
8.2.	Arenas customizadas, cinemas expandidos	99
8.3.	Difusões expandidas nas mídias móveis	101
8.4.	Internet: blogs, flogs e vlogs: circuitos existentes e em vias de existir	105
	bibliografia	113
	links	119

1. 'MICROCINEMA' E OUTROS FORMATOS PARA NOVAS SITUAÇÕES DE EXIBIÇÃO

Não é difícil perceber o quanto a palavra cinema vem se expandido semanticamente. O que antes não era caracterizado como sendo cinema, hoje acaba sendo referenciado como tal como algo mais que uma mera liberdade de expressão. O mesmo acontece com a palavra vídeo e seu espectro de significação usual. A vida contemporânea se apóia progressivamente nas imagens e seus circuitos, que cada vez mais se processam por meios de confluências e cruzamentos de toda ordem. Multiplicando o alcance ocorrido em sua existência eletrônica, o vídeo em suas várias vertentes digitais está hoje em todo lugar, entre todas as coisas, dando sobrevida e atualidade ao que Raymond Bellour escreveu ainda em 1990. Assim técnicas, práticas, procedimentos e linguagens utilizadas tanto no cinema como no vídeo, há muito migram e se contaminam constantemente, sendo nos formatos digitais já totalmente confluentes, e portanto muitas das diferenciações de linguagem ou em função de suportes de captação ou processamento já não fazem muito sentido.

Formas cinemáticas explodem por todo o mundo conferindo à palavra cinema conotações nem sempre referenciadas no formato de entretenimento que marcou o século XX. A palavra Microcinema parece ter sido cunhada em 1991, durante o festival underground *San Francisco Total Mobile Home Microcinema*¹. Naquele momento referia-se a todo e qualquer produto audio-visual produzido com baixo orçamento que estivesse em sintonia com um 'estilo intimista, original e realizado com equipamentos como Vídeo Hi-8, DV ou cinema 16mm'². Entram também nessa categoria curtas de animação, experimentais, documentários e, tomando emprestado um termo existente no universo do rock, os filmes de 'garagem'. São formatos onde a qualidade da imagem ou a busca da alta resolução está em segundo plano, evidenciando novas configurações de linguagem em função dos dispositivos de visualização e difusão. Nesse cenário, a situação de exibição define um contexto que influi na própria existência do formato, em suas opções de linguagem e estratégias de difusão.

1 <<http://www.hi-beam.net/org/TMH/tmh.html>>

2 Definição extraída de "Revolução digital chega ao áudio-visual", artigo escrito por Beth Ferreira para a revista eletrônica Imagem Bits <<http://www.bitsdamadragada.com.br/conteudo/imagem/microcin.htm>> acessada em 20/11/2004. A definição no entanto coincide com muitas outras encontradas na Internet, o que leva a crer que vem sendo traduzida sem a citação da fonte original.

Por outro lado, são nos circuitos de exibição e acesso onde as práticas ainda caracterizam gêneros e segmentos distintos. Um aspecto interessante no processo de expansão do cinema através do digital é que não são mais apenas nas sessões em salas escuras, ocupadas por um público que compartilha cumplicidades na absorção de uma narrativa, ficcional ou não, que o cinema acontece.¹ Falamos aqui de um formato audiovisual que busca situações específicas para sua exibição, mas que tal como o cinema e o vídeo opera passagens e contaminações, guardando continuidades com formatos anteriores. Ao mesmo tempo evoca novas rupturas entre arte e entretenimento, entre apresentação e representação, proporcionando experiências que se complementam, ainda na lógica do ‘entre’ como sugeria Bellour, mas sob novos paradigmas, que apontam para o visual, o textual, o interativo, o participativo, o sensorial, o portátil, o tempo real, o *continuum* das imagens.

1.1. OS CIRCUITOS

Ao longo de um século inteiro, mais marcadamente a partir de sua primeira década notabilizada por D.W. Griffith em **The Birth of a Nation** (1915), o cinema apoiou-se na lógica dos longa-metragens e consagrou-se nessa forma social de se assistir um filme, marcado pelo imaginário popular como uma confortável sala escura que comporta amenidades como pipocas ou *sweeties*. Vale lembrar que para se adentrar no circuito das artes, para sugerir-se como um espetáculo mais nobre, o

¹ As formas de acontecimento do cinema já foram muitas: nos dez primeiros anos que se seguiram desde seu nascimento em 1895 haviam vários dispositivos distintos, e a fruição estava muito mais próxima, por exemplo, dos parques de diversão do que da situação da sala escura consagrada hoje.

cinema se apoiou na suntuosidade da arquitetura dos teatros. Em contraste com ambiente típico dos parques de diversão de seus primeiros anos, nas finas e requintadas salas de teatro, o espectador comum tinha a sensação de participar dos inacessíveis espetáculos da época.

Num outro extremo, o vídeo que hoje permeia parte desse cinema esgarçado, surgiu na sala de estar das famílias de classe média. Pouco almejando um circuito definido ou nobre, o vídeo foi se espalhando por muitos terrenos. Sua forma de ‘acontecer’ se deu através das frestas existentes entre diferentes mídias.

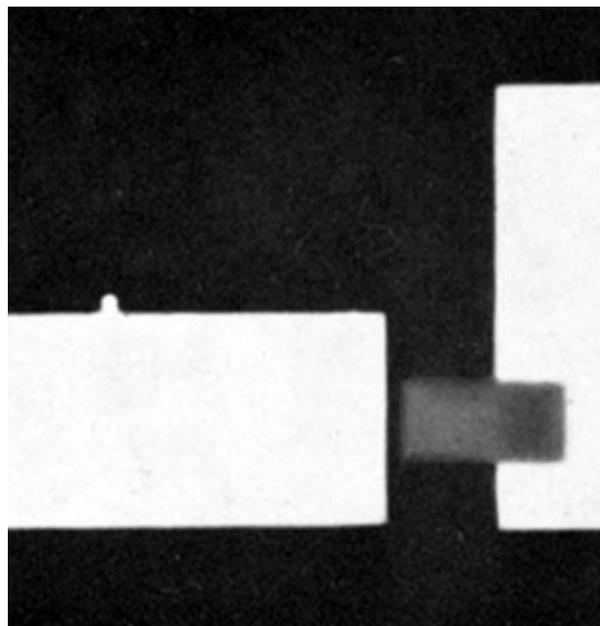
A partir dessa confluência surgem práticas onde a sofisticação abre espaço para novas formas de fruição. Na esteira da segmentação das salas de cinema, que foram diminuindo seus assentos e se multiplicando em pequenos espaços como forma de abrigar uma maior diversidade de público ou de linguagens produzidas, há vários fenômenos que merecem atenção (e um dos objetivos desse texto é apontá-los ao longo dos capítulos subseqüentes).

Se o cinema já teria nascido em uma sessão informal na *cave* do *Boulevard des Capucines*, em Paris em 1895,² em, um misto de projeto instalativo e sensorial, seria natural que hoje as projeções de filmes e vídeos buscassem formas onde outros rituais sociais pudessem ser experimentados. Os antecedentes que funcionariam como exemplo são muitos, particularmente os experimentos

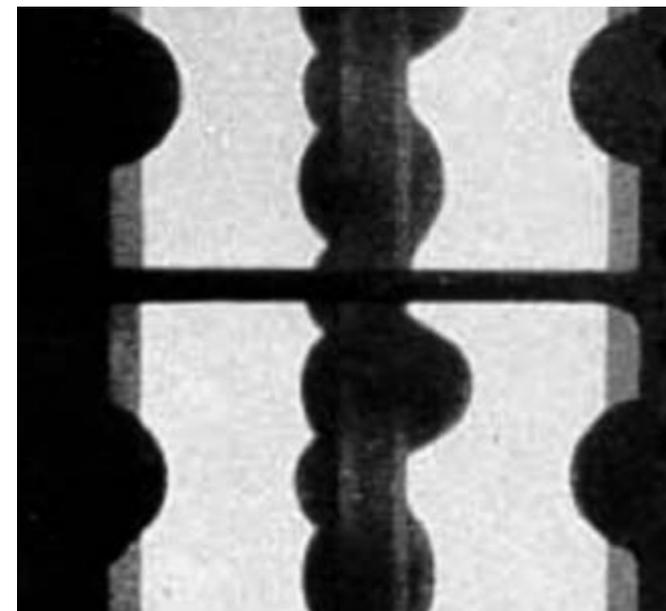
² Sessão considerada como sendo a primeira projeção dos irmãos Lumière, que segundo vários historiadores, não teria incluído o filme *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (50 segundos) exibido apenas em 6 de janeiro de 1896, causando uma emoção memorável entre os espectadores.



Fotograma do filme de animação
Diagonal Symphony, iniciado em 1921, finalizado em
1925, do artista sueco Viking Eggeling (1890 - 1925)



Fotograma de Rhythmus 21, supostamente realizado
em 1921, de Hans Richter (1888 - 1976)



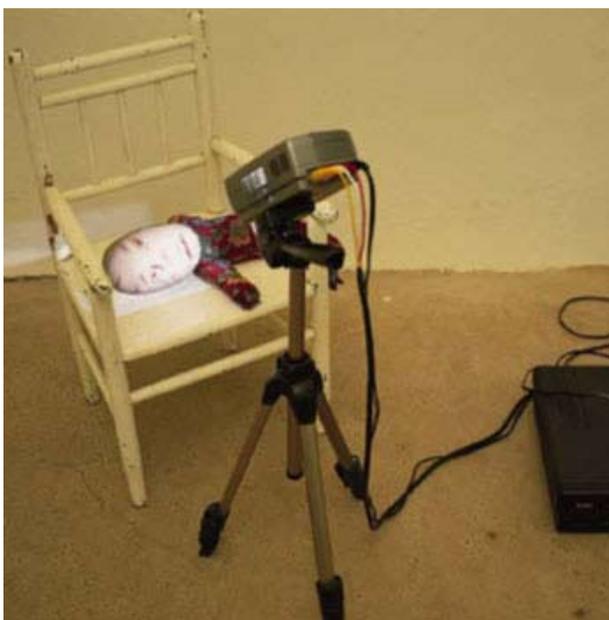
Fotograma de Opus 1, 1922
de Walter Ruttmann (1887 - 1941)

realizados nas três primeiras décadas do século XX, quando foram criadas as principais sintaxes “que tornaram um mero aparato tecnológico de filmagem em um meio expressivo” (Murray, 1997). Inspirado pelos *scroll paintings* de Viking Eggeling (criador de **Diagonal Symphony**, finalizado em 1925) os filmes de animação de Hans Richter (como **Rhythmus 21** e **Rhythmus 23**) ou de Walter Ruttmann (**Opus 1** e **Opus 2** de 1922) todos explorando linhas geométricas, sólidos e *opticals*, constituem uma fonte de padrões ainda hoje atuais para aqueles que buscam um cinema mais radicalmente visual e sensorial³. **Entr'acte** (1924) de René Clair, com roteiro de Francis Picabia, por sua vez, tinha uma função de intervenção: foi pensado para ser exibido entre dois atos do balé **Rélache**, do próprio Picabia - e obteve maior notoriedade que o evento que o abrigou. São experiências que se notabilizam até hoje como obras que promovem *crossovers* entre procedimentos e circuitos.

³ Diagonal Symphony de Viking Eggeling foi considerada por muitos a primeira animação abstrata. Ele passou três ou quatro anos nesse projeto e morreu menos de três semanas após sua exibição em 1925. Hans Richter, seu assistente, rapidamente deu um passo a frente e a uniu a Rhythmus 21, alegando ter sido produzida quatro anos antes de Diagonal Symphony. (...) Por todo esse squabbling, nenhum dos filmes deveria ser considerado o início da abstração. A honra deveria ir para Walther Ruttmann. Fonte: Cross-Influence in Abstract German Animation of the Silent Era <<http://www.animatingapothecary.com/geranim.html>>. Tradução do autor.



Untitled, 1998, de Wolf Vostell
Obra composta por: gás, máscara e aparelho de TV -
desde os nos 60 o artista já trabalhava com a combinação
entre o eletrônico e
materiais convencionais



Fear, 1996, instalação de Tony Oursler
Em muitas de suas instalações, o artista utiliza projeções
com rostos e cabeças falantes

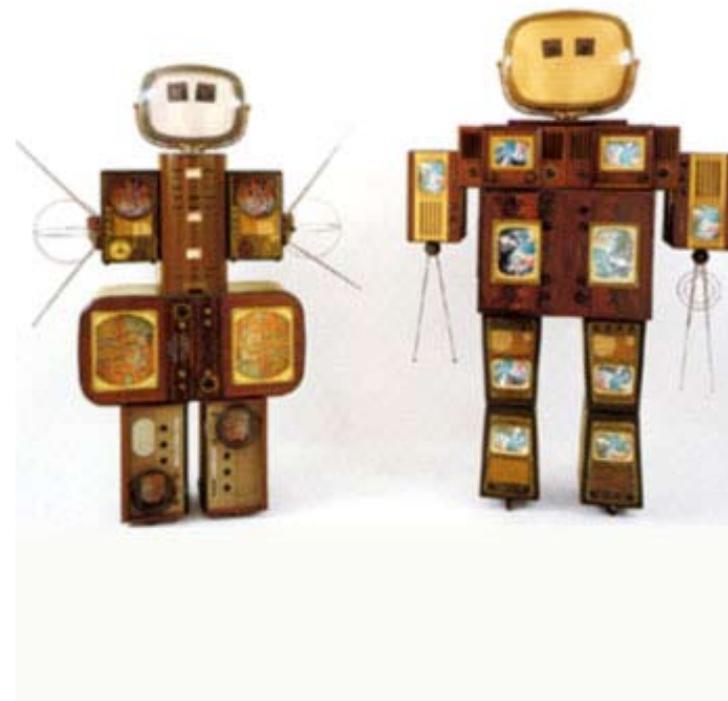
Essas seriam algumas das características herdadas pela chamado 'microcinema', que vem encontrando formas de apresentação que levam em consideração por exemplo, a especificidade temática do filme com relação ao local de projeção, seja em espaços expositivos típicos do circuito da arte ou em locais abertos e espaços públicos urbanos. São comuns hoje sessões mais experimentais onde as telas estão dispostas de modo a ocupar mais estrategicamente os campos de visão ou o próprio ambiente é criado de forma a atender a uma perspectiva diferenciada, onde não apenas assiste-se a um filme, mas também bebe-se e come-se.

Vemos também a criação de dispositivos especialmente montados para receber as imagens. Em exposições de arte é comum vermos vídeos sendo projetados em objetos, materiais texturizados, telas customizadas, TV's 'preparadas' e outras superfícies. Espera-se que em condições que excluem a lógica da sala de exibição os trabalhos levem de fato em consideração fatores como a relação de sentido obtida entre as imagens e essas superfícies, bem como o suposto tempo de permanência do expectador no ambiente ou as condições de luz e som do

local. São elementos que influem na absorção da obra, às vezes definindo a própria linguagem adotada, o que ocorre quando se sabe de antemão onde se busca projetar.

A propagação dessas práticas de projeção pode ser atribuída a diversos fatores: a) as atuais facilidades de projeção tendo em vista a existência de projetores mais portáteis e com maior luminosidade; b) a crescente proliferação de artistas que se confrontam com o vídeo a partir de uma formação mais voltada às artes plásticas; c) a retomada de experiências em que se visa ‘esculpir’ os dispositivos de manifestação do vídeo - fato que coincide com o próprio surgimento do vídeo como arte, através de **Wolf Vostell** (1932-1998) e **Nam June Paik** (1932-2006), cujas criações envolvendo a TV como ícone de uma época, eletroméstico simbólico, objeto escultórico ou de repetição serial,⁴ demarcaram grande parte do que hoje se entende por videoarte. Uma estética mais própria ao universo do

⁴ O conceito de videoescultura foi bastante enfatizado através de uma exposição chamada Vídeo Skulptur (1989) que reuniu no Kolnischer Kunstverein, em Colônia, na Alemanha 43 trabalhos onde se enfrentava a questão da utilização de elementos técnicos ou conceituais do vídeo na criação de objetos, dispositivos de interação e videonstalações.



Family Robot: mother and father, 1986, de Nam June Paik
instalação monocal: vídeo-escultura com monitores, rádios e televisores 'vintage'



**Tv Budha, 1974, de Nam June Paik (1932 - 2006)
instalação com circuito fechado de vídeo escultura em bronze**

vídeo foi reforçada a partir de experiências desse tipo. Com o passar dos anos, não apenas a TV foi se prestando a todo tipo de manipulação mas também os muitos objetos à nossa volta foram emprestando significado cultural e funcional a projeções de vídeo, funcionando como elementos de recontextualização e atribuição de valor simbólico ao que antes era mais entendido como encadeamento formal e narrativo na forma de ‘fluxo luminoso significante’.

Nessas práticas de projeção o que se observa é que pode haver um confronto produtivo entre a imaterialidade do vídeo e a fisicalidade das superfícies, não mais ‘neutras’ como a tela branca, o écran, sugerindo novos cruzamentos de linguagens.⁵

Por estarmos considerando genericamente nesse caso, um formato de vídeo monocal, aplicado a uma condição de exceção no que se refere a sua exibição, procuro diferenciar

⁵ Para alguns críticos, esse tipo instalação ‘escultórica’ foi visto mais recentemente como uma estratégia de fazer o vídeo atender correntes no circuito da arte que procuram objetificar a imaterialidade da imagem do vídeo, criando uma fisicalidade/materialidade oportuna que atende a anseios meramente mercadológicos. Muitos não viram essas articulações com bons olhos, como se colocassem em disputa ou em conflito de interesses os artistas plásticos e os videoartistas.

essa vertente do que se chamaria mais propriamente de videoinstalação (um modelo mais complexo de ocupação do espaço expositivo tendo em vista suas especificidades).

As instalações, que ocupam por premissa o espaço físico, mas não necessariamente ‘objetificado’, foram por sua vez a forma de ver o vídeo se lançar numa situação imersiva, sem implicar necessariamente na reprodução da sala típica do cinema.

Instalações como **Tiny Deaths** (1993), de Bill Viola, ou **Tall Ships** (1993), de Gary Hill levam em conta a particularização e a potencia da relação: eu vejo, eu estou, eu sinto. Esse ‘eu sinto’ se torna uma espécie de comunhão, no sentido em que se é afetado pela situação de ver, que em outros exemplos envolveriam mais notadamente o som, em sua potente sensorialidade, como nas instalações **The No Way Buster Project** (1989) de Dominik Barbier ou **The Desert in My Mind** (1992), de Eder Santos, montadas especificamente para o Festival Videobrasil em São Paulo (ver no capítulo 6 as formas de expansão a partir da tela de projeção propriamente dita).



Tall Ships, 1992:
instalação de Gary Hill com 12 canais de vídeo



The Desert in My Mind, 1992, de Eder Santo
as imagens foram concebidas para serem projetadas em superfícies de areia e formações rochosas que remetem às paisagens dos desertos

Configura-se assim uma situação em que o artista-realizador clama por intervir na exibição de seu trabalho, com modos de uso, 'bulas' ou condições definidas em função dos efeitos desejados junto ao público.

Uma experiência que se tornou bastante popular em festivais em todo o mundo é aquela que busca um envolvimento maior do público com relação à programação, seja pela presença dos realizadores no espaço de exibição, seja em situações onde o próprio público é formado por realizadores que levam seus filmes como forma de compartilhar suas produções com os colegas presentes. Essa prática também encontra parentesco num contexto de exibições clandestinas bastante em voga nos anos 60 em várias localidades nos Estados Unidos, quando artistas que não tinham a oportunidade de mostrar seus filmes nos cinemas mais populares, começaram a promover sessões "renegadas" em cafés, centros comunitários, teatros pornô ou em seus próprios apartamentos.⁶

⁶ Fonte: Cinescape website <<http://www.cinescape.com>>, em comentário de Andrea Grover fundadora do Aurora Picture Show <<http://www.aurorapictureshow.org>>. acessada em 10/12/2005

Nesse sentido, a idéia de ‘microcinema’ está ligada diretamente à procura por alternativas de difusão, para formatos igualmente ‘alternativos’. Por outro lado, as próprias tecnologias foram sugerindo mudanças nas estruturas de cinema existentes, vislumbrando-se sessões regulares, segmentadas e com uma permanência no calendário cultural maior do que a de festivais e outros eventos pontuais. Há iniciativas cujo maior interesse reside em criar mecanismos de difusão que estimulem a própria produção. Festivais de formatos de curtíssima duração como o Festival Internacional do Minuto no Brasil⁷ se amparam na ressonância de inúmeros outros eventos similares ao redor do mundo.⁸

Com o advento das tecnologias ADSL e *modem* por cabo, abriu-se uma fatia no mercado para a fruição de formatos audiovisuais curtos e experimentais de uma forma até então inédita. Desde meados dos anos 90, acompanhando os *improvements* técnicos da banda-larga, inúmeros *sites* e distribuidores passaram a disponibilizar e comercializar na rede trabalhos produzidos com essas características.

7 O Festival do Minuto acontece no Brasil desde 1991, tendo realizado inúmeras mostras temáticas não apenas dando visibilidade a uma produção incipiente como estimulando a produção de trabalhos para suas mostras competitivas. Recentemente os organizadores passaram a realizar também festivais regionais, como o Festival do Minuto Universitário envolvendo 11 faculdades brasileiras: URL: www.festivaldominuto.com.br.

8 O formato de um minuto se tornou bastante popular desde o início dos anos 90. Na Europa existem festivais dedicados ao formato em vários países como na Irlanda, em Dublin (RTÉ Young Peoples and the One Minutes Foundation: <http://www.rte.ie/tv/ttv/1minjf/>) e na Holanda, Amsterdam, onde o formato é estimulado através do programa de TV “Minuten” que fornece recursos a estudantes e artistas que queiram produzir trabalhos de um minuto. No Canadá, em Toronto existe o Minute Film & Video Festival: <http://www.minutefilmfest.com>; nos EUA existem: One Minute Video Festival sediado em Lowell, realizado pela Massatucky Productions: <http://www.massatucky.com/1min.htm> e o ainda mais específico Slomo Video Festival: <http://www.slomovideo.com> dedicado apenas a vídeos de 60 segundos em slow motion.

O Festival Independent Exposure realizado pela Microcinema International sediada em Houston, EUA⁹ saiu na frente lançando uma espécie de manifesto pelo que estamos hoje chamando genericamente de microcinema - além de registrarem em 2000 o nome da própria organização com essa denominação (o nome original, *Blackchair*, permanece apenas como o selo de seus lançamentos em DVD).

Buscando a fatia de um mercado que opera na lógica do provimento de conteúdo, algumas iniciativas marcaram terreno nesse espaço *online* desde o final dos anos 90, como o FiFi, Festival Internacional de Filmes para Internet¹⁰, o D-film¹¹ que organiza mostras itinerantes de formatos curtos também fora da *Internet*, além de distribuidores e promotores de filmes digitais como a Atomfilms¹² e o iFilm¹³. Em trilhas ligeiramente distintas seguiram alguns festivais importantes hoje, como o brasileiro Fluxus online¹⁴, o inglês One Dot Zero¹⁵ e o norte-americano Resfest¹⁶, que apesar de operar dentro da lógica do longa-metragem e da indústria cinematográfica tipicamente formatada nos EUA também tem programas dedicados a formatos alternativos que se enquadrariam em nossa discussão.

