

ARTUR CRUVINEL DE OLIVEIRA

**Expansões, convergências e hibridismos na artemídia:
das especificidades à estética digital**

Brasília
2016

ARTUR CRUVINEL DE OLIVEIRA

**Expansões, convergências e hibridismos na artemídia:
das especificidades à estética digital**

Trabalho de conclusão de curso de Teoria, Crítica e História da
Arte do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli

Brasília
2016

Sumário

Introdução.....	4
Capítulo 1 – Convergências iniciais entre arte e tecnologia	
1.1 A confluência entre arte, ciência e tecnologia.....	8
1.1.1 Desviando a tecnologia de seu projeto industrial.....	8
1.2 A convergência entre a arte e os meios de comunicação de massa	9
1.2.1 A desterritorialização da cultura	12
Capítulo 2 – Pensando as especificidades	
2.1 Ontologia.....	14
2.2 Fotografia	16
2.3 Cinema	18
2.4 Vídeo.....	21
2.4.1 Uma linguagem específica do vídeo?.....	21
2.4.2 O fim do pensamento especificizante para o vídeo.....	24
Capítulo 3 - Expansões na artemídia.....	
3.1 O pensamento expansivo.....	27
3.2 O vídeo e sua natureza híbrida	28
3.3 Videoperformance e videoinstalação	30
3.4 Cinema <i>versus</i> vídeo	34
3.5 Novas formas de pensar o cinema.....	36
Capítulo 4 – Híbridismos na era digital	
4.1 Novas questões e obstáculos para a artemídia.....	40
4.1.1 Realismo e representação	40
4.1.2 Inserção e circuito	42
4.1.3 Terminologia	42
4.2 O computador no contexto da convergência de mídias	44
4.2.1 Novas e antigas mídias.....	44
4.2.2 A estética digital como hibridismo absoluto	45
Considerações finais.....	51
Referências Bibliográficas	53

Introdução

A área que abarca a relação entre as mídias e a arte, que se convêm chamar atualmente de artemídia (ou *media art*), tem afetado e transformado a prática e o conceito de arte nas últimas décadas, constituindo-se como um dos campos artísticos mais complexos e controversos da atualidade. Este campo insere novos parâmetros para a arte, que relativizam questões previamente consolidadas da arte tradicional. Inicialmente, deve-se considerar que esse tipo de arte está na maioria das vezes desvincilhado do pensamento artesanal e “aurático” das obras de arte tradicionais, no contexto das artes plásticas. Fotografia, cinema, vídeo e computador são meios de expressão que questionam o conceito de representação, e apresentam novos conceitos estéticos e novas formas de compreender a experiência artística.

Segundo o responsável por pensar a expressão artemídia no contexto brasileiro, Arlindo Machado, duas acepções são inicialmente cabíveis para o termo. O primeiro sentido, chamado por ele de *strictu senso*, abarca “as formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (MACHADO, 2008, p. 7). Entre elas estariam incluídas então as artes visuais e audiovisuais, a música e as artes performáticas. O segundo inclui, por extensão, campos não inteiramente mapeados, como obras interativas criadas a partir de recursos de hardware e software e intervenções em ambientes virtuais. Contudo, afirma ele, que o termo ainda se mostra limitado para definir o campo, por se ater às questões técnicas, não chegando à questão principal que seria o imbricamento entre os termos “mídia” e “arte”:

Em sua acepção própria, a artemídia é algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a internet. A questão mais complexa é saber de que maneira podem se combinar, se contaminar e se distinguir arte e mídia, instituições tão diferentes do ponto de vista das suas respectivas histórias, de seus sujeitos ou protagonistas e da inserção social de cada uma. (MACHADO, 2008, p. 8)

Também deve-se considerar que mesmo estando muitas vezes em diálogo ou inseridos no contexto industrial e da comunicação de massa, esse tipo de produção artística não necessariamente traz consigo as mazelas destes, como a automatização e a superficialidade. Como evidência disso temos o cinema, mídia que mesmo apresentando complexidade artística superior a muitas obras plásticas, é muitas vezes visto como um

produto industrial inferior por ser tanto uma arte quanto um meio de comunicação de massa.

Machado considera que a artemídia pode ser vista como um reordenamento da arte. Segundo ele, “o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento” (MACHADO, 2008, p. 24), e o limite entre aquela que pode ser considerada uma cultura superior, densa e profunda, e aquela considerada “de massa”, superficial e descartável, que antes do século XX era bastante definido, se encontra cada vez menos transparente. Mesmo que, ainda hoje, boa parcela dos intelectuais ainda considera impossível vislumbrar qualidade estética em objetos da produção midiática, o pensamento em artemídia necessita de uma visão diferenciada. Devido à sua complexidade, a indústria cultural está repleta de brechas nas quais o artista pode penetrar para propor alternativas qualitativas. Uma obra produzida no interior da indústria do entretenimento, não necessariamente é homologatória dessa estrutura. Esse tipo de produto, mesmo que para alguns não seja considerado “artístico”, em termos de qualidade e originalidade consegue rivalizar com a “melhor” arte do nosso tempo, tornando impossível ignorar a crise que ele impõe aos conceitos tradicionais do fenômeno artístico.