9 <<http://www.blackchair.com>>

10 <<http://www.internet-film.org>>

11 <<http://www.dfilm.com>>

12 <<http://www.atomfilms.com>>

13 <<http://www.ifilm.net>>

14 <<http://www.fluxusonline.com>>

15 <<http://www.onedotzero.com>>

16 <<http://www.resfest.com>>

Foi assim se designando como uma estratégia efetivamente híbrida, como resultado de um circuito específico de formatos adequados ao *download* ou *streaming online*, mas reproduzindo sempre que possível, em micro-escala nas versões presenciais dos festivais, o conhecido dispositivo tradicional: o espectador na sala escura em uma situação de cumplicidade com outras pessoas, bem como em festivais ou salas adaptadas para essas exposições.

1.2. PERSPECTIVAS

Os recentes cruzamentos dos formatos audiovisuais com a tecnologia *mobile* vem conferindo novo fôlego aos formatos de baixa resolução e curtíssima duração. Uma grande quantidade de eventos surge apoiada na demanda de conteúdo por parte de corporações da telecomunicação, dando a entender que são de fato um fenômeno que ocorre em larga escala, apesar das telas ainda reduzidas dos aparelhos que viabilizam sua criação ou exibição. O fenômeno se dá refletindo o contexto em que operam os provedores de telefonia móvel, que juntamente com os fabricantes de aparelhos celulares, *handhelds* ou *Personal Digital Assistants (PDA's)* cuidam avidamente por acelerarem o fluxo de informações em suas redes ao mesmo tempo em que garantem o crescimento vertiginoso de vendas de *devices mobile*, tendo como alvo o estímulo à produção, transmissão e acesso a conteúdos digitais. De todo modo, trata-se de uma economia que tem como estratégia de *marketing* um discurso muito próximo dos circuitos audiovisuais e artísticos mais legítimos, que versam pela valorização da criatividade associada a sistemas tecnológicos, resultado da ampliação do acesso a meios de produção.

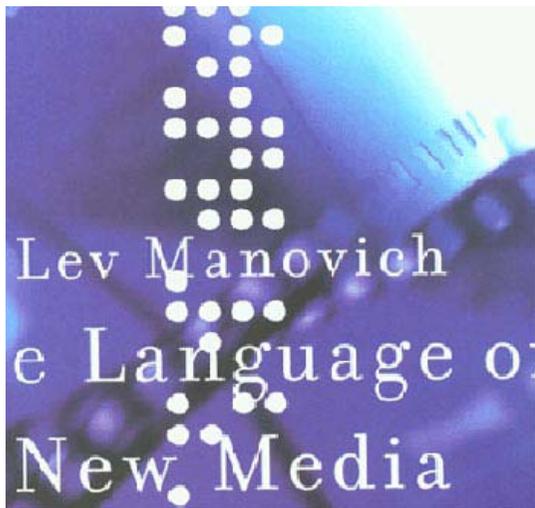
Dando chances ao artista iniciante ou desconhecido, que pode eventualmente se potencializar através desses recursos, tais eventos colocam ênfase na visibilidade da criação espontânea de formatos como o chamado cinema de bolso ou o *mobile vídeo*, nada mais que novas variantes de 'microcinema', contribuindo para que ocorra uma cristalização deste e de vários outros termos que buscam no cinema sua maior referência.

2. EXPANSÕES NOS “PEQUENOS” FORMATOS

Lev Manovich nos fala em **The Language of New Media** sobre o quanto os computadores utilizam referências culturais na elaboração de metáforas (2000: 69-88). De fato, muitas das referências estéticas do séc. XX foram pautadas pelo cinema. Paradoxalmente as sequências cinematográficas mais vistas em todos os tempos são as animações dos logos da *Netscape* e do *Internet Explorer* nos *browsers* de milhões de pessoas. De fato, em termos estéticos a micro-sequência de *browsers* como o da *Netscape* (o primeiro a ser usado massivamente) sugere o universo grandioso e espacial contido nas vinhetas da *TriStar*, *Miramax*, *MetroGoldwinMayer*. O próprio Manovich produziu entre 1994 e 1997, uma série de pequenos *movies* chamada **Prolegomena For Digital Cinema**¹ que fazem referência conceitual e teórica a esses modelos, que são resultados de cruzamentos entre tecnologias recentes e suas referências imediatamente anteriores.

¹ A série de pequenos vídeos é referenciada por Manovich também como Little Movies Vol.1: microcinema: cinema for the early Net, 1994-1997 <<http://manovich.net/little-movies/index.html>>

Para muitos, o vídeo se dividiu ao longo dos anos 90 em duas arenas principais: a caixa preta típica do cinema e a caixa branca que caracteriza a galeria. Tal embate hoje se mostra um tanto anacrônico, na medida em que novas nomenclaturas vão surgindo e sequer dão conta da diversidade de ramificações e experiências: microcinema, e-cinema, cinema de garagem, cinema digital, cinema de bolso, low-res films, e-movie, cinema imersivo ou participativo. Há ainda o cinema interativo viabilizado por softwares de manipulação de algoritmos e bancos de imagens, os chamados cinema de banco de dados (database movies), e toda sorte de experiências de combinação entre mídias e linguagens. São nomenclaturas que se moldam e se adequam a uma variedade de condições sejam elas técnicas, de linguagem, de produção, armazenamento ou exibição. Ou seja, esse cinema ‘acontece’ e se afirma como vertente na medida em que passa a integrar novos procedimentos e circuitos - que às vezes pouco tem a ver com as salas tradicionais de exibição. São formatos que utilizam-se do termo ‘cinema’ apenas como referência carregada de um significado simbólico adquirido ao longo do século XX.



The Language of the new media, 2000, de Lev Manovich: o autor arriscou falar sobre a instabilidade das novas mídias em um momento em que as bases dessa linguagem ainda se definem

Se observarmos com alguma atenção o universo de imagens que nos rodeia, de fato veremos indícios de sua cristalização em situações e meios que podem surpreender os mais jovens: de modos distintos, o cinema está presente assiduamente na estética de *videogames*, apresentações multimídia, programas de televisão, animações em *Flash* e em inúmeros sites e festivais *online* espalhados pela *Internet*.

Manovich vai além e mapeia os principais recursos de linguagem das *interfaces* digitais atuais tendo como principal fios condutores uma aproximação com o cinema, dando especial atenção à importância ao cinema russo na construção de um universo de referências estéticas. Uma série de experiências conhecidas alimentam esse raciocínio, como a comprovação da lógica da montagem paralela sugerida com o **Efeito Kuleshov**², as operações na lógica da metonímia³ e metáfora⁴ presentes em

² O Efeito Kuleshov é o termo dado a uma justaposição de planos com o poder de criar uma nova significação, inexistente em planos isolados. Trata-se de um experimento do cineasta russo Lev Kuleshov (1899-1970) em que um mesmo plano de um ator (Mosjoukine) com expressão neutra era alternado com planos carregados de diferentes significações afetivas (criança= "ternura"; mulhar num caixão= "tristeza"; prato de sopa: "apetite"), que "contaminavam" a interpretação dos espectadores, fazendo-os acreditar que sua expressão havia mudado.

³ Metonímia: (do grego meta: «mais adiante», onoma: «denominação») é um tropo ou figura retórica que alude, como sua etimologia indica, translação de um nome ou de uma denominação, ao 'sentido translativo' o que vulgarmente chama-se de 'sentido figurado'. A metonímia é o que em semiótica e literatura se denomina um tropo, um dos tropos mais frequentes junto com a metáfora. Fonte: <http://es.wikipedia.org/>.

⁴ Metáfora (do grego meta, «mais adiante», e fora, «passar», «levar») é um recurso literário (um tropo) que consiste em identificar os termos entre os quais existe alguma semelhança. Um dos termos é o literal e o outro se usa em sentido figurado. Fonte: <http://es.wikipedia.org/>.



Frames de Train, vídeo de Lev Manovich: parte da série Little Movies ou Prolegomena for Digital Cinema produzidos entre 1994 e 1997

filmes como *A Greve* (1924) e *Outubro* (1927) de Serguei Eisenstein (1898-1948) ou *A Mãe* (1926), de Vsevolod Pudovkin (1893-1953). As hiperconexões de sentido visual presentes em **O Homem com uma câmera** (1929) de Dziga Vertov (1896-1954), vem sendo citadas, por exemplo, como referencial para toda uma lógica de navegação hipermidiática detectáveis nas mídias interativas. Segundo Lev Manovich, o filme de Vertov antecipa também a possibilidade de um cinema banco de dados (assunto abordado na seção 7), montado pelo eixo do paradigma, desafiando o fluxo narrativo temporal típico dos romances filmados que permeiam a maior vertente do cinema comercial.

O discurso presente não apenas em Manovich mas também em outros autores como Gene Youngblood (com o clássico **Expanded Cinema**⁵, 1970), Arlindo Machado (em *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, 1997), Siegfried Zielinski (*Media Archaeology*, 1996) e Janet Murray (**Hamlet on the Holodeck**, 1997) nos leva a

5 Disponível on-line gratuitamente em: <www.artscilab.org/expandedcinema/book.pdf>



O homem com uma câmera, 1929, fotogramas do filme de Dziga Vertov

crer que as expansões comumente observadas nos formatos atuais se dão também através de sua associação com um conjunto histórico de sistemas englobados pelo cinema. O cinema empresta credibilidade e grandeza a seus desdobramentos, considerados 'menores' em termos de resolução técnica, custo, envolvimento de atores, complexidade narrativa ou impacto sensorial, e conseqüentemente um certo *glamour*.

A segmentação de formatos encontrados em mídias móveis ou interativas, instalações em galerias ou espaços de arte institucionais, *clubs* ou apresentações de *live-image* são de fato indícios de novas definições semânticas. No entanto, mesmo sem olharmos tanto para trás, ainda vivemos sob as referências do século XX, que se tornou 'o século do cinema', por mais que os formatos se multipliquem em inúmeros outros. Janet Murray nos lembra que

nas primeiras décadas do cinema, os filmes narrativos eram chamados de 'photoplays' e eram pensados como uma forma meramente 'aditiva' de arte (fotografia + teatro) criados a partir do posicionamento da câmera em um ponto de vista fixo e apontada para um set de atuação cênica.

Os 'photoplays' só se tornaram *movies* ou filmes na medida em que aprenderam, por exemplo, a criar suspense ao separar pelo corte/montagem duas cenas de ação; ao criar humor e metáforas através da inserção de recursos visuais ou seqüências alheias à ação representada. Ou seja, Murray não apenas reforça a idéia de que um *medium* recente utiliza referências de seus antecedentes, mas vai além ao dizer que uma das lições que podemos aprender a partir de uma visão histórica retroativa a partir do cinema por exemplo, é que "formulações do tipo 'photoplay' ou mesmo definições como '*multimedia*' são um indício de que o medium que os viabiliza ainda está em um estado primário de desenvolvimento e ainda constituiu formas de explorar seu próprio potencial expressivo" (1997).

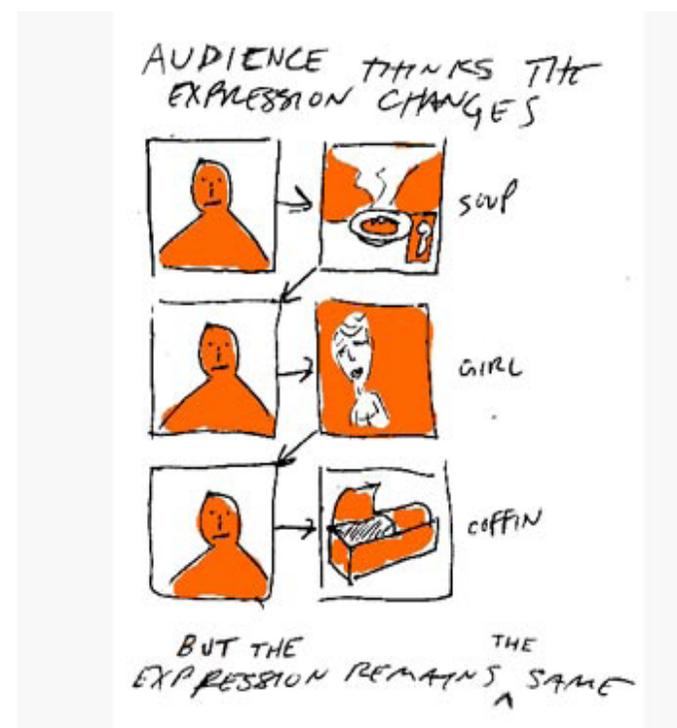
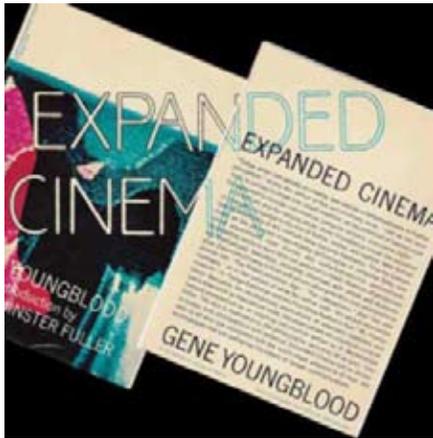


Gráfico explicando o funcionamento da lógica de montagem do experimento que ficou conhecido como efeito Kuleshov



Expanded Cinema, 1970
de Gene Youngblood: o livro é
considerado um clássico para muitos
que analisam os fenômenos de expansão
no cinema e no vídeo

O modelo de ciberespaço onde se constituiriam as cibernarrativas ainda está demasiadamente associado a um lugar onde se vê ‘páginas’, fotos ou no máximo videocliques. Os programas multimedia de hoje encontrados na *Web* ou em formatos de mídia removível, por mais que a lógica de operação dos **CD-ROMS** dos anos 90 ou os *Flash* atuais tenham contribuído para outros caminhos, ainda remetem, a grosso modo, às peças teatrais filmadas dos anos 1900.

As propriedades intrínsecas do meio computacional ainda não são totalmente utilizadas. O computador tem sido apenas um novo meio de processamento e distribuição. Assim, pensa-se em um ‘cinema’ que se desprenderia de sua origem, ou ao menos uma forma de utilizar os novos meios de modo a não apenas reproduzir procedimentos anteriores. Isso naturalmente vem ocorrendo gradativamente. Os efeitos de estratégias e movimentos como estes talvez ainda não possam ser analisados com precisão no momento.

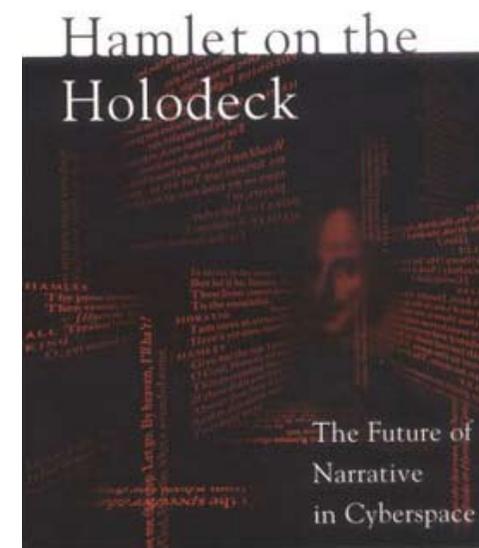
A acessibilidade das redes que se formam na *web* ou nos *canais wireless*, a disponibilidade de recursos cada vez mais encontrados nas faixas dos baixos orçamentos vem mudando definitivamente o panorama da produção dita ‘avulsa’ ou genuinamente ‘independente’ de vídeos e filmes, fazendo mesmo com que a palavra vídeo adquira significados cada vez mais amplos, democráticos e mesmo banais.

Assim, ao menos em termos de alcance, as novas configurações de 'cinema' via *Internet* se alimentam do cinema tradicional, se mesclam ao poder de virulência das redes e se colocam como novidade. Torna-se possível falar em espalhamento, em difusão. Para aqueles que preconizaram o fim das rádios, vemos hoje a emergência das micro-tvês, das emissões individualizadas, via *YouTube*⁶ e *Myspace*⁷ (canais mais oportunamente abordados na seção 8). Por outro lado, em termos estéticos, frequentemente pergunta-se o que tem sido produzido em consonância e em pertinência com as tecnologias atuais. Em meios notabilizados pela baixa definição, tanto em resolução dinâmica como espacial (como a *Internet*, as telas de *Palms*, *handhelds* ou celulares), há que se re-considerar quais características de produção e exibição poderiam levar a uma otimização da fruição dessas imagens.

Há porém outras formas de expansão a serem observadas a partir desses novos formatos que surgem, que não se dão necessariamente por arremedo mas por extensão de suas potencialidades. Em formatos produzidos com câmeras digitais de grande portabilidade (algo que se passou em outras proporções no cinema com o uso do super8 ou

6 <http://www.youtube.com>

7 <http://myspace.com>



Janet H. Murray

**Hamlet on the Holodeck, 1997, de Janet Murray
outra referência bibliográfica muito citada em
estudos sobre o percurso tecnológico dos
meios e suas linguagens**



Variações de Things to Come (Lo que vendrá, 1936)

Folheto usado para anunciar o lançamento no Uruguai e México da novela de H.G. Wells para o cinema seguindo a lógica dos photoplays

Things to Come, de H.G. Wells - 1936

A novela foi adaptada em inúmeras versões para o cinema

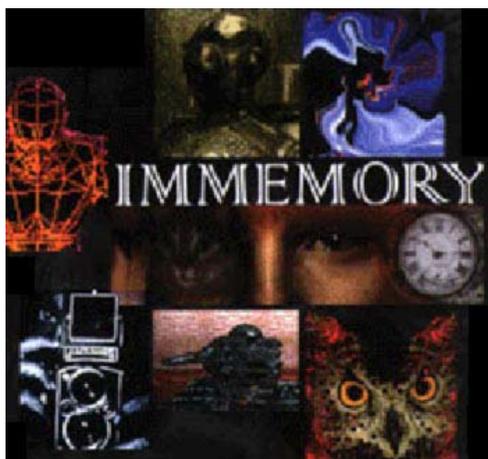
Photoplay Studies (volume II, núm. 4)

A publicação norte-americana de 1936 analisava filmes sob o ponto de vista das novelas fotográficas

16mm) tornou-se lugar-comum falar de ‘novas aproximações na realidade retratada’, em novas ‘configurações de linguagem’. De fato, foram nos estágios de captação em que houveram algumas reviravoltas que possibilitaram ao menos num certo momento, falar de expansão de possibilidades de registro da realidade. O maior controle sobre o processo de produção torna o filme uma obra mais personalizada e mais intimista, em relação mais direta com o objeto/universo retratado. Se considerarmos apenas a quantidade de celulares equipados com câmeras ao redor do mundo, percebemos que nunca houve tanta gente portando câmeras em situações tão diversas e em tempo integral.

Ainda é cedo para prever que tipo de fenômeno audiovisual pode surgir de um fato como esse, mas é possível imaginar que um número muito grande de pessoas que antes não aspiravam produzir qualquer material audiovisual agora fazem disso uma operação quase cotidiana.

Há algo mais que simplesmente curioso nessas formas de ‘micro-mídia’ que primam pela portabilidade: elas possuem uma paradoxal estabilidade. As pequenas telas tendem a permanecer e a se difundir, migrando entre fabricantes, tecnologias e plataformas. Mas continuarão a existir por muito tempo, senão em baixa resolução, com certeza em pequenas dimensões. E nesses formatos criados para as minúsculas telas de celulares e dispositivos móveis a portabilidade, tanto de captação como de visualização, é oferecida como diferencial atrativo. São características que dão um ar de novidade ao meio, revitalizando possibilidades anteriores que se mesclam sugestivamente às novas.



**CD-ROM ImMemory, 1998, do cineasta francês
Chris Marker**

**Ao longo dos anos 90, cineastas, videoartistas
e designers se lançaram a explorar as
possibilidades dos formatos interativos,
experimentando formas de gerenciamento de
mídias e criação de narrativas não-lineares**

Nesse terreno, a busca por novas sintaxes e especificidades de linguagem se tornaria algo novamente relevante? Como previu Marshall McLuhan (1911-1980) novas linguagens surgem justamente a partir de confluências entre meios, “abrindo espaço para um alívio do transe a apatia imposto pelas mídias hegemônicas” (1964). Uma mídia se expande e tangencia outra, produzindo ao menos temporariamente, novas formas de expressão em meios híbridos, potencialmente livres de convenções de linguagem. As formas ‘meramente aditivas’ de arte podem se exponenciar não mais através da soma, mas da multiplicação.

Buscar esses ‘espaços’, ambientes inter-meios, intersticiais e temporários de liberdade criativa equivale a revitalizar noções de experimentação - uma palavra que adquiriu significados pejorativos devido às responsabilidades que os produtores passaram a ter que arcar diante da relação custo/público no mercado cinematográfico. Nesse ambiente a experimentação se legitima como forma de um estado de espírito exercitado por parte desses ‘novos cineastas’, talvez possa-se falar novamente em ‘autoria’ (por mais que esse exercício possa soar anacrônico no contexto atual), não mais como uma qualidade arrogante ou ligada a controle de distribuição de direitos, mas em uma marca criativa que passa a permear projetos mais espontâneos e despretensiosos, em larga e livre circulação nas redes.

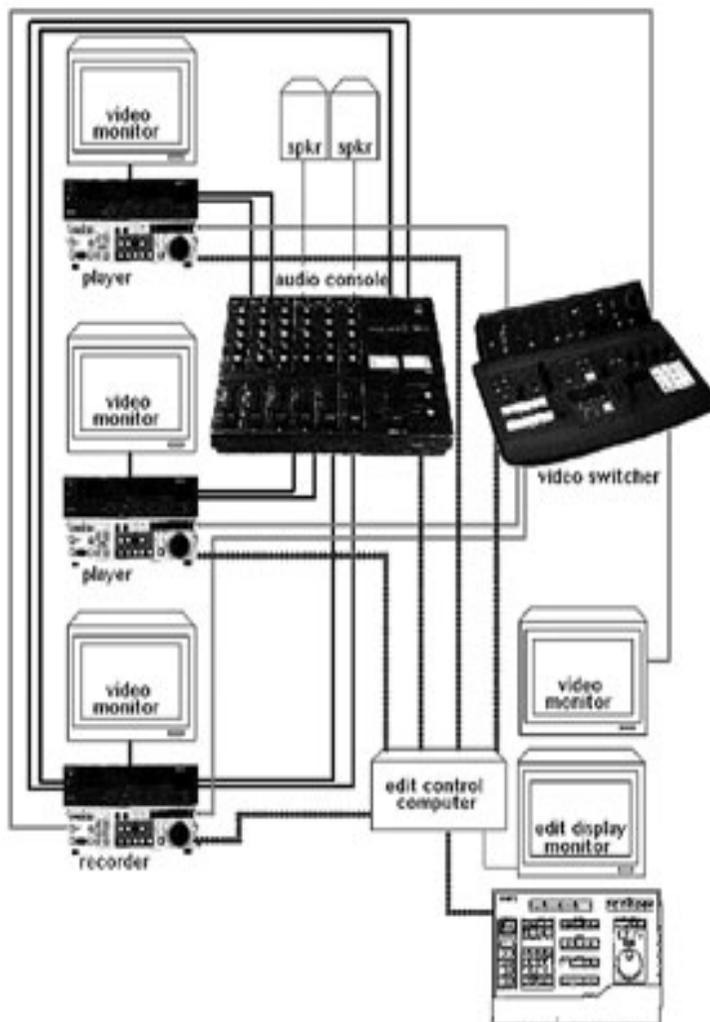
3. A REVOLUÇÃO DIGITAL E OS FORMATOS DE BAIXA RESOLUÇÃO



Video switcher Grass Valley GV110
Utilizado em muitas produtoras de vídeo
e TV ao longo dos anos 90

Em 1965 John Cage escreveu para Paik: “O campo vibrátil da TV despedaçou nossas artes, inútil juntar os pedaços”. A metáfora ainda se faz valer, pois esses estilhaços são vistos ainda hoje. São vários os trabalhos contemporâneos que nos fazem pensar que a TV, que em todo mundo já foi tão responsável pelo estado da arte das mídias, hoje não mais tenha um papel tão preponderante no circuito do vídeo como arte. Por outro lado, outros circuitos de ‘micro-difusão’ estão mais próximos do campo de interesse da arte, não apenas no âmbito da *Internet* mas sobretudo nos formatos e circuitos que se afiliam em torno da idéia de ‘microcinema’: *loops*, performances audiovisuais, vídeo-diários,

Pode-se entender as mudanças proporcionadas pelo digital como um processo gradual de introdução e aceitação não exatamente com relação aos formatos (duração e forma de apresentação técnica) mas principalmente com relação às linguagens típicas da ‘baixa resolução’. No que se refere às características e natureza da imagem, ao compararmos a produção atual com a dos anos 80 (quando começaram a surgir meios mais acessíveis de produção), constata-se que estaríamos hoje mais condescendentes com a imagem ‘precária’ e com a aceitação de padrões supostamente de ‘menor qualidade’ - inclusive na difusão de estéticas não estabelecidas pela indústria do entretenimento ou pela televisão. Mais do que nunca os realizadores independentes de hoje veiculam seus vídeos à revelia ou à margem do chamado padrão televisivo, tanto em termos técnicos (o que inclui a própria equipe, antes formada pela televisão como estéticos e conceituais. Ou seja, apesar dos avanços tecnológicos serem notáveis, continuamos e supostamente continuaremos a conviver ainda por um tempo com uma estética típica da imagem precária. Em que base se dão essas constatações e como utilizar essas características de forma expressiva?

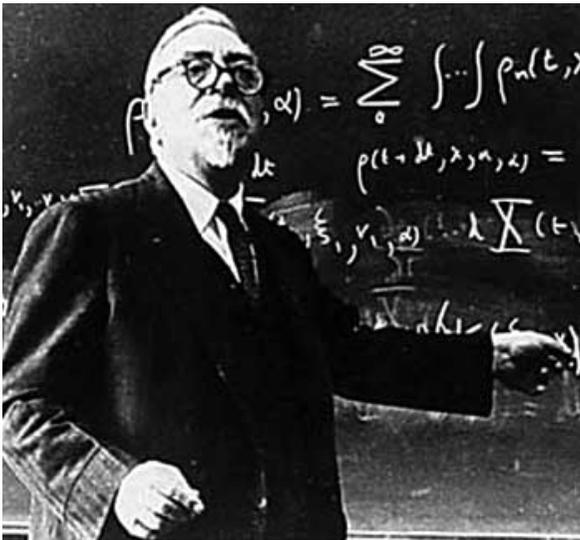


Sistema de edição linear do tipo A/B roll suíte

documentações, *streamings*, *blogs*, *flogs*, *vlogs*, etc são características de formatos ‘estilhaçados’ que não operam mais segundo uma hegemonia midiática, mas segundo muitas variáveis.

Diferentemente de como se passou nos anos 80, é interessante notar que não exista hoje uma formação técnica muito específica necessária à realização de um vídeo, o que não mais assegura um padrão comum, como antes acontecia na ‘escola da televisão’. Alguém que se propusesse a desenvolver trabalhos autorais ou independentes quase que necessariamente tinha que obter treinamento em sistemas típicos de TV, envolvendo equipamentos caros e de difícil acesso como *A/B Roll suítes*, *video switchers*, *timebase correctors* (TBC), *waveforms*, *camera control units* (CCU), geradores de efeito, etc.

Essa estrutura era vista pelos olhos de um artista como **Nam June Paik** como sendo amedrontadora, remetendo a um imaginário típico do mundo cibernético criado por **Norbert Wiener**, por exemplo. Sua famosa frase:



Norbert Wiener (1894-1964): o matemático ficou conhecido como fundador da cibernética

“Eu uso tecnologia para odiá-la melhor” vem do contato com esses grandes estúdios e estruturas imponentes, que alimentavam sua rebeldia e anseio por trabalhar em ambientes menos controlados.

Se por um lado Paik conseguiu fazer com que alguns de seus trabalhos mais importantes fossem afinal viabilizados por essas grandes estruturas (como o seu famoso sintetizador de imagens produzido com Shuya Abe pela WGBH¹ em 1969), para a imensa maioria dos artistas do vídeo isso não aconteceu. A estrutura televisiva sempre foi vista como inibidora mesmo para os que conseguiam acesso a ela, pois além do aparato técnico, sua utilização demanda uma relação hierárquica e às vezes burocrática de operações, envolvendo equipes complexas e decisões administrativas. Assim, o surgimento de sistemas de edição baseados em computadores pessoais utilizando portas de transferência de sinal do tipo *IEEE 1394*², instalados como padrão inicialmente nos computadores *Apple* entre 1998 e 1999,

¹ A estação televisiva de Boston, onde Paik estava em residência (Rockefeller Artist-In-Television program) durante o verão de 1969.

² Também conhecido como i.link (Sony), Firewire (Apple Computer) ou High Performance Serial Bus/HPSB como nome genérico desta porta utilizada em muitos PC's.



Magnet TV, 1963, de Nam June Paik

aliviaram o produtor-autor com anseios semi-doméstico não apenas da parafernália televisiva mas também do custo também alto dos sistemas não-lineares dependentes de placas de conversão analógico-digital como *Avid*, *Media 100* ou *Vídeo Machine*. Acontecimentos como esse, que baixaram o custo de um sistema de edição não-linear do patamar dos 40 mil dólares para cerca de 4 mil dólares, foi um passo decisivo para que muitos se lançassem na produção de vídeos, agora tendo em vistas outros procedimentos e ferramentas.

Assim, nos últimos dez anos ocorre uma verdadeira explosão da linguagem a partir da utilização do computador como instrumento de convergência de tecnologias e mídias distintas. As práticas de músicos, *DJ's*, *designers*, videoartistas e cineastas se concentram em *softwares* e ambientes operacionais similares, o que resulta cada vez mais na absorção de novos conceitos, técnicas e estéticas - mesmo que referenciadas por modelos anteriores. No desenho de um panorama da produção atual, a difusão do conhecimento com relação a procedimentos elementares e de ampla utilização conta mais do que o acesso a meios sofisticados.

Vale lembrar no entanto que esse processo acompanha o próprio histórico do vídeo experimental e independente. Tecnologias abaixo

daquelas definidas pelo padrão *broadcast* foram mesmo os melhores instrumentos de viabilização de trabalhos para uma geração de videoartistas que se multiplicou no final dos anos 80 e ao longo dos anos 90 em todo o mundo. Naqueles anos, enquanto os produtores comerciais que dispunham de maiores recursos utilizavam o formato de 1 polegada, os que se lançavam na arte do vídeo utilizavam o *U-Matic* (que também era inacessível para muitos) ou o *VHS* e o *S-VHS*. Com a introdução do *Betacam SP* nos circuito da televisão, o formato mais utilizado pelos artistas passou a ser o *Hi-8* (a resposta às ilhas lineares mais caras era então o *Video Toaster*, prodígio da plataforma *Amiga/Comodore* que incluía em seu manual de operações uma espécie de manifesto pela difusão de narrativas mais localizadas, comunitárias, domésticas, íntimas). Nos dias atuais, na era do *BetaDigital*, do *HDCAM* e dos formatos digitais sem compressão (ou *rate* acima dos *25Mbits* por segundo), o formato do realizador autoral é o *MiniDV*, que está bem abaixo dos padrões ditados pela indústria audiovisual, mas nem por isso, menos utilizado. Observado sob a mira estritamente técnica, é ainda bastante deficitário,



Piano Piece, 1965, de Nam June Paik (com o artista à frente)

Nam June Paik é considerado o pai da vídeoarte por seus trabalhos pioneiros, como uso do satélite de telecomunicações em projeto artístico



Sintetizador de imagens criado por Paik e o engenheiro de TV Shuya Abe que possibilitava a manipulação em tempo real de até sete fontes simultâneas



VTR U-Matic Panasonic NV-9300 e fitas U-Matic

pois utiliza nível muito alto de compressão, com deficiências de *color sampling*, apresentando sob certas condições os conhecidos artefatos digitais (ruídos de compressão) que se impõem aos olhos tanto de *experts* como de leigos.

Não há dúvidas de que as evoluções são muitas, mas ao mesmo tempo há também a conformização de uma linguagem que se move basicamente no terreno da baixa resolução. Essa pode ser uma constatação reveladora: a cada passo que se dá em direção à melhoria de qualidade de imagem, os artistas se apropriam de uma lacuna deixada pelos deslocamentos tecnológicos, num plano imediatamente subsequente, caracterizando porém uma disseminação de tecnologias com uma potencialidade inédita. Falar em 'evolução' implicaria falar sobretudo do percurso da baixa resolução - e não exatamente da alta. É a baixa resolução, a tela pequena, os micro-formatos que se tornam comuns e aceitos por um número cada vez maior de pessoas, abrindo brechas para que se revejam padrões estéticos.

Para além do movimento Dogma 95³, temos inúmeros outros propagadores da definição 'embaçada' das imagens técnicas: os inúmeros festivais digitais que se propagam na rede; continuamos a observar a constante idealização do super-8 como formato *cult*, 'de excessão' numa grande quantidade de produções;

³ Série de regras visando uma espécie de simplificação da produção cinematográfica em um movimento liderado pelo cineasta dinamarquês Lars Von Trier.

a crescente disponibilização de filmes em *streaming media*, as novas ofertas de *transfers* e *kinescopias* mais acessíveis (com qualidade inferior ao padrão chamado '2K'), os vídeos em 15 *frames* por

segundo (fps) ainda nos *CD-Roms*, os filmes em *VCD* extremamente populares na Ásia e em bancas de camelôs em toda a América Latina.

A baixa resolução está presente sobretudo em toda mídia disponibilizada na *Internet* e se propaga progressivamente junto às tecnologias *mobile*, que em sua grande maioria utilizam telas com resolução média de 176 x 144 *pixels* e *rate* de 15fps. Usuários de celulares *high-end*, com câmeras acima de 2 *megapixels* passam a enfrentar o antigo problema de armazenamento de dados, e observa-se que muitos optam por sub-utilizar as funções de alta resolução para ter maior capacidade de memória. Aceita-se essa imagem precária como nunca.

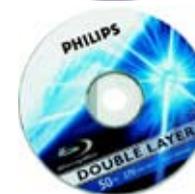
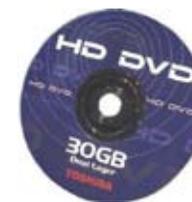
O próprio *DVD*, recém popularizado em países com menor poder aquisitivo continuará sendo o carro-chefe de



HDCAM
Câmera profissional de alta qualidade



Betacam SP
Formato analógico profissional criado pela Sony em 1987 e VTR com fitas Betacam



HD DVD (capacidade de armazenamento de 30Gb) e disco Blu-Ray (50Gb de armazenamento)



Câmera Hi-8
Criado pela Sony, tornou-se o formato compacto mais popular da década de 90



Frame de uma Imagem em Super 8: as cores e os grãos de película, criada para o público amador nos anos 60, cativam ainda hoje muitos realizadores

uma qualidade ilusória, cujo padrão em *MPEG2* chega a ser bastante insatisfatória do ponto de vista ‘tecnicista’.

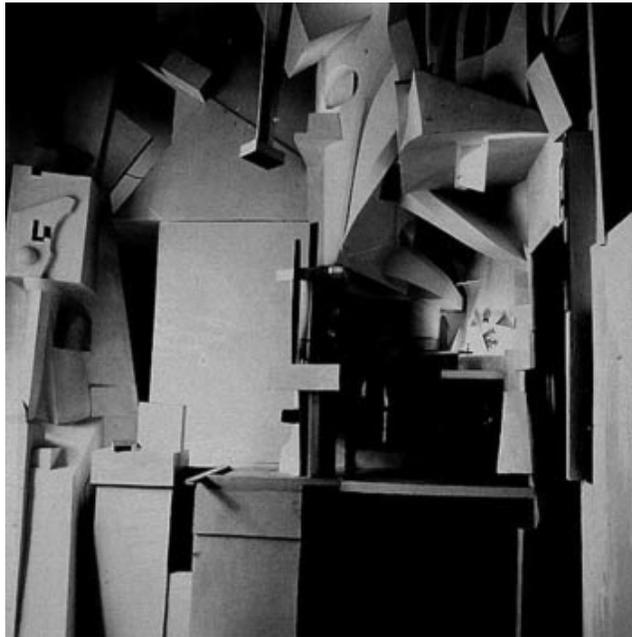
Todos esses formatos e padrões devem fazer parte de nosso cardápio de imagens técnicas por um bom tempo, pelo menos enquanto não se introduz formatos como o *HD DVD*⁴ ou o disco *Blu-ray*⁵, que tendem a ser um salto significativo em nossas mídias veiculadoras de imagens em movimento.

De todo lado nos chegam informações que nos levam a pensar que o mundo das tecnologias das imagens continua de fato apoiado massivamente na baixa definição, em formatos que se tem necessariamente uma imposição.

4 O HD DVD, desenvolvido pela Toshiba e adotado pela NEC, Sanyo, Microsoft, HP e Intel, tem capacidade de armazenamento de 30Gb (em discos dual-layer) e compressão em MPEG2 atingindo até 36 Megabits por segundo (Mbits/s), bem acima da média dos 9.8 Mbits/s típica dos DVD's atuais. A resolução padrão de tela suportada pelo HD DVD é de 1080 pixels (podendo ser progressivo [p] ou entrelaçado [i]).

5 O disco Blu-ray é o concorrente do HD DVD, desenvolvido pela Sony, que também está no páreo para substituir os atuais DVDs. Os discos Blu-ray usarão o formato MPEG4 que é superior ao MPEG2 usado atualmente nos DVDs.

4. REMIX, RE-PROCESSAMENTO, VIRAL VIDEOS E AUTORIA



Merz (A View of the Hanover Merzbau with Gold Grotto), 1930, trabalho ícone de Kurt Schwitters

Já é um lugar-comum afirmarmos que vivemos na era do 'remix'. À nossa volta vemos *remakes* de filmes, anúncios publicitários fazendo referências a filmes clássicos, imagens fotográficas conhecidas, cenas depositadas em nosso imaginário cultural comum. Ouvimos muitas versões diferentes de uma mesma canção, reconhecemos trechos de filmes, *samples* de programas de TV e vozes com timbres familiares em vários tipos de músicas. As trilhas sonoras de nosso mundo são amostragens de referências globalizadas, e a cultura da música eletrônica acentua esse

As experiências com manipulação de imagens anteriores ao contexto tecnológico atual se potencializaram através do aparato digital como ferramentas ideais para o exercício radical das possibilidades de duplicação, reprodução e sampleagem. A lógica da cultura remix se vale do uso do sample, do internet e da reapropriação. Os chamados viralvideos por exemplo, incorporam técnicas de apropriação mas com personalidades ou pessoas comuns, geralmente em situação absurdas, quando não ridicularizadas a partir do processamento realizado por terceiros através da Internet. Vemos o aparecimento de obras permeáveis, fluidas, que ganham vida inesperada através de processos colaborativos. As práticas da remixagem, da recontextualização e da reciclagem invadiram todos os territórios de ação artística e da indústria do entretenimento. Esse tipo de obra suscita, mais uma vez, o ressurgimento de questões ligadas ao reposicionamento da autoria no contexto das mídias digitais.



Campbell's Soup, de Warhol: 1962 (quadros), 1968
(gravuras)

processo de forma nítida e deliberada. O ato de *'samplear'* (do termo *sample*, 'amostra' em inglês), se tornou símbolo da tecnocultura, um procedimento de análise e cálculo típico da digitalização.¹

Embora o conceito de *'remix'* exista desde tempos pré-digitais, foi cristalizado pela prática musical a partir da manipulação e recontextualização de *samples* digitais. Trata-se de um termo que é hoje usado para muito além do universo musical, tendo sido adotado em outras áreas, como literatura, artes visuais, cinema e vídeo. Como nos lembra Rogério Borovik, o verbo *'samplear'*, tão usual hoje em dia para diversas atividades como a produção de sons, vídeos e textos, "tem sua origem nas artes plásticas, com a introdução da colagem no meio da pintura por Picasso e Braque, e foi brilhantemente expandido para outras categorias das artes plásticas por Kurt Schwitters, com a escultura **Merzbau** e a sonata **Ursonate**". (2005: 62).

De fato, a reutilização de materiais é comum na arte e na literatura do século 20 tendo sido a base de um bom número de artes modernistas. Esse processo se acentua no fim dos anos 60, quando a produção artística e a indústria do entretenimento se aproximam, influenciando

¹ No entanto, nem todo sampleamento é digital: considera-se por exemplo que o cinema sampleia o tempo, as transmissões de fax sampleiam imagens em 2D.



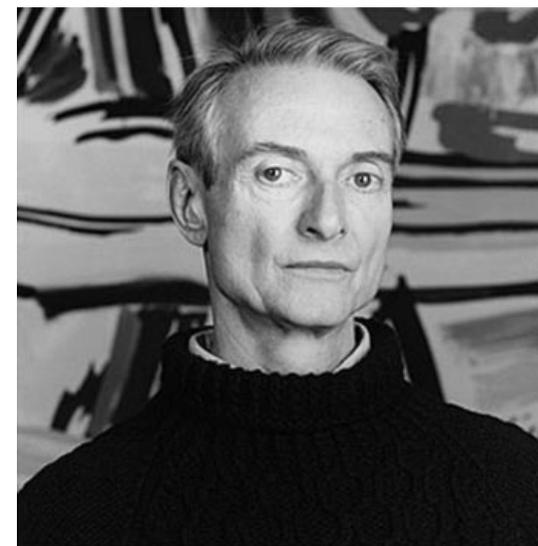
William Burroughs (1914 - 1997)

Popularizou a técnica do cut-up, justaposição arbitrária de palavras e frases como forma de reestruturar a percepção da gramática



Andy Warhol (1928 - 1987)

Considerado a figura mais importante da pop art, transformando ícones de popularidade em arte



Roy Lichtenstein (1923 - 1997)

Outro grande ícone da pop art, produziu obras baseadas em histórias em quadrinhos



Hopeless, 1963, de Lichtenstein

sobretudo as referências culturais urbanas. Marcus Bastos nos aponta que a partir desse momento, as formas de reciclagem, colagem, e *assemblage*, adquirem novas feições: “o reaproveitamento descontextualizado de produtos da mídia prossegue, porém agora a marca é uma proximidade irônica, ao invés do distanciamento crítico. **William Burroughs** inventa o *cut-up*; **Roy Lichtenstein** e **Andy Warhol** criam a arte *pop*. A apropriação se torna prática criativa comum” (2003: 2).

Essas observações reforçam a idéia aqui defendida de que muito do que se faz hoje se baseia mesmo na reciclagem de experiências anteriores. Na imagem em movimento, a idéia de ‘reapropriação’ e ‘releitura’ são recursos instituídos nesse mesmo período, no início dos anos 60, com o surgimento do termo *media-art* (ou artemídia), e com as obras-manifestos do grupo Fluxus².

² O grupo Fluxus é tido como introdutor de muitos procedimentos e pensamentos ligados às artes das mídias. Referências ao grupo, seus integrantes, exposições e obras realizadas podem ser encontradas em: <http://www.panix.com/~fluxus/> <http://www.fluxus.org> <http://www.fluxlist.com/index.html>

A 'colagem' nos trabalhos de **Wolf Vostell** , **George Maciunas**, e naturalmente do próprio Paik, incorporava elementos dos *medium*, da música, da imagem eletrônica e em movimento. Entre 1960 e 1970 tem-se notícia de que o grupo produziu cerca de 35 filmes³ utilizando estruturas baseadas em segmentos cíclicos e reiterativos, os chamados *loops*, muitas vezes a partir de *found footages* e exibidos em forma de instalações.

Nas construções musicais que se seguiram conectadas diretamente ou indiretamente desse contexto, estruturas de repetição como os *loops* eram a base de toda a lógica conceitual. Sob diversos aspectos, técnicos ou conceituais, o *loop* se tornou um elemento fundamental nessa sintaxe, presente hoje não apenas em toda base musical eletrônico-digital mas também em toda a cultura visual (*GIF's* animados, *Quicktimes* e animações em *Flash*).⁴

3 Os cerca de 35 Fluxus Film Loops fazem parte das Coleções Especiais da Biblioteca da Universidade de Iowa, nos EUA <<http://www.lib.uiowa.edu/spec-coll/>> e foram doados em 1992 por Jonas Mekas (também um Lituano como George Maciunas, aglutinador do grupo Fluxus) considerado uma dos maiores film-makers experimentais de todos os tempos.

4 O loop é um recurso e um componente herdado de praticamente toda experiência dos tempos pré-cinema. Dispositivos de visualização inventados no final do século XIX como Phenakistiscope, Zootrope, Zoopraxiscope ou o Tachyscope utilizavam sequências fotográficas 'loopadas'. Interessante notar ainda que nesses sistemas já havia representação não-contínua, acesso randômico e uma forma de disponibilização que poderia ser chamada de 'multimídia'.



Fluxus-Piano-Liuania Hommage a Maciunas, 1994, de Vostell



Aliados ao *copy&paste* e ao processamento em tempo real todos esses recursos adicionam novas nuances para o *remix*, que vem se tornando um conceito definidor de nossa era. Nada se cria, tudo se transforma. Seria essa a novidade de uma nova configuração?

Remixam-se também culturas, estilos e sensibilidades. A eletrônica e as tecnologias do computador são apenas potencializadores da cultura baseada nos recursos, nas estéticas e nas novas formas de *remix*.

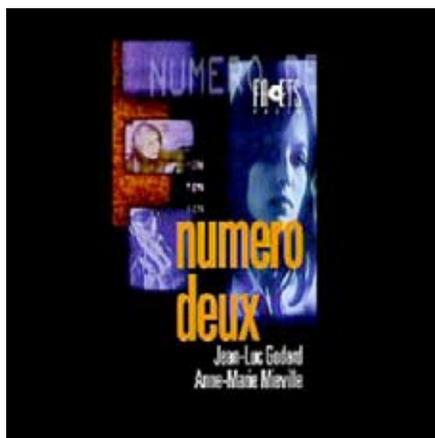
A colagem e a montagem digital expõe a obra a novos questionamentos. Em **Flash Generation** (2002), Manovich nos sugere que pensemos o *sample* em contraposição ao conjunto do trabalho. Uma vez nas redes, disponibilizado na forma de *open-*

Obras de Joseph Beuys (1921 - 1986)

The Silence, 1973

Homogeneous Infiltration for piano, 1966

I like America and America likes me, performance, 1974



Numero Deux, 1975, filme de Jean-Luc Godard
telas de vídeo refilmadas fazem conjunção
entre cinema e vídeo



Obra atribuída a Maciunas, 1976



FluxKit, 1964, de George Maciunas (1931 - 1978)

source, a parte de um trabalho pode ser tomada pelo todo. Um fragmento passa a representar o todo de um trabalho na medida em que o que fazemos irá fatalmente ser ‘reapropriado’ por um outro. Assim, as autorias se dissolvem no uso que o público irá fazer de nossos *loops* e *samples*.

Roland Barthes afirma que o tipo de autoria que permeia todo o universo das artes tem referencial “tiranicamente centrado na persona do autor, suas preferências, gostos e paixões” (1977: 143).



Frames do Vídeo Satisfaction (ATV Remix), 2005
live AV do grupo Addictive TV - Festival Roskilde, Dinamarca

Segundo Barthes, a crítica considera por exemplo que “o trabalho de Baudelaire é o fracasso de Baudelaire como homem, o de Van Gogh, sua loucura, o de Tchaikovsky sua suposta imoralidade e má conduta” – continuaríamos: o de Rimbaud, sua inconsequência; o de Godard, suas obsessões; o de Paik, sua displicência e desleixo. A explicação deriva de uma análise tipicamente centrada na literatura e na condição sempre subjugada do leitor – para quem a crítica nunca deu importância, pois considera o escritor a única pessoa eloqüente na literatura. Pois bem, para Barthes, “o nascimento do leitor, acontece às custas da morte do autor” (1977: 148) e esse modelo nos serve de exemplo para observarmos o quanto o leitor, nos novos *medium*, pode ser alçado à condição de participante ativo, para o qual a obra apenas se completa a partir de ações por ele desenvolvidas.

4.1. REMIX COMO CULTURA

A *web* se tornou um lugar preferencial para projetos que fazem uso do princípios do *remix* anteriormente mencionados. Mas muitas vezes, são trabalhos resultantes de performances que misturam o ‘ao vivo’ com *loops* e mídias ‘autoradas’ (*authored*), cuidadosamente planejadas. Os trabalhos de grupos audiovisuais como **Addictive TV**⁵ e Eclectic Method⁶ do Reino Unido, ou **Guerilla News Network**⁷ sediado nos EUA, são exemplos de audiovisuais que tem uma base construída para visualização em sistemas típicos de ‘microcinema’ bem como em pistas de dança e festivais para grandes audiências. Para Borovik, esses trabalhos, que funcionam como ‘portfólios’ de grupos de VJs, “retomam os procedimentos de um produto audiovisual que nasce

5 <http://www.addictive.com>

6 <http://www.eclecticmethod.net>.

7 <http://www.guerrillanews.com/>



Frames do vídeo iRaq, 2006, do grupo GNN Guerilla News Network



Vídeo Love You Baby, do grupo Bauhouse

na mesa de edição, mas misturando procedimentos de apropriação como o do Gorilla Tapes⁸ com conteúdo de caráter contestatório/crítico” (2005: 77) – ainda que diluído no contexto *pop* e de entretenimento atual. Esses grupos, entre os quais poderíamos incluir o Bauhouse (Alemanha)⁹ se ampliarmos a observação para vertentes mais comerciais e publicitárias, transitam entre circuitos e estratégias como a performance ao vivo, *webTV*, música, *scratch-video*, *bootleging*, e também virtuosismo publicitário, no caso da Bauhouse. São miscigenados por definição e encontram na *web*, em *loops* de curtíssima duração, seu canal de maior visibilidade e talvez seu ambiente mais fértil.

8 Gorilla Tapes: grupo de *scratch-video* que se notabilizou pela produção de vídeos produzidos a partir de zappings televisivos com conteúdo político.

9 <http://www.bauhouse.de>

4.2. VIRAL VÍDEOS

Um outro exemplo de formatos que colocam em cheque a autoria através do uso de técnicas de *remix*, são os chamados *viral videos* (ou vídeos virulentos). Ainda mais próximos da idéia de ‘microcinema’ aqui abordada, esses trabalhos se referem a conteúdos que ganham grande popularidade através de seu compartilhamento em rede, tipicamente através de mensagens de *email* e de *sites* de relacionamento ou troca. O caso mais conhecido é o **Star Wars Kid**: em que um garoto canadense



Star Wars Kid - frame do vídeo original que foi postado em redes P2P gerando uma série de variações virais a partir do trabalho de escola de Ghyslain Raza



Frame do vídeo Star Wars Kid em versão viral, com inclusão de efeitos e alterações visuais



Frame do vídeo em versão viral (Very special edition) apelidada de O Clone, que mostra uma luta duplicada com o garoto Ghyslain

gorducho e desajeitado chamado Ghyslain Raza (nascido em 1988), aparece atuando como se fosse guerreiro *Darth Maul*, de **Star Wars**. O vídeo original, uma mera brincadeira encontrada no estúdio da escola onde estudava foi disponibilizado em redes *P2P* como *Limewire*¹⁰ ou *Kazaa*¹¹, ganhando contraposições, fundos em *chroma key* e efeitos especiais (o *lightsaber*, ou espada de luz adquiriu o brilho do laser típico do filme, explosões, locuções, referências a outros filmes e outros personagens foram adicionados, incorrendo em uma série de manipulações temáticas que em muito pouco tempo se tornou um *hit* na *internet*.¹² Além da série **Star Wars Kid** há casos de *viral videos* circulando na esteira de filmes como **Senhor do Anéis**, **Matrix**, **Kill Bill**, **Men in Black**, comerciais do *iPod*, **Teletubbies**, além de inúmeros *videoclips* e *music videos* de cantores conhecidos.

10 <http://www.limewire.com>

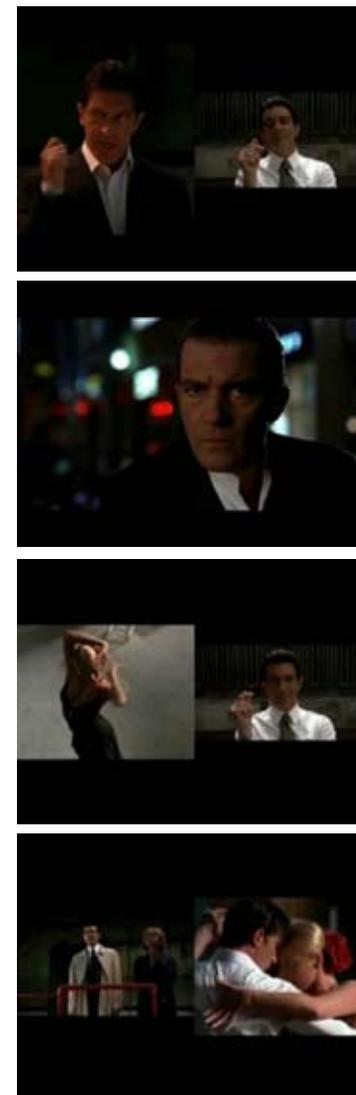
11 <http://www.kazaa.com>

12 http://es.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Kid

Grupos como o Addictive TV buscam fazer parcerias com produtores e realizam *remixes* ‘autorizados’ ou mesmo encomendados, como fizeram recentemente com o filme **Take The Lead**,¹³ protagonizado por *Antonio Banderas*.

Seja na prática do *bootleg*, do *remix*, da paródia ou do *viral vídeos*, nessas áreas os procedimentos do *remix* têm gerado polêmica. As questões mais comuns giram em torno do uso indevido da imagem (não apenas não autorizada como também de forma a ridicularizar o sujeito retratado) e de casos que implicam violação de direitos autorais explícitos. De um modo ou de outro, o *sample* e o *remix* vem mudando drasticamente os conceitos de criação e de autoria. “A prática da remixagem e da reciclagem invadiu todos os territórios de ação artística” (Bastos 2003: 1) e novos paradigmas se evidenciam.

13 <http://www.addictive.com/clips.php?version=html#>



Take the Lead, 2006: remixado pelo grupo Addictive TV com técnicas de mash-up sob “encomenda” do próprio estúdio produtor

4.3. AUTORIA E DIREITOS AUTORAIS

Por exemplo, considera-se que as leis não acompanham devidamente a produção criativa ligadas às novas tecnologias. Nas artes visuais e no cinema a prática do *remix* é tida como violação de direitos autorais. A criação de obras que tomam um original como referência e o recombina são de difícil avaliação no que se refere a valores morais e judiciais, uma vez que recombinações e manipulações podem se distanciar completamente do contexto original, ou configurar deturpação e uso indevido da obra. Muitos artistas ainda preferem manter total controle sobre a sua obra, enquanto outros enxergam as leis atuais como obsoletas e buscam novas formas de se trabalhar o respeito aos direitos autorais. Mecanismos como o *Creative Commons*¹⁴, que oferecem acordos onde certas liberdades de uso são oferecidas, passam a ser adotados pelos que acham que deve haver livre-circulação de conhecimento e de propriedades intelectuais. Os críticos desses sistemas apontam para o fato de que passa-se a constituir um imenso e rico banco de imagens, alimentados especialmente por países e culturas periféricas na geopolítica global. Sons, imagens e textos, ‘exóticos’, autênticos ou regionais, realizados espontaneamente em vários cantos do mundo, acabarão sendo utilizados exatamente pelos que poderiam pagar pela sua utilização, execução ou processamento. No atual estágio não se pode afirmar com muita certeza se o livre licenciamento de obras irá beneficiar de fato o artista. Mas vale pensar que as mudanças tecnológicas demandam novas articulações de posicionamento visando o fluxo das informações e do pensamento em torno do que vem a ser autoria nesse contexto.

14 <<http://creativecommons.org/>>

5. DATABASE MOVIES: OS VÍDEOS DE BANCOS DE DADOS E SUAS INTERFACES

Os formatos que se estruturam a partir de banco de dados empregam formas de gerenciamento de mídias organizadas por algoritmos baseados geralmente em palavras-chave e outras definições atribuídas às imagens pelo autor ou programador.

O recurso do *link* está presente tanto na construção como no acesso ao conteúdo expressivo dessas obras hipermediáticas. O *link* é percurso mas também é elemento de codificação. Pode ser considerado uma ‘chave’, tanto utilizada na codificação da obra (algoritmos que definem a organização primordial dos elementos), como também se evidencia através da decodificação (acesso aos conteúdos). Para George Landow, o *link* é um mecanismo de escrita que permite a troca de direção, alterando a percepção do tempo e o espaço na obra.

Nos formatos que permitem busca e acesso não-linear como CD-ROM, DVD e determinadas plataformas para web, se torna cada vez mais comum a incorporação de recursos narrativos que permitem vários tipos de reorganização das informações por parte do espectador: os arquivos disponíveis podem ser reordenados de acordo com decisões do usuário; as seqüências visuais ou capítulos de um DVD podem ser vistas através de múltiplos ângulos de câmera e em diferente ordem e formas de visualização, podem ser definidas a priori ou enquanto se navega por essas hiper-narrativas. Tratam-se de articulações que chamam a atenção para a idéia do link e para o desenho das interfaces que o viabilizam. O surgimento dos chamados filmes ou vídeos de bancos de dados, com seqüências visuais e clipes organizados por palavras-chave ou algoritmos aponta para uma variante na sintaxe das obras interativas. São trabalhos em que o usuário e seus inputs, suas decisões, planejadas ou intuitivas, exercem papel fundamental na construção de narrativas cinemáticas - em maior ou menor grau, na maioria das vezes, pré-definidas. Não necessariamente com foco principal nos conceitos de interatividade, são articulações de sentido tipicamente não-lineares, mas que uma vez ‘sequenciadas’ pelo usuário, colocam link, interface e conteúdo juntos, como elementos igualmente expressivos que contribuem colaborativamente para a compreensão e fruição de um roteiro hipermediático, uma estratégia de um número crescente de trabalhos que se enquadram no conceito de microcinema.



Win, Place or Show, 1999, de Stan Douglas
Instalação com 2 canais de projeção e 4 canais de som -
galeria de arte Vancouver, Canadá

Em muitos trabalhos em novas mídias, (ligados a conceitos de hipermídia ou narrativas de banco de dados) busca-se envolver o usuário no tempo virtual da obra, como um processo que pode ser experimentado de forma única pelo espectador. Formas distintas de disponibilização da informação digital em tempo real podem eventualmente implicar em obras que se mostram igualmente distintas no que se refere à experiência de visualização por parte de diferentes espectadores-usuários.

5.1. ESTUDO DE CASO: KORSAKOW SYNDROME

Trabalhos que seguem o princípio de bancos de dados são cada vez mais comuns, e vem se tornando referências para outros que se seguem. Instalações notadamente 'cinemáticas' como **Win, Place or Show** (1999) de Stan Douglas ou **Soft Cinema** (2000)¹ de Lev Manovich foram alguns dos trabalhos notórios que ajudaram a difundir esse formato, utilizando lógicas bastante complexas de programação e hierarquização de arquivos - uma vez que até recentemente ainda não haviam *softwares* simples e dedicados à produção desse tipo de trabalho.

¹ Disponível em DVD-vídeo, brochura de 40 páginas coloridas. The MIT Press, 2005



Frame do vídeo-entrevista com Lev Manovich sobre Soft Cinema, 2003

O **Korsakow System** ², desenvolvido por Florian Thahofer em 2000 enquanto ainda era estudante da cadeira de narrativas interativas da Universidade das Artes de Berlim, é um desses softwares gratuitos que ajudam a decifrar algumas das caixas pretas colocadas à disposição pelas indústria. Como em outras ferramentas de organização de banco de dados, o autor do trabalho pode atribuir às sequências uma série de palavras-chave, que funcionarão como os reais atratores entre os planos. Novos procedimentos de elaboração e fruição dessas narrativas surgem a partir desses projetos. Florian desenvolveu o *software* com o objetivo de ‘estruturar’ uma série de depoimentos que colheu em várias partes do mundo sobre o consumo de bebidas alcoólicas.

² Disponível para download gratuito na seguinte URL <<http://www.korsakow.net>>

O nome do *software* surgiu deste trabalho, que leva o título de *Korsakow Syndrome*, e 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 Florian³) um documentário alinhavando tais entrevistas linearmente implicaria em questões discursivas, moralistas ou inflamadas sobre o alcoolismo. A construção linear leva 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.

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



Frames do vídeo interativo *Korsakow Syndrome*, 2000, de Florian Talhofer



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

5.2. ESTUDO DE CASO: O TEMPO NÃO RECUPERADO

Em 2004 finalizei o projeto **O Tempo Não Recuperado**⁴, que resultou em uma instalação para 5 canais de vídeo e em um *DVD-ROM* que utiliza o sistema de banco de dados como forma de disponibilização de pequenos vídeos. Dada a natureza subjetiva e íntima das imagens do trabalho (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

⁴ Ao longo de mais de 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. *O Tempo Não Recuperado* é o resultado de uma busca insistente nesse arquivo pessoal, transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. 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. 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? 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 ego-cêntricas, 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. (retirado do texto: “Existem Filmes, Existem Livros, Existem Blogs e Existe Isso, sobre *O Tempo Não Recuperado*, de Lucas Bambozzi”. in: Kátia Maciel e André Parente (orgs.). Transcinemas. Rio de Janeiro, N Imagem, 2006 (no prelo)



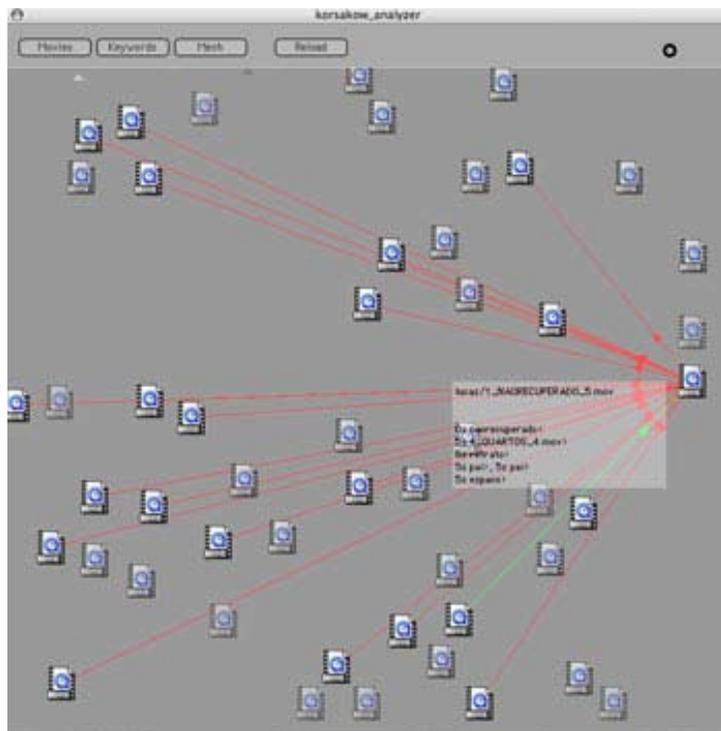
O Tempo não recuperado, 2005, de Lucas Bambozzi

baseado no korsakow system, possui uma interface simples - as seqüências visuais se colocam automaticamente em movimento e se tornam condutores subjetivos de uma narrativa baseada no tempo e na memória

a intuição, que valorizasse o processo criativo, inclusive o do espectador.

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 sequência (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 aos formatos lineares tradicionais o fato de que no primeiro o autor não define a ordem final de execução da obra.⁵

⁵ Manovich, Lev. "Soft Cinema: Concepts", in Manovich.net, 2002 <http://www.manovich.net/cinema_future/sc_concepts_full.html> acessado em 19/02/2004



O dispositivo 'analyzer' do software permite que se veja as conexões e links criados entre as mídias

Além do *link*, elemento de mediação e integração entre as seqüências apresentado no início deste capítulo, o conceito de *metadata* (algo como dados sobre dados) também é um ponto central desse modelo. Neste caso, *metadata* refere-se às 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”.⁶ Assim a criação de uma lógica interna de edição (o algoritmo) define afinal como as seqüências podem ser potencialmente reorganizadas.

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.

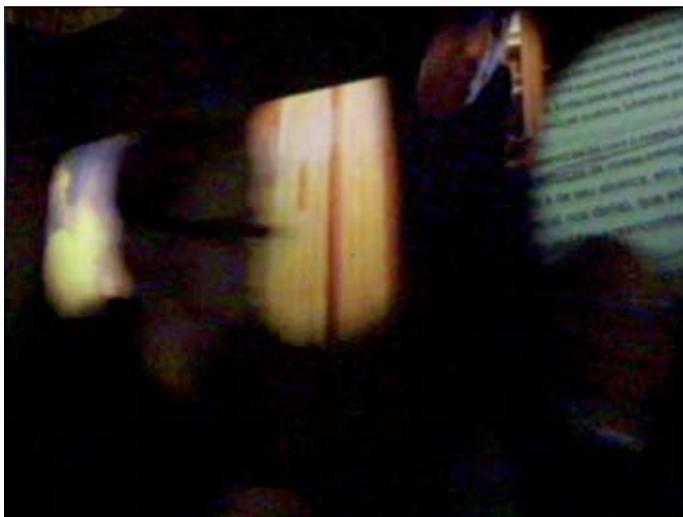
⁶ Manovich, Lev. “Metadating’ the Image” in: Manovich.net 2002 <<http://www.manovich.net/DOCS/metadata.doc>> acessado em 19/02/2004

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 Tempo não recuperado, 2005, de Lucas Bambozzi
registro de instalação montada na exposição *Corpos Virtuais*, Instituto Telemar/
Oi Futuro, RJ



O Tempo não recuperado, 2005, de Lucas Bambozzi
registro de instalação

Contrariando teimosamente teorias em torno da lógica de funcionamento das novas mídias, que apontam para o 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.⁷

Interessante notar o quanto se comprovou que a importância do *link* se dá também pela sua negativa: interessa não apenas o que está *linkado* mas também o que não está. A separação entre determinadas cenas que não devem produzir sentido a partir de sua aproximação tem função tão importante quanto a junção entre dois planos proporcionada pelo *link*.

5.3. BREVES CONCLUSÕES

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.

⁷ Para a versão de *O Tempo Não Recuperado* na forma de instalação (imagens página 42) o dispositivo de 'interação' adotado também foi bastante 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 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.

O tempo sempre foi para o cinema um grande instrumento narrativo audiovisual. Para os formatos que envolvem interação (decisões através de *links*) também o é. Molda-se o tempo não apenas dentro das seqüências visuais (experiência temporal geralmente baseada na realidade representada) mas também a partir dos hiatos ou pontes que se constroem entre os clipes, onde acontece a construção de tempo num espaço virtual (tempo internalizado e subjetivo).

6. NARRATIVAS EM TEMPO REAL E LIVE PERFORMANCES: O FASCÍNIO PELO IMPROVISO

Loops, montagem paralela, linguagem fragmentada, reiterativa e ‘insertada’ de mensagens e *slogans*. *Feedbacks*, túneis virtuais, alterações de velocidade e efeitos pulsando ao ritmo de batidas eletrônicas. Esses são os elementos mais perceptíveis e arquetípicos dessa sintaxe que se constrói a partir da lógica de sedução e aliciamento de um público com a atenção difusa em ambientes dispersivos.

Muitos desses recursos foram reiterações de linguagem que sintetizavam o próprio conceito de videoarte ao longo dos anos 80 e 90 - que por sinal evocam as experiências sinestésicas dos filmes ditos ‘de vanguarda’ dos anos 20 e o cinema experimental de **Stan Brakhage**.

A adição de *patterns*,^v grafismos, efeitos de transição, coloração, saturação e outros artifícios em tempo real possibilitado recentemente pelos equipamentos digitais de edição e de exibição conferem à

As possibilidades de associação entre sistemas de imagens e sons em live-performances, a partir dos softwares de manipulação de imagens em tempo real, são resultantes de confluências e aptidões interessantes entre a arte digital e a cultura da música eletrônica – circuitos nem sempre próximos entre si. Na era do digital e do remix o ‘ao vivo’ reafirma o fascínio pelo improvisado, pela condição de gerar algo (por temporário e fugaz que seja esse resultado) que vai reverberar diante dos olhos de quem ainda está em processo de produzir. Seja esse algo uma imagem, um som, uma idéia, um conceito, ou mais provavelmente uma associação entre todas essas coisas, esse processo pode ser indutor de adrenalina tanto no emissor quanto no receptor. Em outras palavras, esse tipo de manifestação toma emprestada da performance a efemeridade e algo que pode ser denominado como co-presença espacial. Efemeridade de uma obra que se constitui em ato, enquanto apresentada e que se constrói e se perde em cada apresentação. A co-presença entre aqueles que propõem a obra e a executam junto ao público seria outra característica a ser destacada, uma vez que permite a alteração da obra durante a execução e de acordo com a interpretação da reação do público, elemento este pertinente também àquilo que se tem chamado de VJ arte, AV sets ou live-video performance. Em suas formas de linguagem reiterativa, bem como a busca pela sedução de um público disperso, identifica-se nesses formatos ou práticas, vários pontos em comum com a idéia de microcinema.



Fotograma de Anemic Cinema, 1926, de Marcel Duchamp

estética resultante uma suposta renovação do que foi feito em momentos distintos da produção imagética mais comprometida com a sensorialidade tipicamente visual.

Hoje, conta menos a originalidade da fonte de imagem e mais a capacidade de transformá-la em outra coisa. As fontes são obtidas das mais variadas formas: o *found-footage* está na *Internet*, na TV, nas mídias que circulam em toda parte. São *micro-clips*, animações de fotos em baixa resolução, filmes publicitários de produtos que não existem mais, filmes obscuros encontrados nas prateleiras dos fundos das locadoras de *home-video*, material captado em aniversários, festas singelas, resultado da proliferação de câmeras de pequenos formatos. Na lógica das operações da manipulação de imagens em *live video performances* vale todo tipo de seqüência visual e as novas possibilidades de produção

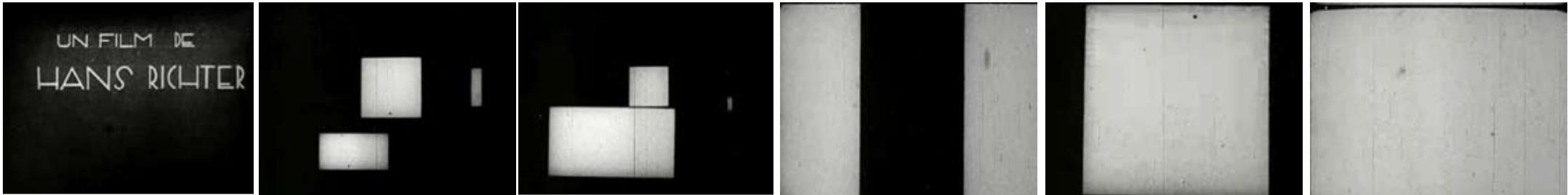
de imagem típicas do microcinema permeiam essas práticas.

O ambiente onde reverberam essas imagens tem importância fundamental nas construções dessa sensorialidade, pois os espaços imersivos solicitam um corpo disponível e atuante.

A situação de jogo que pode se configurar diante de construção de um ambiente coletivo só se estabelece a partir de uma resposta ativa dos nossos reflexos. Trata-se de uma construção que se dá na possibilidade de uma visualidade manipulável criada no ambiente, que responde a comandos físicos, de ordem tátil, sonora e visual. Associados ao ambiente e contexto da música eletrônica, esses artifícios geram novos procedimentos de execução de fluxos de comunicação em estado bruto. São processos que incorporam a imperfeição e reverberam junto ao público em situações onde o controle da enunciação narrativa nem sempre se faz sentir como preponderante.



Grupo AV se apresenta no Sonar 2006 em Barcelona

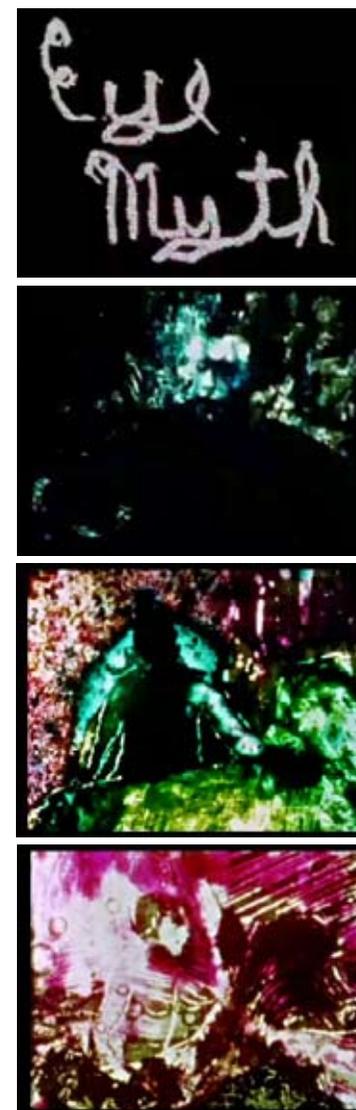


Fotogramas de Rhythmus 21, de Hans Richter

Mesmo que não seja um ingrediente necessariamente novo, o que o 'ao vivo' traz à tona na era do digital e do *remix*, é o fascínio pelo improvisado, por uma certa lógica em tornar um pouco mais orgânico, a suposta limpeza do digital. No processo ao vivo, não se faz necessária a interrupção do fluxo audiovisual a favor de uma estética limpa e objetiva. Os ruídos e os erros são encarados como parte do processo e incorporados como linguagem. É justamente esse aspecto, situado entre a TV e as performances, que vai influenciar as apresentações de vídeo ao vivo. Em um *AV set*, o fluxo das imagens segue de acordo com fatores ambientais e com a música, opera-se em uma lógica similar a uma mesa de corte numa ilha de edição linear. Assim as imagens são escolhidas em processos contínuos de decisões e ações. Manipula-se a velocidade, aplica-se transições, transparências, caracteres, grafismos. Sobrepõe-se imagens e repete-se a retórica da produção de sentido através de efeitos visuais reincidentes, inseridos quase sempre como forma de se obter um esvaziamento do sentido original de cada imagem, ao mesmo tempo em que se recriam outras possibilidades, derivadas de associações aleatórias ou não.

Muitas vezes inspiradas no princípio de montagem paralela tipicamente *Eisensteiniano*, e tendo o Vertov de **O Homem com uma Câmera** (1929) como a maior referência na construção de metáforas, o resultado obtido com essas manipulações se presta a uma função sensorial que apesar de ser contraditoriamente ‘intelectual’, no sentido em que deriva da associação mental entre os planos e sequências, se apoia totalmente numa disponibilidade particular dos espectadores, dependendo de um potencial de ‘catarse’ coletiva existente ou a ser criado no ambiente.

Apesar dos esforços em enquadrar essa prática, a indefinição de uma linha estética é uma constante. Não raro, as imagens sobrepostas e justapostas se misturam, se confundem a ponto de perdemos sua distinção. Nas telas de projeção o que se vê pode em dados momentos estar associado tanto à videoarte, quanto ao cinema ou à computação gráfica dos *games* ou de vinhetas televisivas. A sucessão de imagens produz micro-narrativas, derivadas tanto de sobreposições como de paralelismos. Estamos na ordem do múltiplo e do uno. São imagens ‘semelhantes’



Fotogramas de *Eye Mith*, 1967, filme experimental de Stan Brakhage



Fotograma de *O Homem com uma câmera*, 1929, de Dziga Vertov: grande referência nas experiências cinestésicas e de montagem em performances de live-images

apontando tanto para sínteses como para diálogos semânticos abertos. Na ótica do *VJ* opera uma lógica aberta: nenhuma dessas sintaxes é tida como regra: fragmentado ou acelerado, imagem de síntese ou realidade, não há erro ou acerto, há o fazer.

Esse ‘fazer’ é um dos motores dessa prática. O ato de ‘estar fazendo’ enquanto se mostra, incluindo suas imperfeições, pode ser de fato uma forma de compartilhamento de adrenalina. É um improviso que remete às *jam-sessions*, nem tanto no sentido de liberdade criativa, mas para não correr os riscos de ter que lidar com o tempo morto de uma transmissão ao vivo. O ritmo da manipulação é definidor da fruição do trabalho e para sustentar esse fluxo, o *VJ* se vale de um banco de imagens que constitui seu recorte de mundo. Para muitos videoartistas que surgiram ao longo dos anos 90, a familiaridade com exercícios de produção de sentido a partir de imagens avulsas lhes conferiram uma habilidade particular na recontextualização de imagens de um arquivo pessoal. Ter um bom banco de imagens e saber reorganizá-lo em função de necessidades imediatas, em tempo real é uma qualidade que autoriza muitos artistas a se lançarem no terreno do improviso visual.



Frames de vídeo de Jorge Castro como
VJ Fisteranni, 2005

O videoartista argentino **Jorge Castro**¹ que se notabilizou em performances como **VJ Fisteranni** por exemplo, se apresenta em espaços os mais variados lançando mão de recursos que desenvolveu no terreno da videoarte e das instalações. Utiliza *softwares* por ele mesmo customizados, como o *Trickster*, desenvolvido a partir das plataformas *Max/MSP* e *Jitter*², que lhe permitem grande versatilidade na reorganização do sentido visual das imagens em seu *HD*. São operações intuitivas que se dão a partir da intimidade com suas imagens, com o aparato técnico e com relação ao ambiente em que elas acontecem.

Para a pesquisadora Patrícia Moran que tem dedicado estudos ao fenômeno *VJ*, a 'vivência' traz outros dados à tona que não os mais diretamente ligados à projeção, através de associações que podem se dar em diversos níveis. Moran cita como exemplo o

¹ <http://www.manipulatto.com>

² Softwares desenvolvidos pela Cycling 74 <http://www.cycling74.com> e que contam com o apoio do laboratório Ircam <http://www.ircam.fr>



frames de sequência de live performance do VJ Spetto

VJ Palumbo com suas imagens que normalmente pouco mostram: “Suas cores velozes sob ícones estilizados de figuras japonesas são pobres vistos na internet, mas sua presença [sua persona, suas imagens e o fluxo conferido na apresentação] pede atenção do público” (2004: 22). De fato, em suas performances ao vivo, Palumbo anseia por devolver ao mundo, de maneira processada “as imagens que consumiu durante toda uma vida”³, o que confere valor diferenciado às imagens, uma vez apressadas e insistentes. Moran observa que os VJs operam em um trabalho de ‘devolução’ ou processamento: “Os europeus costumam retrabalhar com intervenções gráficas, paisagens que nos são familiares. Aqueles lugares óbvios dos cartões postais ganham energia cinética, se eram figura familiar, agora estão acrescidos de questionamentos.” (2004: 22)

³ Depoimento de Palumbo em conversa na FAAP coordenada por Christine Mello, em 19 de maio de 2003.

No Brasil as práticas de *live-images* produziram um cenário bastante ativo, especialmente a partir de 2002, o que vem causando surpresas mesmo entre os mais céticos, que começam a ver o potencial sensorial dessas ‘situações’, ou novas configurações somente a partir da confluência com a cultura da música eletrônica.

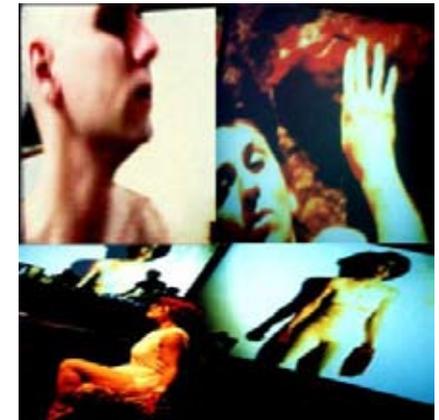
Videoartistas, *designers*, músicos, *performers*, programadores, e *geeks* se juntam na manutenção de uma cena que prometia ser ao mesmo tempo o grande ponto de confluência de circuitos, tecnologias e estéticas.

A cena *VJ* no Brasil foi forjada a partir de um desejo mútuo de que algo novo se estabelecesse: “uma nova linguagem, uma nova atitude” como sugere o VJ Spetto⁴, criador do *VRStudio*⁵, um *software* de manipulação de imagens que pode ser baixado gratuitamente em seu site apenas por artistas de países do hemisfério sul.

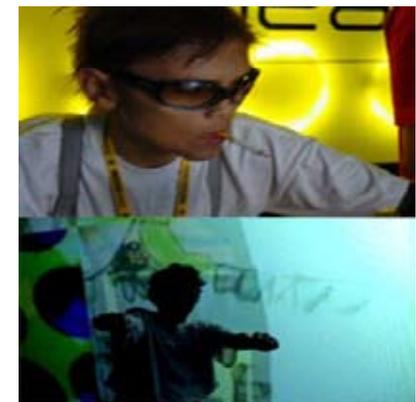
Para outros, como o **vj duVa**, o fator de motivação da linguagem associada ao *live-images* foi muito mais o de exercitar possibilidades de desconstrução formal em situações de improviso. Se antes em seus videos haviam estruturas rígidas mas reincidentes, que já evocavam reiterações de sentido, o encontro

4 Texto postado na lista de discussão VJBR <<http://www.vjbr.org>>

5 <http://www.visualradio.com.br>



vj duVa em uma de suas instalações-performances



VJ Palumbo em apresentação de *live-images*

com a idéia de performance o levou ao questionamento da lógica de edição planejada e fixa. Nas apresentações de Duva, o movimento acontece por saltos, por supressão de sequências intermediárias. “A oscilação de luz transforma a cena proposta em algo que é da ordem da sugestão. A cena para ser composta, re-composta ou inventada por aquele que assiste. Ela é incompleta, assim como o gesto, não se oferece como superfície ou movimento inteiro, uma situação fechada é imaginação.” (Moran 2004: 8).

Para o artista mexicano **Fernando Llanos**⁶, exercitar o ‘ao vivo’ está intrinsecamente ligado a outras práticas que tomam o vídeo como exercício de escritura, que pode acontecer de forma *online*, para *devices mobile* ou em espaços festivos. Llanos, que abre seu *site* citando uma famosa frase do artista John Baldessari nos anos 70: “O vídeo será o lápis dos artistas em um futuro próximo” endossa a visão de que o vídeo possa ser ‘potencialmente ao vivo’, como uma escritura “em constante relação com as formas do olhar com as quais nos deparamos no dia-a-dia”.⁷ Muitos coletivos se lançaram nessa proposta, em todo o mundo.

6 <http://www.fllanos.com>

7 Depoimento de Fernando Llanos em conversas informais com o autor deste texto.



VIDEO PARA LLEVAR

Video para llevar, 2006, de Fernando Llanos
feito para celular, o projeto parodia a frase de John
Baldessari “o vídeo será o lápis dos artistas em um
futuro próximo”

Para grupos brasileiros como o **Bijari**⁸, **feitoamãos/ FAQ**⁹, **Embolex**¹⁰ e **Media Sana**¹¹, propor um pensamento que se pauta na experiência urbana e social atual tem sido um dos motores mais potentes dessa suposta nova atitude. Para o FAQ o conteúdo das apresentações é sempre resultado de um compartilhamento de inquietações, muitas vezes díspares e não consensuais entre o grupo, mas que adquire nas apresentações um discurso unificado e ao mesmo tempo múltiplo (geralmente compartilhada por várias telas simultâneas), que partem do arsenal de imagens de cada um, bem como de suas vivências e experiências com o discurso político ligado às novas mídias.

As experiências mais recentes do VJ Alexis Anastasiou através do projeto **Visualfarm**, encontram consonância com os trabalhos-manifestos desses grupos. Muitos

8 <http://www.bijari.com.br>

9 <http://www.feitoamaos.com.br>

10 <http://www.embolex.com.br>

11 <http://www.mediasana.org>



Frames da live performance **Cópia Livre**, 2005, do coletivo **Bijari**



Frames da vídeo-performance *Trânsitos*, 2005, do grupo FAQ/feitoamãos

têm se articulado em suas apresentações no sentido de evidenciarem as contradições das metrópoles, incluindo as inversões centro-periferia, a violência urbana, a especulação imobiliária e outros assuntos que nem sempre repercutem de forma fácil nos circuitos do entretenimento.

O conjunto de iniciativas surgidas em todo o mundo, endossadas por festivais como *Avit*¹² (em versões na Inglaterra, Argentina, França, etc), *Sonar*¹³, *Futuresonic*¹⁴, *Optronica*¹⁵ e outros nos indica algo sobre as confluências entre mídias e linguagens neste século que se inicia e nos sugere refletir como se dá o a difusão e o processamento das imagens uma vez incorporadas ao imaginário coletivo.

¹² <http://www.avit.info/>

¹³ <http://www.sonar.es>

¹⁴ <http://www.futuresonic.com/>

¹⁵ <http://www.optronica.co.uk>



VJ Alexis Anastasius - montagem com cenas de sua apresentação com o grupo Visualfarm

Seguindo esse caminho, muitos apostaram no amadurecimento do debate em torno das perspectivas de expansão gerada pelas novas mídias no campo da atuação ao vivo – não apenas através das práticas dos *VJ's*. Vale lembrar o quanto os próprios termos que permeiam esse contexto (vídeo + *jockeys*, audiovisual + *bands*, *live* + *sets*, *performances* + *images*) envolvem um espectro de mídias e recursos bastante amplo, o que permite pensar a expansão não apenas a partir dos cruzamentos entre suportes e procedimentos, mas como também sugere expansões internas, dentro dos próprios meios envolvidos, uma vez que cada meio se esgarça como forma de tangenciar outros.

De modo geral, os formatos audiovisuais pautados pela manipulação ao vivo encontraram novos espaços, tanto em ambientes bem específicos como clubes, festas, *raves*, *shows* e festivais; como em espaços ditos 'protegidos', que tradicionalmente abrigam projetos de arte (museus, galerias, teatros e centros culturais), que seguem buscando formas para incorporar as performances de *live-images* ao seu espectro de atuação.

Forjando aqui mais um paradoxo, é possível afirmar que em plena era da perda de sentido do original, as performances ao vivo se propõem como 'obras únicas'. O circuito que se forma em torno dos eventos de *live-image* são uma espécie de celebração entre comunidades



Frames de vídeo do grupo Media Sana apresentado no Forum de Mídia Expandida/ Belo Horizonte, em 2005

nem sempre próximas: um misto de entretenimento, lazer, acontecimento cultural e laboratório digital. Uma arena onde o imaginário popular se degladeia com procedimentos técnicos ao som de música ritualística. Um momento de encontro definitivo da *pop*-arte com a cultura digital. E hoje não há mais dúvidas sobre o quanto o circuito da arte se interessa por circuitos vizinhos, principalmente onde há alguma criatividade e efervescência.

Segundo a pesquisadora Christine Mello, essas práticas “dizem respeito à questão do rompimento da hegemonia do gesto contemplativo na arte, à inclusão de múltiplos pontos de vista e ao corpo como um todo, em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação do trabalho”.

Reinsere-se novamente de modo radical a idéia de desmaterialização, dos procedimentos imersivos e do ato artístico como abandono do objeto.



Grupo de VJ's Embolex

Pergunta-se recursivamente até que ponto essas práticas se configuram como arte ou como entretenimento. Para Manovich, na concepção modernista/romântica, que considera o artista como “um gênio que cria por meio de cortes, impondo ao mundo os fantasmas de sua imaginação” (2002: 2), as operações do VJ estariam aptas a freqüentar tanto um como outro circuito - e promover estas conexões talvez seja uma de suas características mais interessantes.

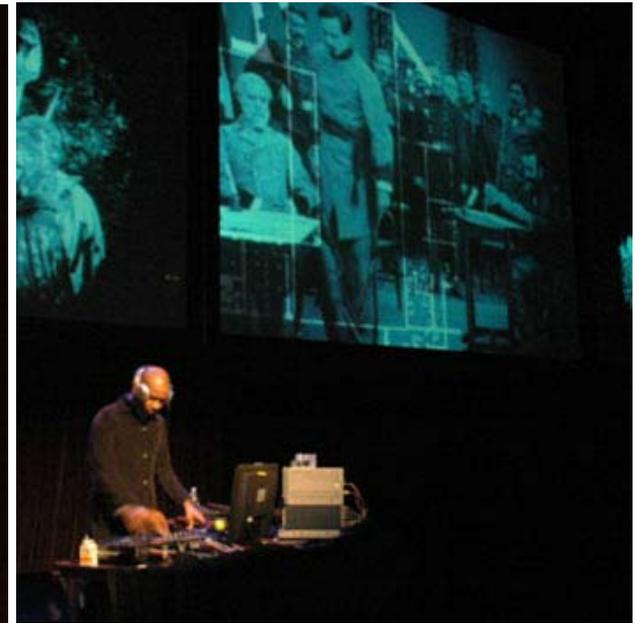
Já faz 90 anos desde que Marcel Duchamp apontou para um pente enferrujado e disse: “*this is art because I say so*” (“isto é arte porque eu digo que é”). Desde então se tornou um jargão afirmar que algo é arte desde que seja proclamado como arte, em função obviamente dos deslocamentos que produz nos ambientes em que se insere. Mais uma vez vale observar o contexto: se nos ambientes mais festivos e ligados a música eletrônica os visuais típicos dos VJ's se tornaram uma espécie de default, em espaços mais sisudos como numa galeria, determinadas apresentações de *live-images* podem realmente surtir efeito como arte. Ao mixar ícones da cultura *pop* e promover conexões entre circuitos, as práticas do ‘ao vivo’ se dissimulam na produção cultural e artística.



Sonar 2006 - grupo de AV se apresenta em Barcelona



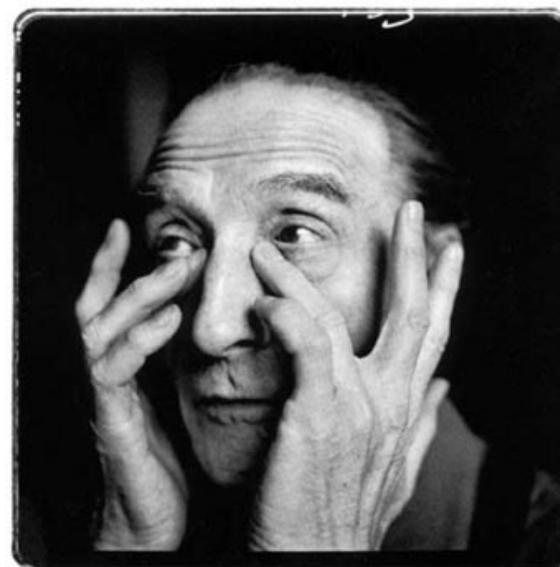
Futuresonic - sediado em Manchester completou 10 anos em 2006



Dj Spooky no festival Optronica em 2005

Para que se possa ter uma visão de quão longe se pretende chegar com essas práticas, interessa porém indagar que rumos elas realmente querem para sí.

As operações típicas dos formatos que se enquadram na idéia de microcinema oscilam em algum lugar entre a sensorialidade e a contemplação, não necessariamente em grandes escalas ou como espetáculos do 'ao vivo'. O *remix* em tempo real, a apropriação e a recontextualização são afinal ações nas quais um artista (*designer*, videoartista ou *videomaker*) usa elementos de um meio para criar um novo trabalho, com mensagens distintas das fontes originais. Na definição deste conceito cabem muitos outros. No entanto, esses formatos se configuram no âmbito cultural e artístico como produtos audiovisuais marginais, como espaços cinemáticos que se esboçam entre as micro-mídias e as macro-mídias, entre os circuitos *online* e as festas com massiva presença física, entre o espaço das galerias e os ambientes onde imperam a cultura do espetáculo e a cultura do *remix*. E certamente há uma grande espaço de circulação entre esses extremos.



Marcel Duchamp -
para muitos, o maior artista do século XX

7. INTERATIVIDADE, GENERATIVIDADE E INTERFACES ANALÓGICO-DIGITAIS

A idéia de interatividade atravessou os anos 90 como sendo um atributo a ser ‘conquistado’ pelas artes digitais, um preceito que afetou também os formatos mais notadamente audiovisuais. Mas algumas das definições básicas a respeito das formas de interação típicas dos meios digitais mereceriam ser discutidas sob a luz de algumas experiências que podem apontar tanto para uma abordagem menos deslumbrada com o discurso do novo, como para situações esboçadas pelos *generative systems* por exemplo, onde a interatividade abre espaço para conceitos da ciência da computação que pediriam a reformulação de teorias ligadas às mídias.

7.1. A INTERATIVIDADE E SEUS MITOS

Lev Manovich nos coloca no primeiro capítulo de **The language of new media** algumas questões ligadas à definição do computador como uma nova mídia. O autor descreve os princípios que geralmente definem a novidade introduzida pela digitalização, para em seguida relativizar

Dados digitais, códigos e informações numéricas podem adquirir inúmeras e novas formas de representação. Convivemos com muitas formas visuais que são meras transposições numéricas não baseadas na realidade tal como ela está formatada, como os chamados *datavisualizers*. As conhecidas formas de representação tradicionais – literatura, pintura, fotografia e cinema – agora contam com ferramentas adicionais para o desempenho desse papel e especula-se sobre as estéticas e linguagens implicadas nesses formatos.

O conceito de **Generative Art** por exemplo acrescenta problemas a alguns desses processos, colocando em xeque a função não apenas do autor mas da própria audiência. Partindo da condição de interator ou mesmo de co-autor propagada pelas mídias interativas no final dos anos 90, o público passa a ser colocado numa condição de catalisador de conceitos, que requer do receptor uma maior compreensão dos sistemas envolvidos.

Alguns modelos de sistemas existentes hoje sugerem uma continuidade randômica e complexa a partir de inputs iniciais simples ou mesmo de padrões pré-definidos. Em outros modelos é comum a simulação algorítmica de personagens de forma

a criar micro-universos que obedecem a leis criadas a partir de conceitos de inteligência artificial - como acontece em games como *The Sims*. A narrativa emerge então a partir da interação entre os personagens, em situações que reproduzem a previsibilidade do comportamento humano.

Dentre as várias noções de interatividade e simulação que vem sendo delineadas a partir da introdução de novos sistemas tecnológicos, há também uma busca incessante por mecanismos que envolvam processos mais físicos, sensoriais e/ou gestuais - numa relação mais efetiva com a obra, diriam alguns.

Juntos, esses recursos apontam para experiências onde os conceitos se imbricam e produzem questões para além dos formatos conhecidos, cristalizados nas definições de cinema, interatividade ou performances de live-images. São questões que podem ajudar a definir uma experiência audiovisual que se completa a partir de conceitos e práticas nem sempre confluentes.

esses princípios através de uma análise detalhada das mídias atuais em contraposição a mídias antecedentes, demonstrando que muitas das características recentes já estavam presentes nas mídias mais antigas, desde antes do cinema.

A argumentação de Manovich sobre este princípio parte exatamente da consideração a respeito da noção de interatividade. Para o autor, assim como em relação à noção de representação digital, a noção de interatividade serve a múltiplos conceitos, de forma que aplicá-la à análise das *Human Computer Interface* (HCI) típicas dos computadores seria uma redundância, afinal, seu próprio conceito parte da idéia de interatividade, sendo um pressuposto essencial e intrínseco. Assim Manovich problematiza o conceito de interação derivado de estruturas de interfaces baseadas em *menu* (*menu-based interactivity*), bem como elementos como escalabilidade, simulação, imagem-interface para discutir operações típicas de interatividade e caracterizar formas de interação abertas e fechadas. Seguindo este raciocínio afirma que uma das maiores dificuldades teóricas em relação a interatividade é a questão usuário frente a estruturas de interação, ou seja, a questão da recepção.

Dentre outros questionamentos o autor aponta para o perigo usual de se considerar a interatividade como a atividade física de se apertar um botão.

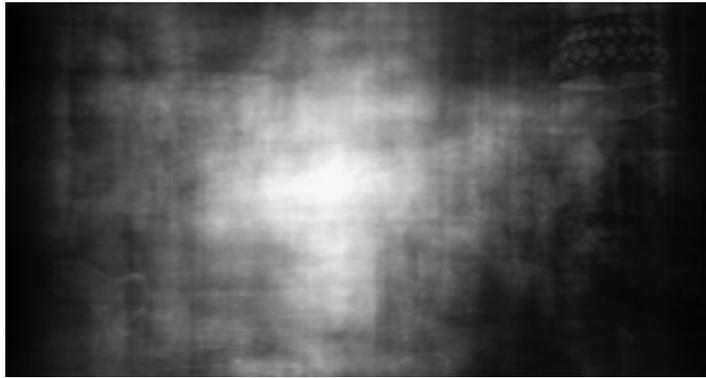
Assim, seriam também formas de interatividade as elipses nas narrativas literárias, a elipse no cinema através da montagem, os detalhes subtraídos nas artes visuais (processos ‘gestálticos’) e outras situações que requerem que o usuário as complete: como na escultura e arquitetura, que muitas vezes requerem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

A exposição **Future Cinema, The Cinematic Imaginary After Film**,¹ marcou o cenário da arte e do audiovisual com obras que até então revelavam o ‘estado das coisas’ das artes midiáticas e obras de imersão. Como muitos

¹ http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html



Exposição: Future Cinema, The Cinematic Imaginary After Film, 2002/ 2003, curadoria de Jeffrey Shaw e Peter Weibel



Illuminated Average #1 Hitchcock's Psycho, 2000, de Jim Campbell
compressão do tempo (todos os frames do filme) em uma imagem
única

poderiam esperar, o foco de muitos trabalhos estava direcionado para aspectos da interatividade em campos cinemáticos.

Para o pesquisador argentino Jorge La Ferla, dentre todas as obras da mostra a mais eloqüente foi **Illuminated Average #1 Hitchcock Psycho**, de Jim Campbell, “um dispositivo projetado sem nenhuma interatividade”². Através de um processo extremo de sobreposição, todos os fotogramas da obra-prima de Hitchcock foram condensados numa única imagem e, “apesar da aparente simplicidade conceitual da proposta, ela acabou revelando-se uma das mais complexas de toda a exposição.” As observações de La Ferla revelam o quanto o cenário da produção em novas mídias tende à espetacularização e a uma suposta necessidade de certos artistas em se afirmarem em meios que utilizam tecnologias recentes e em voga em determinados

² Texto produzido por Jorge La Ferla a convite dos organizadores do festival Transmediale 2004 - Fly Utopia! em homenagem a Micky Kwella, o último diretor do evento. O texto acabou não sendo incluído na publicação do festival mas encontra-se disponível em uma série de sites: http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=664

circuitos. De fato, para muitos críticos, a interatividade foi e vem sendo utilizada como um recurso postíço, onde as tarefas delegadas ao público não se justificam diante dos aspectos conceituais da obra.

Para o inglês Andy Cameron, que se afirmou ao longo dos anos 90 com uma série de trabalhos interativos, entre eles junto ao projeto coletivo **antirom** (1994-1999)³ normalmente é dado ao público um espaço de interpretação e uma oportunidade de reação, mas não exatamente de ‘interação’.

Há aqueles que argumentam que interpretação vem a ser interação e isso pode ocorrer, mas não do ponto de vista de uma criação efetivamente interativa em termos das narrativas presentes nos discursos dos artistas das mídias interativas. O que se pretende é que interatividade signifique a habilidade de intervir de maneira expressiva no âmbito da própria representação, não como um ou outro modo de

³ O grupo antirom foi formado em 1994 por um grupo de artistas londrinos que buscavam enfrentar as concepções existentes de interfaces multimídia do tipo point-and-click. O grupo desenvolveu o CD –Rom antirom em 1997 que foi aclamado como um protesto bem humorado e anárquico frente ao discurso dos meios interativos, a noção vigente de multimídia e outros conceitos em voga. <http://www.antirom.com/>



Tela do CD-ROM Antirom produzido em 1997 pelo coletivo antirom

leitura. Assim interatividade em música sugere a habilidade de mudança dos parâmetros do som, em pintura a mudança de cores ou adição de intervenções visuais, em filmes a possibilidade de mudança do modo como o filme é exibido e assim por diante.

De forma conclusiva, em texto escrito em co-autoria com Richard Barbrook, Cameron argumenta que como toda forma de representação, a interatividade é uma espécie de ilusão, que se coloca no lugar de algo que não está presente. uma pergunta:

What then might be the absent referent of interactivity? According to both neo-liberals and techno-utopians interactivity promises the spectator freedom and choice. It is precisely the absence of such freedom and choice that interactivity would appear to conceal.⁴

Para Peter Weibel, curador de **Future Cinema**, os paradigmas estéticos tradicionais foram de fato alterados pelas tecnologias de mediação e interação. Weibel inscreve as artes em mídias digitais dentro de uma visão que desloca o paradigma da estética centrada no objeto para uma estética centrada no contexto e nas situações relacionais. Assim, trabalhos como instalações em mídias digitais empregam sistemas computadorizados que podem funcionar como interfaces multisensoriais, sugerindo uma visão dinâmica, interativa e como uma ação sistêmica, onde obra e interator não podem mais serem vistos separadamente, onde *'the traditionally passive role of the observer in art*

⁴ Barbrook, R. e Cameron, A. Dissimulations. Millennium Film journal No 28. 1998 <http://www.daimi.au.dk/~sbrand/mmp2/Dissimulations.html> - Tradução do autor: "O que deve ser a ausência na interatividade? De acordo com neo-liberais e tecno-utópicos interatividade promete liberdade e escolha ao espectador. É exatamente a ausência de tal liberdade e escolha que interatividade parece ocultar".



Arte generativa na Bienal de Liverpool

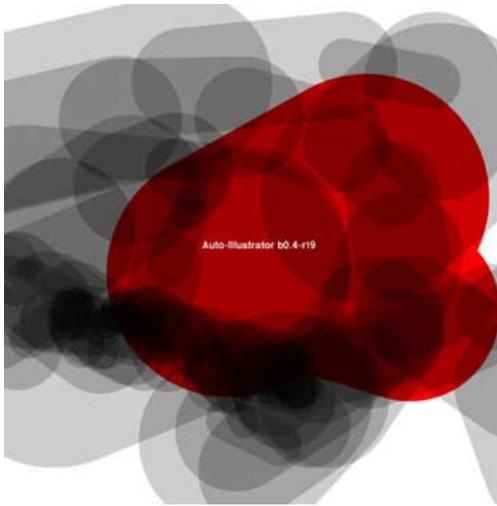
is thus abolished.⁵ Por mais que tal afirmação possa nos soar hoje como um jargão associado às novas mídias, que preconiza revoluções na absorção da obra de arte a partir das relações entre arte e tecnologia, seguindo pontos de vista mais ou menos eufóricos, não há como não mais se considerar esse novo contexto.

Para a crítica e teórica Priscila Arantes, pensar a arte em mídia digital a partir da noção de sistema significa dizer que ela, em primeiro lugar, não é uma arte fechada, mas processual, e que se desenvolve a partir de dispositivos interativos. O que importa não é o que é dado, mas sim o campo de relações e conexões estabelecidas entre o computador e interator.⁶

⁵ Weibel, Peter. "The World as Interface: Toward the Construction of Context-controlled Event-worlds", in Druckery, Timothy (ed.) (1996) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York, Aperture, 1996. Tradução do autor: "o papel tradicional do observador de arte é assim abolido"

⁶ Em Busca de Uma Nova Estética, texto de Priscila Arantes publicado em <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=692.

Colocadas essas observações podemos novamente nos adentrar em meio às chamadas mídias interativas considerando alguns pontos de conflito e relativização que contribuem com a produção crítica relativa a esses meios.



Auto-Illustrator, 2002, de Adrian Ward
Aplicação de vetor gráfico generativo que parodia aplicações comerciais e possui algumas funções auto-generativas



Fainter and Fainter + The Next Person Should Copy This, 2002, de Angus Fairhurst: o método gerador tem sido a seleção de parâmetros de um sistema acumulativo e então abandonado, permitindo o trabalho determinar seu próprio resultado através de um processo de auto-organização

7.2. DATAVISUALIZER

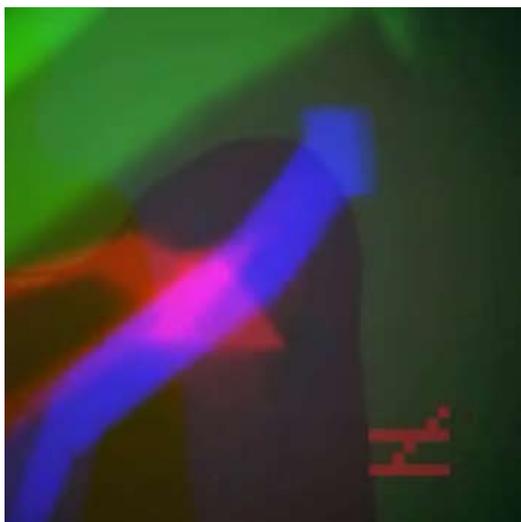
Assume-se que as novas técnicas de acesso e manipulação de mídias sugerem novos paradigmas na representação cultural. Para Manovich, juntamente com as interfaces gráficas, os bancos de dados, a visualização dinâmica de dados, o ciberespaço e as simulações são novas manifestações culturais que se tornaram possíveis com a ciência da computação. Para melhor compreender como esses sistemas já estão imersos em nossas vidas, basta por exemplo acessar um aplicativo como o *player* de arquivos de som *iTunes*, para se observar as possibilidades de transformação de arquivos sonoros em imagem, no caso, através de um dispositivo bastante corriqueiro.

Há inúmeros *plug-ins* dedicados a ‘ensinar’ o *iTunes* a ‘ver’ os sons de diferentes formas visuais, incluindo atribuições (*tags*) relativos à descrição do arquivo de áudio que esteja sendo tocado.

Há modelos distintos de utilização desses recursos, alguns deles baseados em algoritmos que podem ser associados à criação de narrativas audiovisuais. Dependendo da forma de aplicação desses algoritmos, pode-se vislumbrar formatos que tendem ao conceito de generatividade.



The Sims - game de simulação de realidade conta com inúmeras versões que mimetizam o comportamento das pessoas na chamada ‘vida real’.



As animações do VJ Enrique Roscoe a.k.a. Vj 1mpar que utilizam processos generativos em sua execução.

“Arte generativa é um termo dado a um trabalho cujo ponto principal de atenção reside no processo de execução, geralmente (mas não estritamente) automatizado através do uso de uma máquina ou computador, ou pela utilização de instruções matemáticas para definir regras através das quais o trabalho é executado”.⁷

Um aspecto curioso com relação a formatos generativos como o *game The Sims*, por exemplo, é que, por serem inerentemente improvisacionais, eles possuem uma afinidade natural para a representação da natureza imprevisível de diálogos e ações.

Apesar de estarem próximos da lógica dos games de simulação de realidade, o conceito encontra ressonância também no circuito do audiovisual, que utiliza processamentos randômicos ou a partir de *inputs* ‘orgânicos’. São trabalhos que se ‘regeneram’ e adquirem complexidade independentemente dos *inputs* (*self-generating*) a eles atribuídos.

⁷ Conceito traduzido retirado em GENERATIVE.NET <<http://www.generative.net>>. Arte generativa é um termo dado ao trabalho que se origina na concentração do processo envolvendo a produção de uma obra de arte; geralmente (ainda que não necessariamente) automatizado pelo uso de uma máquina ou computador, ou usando matemática ou instruções pragmáticas para definir as regras nas quais os trabalhos são executados.

Generative.net é uma coleção colaborativa de trabalhos artísticos, pesquisas e experiências feitas por artistas e acadêmicos interessados nas possibilidades da arte generativa. Muitos desses trabalhos manifestam-se como arte digital, ou experiências interativas online. Generative.net hospeda websites de exposições GENERATOR tem apoiado e promovido o entendimento e uso das técnicas generativas em arte e design. A exposição foi apresentada na Bienal de Liverpool de 14 a 29 de setembro de 2002.

O VJ 1mpar⁸, sediado em Belo Horizonte, é um desses jovens artistas que vem produzindo séries de vídeos generativos para *live-performances*. O artista produz bases que são compostas por variáveis randômicas, ou controladas por *midi*, quando deseja manipulá-las em suas apresentações. De todo modo, são geradas em tempo real ‘convertendo’ a fluidez da música em imagens. Nesse modelo o *loop* não é preponderante, uma vez que as bases vão sendo construídas numa linha de tempo progressiva.

“Estou trabalhando nisso para o meu projeto A/V addd. Hoje eu uso de uma forma mais simples, com *Flashes* que têm variáveis e que respondem à música ou a um comando *midi*, gerando as bases na hora. (...) Mas estou estudando um outro programa que é essencialmente generativo, o vvvv. Com ele espero criar uma interação com a música ainda maior e não repetir um único frame durante uma apresentação”.⁹

Apesar de não serem exatamente uma novidade no campo da arte, pois o conceito já foi explorado inclusive por artistas não conectados diretamente às idéias de inteligência artificial ou manipulação de dados digitais, os princípios dos processos generativos continuam por incomodar críticos e curadores ansiosos por alguma estabilização de conceitos ligados às tecnologias da imagem. Uma vez que são definidas por algoritmos, essas formas de existência da imagem geram questões interessantes também com relação a autoria em formas automatizadas e auto-gerenciadas.

8 Vj 1mpar é um projeto do designer, músico e artista digital Henrique Roscoe. A base de seus trabalhos não é constituída por imagens captadas por câmeras, mas prioritariamente por formas abstratas e desenhos vetoriais.

9 Depoimento espontâneo de Henrique Roscoe a.k.a. Vj 1mpar junto à lista de discussão Vjbr <www.vjbr.org>.

Novas problematizações surgem a partir de recursos que podem colocar o público em condições distintas, às vezes não como um ser pensante e essencial à obra, mas como um interator que pode ser visto em muitos aspectos como um agente ‘supérfluo’.

7.3. ACESSO REMOTO

Pensemos em situações onde um computador ativa dispositivos localizados em ambientes e espaços físicos remotos. Esses procedimentos são cada vez mais comuns no dia-a-dia (um exemplo imediato são os medidores de velocidade nas ruas e avenidas da cidade que gerenciam câmeras fotográficas e ativam o envio de multas, tudo de forma ‘automatizada’). De forma similar, as novas tecnologias da imagem abriram formas realmente novas de manipulação e de formulação de uma narrativa mais permeável ao espaço físico. *Softwares* como o *Keyworx*¹⁰, *Isadora*¹¹, *Max/MSP-Jitter*¹² ou mesmo *Director* normalmente associados ao sincronismo eletrônico-musical em palcos e performances cênicas, vem sendo cada vez mais utilizados em *live-performances* com vídeo.

10 <http://www.keyworx.org/>

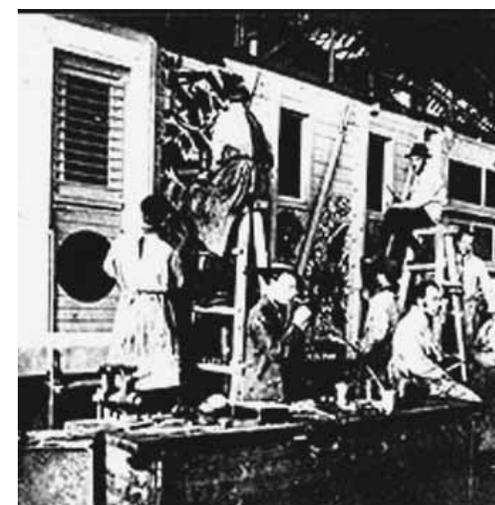
11 <http://www.troikatronix.com/isadora.html>

12 <http://www.cycling74.com/>

Na perspectiva de produção de narrativas interativas, o sincronismo entre eventos virtuais e ações físicas pode acontecer de forma integrada em um espaço cinemático atualizado também em função do público presente. Se marcações sonoras podem gerar automaticamente pulsos visuais, ou se o próprio público pode desencadear acontecimentos no plano da imagem e do som, agora o *performer* pode se dedicar a uma espécie de regência geral dos vários instrumentos que compõem essa orquestração. Além disso, a concepção do sistema em si torna-se cada vez mais um desenho complexo de interfaces e gerenciamento de mídias.

Esses espaços se conectam com a idéia de instalação, no sentido em que “busca-se a exploração da capacidade significante do espaço em suas articulações com as possibilidades sensoriais”¹³, promovidas pela proximidade física do público com os *performers* e demais espectadores e interatores – bem como com a obra e seus materiais, suportes, - computadores, projetores, televisores, câmeras, telas, iluminação, elementos cênicos entre outros.

¹³ Observações mencionadas no projeto de tese de Rodrigo Minelli: “Laboratório de Signos – As video instalações sensoriais do feitoamãos como experiência de produção de significações” (2004), ainda não publicado.



Kinotrem, projeto de de Alexander Medvedkin - realizado em regiões longínquas na Rússia entre 1931 e 33, uma experiência rica em inovação ao radicalizar um cinema em estreito contato com a realidade com o potencial de intervenção da imagem no curso dos fatos.

Nesses ambientes, que remetem a uma relação com espaço e uma imersão distinta do cinema tradicional, nos é sugerida a existência de uma nova noção de ‘participação’ que renasce a partir da utilização de novas interfaces físicas, em ‘arenas’ customizadas e flexíveis (pontos abordados no capítulo 8).

7.4. QUESTÕES REINCIDENTES

As questões envolvidas se alastram como resultados de uma revolução digital que se move bem abaixo da superfície do grande cinema e mesmo das artes visuais. Num mundo que permite automatizações extremas, a multiplicação de padrões de forma autônoma e a reprodução infinita, faz sentido que as imagens não tenham dono? Novamente, a idéia de autoria se esvazia.

Richard Barbrook aponta para uma questão política que afeta a noção de interatividade e por conseqüência a visão que temos de autoria nesses sistemas.¹⁴ Para Barbrook a interatividade nesse contexto é algo que se reflete na retórica neo-liberal, que propaga um ideal de liberdade de escolha e abandono da tirania do autor com relação à passividade do leitor. A interatividade nesse contexto poderia então realmente proporcionar ao indivíduo um maior número de escolhas, não apenas como fruidores de uma obra específica, mas diante das opções comerciais que nos chegam a partir

¹⁴ Barbrook, Richard. “Forking Paths and Synthetic Spaces”, in *Dissimulations*. Millennium Film journal No 28. 1998 <http://www.daimi.au.dk/~sbrand/mmp2/Dissimulations.html> - acessado em agosto de 2004

da *web*, que potencializa o indivíduo como consumidor ativo. A função e ‘autoridade’ da autoria é usurpada pelo leitor/público, que passa a praticar a habilidade do cortar e colar, em desenvolver uma ação em uma direção particular, com uma relativa porém importante independência do que previa o autor em sua vontade de onipotência.¹⁵

¹⁵ A devolução dessa prerrogativa para o leitor, por meio de construção sintática de linguagens já nos havia sido sinalizada por Barthes discorrendo sobre a autoria na literatura, em *The Death of the Author*. Barthes nos falava (capítulo 4) sobre o quanto ainda estaríamos excessivamente apoiados na persona do artista e que Mallarmé teria sido o primeiro a substituir essa a persona ‘possessiva’ pela linguagem. Segundo Barthes, é a linguagem que deve falar, não o autor, é a linguagem que age, que performa, e não o ‘eu’. Partindo desse pressuposto essa linha de raciocínio nos clama para que pensemos no autor a serviço da linguagem, que se estabelece em compromisso com o público, o preço de se alcançar o leitor, alçando o público de fato como um co-autor ocorreria ‘às custas da morte do autor’ (Barthes 1977: 148).

8. A DIFUSÃO COMO ESTRATÉGIA E O CIRCUITO COMO OBRA

8.1. CONTEXT-BASED

Muitos buscam hoje uma arte baseada no contexto. Onde a máxima 'Mcluhaniana' que vê "o meio como mensagem" passa a ser substituída pela idéia do 'contexto como mensagem'. Fala-se de uma arte que tenta sair da galeria e ganhar o espaço público, buscando se relacionar com a cidade, as ruas e as relações sociais. Faz sentido falar de um cinema que tenta sair da sala escura, herdada do teatro, e que encontraria sua audiência em locais públicos, em espaços de convívio social, em ambientes de espera, em situações criadas especificamente para determinados filmes.

Apesar de serem facilitadas pelas novas tecnologias da imagem, essas experiências não são resultado exclusivo de avanços recentes. O cinema já teria nascido em um sessão informal na *cave* do *Boulevard des Capucines* (como já mencioando na página 7), em um misto de projeto instalativo e sensorial, seria natural que hoje as projeções de filmes e vídeos buscassem formas onde

As tecnologias digitais, aplicadas à produção de imagens, hoje permitem que pessoas que nunca tiveram acesso aos procedimentos de ponta possam compartilhar um pouco o cenário da produção audiovisual. Não se trata exatamente de uma 'democratização dos meios de acesso', mas brechas que se abrem para que possam ensaiar novas possibilidades enunciação. Entretanto, é no campo da difusão onde as trocas mais radicais ocorrem. Cada vez é mais comum encontrar trabalhos de desconhecidos que utilizam as redes tecnológicas como forma de se fazer notar, como estratégia de divulgação ou por sua disponibilidade online. Trata-se de situações que permitem, por exemplo, um trabalho que dificilmente chegaria ao público - possivelmente limitado a festivais específicos e segmentados - possa alcançar, por uma série de confluências, circuitos de maior visibilidade e, em alguns casos, o mainstream. Cada vez que isso ocorre percebe-se uma pequena revolução; a aparição de novas sensibilidades, formas diferentes de experimentar o gênero

outros rituais sociais pudessem ser experimentados. E de fato podemos nos lembrar de outras experiências de ruptura das formas usuais e hegemônicas de fruição audiovisual: os trens de Cultura e Instrução¹ do *Agit Prop* e o **Kinotrem** de Alexander Medvedkine da Rússia pós-revolução; as TV's comunitárias ao longo dos anos 80 nos EUA (*Deep Dish TV, Paper Tiger Television*) e no Brasil (*TV Viva, TV Trincheira, TV Cubo, TV Anhembi*, etc) que exibiam vídeos em conjuntos de TV's ou *videowalls*, em projeções em praças públicas, geralmente junto às comunidades onde eram feitas as gravações.

Seguindo essa linha e indo além, diversas outras experiências apontam para a situação cinemática como um ambiente 'imersivo', com diversas telas, algumas vezes em formato panorâmico, recortadas, semi-transparentes, compostas por painéis de leds, muitas vezes seguindo uma lógica customizada que opera de forma a atingir os sentidos de modo envolvente.

¹ No período da Revolução, entre os anos 1919/1920, a vanguarda artística russa usou trens para difundir ideologia e arte. Os Trens de Cultura e de Instrução, como eram chamados, tinham os vagões pintados pelo lado externo, transformando-se em exposições móveis que circulavam entre o campo e as cidades.

audiovisual ou novos padrões estéticos derivados destes formatos.

Em outro âmbito de estratégias de utilização das redes se encontram projetos onde a produção visual se funde com sua própria forma de distribuição e disseminação.

Novamente se observa uma proposta onde 'produzir' se transforma em 'publicar' (no sentido de tornar público) o que constitui uma vertente muito valiosa na sociedade mediada em que vivemos. Nesse contexto faz sentido falar de um cinema que tenta sair, de muitas formas, da sala escura (uma herança do teatro), e que encontraria sua audiência em locais públicos, em espaços de convívio social, reverberando em audiências múltiplas. Nessa esteira de possibilidades, outras experiências apontam para a situação **cinemática como um ambiente imersivo, que opera de forma a atingir os sentidos de modo contundente, em espaços e através de dispositivos de visualização ainda por serem inventados.**



Napoleón, de Abel Gance - 1927 - fotogramas de sequências panorâmicas do filme

8.2. ARENAS CUSTOMIZADAS, CINEMAS EXPANDIDOS

Muitas das projeções em larga escala parecem ter como modelo o filme **Napoleón**, de Abel Gance (1927, 235min, França/URSS). São projeções que visam envolver o espectador em novas formas de fruição audiovisual, não exatamente através da magnitude da tela mas pelas situações criadas para o público, quase sempre de forma envolvente, imersiva e fora das salas convencionais.

Com excessão de alguns projetos recentes bastante notáveis,² a grandiloqüência da narrativa (como no caso do filme de Abel Gance) não está necessariamente em pauta pelos modelos aqui tratados³

² No campo das performances audiovisuais surgiram nos últimos tempos projetos notáveis como *Rebirth of a Nation* (2005), de Paul Miller (DJ Spooky), uma releitura de *The Birth of a Nation* (1915) de D.W. Griffith's ou o *Tulse Luper VJ project* (2005) de Peter Greenway. Em ambos os projetos os artistas manipulam as imagens em sessões ao vivo, envolvendo o público em uma narrativa que se adapta continuamente às condições que se evidenciam no momento da apresentação.

³ Vale lembrar a expansão das telas e a diferenciação de formatos de projeção ligada a estratégias atuais de persuasão e entretenimento sensorial, como se constata a partir de salas como iMax, que retomam as experiências do cinema de bitola de 70mm, em narrativas produzidas a partir de imagens de síntese, situações vertiginosas a partir de câmeras posicionadas nos mais diversos veículos, e que envolvem o público em situações sinestésica bastante convincentes, às vezes a partir da movimentação das cadeiras ou de telas que envolvem todo o campo de visão do público. Esses filmes porém, apesar de também poderem ser enquadrados numa categoria 'de exceção', nada tem a ver com a linguagem buscada pelos formatos alternativos e/ou de baixa resolução, típicos da idéia de microcinema.

- falamos aqui de cinematografias alternativas, mais próximas de um cinema 'pré-griffithiano' um tanto distantes da lógica da narrativa clássica.

Perseguida por muitos videoartistas envolvidos no contexto da produção de *live-images*, a busca pela imersão do público nas imagens coincide também com uma série de possibilidades que começam a existir a partir de tecnologias de projeção, que constituem mais um esforço no sentido de uma maior sinestesia na experiência audiovisual.

Jeffrey Shaw, artista oriundo do cinema e um dos criadores da exposição **Future Cinema**, apresentada pelo ZKM, Institute for Visual Media na Alemanha em 2003, protagonizou tentativas muito interessantes de expansão do cinema em direção a telas não-usuais, em terrenos mais sensoriais e sinestésicos.

Um de seus projetos mais antigos **Corpocinema** (apresentado em Rotterdam e Amsterdam em 1967) já apontava para a idéia de um cinema expandido aplicado a espaços abertos de circulação pública. **Corpocinema** foi uma tentativa de criar uma tela de 360°, no formato de uma bolha inflável, preparada para receber projeções de *slides* e filmes nas sua superfície externa e interna – a partir de eventos que ocorriam



Corpocinema, 1967, de Jeffrey Shaw um dos primeiros projetos do artista envolvendo espaços abertos, telas tridimensionais e elementos de performance, concebido para ambientes abertos, em diálogo com o espaço público das cidades onde foi apresentado. Outros se seguiram como *Place - a user's manual* (1995).

no interior da bolha. Numa proximidade com um ato performático, as projeções eram viabilizadas através de aplicação de jatos de espuma de extintores de incêndio nas paredes internas da bolha, criando superfícies opacas temporárias. Na medida em que a espuma escorria as imagens se desintegravam. Este projeto se tornou uma grande referência seja por afirmar a idéia de performance integrada ao cinema, a partir elementos improvisacionais, seja também pelo intuito de produzir uma experiência visual mais completa, que toma os sentidos de forma ‘arrebatedora’ – mais uma vez, talvez como a música o consegue através do improviso ou não, mas sempre de forma muito eficiente.

8.3. DIFUSÕES EXPANDIDAS NAS MÍDIAS MÓVEIS

Se em algumas experiências é o físico que conta, com a crescente popularização dos dispositivos móveis, começamos a observar um espectador nômade e transitório, para quem o espaço tem outras funções, como a localização de serviços virtuais ou a perspectiva de fruição audiovisual em telas portáteis e pequenas. Essas condições apontam para uma difusão de formatos mais gráficos, com narrativas sintéticas e de curta duração: a procura por elementos que supostamente funcionariam melhor para essas telas pervasivas. Nesse caminho prospecta-se ainda uma ‘tactibilidade’ literal da imagem (a tela em nossas mãos, nos bolsos), bem como em possibilidades portáteis de projeção, em supostas telas vestíveis ou moldáveis. Cada uma dessas possibilidades distintas de fruição das imagens traz junto a perspectiva de mudanças nos circuitos de exibição

de imagens. Em praticamente todos os casos os novos dispositivos tecnológicos inauguram novas possibilidades de diálogo entre o contexto e as linguagens vigentes.

Num outro lado das estratégias de utilização dessas telas pequenas, mais voltadas para as possibilidades de compartilhamento e colaboração em rede, estão projetos onde a produção visual se confunde com sua própria forma de distribuição e disseminação.

A série **Canales** de Antoni Abad com os projetos **Taxi**, **Gitano**, **Prostitutas**, **Acessible** ou **Motoboys**⁴, são um exemplo de como a viabilização essencial do trabalho se dá através de sua própria produção. Descrito pelo artista como um projeto de “comunicação audiovisual celular para coletivos sem a presença ativa nos meios de comunicação preponderantes”⁵, estes sitios funcionam como *blogs*, mas potencializados pela espontaneidade de uma comunidade que não teria o acesso a determinados meios não fosse a existência do projeto do

4 Os trabalhos são acessáveis em modo on-line na URL do artista: <www.zexe.net>

5 idem



Canales Motoboys, São Paulo, 2007, de Antoni Abad possibilitou aos motoboys de São Paulo transmitirem imagens, videos e gravações de audio através da Internet por meio de celulares, evidenciando sua visão do dia-a-dia da cidade



Canal Accessible, 2006, de Abad: Barcelona o projeto que recebeu o Golden Nica no Ars Eletronica 2006 na categoria Comunidades Digitais.

artista. Neste projeto as questões tipicamente ligadas ao audiovisual cedem espaço para as conexões formadas pela rede instaurada pelo trabalho.

Os participantes são os próprios emissores, e o projeto suscita reflexões sobre as formas de 'interfaceamento' de realidades nem sempre permeáveis entre si, e a potencialização do indivíduo como representante de grupos e comunidades à margem da sociedade. Aqui também ocorre o espelhamento de um universo privado, e novamente observa-se uma proposta onde 'produzir' se torna 'publicar' (no sentido de tornar publico). Na sociedade mediada em que vivemos, utilizar os mecanismos de mediação a favor dos usuários se torna de fato uma função a ser bastante considerada sob o ponto de vista artístico e cultural.

As mídias móveis nos sugerem algumas dessas novas possibilidades de fruição e compartilhamento de formatos audiovisuais. Vislumbram-se circuitos nômades, autônomos e em rede, que podem tanto constranger como potencializar linguagens.

Começa-se a pensar os vídeos realizados a partir de novas técnicas e equipamentos portáteis menos como novos produtos de consumo e mais a partir de suas potencialidades - é sempre bom lembrar que o fato de um aparelho/dispositivo viabilizar a existência de uma arte não faz dele uma obra de arte. Pensando na fotografia, por exemplo, sua grande popularização aconteceu não pelo objeto (o meio técnico) em si, mas por sugerir práticas e formas de arquivo de memória compartilhada. Faria sentido utilizar os dispositivos móveis dessa forma, a partir de perspectivas de troca, como pequenos álbuns que 'pedem' para serem devassados (as fotos e vídeos de celulares são arquivadas em *folders* com nomes de 'meu álbum', '*gallery*', '*my folio*'). São indicativos de arquivos pessoais mas que trazem embutida uma idéia, um interesse de compartilhamento. São perspectivas a serem descobertas e 'espaços' a serem criados, que fazem repensar a sala de cinema tradicional e os espaços expositivos, evidenciando impasses e anacronismos ligados aos meios portáteis.

8.4. INTERNET: BLOGS, FLOGS⁶ E VLOGS⁷: CIRCUITOS EXISTENTES E EM VIAS DE EXISTIR

Em formatos concebidos para a *Internet*, tendo em vista a disseminação de ferramentas cada vez mais acessíveis, opera a lógica do ‘*everyone can publish*’ (*anytime, anywhere*, dizem os *slogans* das grandes corporações de comunicação). Publicar se tornou palavra de ordem para os *bloggers*. Os *blogs* que utilizam imagens em movimento não são necessariamente um canal audiovisual mas merecem atenção sob a ótica dos microcinemas, especialmente por serem circuito e obra ao mesmo tempo.

Parte da força dos *blogs* e suas variações residem na sugestão de descentralização do pensamento institucionalizado. Foram, durante a última Guerra do Iraque, por exemplo, as fontes mais confiáveis de informação, um registro direto do sofrimento de civis e populares feridos. Atestam a potencialização do ‘ordinário’ em contraposição a um momento em que os veículos constituídos não mais são uma janela aberta para a realidade (um dos propósitos da rede CNN). Muitos ainda vêm nos *blogs* essa

6 Flog/Phlog: Um blog de fotografias, registro fotográfico, photoblog ou simplesmente phlog, é uma aplicação web que contém publicações periódicas de contendo fotografias de usuários em uma página de internet comum a todos. As publicações ou posts são frequentes mas não necessariamente em ordem cronológica da data quando a fotografia foi tirada. Traduzido do inglês, fonte: Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Photolog> - acessado em: 10/12/2005

7 Vlog: Um vlog ou video blog é um blog (abreviação de weblog) que utiliza o vídeo como conteúdo; o vídeo é conectado a um videoblog post (ou, a uma publicação do videoblog) e é, geralmente, acompanhado de suporte de texto, imagem e meta data adicional para sua contextualização. Blogs geralmente tiram vantagem do RSS for syndication de outros web sites e software agregadores (leitores de RSS). Com a inclusão do RSS Enclosures, que possibilita anexar arquivos de mídia para alimentar a publicação de um item/blog post pode-se, através de via paralela - ao invés do mainstream - abertamente distribuir a mídia para as massas via Internet. Vlogs tipicamente tiram vantagem desta tecnologia em desenvolvimento, assim como os audioblogs tiraram recentemente, do boom dos podcast. Traduzido do inglês, fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vlog> - acessado em: 10/12/2005

janela aberta: quando queremos saber sobre as opiniões localizadas nas bases das pirâmides informacionais em torno de um assunto, recorremos a esse universo - que até pouco tempo não chegava a se constituir como relevante na trama das mídias. Os *blogs* são também uma forma de autoexposição: como nos vídeos de **Sadie Benning** e de George Kuchar ao longo dos anos 90, como nos *newsletters* de muitos anônimos que se dispõem a escancarar ou celebrar suas vidas, como acontece a partir das *webcams* eróticas espalhadas por todo o mundo. Há também projetos artístico-autorais, que refletem intenções de deixar rastros, compartilhar situações, imprimir uma assinatura no mundo, criar um ritual cotidiano. O espanhol **Nacho Duran** radicado no Brasil criou um grande acervo de vídeos realizados com uma câmera fotográfica digital (resultam em um misto de *GIF* animado e vídeo em *stop-motion*) que documentam situações do dia-a-dia, atestando a aptidão do meio para registrar realidades de modo instantâneo, momentâneo e poético.⁸

Usando vídeos como forma de ilustrar informações muitos *blogs* se tornam fonte de pesquisa e veiculação de tendências, reunindo por exemplo grupos 'tecnocentristas' interessados em sistemas automatizados. Nesse tipo de grupo as informações, audiovisuais ou

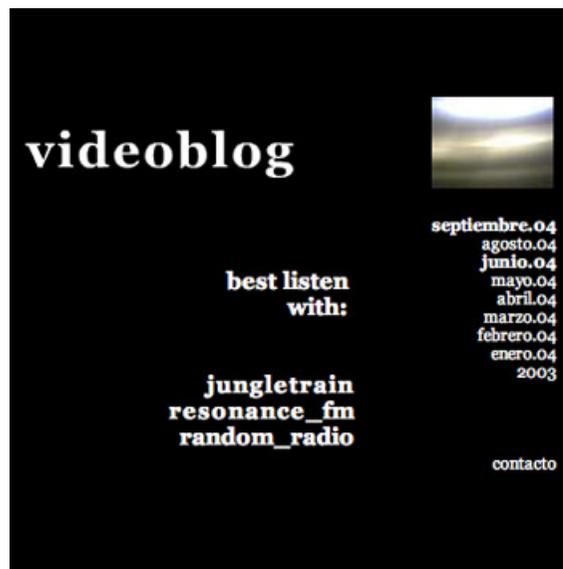
⁸ <http://www.feitoamouse.com.br/videoblog/index.htm>



The Judy Spots, 1995, de Sadie Benning



Jollies, 1990, de Sadie Benning
uma espécie de diário sobre a descoberta da sexualidade da autora, gravado com uma câmera de brinquedo (Fisher-Price PXL2000)



Videoblog, de Nacho Duran: o cotidiano transformado em videos

não, são geralmente colhidas via *bots*, ou seja são moderados por recursos técnicos. Entre os mais notáveis estão o *blog Smart Mobs*, de Howard Rheingold (derivado de seu livro homônimo)⁹ ou o *blog We Make Money Not Art*, de Régine Debatty uma garota belgo-italiana que se tornou mundialmente conhecida nos circuitos de arte digital por estampar na home de seu site a frase: “Tudo o que você sempre quis saber sobre cultura mobile, locative media, games, arte japonesa, vintage e sexo mas não tinha coragem de perguntar”.¹⁰

Porém já foi o tempo em que os *blogs* eram tidos como veículos realmente fidedignos. Recentemente soube-se que grandes empresas como a cadeia norte americana de supermercados *Wal-Mart*, contratavam *bloggers* para difundirem suas estratégias de *marketing*, de forma com que parecessem espontâneas e legítimas. Mas incidentes como esse não chegam a arranhar a credibilidade massiva do fenômeno. O *blog* se potencializa em estéticas e linguagens que mimetizam a realidade social e o ponto de vista ‘comum’, o que parece ser suficiente como mecanismo legitimador. Assim trata-se ainda de um mundo em efervescência, que se apóia em sistemas de

9 <http://www.smartmobs.com>

10 <http://www.we-make-money-not-art.co>

comunidades sociais [*Orkut, MultiPLY, Gazzag, Friendster, etc*] que são em si estruturas que funcionam como vitrine para a exposição das relações entre intimidade e privacidade. São também uma forma de compartilhar idéias, impressões e experiências e, mais recentemente, vídeos.

Seja sob a forma de *blogs* ou *vlogs*, seja através de *download* ou *streaming* de vídeo, há uma grande demanda pelo que vem sendo chamado genericamente de conteúdo. Seguindo tarifas baseadas em *Kbytes* todo tipo de publicação é considerado como bem vindo. Recentemente, alguns canais vem permitindo uma amplificação desse fenômeno. *Blogs, vlogs, sites* de relacionamento e compartilhamento de arquivos como *Flickr* (www.flickr.com) , *Myspace* (www.myspace.com) e *Youtube*, com o *slogan: Broadcast Yourself* (www.youtube.com) vem juntos definindo novas configurações para a expressão pessoal e dando novas feições à chamada cibercultura, alguns conseguindo que seus usuários cheguem a *postar* (*upload*) cerca de 70 mil vídeos por dia gerando picos de acesso da ordem de 50 milhões em todo o mundo.¹¹

Os meios anteriores aos meios *online* demoraram muito para atingir grandes massas. Com as mídias digitais os fenômenos de alastramento e alcance massivos tem sido espantosamente rápidos. Como exemplo considera-se que para alcançar 50 milhões de usuários, o rádio teria levado 38 anos. Foram necessários 13 anos para a TV atingir essa mesma audiência. Já a *Internet* conseguiu ultrapassar os 50 milhões de usuários em apenas 5 anos.¹² Com essa lógica, distribuidoras de vídeo

11 Fonte: Revista Veja, Brasil – dados aferidos e publicados em Agosto de 2006.

12 Fonte: <http://www.abranet.org.br/home/historiadainternet/numeros.htm>

como a *Electronic Arts Intermix* (EAI)¹³ que vinham seguindo uma prática consolidada na difusão de obras em mídia eletrônica começam a se mostrar não apenas modelos conservadores como anacrônicos diante de experiências como o *Napster*, *KaZaA*, *Audiogalaxy* e *textz.com*. Segundo o pesquisador Marcus Bastos, não há como ignorar o valor que a *Internet* assume como facilitador do trânsito de conteúdo, “é evidente que esse circuito depende de um uso inteligente dos recursos de interface digitais. Caso contrário, a rede se transforma em mero veículo de conteúdo que estaria mais bem acomodado em outras mídias.”¹⁴

Há que se observar porém as distinções entre o uso da rede para veiculação e o que é produzido ‘dentro’ da rede, em procedimentos intrínsecos à condição de contaminação e virulência. Não raramente os vídeos produzidos nesse contexto trazem elementos [já abordados no capítulo 4: *Remix*, re-processamento, viral videos e autoria], como o uso do *sample*, do *loop*, o *remix*, da apropriação - e a recontextualização desses mesmos elementos.

Levando em consideração um cenário de maturação das políticas ligadas aos novos meios, alguns autores apontam que o *remix*, a apropriação e a recontextualização podem afinal ser compreendidos como variações do conceito de *detournement* tal como proposto pelos situacionistas: ações nas quais um artista usa elementos de um meio para criar um novo trabalho, com uma mensagem distinta da anterior. Os situacionistas mudavam o sentido da mensagem (‘revertiam’) de meios

13 A EAI atua desde 1971 na preservação e distribuição de videoarte e mídia interativa. Atualmente conta com mais de 3000 títulos, de 175 artistas, além de uma base-de-dados com sistema de busca que inclui biografia, sinopse e trechos do material disponível para locação e venda. <http://www.eai.org>

14 “O vídeo na linguagem digital” texto de Marcus Bastos publicado online em <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/mbastos/6%20propostas>

como tiras de quadrinhos, pinturas, filmes e outras mídias de massa.

Essa ponte conceitual nos remete de alguma forma ao pensamento pouco conciliatório de um Guy Debord com relação à incessante produção de imagens em nosso mundo, para quem a idéia valor de uso na arte está diretamente à sua capacidade de gerar espetáculo - o filme **Sociedade do Espetáculo** (1973) realizado por Debord é em si uma ação de *detournement*, utilizando inúmeros filmes de outros realizadores para se criar um discurso sobre política e sociedade.

Resta saber que ideologia os *remixes* atuais representam. Do ponto de vista deste texto, quanto mais próximos da idéia de espetáculo, menos nos serve para articular o conceito de microcinema, que seriam iniciativas dispostas a evitar formas 'espetaculares'. Ora, as mídias móveis são pouco ou quase nada espetaculares, comparadas ao que se convencionou como cinema no século passado:



Sociedade do Espetáculo, de Guy Debord - 1973
(fotogramas do início)



Sociedade do Espetáculo, de Guy Debord - 1973
(fotogramas do meio)

um meio lucrativo e bem estruturado, realizado de forma estratégica para arrebatrar multidões (ao menos nos EUA). Para fugirmos de uma discussão improdutivo, marcada por pensamentos dicotômicos que definem 'arte e não-arte', vale nos ampararmos nos conceitos que se ensinam nos muitos cinemas que vemos pela frente, sejam eles micro-cinemas, macro-cinemas, formas expandidas ou 'portáteis' de produção e fruição audiovisual.

FIM

BIBLIOGRAFIA

BAMBOZZI, LUCAS. "O VÍDEO EM QUESTÃO" IN: IMAGENS Nº1. SÃO PAULO, ED.UNICAMP, 1993.

_____. "SOBRE MEDIA ART E INTERATIVIDADE". IN DANIELA BOUSSO (ED.) CATÁLOGO INTIMIDADE. SÃO PAULO, ED. IMESP, PAÇO DAS ARTES SP, 2002.

_____. "OUTROS CINEMAS", IN: ANDRÉ PARENTE Y KÁTIA MACIEL (EDS.) REDES SENSORIAIS. RIO DE JANEIRO, CONTRA CAPA, 2003.

BARBROOK, RICHARD, "FORKING PATHS AND SYNTHETIC SPACES" IN: BARBROOK, RICHARD Y CAMERON, ANDY (EDS.) DISSIMULATIONS. LONDRES, UNIVERSITY OF WESTMINSTER, 1997.
[HTTP://WWW.HRC.WMIN.AC.UK/THEORY-DISSIMULATIONS2.HTML](http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations2.html) - VISITADO EN JANEIRO DE 2006

_____, RICHARD AND SCHULTZ, PIT. "THE DIGITAL ARTISANS MANIFESTO", LONDRES, THE HYPERMEDIA RESEARCH CENTRE, UNIVERSITY OF WESTMINSTER 1997. [HTTP://WWW.HRC.WMIN.AC.UK/HRC/THEORY/DIGITALARTISANS/T.1.1.HTML](http://www.hrc.wmin.ac.uk/hrc/theory/digitalartisans/t.1.1.html) - VISITADO EN JANEIRO DE 2006

BARTHES, ROLAND. "THE DEATH OF THE AUTHOR", IN: IMAGE, MUSIC, TEXT. NEW YORK, HILL, 1977.

BASTOS, MARCUS. "CULTURA SAMPLER: PRÁTICA DA REMIXAGEM E DA RECICLAGEM INVADIU TODOS OS TERRITÓRIOS DE AÇÃO ARTÍSTICA", IN: TRÓPICO NOVO MUNDO, SÃO PAULO, UOL, 2003
[HTTP://P.PHP.UOL.COM.BR/TROPICO/HTML/TEXTOS/1626,1.SHL](http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1626,1.shl) - VISITADO EN MAYO DE 2004

BEIGUELMAN, GISELLE. "EGOSCÓPO" IN: DESVIRTUAL. SÃO PAULO, 2003 [HTTP://WWW.DESVIRTUAL.COM/EGOSCOPIO/ENGLISH/ABOUT_MORE.HTM](http://www.desvirtual.com/EGOSCOPIO/ENGLISH/ABOUT_MORE.HTM)) - VISITADO EN ABRIL DE 2006

BELLOUR, RAYMOND. ENTRE-IMAGENS: FOTO, CINEMA, VÍDEO. CAMPINAS, PAPIRUS, 1997.

BELLOUR, RAYMOND, CATHERINE DAVID, CHRISTINE VAN ASSCHE. PASSAGES DE L'IMAGE. PARIS: CENTRE GEORGES POMPIDOU, 1990.

BENJAMIN, WALTER. "MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA", IN: OBRAS ESCOLHIDAS, VOL.1, 6ª EDIÇÃO, SÃO PAULO, BRASILIENSE, 1993.

_____, WALTER. "RUA DE MÃO ÚNICA" IN: OBRAS ESCOLHIDAS 2, (TR.) RUBENS RODRIGUES TORRES FILHO AND JOSÉ CARLOS MARTINS BARBOSA. SÃO PAULO, BRASILIENSE, 1993.

_____, WALTER. "THE AUTHOR AS PRODUCER" IN: JENNINGS, MICHAEL W. (ED.) SELECTED WRITINGS, VOLUME 2 1927-1934, TRANS. RODNEY LIVINGSTONE ET AL, CAMBRIDGE, MASS. & LONDON: BELKNAP PRESS OF HARVARD UNIVERSITY, 1999.

BLUM, RICHARD A. WORKING ACTORS: THE CRAFT OF TELEVISION, FILM, AND STAGE PERFORMANCE. LONDON, FOCAL, 1989.

BONET, EUGENI (ORG.). DESMONTAJE, FILM, VIDEO/APROPRIACIÓN, RECICLAGE. MUSEU NACIONAL DE ARTE RFEINA SOFIA, MADRID, 1993.

CAMERON, ANDY. DISSIMULATIONS. MILLENNIUM FILM JOURNAL NO 28. 1995.

[HTTP://WWW.DAIMI.AU.DK/~SBRAND/MMP2/DISSIMULATIONS.HTML](http://www.daimi.au.dk/~sbrand/mmp2/dissimulations.html) - VISITADO EN AGOSTO DE 2004.

COUCHOT, EDMOND. A TECNOLOGIA NA ARTE: DA FOTOGRAFIA À REALIDADE VIRTUAL. PORTO ALEGRE, EDITORA DA UFRGS, 2003.

DUGUET, ANNE MARIE. "DOES INTERACTIVITY LEAD TO NEW DEFINITIONS OF ART?", IN: HANS PETER SCHWARZ AND JEFFREY SHAW (EDS.) MEDIA ART PERSPECTIVES. KARLSRUHE, ZKM CANTZ VERLAG, 1995. P. 146-149

_____, ANNE MARIE. "JEFFREY SHAW – A USER'S MANUAL" IN HEINRICH KLOTZ AND PETER WEIBEL (EDS.). FROM EXPANDED CINEMA TO VIRTUAL REALITY. OSTFILDERN, ZKM CANTZ VERLAG, 1997.

DEBORD, GUY. A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO. RIO DE JANEIRO, CONTRAPONTO, 1997.

GENTNER, D. & NIELSEN, J. THE ANTI-MAC INTERFACE NETTIME <WWW.NETTIME.ORG> 1998.

EISENSTEIN, S. O PRINCÍPIO CINEMATográfico E O IDEOGRAMA, IN: IDEOGRAMA: LÓGICA, POESIA E LINGUAGEM, HAROLDO DE CAMPOS (ORG.). SÃO PAULO, EDUSP, 1994.

FARGIER, JEAN PAUL. POEIRA NOS OLHOS - IMAGEM MÁQUINA. RIO, ED.34, 1993.

LA FERLA, JORGE (ORG.). CONTAMINACIONES: DEL VIDEOARTE AL MULTIMEDIA. BUENOS AIRES, UNIV. DE BUENOS AIRES, 1997.

FRANÇA, RAFAEL. SEM MEDO DA VERTIGEM - RAFAEL FRANCA. SAO PAULO, MARCA D'AGUA, 1997.

GIANNETTI, CLAUDIA. ESTÉTICA DIGITAL, SINTOPIA DEL ARTE, LA CIÊNCIA Y LA TECNOLOGIA. BARCELONA, L'ANGELOT, 2002.

HALL, DOUG AND FIFER, SALLY J (EDS.). ILLUMINATING VIDEO : AN ESSENTIAL GUIDE TO VIDEO ART. NEW YORK, APERTURE, 1990.

LAFIA, MARC. IN SEARCH OF A POETICS OF THE SPATIALIZATION OF THE MOVING IMAGE. RHIZOME.ORG, 2002.

[HTTP://WWW.RHIZOME.ORG](http://www.rhizome.org) - VISITADO EN AGOSTO DE 2005

LANDOW, GEORGE. HYPERTEXT 2.0: THE CONVERGENCE OF CONTEMPORARY LITERARY THEORY AND TECHNOLOGY. BALTIMORE, JOHNS HOPKINS UNIVERSITY PRESS, 1997.

MACHADO, ARLINDO. METÁFORAS E METONÍMIAS - IN ENSAIOS SOBRE A CONTEMPORANEIDADE, SÃO PAULO 1991.

_____. MADE IN BRASIL : TRES DECADAS DO VIDEO BRASILEIRO. SÃO PAULO, ITAÚ CULTURAL, 2003.

_____. PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS. CAMPINAS, PAPIRUS, 1997.

MANOVICH, LEV. THE LANGUAGE OF NEW MEDIA. CAMBRIDGE, MIT PRESS, 2000.

_____. "GENERATION FLASH", IN: MANOVICH.NET, 2002.

[HTTP://WWW.MANOVICH.NET/DOCS/GENERATION_FLASH.DOC](http://www.manovich.net/docs/generation_flash.doc)

(COMMISSIONED FOR <[HTTP://WWW.WHITNEYBIENNIAL.COM](http://www.whitneybiennial.com)>) - VISITADO EN NOVIEMBRE DE 2005

_____. "SOFT CINEMA: CONCEPTS" IN: MANOVICH.NET, 2002A.

[HTTP://WWW.MANOVICH.NET/CINEMA_FUTURE/SC_CONCEPTS_FULL.HTML](http://www.manovich.net/cinema_future/sc_concepts_full.html) - VISITADO EM MARZO DE 2003

_____. "METADATING THE IMAGE" IN: MANOVICH.NET 2002B.

[HTTP://WWW.MANOVICH.NET/DOCS/METADATA.DOC](http://www.manovich.net/docs/metadata.doc) - VISITADO EN JANEIRO EM 19/02/2003

MCLUHAN, MARSHALL. UNDERSTANDING MEDIA, MONTREAL, GINGKO PRESS, 1964.

MELLO, CHRISTINE. EXTREMIDADES DO VÍDEO. TESE DE DOUTORADO. SÃO PAULO, PUC-SP, 2004.

SMORAN, PATRÍCIA. A MONTAGEM DOS VJS: ENTRE A ESTIMULAÇÃO ÓTICA E A FÍSICA. IN: INTERMÍDIAS.COM. BELO HORIZONTE, UFMG, 2004. [HTTP://WWW.INTERMIDIAS.COM/TXT/ED56/ARTE_VJ%20EM%20CENA_PATRICIA%20MORAN.PDF](http://www.intermidias.com/txt/ed56/arte_vj%20em%20cena_patricia%20moran.pdf) - VISITADO EN 20/06/2006

MURRAY, JANET. HAMLET ON THE HOLODECK, CAMBRIDGE, MIT PRESS, 1997.

O'DOHERTY, BRIAN. NO INTERIOR DO CUBO BRANCO: A IDEOLOGIA DO ESPAÇO DA ARTE - SÃO PAULO, MARTINS FONTES, 2002.

PARENTE, ANDRÉ (ORG.). IMAGEM-MÁQUINA: A ERA DAS TECNOLOGIAS DO VIRTUAL. RIO DE JANEIRO, ED.34, 1993.

RAMIREZ, JUAN ANTONIO. LA ARQUITETURA EN EL CINE. MADRI: ED HERMANN BLUME, 1986.

RUSH, MICHAEL. NEW MEDIA IN LATE 20TH. CENTURY ART. LONDON, THAMES HUDSON, 1999.

SANTAELLA, LÚCIA. CULTURAS E ARTES DO PÓS HUMANO: DA CULTURA DAS MÍDIAS À CIBERCULTURA. SÃO PAULO, PAULUS, 2003

_____. CULTURA DAS MÍDIAS. SÃO PAULO, EXPERIMENTO, 1996.

WEIBEL, PETER. "THE WORLD AS INTERFACE: TOWARD THE CONSTRUCTION OF CONTEXT-CONTROLLED EVENT-WORLDS", IN DRUCKERY, TIMOTHY (ED.) (1996) ELECTRONIC CULTURE: TECHNOLOGY AND VISUAL REPRESENTATION. NEW YORK, APERTURE, 1996.

WEIBEL, PETER. NET CONDITION: ART AND GLOBAL MEDIA. KARLSRUHE, ZKM, 2002.

POPPER, FRANK. ART OF THE ELECTRONIC AGE. LONDON, THAMES & HUDSON, 1993.

SHAW, JEFFREY & PETER WEIBEL (ORGS.). FUTURE CINEMA: THE CINEMATIC IMAGINARY AFTER FILM. CAMBRIDGE: THE MIT PRESS, 2003.

YOUNGBLOOD, GENE. EXPANDED CINEMA. LONDON, STUDIO, 1970.

XAVIER, ISMAIL (ORG.) A EXPERIÊNCIA DO CINEMA. RIO DE JANEIRO, ED. GRAAL/EMBRAFILME, 1983.

ZIELINSKI, SIEGFRIED. "MEDIA ARCHAEOLOGY". IN ARTHUR AND MARILUISE KROKER (EDS.), CTHEORY, 1996.
[HTTP://WWW.CTHEORY.NET/PRINTER.ASP?ID=42](http://www.ctheory.net/printer.asp?id=42) - VISITADO EN 10/03/2006

NARRATIVAS INTERATIVAS

Hackney Girl. Interactive movie
http://www.blipstation.com/hackney_girl/hackney.html

13terstock. Interactive documentary by Florian Talhofer [creator of korsakow system]
<http://www.13terstock.com/>

CULTURA REMIX

Godard Remix: Alpha Beta Disco
<http://www.drop-box.net>

Jodi Remix (~Real)
<http://www.xs4all.nl/~real/FF00FF/jodi.html>

Overclocked Remix
<http://remix.overclocked.org/index.php>

Reciclador Multicultural
<http://recycler.plagiarist.org>

Giselle Beiguelman – Recycled, Paisagem_0 e outros trabalhos da artista
<http://www.desvirtual.com>

Abe Linkoln . Complex Net Art Diagram
<http://www.linkoln.net/complex>

Filmtext. Mark Amerika
<http://www.markamerika.com/filmtext/>

Models of Authorship in New Media
<http://www.manovich.net>

Pianographique – online mixer [criado originalmente para CD-Rom em 1993]
<http://www.pianographique.com>

I Know Where Bruce Lee Lives – live mixer com cenas de filmes de luta
<http://www.skop.com/brucelee>

ARTISTAS, GRUPOS E REFERÊNCIAS

Mekas. Página do artista
<http://picpal.com/mekas.html>

Feitoamãos/FAQ – Grupo de live-images
<http://www.feitoamaos.com.br/>

MICROCINEMA. CANAIS NO BRASIL

Festival do Minuto. Festival iniciado em 1991 estimulando a produção de vídeos e filmes “domésticos”, de baixo custo. Adota edições temáticas.
<http://festivaldominuto.uol.com.br/>

Curtagora. Curta-metragens em diferentes formatos
<http://www.curtagora.com>

Portacurtas – Curta-metragens e vídeos
<http://www.portacurtas.com.br>

Zetafilmes. Arquivo e canal de exibição [organizadores do Fluxus Online]
<http://www.zetafilmes.com.br>

FESTIVAIS DE CINEMA DIGITAL E PONTOS DE DIFUSÃO E DISCUS- SÃO

Electronic Arts Intermix. Uma das distribuidoras de vídeo-arte mais conceituadas. Tem um extenso catálogo que se confunde com a própria história da vídeo-arte. Possui títulos disponíveis online e projetos específicos para web.
<http://www.eai.org>

Fluxus - Festival Internacional de Cinema na Internet
<http://www.fluxusonline.com>

Microcinema – Revolução digital no audiovisual
<http://www.microcinema.com/>

Microcinema Database
http://www.microcinema.com/index/10_archive

D.Film - Digital Film Festival – Um dos pioneiros em vídeo digital. Mostra itinerante apresentada em diversas cidades norte americanas
<http://www.dfilm.com/>

RESfest - Festival itinerante em torno das manifestações digitais. Exibe curtas e longas-metragens, nem sempre de baixo orçamento ou enquadrados na categoria de microcinema.

<http://www.resfest.com/>

Onedotzero - Festival de vídeo digital e novos meios realizado em Londres. As atrações incluem filmes, painéis e oficinas.

<http://www.onedotzero.com/>

Atom Films – Um dos sites de exibição de vídeos na Internet com maior sucesso. Difunde os mais diversos formatos audiovisuais e os coloca à disposição em seus arquivos.

<http://www.atomfilms.com/>

THE BIT SCREEN – CONTEÚDO REALIZADO ESPECIALMENTE PARA INTERNET

iFilm – Canal de exibição e distribuição especializado em curtas. As sinopses são, em sua maioria, editadas pelos próprios usuários.

<http://www.ifilm.com/>

The New Venue - Vídeos realizados em computador e novas tecnologia digitais. Promove os formatos de baixo custo e os 'faça-você-mesmo' em torno da ideia do microcinema.

<http://www.newvenue.com/>

Culture Jam - Vídeos feitos especialmente para a Internet.

<http://www.culturejam.com/>

The Sync – Festival online. Exibe curtas narrativos, documentais e animações do tipo "tailored-made" para Internet. Há uma categoria de curtas de 1 minuto.

<http://www.thesync.com/festival/>

Urban Desires – E-zine que se tornou uma TV via Internet exibindo curtas toda semana.
<http://www.desires.com/>

VJCentral. Ponto de confluência sobre live-images
<http://www.vjcentral.com/>

Vjing. Lista brasileira de live images
<http://www.vjing.com.br>

VJBR. Lista brasileira de live images
<http://www.vjbr.org>

LINKS SELECIONADOS SOBRE BLOGS, FLOGS E VLOGS

Art in the Blogosphere
http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m1248/is_1_93/ai_n8967504/print

Blogosphere
<http://rhizome.org/la/blogosphere.php>

Eyebeam's fun meta-blog that picks up other blog?s RSS feeds, MTAA?s included.
<http://www.eyebeam.org/reblog/>

Jimpunk visual blog
[http://544x378.free.fr/\(WebTV\)/](http://544x378.free.fr/(WebTV)/)

MTAA's blog
<http://www.mteww.com/mtaARR>

LINKS

Neptoticon

<http://www.no-org.net/texts.php>

Rocketboom

<http://www.rocketboom.com>

Swap Meet. An exchange of tactical traditions and the politics they represent

<http://www.geuzen.org/swap/>

Technorati. TAG: Videoblogs

<http://www.technorati.com/tag/Videoblogs>

VLOGDIR.COM: The Videoblog Directory

<http://vlogdir.com/>

Videoblogs as collective documentary

http://www.infodesign.no/artikler/videoblogs_as_collective_documentary.pdf

Videoblogs.com

<http://www.videoblogs.com/>

Vogging Theory

<http://hypertext.rmit.edu.au/vlog/>

OUTRAS FONTES

The Generative Art Resource.

<http://www.generative.net/>

Expanded Cinema, 1970 de Gene Yougblood
<http://www.artscilab.org/expandedcinema/book.pdf>

Um guia para as vanguardas cinematográficas
<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>

Fotolog. O servidor de fotoblogs mais famoso
<http://www.fotolog.com/>

Fotopages. Photoblogging website internacional gratuito com mais de 100.000 membros.
<http://www.fotopages.com/>

Photobloggers. Red de photobloggers locais ao redor do mundo.

<http://www.photobloggers.org/>

PhotoStand. Photoblogging script gratuito.

<http://www.photostand.org/>

Photoblogs.org. Base de dados de photoblog com mais de 13,000 sitios.

<http://www.photoblogs.org/>

Videobloggers.org. Editor de conteúdo em vlogosfera e serviço de hosting/publishing.

<http://videobloggers.org/>

Meet The Vloggers - Série de apresentações e eventos centrados em videoblogging

<http://meetthevloggers.blogspot.com/>

Videoblogging.info . Web site sustentado por videobloggers no Yahoo email group.

<http://www.videoblogging.info/>

Vodstock. Novo Vodcast e Vlog Directory com rankings e editor de vídeo.

<http://www.vodstock.com/>



Vodcast Directory. Vodcasts de todo o mundo.

<http://www.vodcasts.tv/>

FERRAMENTAS

Freevlog.org. Tutoriais sobre como vlogear e lista de serviços de blogging pagos e gratuitos.

<http://www.freevlog.com/>

FireAnt (antes ANT). Editor e reproduzidor de meios RSS.

<http://getfireant.com/>

Vlog It! by Serious Magic. Ferramenta para criar vídeo blogs (vlog) rápido e fácil.

<http://www.seriousmagic.com/products/vlogit/>

VarsityTV.com. Hosting de vídeo blogs e ferramentas Flash para criar vlogs.

<http://www.varsitytv.com>

49Media.com – Revista de Weblog Media: Imagens, Cartões, Videoblogs e Eventos

<http://www.49media.com/>

Participatory Culture – Projeto para construir uma plataforma fácil de usar para publicar open-source vídeo ("Broadcast Machine") e reproduzir vídeo ("DTV").

<http://participatoryculture.org/>

Pixelpost. Sistema Popular de gestão de conteúdos para photoblog.

<http://www.pixelpost.org/>

Videoblogging Universe. Antecessor dos vlogs, diretório de sinopses, ferramentas para criar vlogroll e diretório de vloggers.

<http://videoblogging-universe.com/>

BroadSnatch. Editor de meios para Internet com buscas e ratings sociais.
<http://www.broadsnatch.com/>

GJVideo. Vídeo blog multi-usuário.
<http://video.greatestjournal.com/>
Vlog-Cal. Calendário de eventos na Vlogoesfera.
<http://www.wearethedia.com>

Podcast Teleprompter. Edita posts e Vlogs, limpa registros (www.VBlogPro.com)
<http://www.vblogpro.com/>

vSocial. Hosting de vídeo, codificador ferramentas para criar vlogrolls.
<http://vsocial.com/>

Dailymotion. Serviço de publicação online suporte blog APIs e codificador multi-formato.
<http://www.dailymotion.com/>

RECURSOS TÉCNICOS

DVD Primer - Adobe Digital Video Group. Desde DV a DVD, enriquece a experiência do vídeo de qualidade.
<http://www.adobe.com/products/encore/pdfs/AdobeDVDPrimer2.pdf>

DV Video Primer - Adobe. Introdução à produção, pós-produção e distribuição de DV.
<http://www.adobe.com/products/premiere/pdfs/dvprimer.pdf>

Compression Primer – White Paper by Adobe Digital Video Group
http://www.adobe.com/products/dvcoll/pdfs/DV_Compression_Primer.pdf
Sorenson. Informação sobre compressão digital para streaming e arquivo.
<http://www.sorenson.com/content.php?cats=3/43>

Generators. Conceitos gerais e recursos.
<http://www.generative.net/generator/>

MediaTuner.com . Visor e reprodutor de meios baseado em Flash.
<http://www.mediatuner.com/>

Audiovisualizers. Recursos técnicos, produtos e novidades.
<http://audiovisualizers.com/>

Wobcast Live Video Blogging. WobCast permite vídeo blogging ao vivo na maioria das aplicações de blogging usando 3G e telefones móveis WIMAX.
http://www.wobcast.com/wobcast_video_blog_live.htm

FIM