Estes “novos” dispositivos foram por muito tempo praticados em relação a suas especificidades. A partir de meados do século XX, cada um destes aparatos tecnológicos começa a ser pensado em função daquilo que lhe era exclusivo e trabalhados teórica e poeticamente buscando uma hierarquia superior aos outros. Contudo, esse pensamento divergente começa a se mostrar limitador e improdutivo, se destacando mais as correlações dos meios. O vídeo, por exemplo, que se encontra neste contexto já nos primeiros anos de sua existência, passa a buscar aquilo que o diferencia de seus meios mais próximos que são o cinema e a televisão. Logo, percebe-se que nesta época, a videoarte vai explorar recursos que lhe eram exclusivos, sobre os quais os teóricos vão se debruçar, buscando definir sua linguagem exclusiva.

A multiplicação dos suportes e modos de expressão trazidos pelo acelerado desenvolvimento tecnológico exigiu uma transformação da análise desse tipo de produção, que passa a transparecer inúmeras possibilidades de diálogos. Com a digitalização de todos os meios analógicos (como a fotografia, o cinema e o vídeo), e com a presença das ciências e dos meios de comunicação imbricados nas novas produções poéticas, o antigo pensamento “especificante” se mostra obsoleto, dando lugar a um pensamento que valoriza as passagens entre os meios e a unificação de

naturezas diferentes. A especificação vai dando lugar a uma expansão ou hibridização, dissolvendo-se a fronteira entre os suportes e as linguagens e ampliando infinitamente as possibilidades artísticas da artemídia. Em movimento constante e ambíguo, esses pontos de contato vão se mostrando cada vez mais fundamentais para compreender a relevância da fotografia, do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais na arte contemporânea.

Esta pesquisa se foca nessa passagem de um pensamento ontológico, da busca de uma natureza exclusiva, para o de expansão e convergência das mídias, buscando compreender, por diferentes pontos de vista, os parâmetros artísticos transformados por esses entrecruzamentos para enfim investigar os modos como a estética contemporânea se apropria de todas essas mídias, que se contaminam, resultando em objetos híbridos e impuros que convergem, ampliando sua potencialidade poética.

Na primeira parte serão discutidos tópicos elementares e iniciais da arte tecnológica voltados para um pensamento de convergência. Veremos como se faz possível o diálogo entre arte, ciência e tecnologia e em seguida avaliaremos a relação entre a arte e os meios de comunicação de massa, cujo diálogo passa a ir além do modo de distribuição ou temática (como no cinema tradicional ou nos primeiros anos da arte *pop*), se tornando parte fundamental e integrante da própria obra de arte.

Posteriormente veremos, a partir dos escritos de alguns dos principais autores deste assunto, como se verifica o pensamento "especificizante", de uma busca ontológica da linguagem definidora, nos casos das mídias fotográfica, cinematográfica e videográfica, e constataremos como em todos os casos, as questões que caracterizariam uma linguagem principal e única são questionáveis. No caso da mídia do vídeo, este tipo de pensamento se torna improdutivo ao ponto de perder totalmente o sentido, sendo deixado de lado já nos primeiros anos de sua existência.

No terceiro grande tópico da pesquisa, inicialmente será abordado como o "novo" pensamento expansivo toma conta dos pensamentos poéticos e teóricos na arte contemporânea. Veremos o que essa expansão resulta no caso da relação entre cinema e vídeo, que passam a dialogar dando origem a vários conceitos teóricos como os de cinema expandido, cinema de exposição, transcinema etc. Neste contexto, o vídeo deixa de ser visto como um objeto e passa a ser um estado, isso é, algo que se desprende de um meio único com características específicas e se torna presente nos mais diversos meios de variadas formas.

Na última parte da pesquisa, a convergência das mídias e o hibridismo chegam ao seu estágio mais elevado. Veremos que com a passagem dos meios analógicos (da fotografia, do cinema e do vídeo) para o digital, tudo se torna simultâneo e passa a coexistir na tela do computador. Logo, percebe-se a mídia computacional como uma união de todas as outras que a antecederam. Esse "desaguamento" para um único fluxo se torna fundamental para entender a presença das imagens na contemporaneidade.

Capítulo 1 – Convergências iniciais entre arte e tecnologia

1.1 A confluência entre arte, ciência e tecnologia

Já no renascimento, os artistas utilizavam a ciência como instrumento fundamental para a construção das obras. A geometria, a anatomia e a óptica eram amplamente utilizados para alcançar o naturalismo. A partir do século XX, no entanto, se amplia o contato entre arte, ciência e tecnologia. No começo do século, as mais diversas correntes modernistas faziam uso de obras que trabalham com movimento ou que buscavam de alguma maneira reproduzir as transformações da sociedade com seu novo dinamismo. A partir da década de 1960, novas correntes incorporam de maneira cada vez mais proeminente a matemática, a física, a biologia, a engenharia e a computação ao fazer artístico. As barreiras entre arte, ciência e tecnologia vão se tornando ínfimas em relação as transformações irreversíveis sofridas pelo pensamento artístico.

A tecnologia é a arte do fazer humano, um saber-fazer. Apesar de qualquer forma de arte sempre fazer uso de alguma tecnologia pelos instrumentos ou conhecimentos, quatro das “últimas tecnologias” (DUBOIS, 2004, p. 33), ampliaram sua dimensão maquínica, “reivindicando uma força inovadora”. Elas são a fotografia, o cinematógrafo, o vídeo, e a imagem informática. Cada uma dessas máquinas de imagens foi radicalmente inovadora em relação às precedentes, interferindo fortemente na sociedade e na cultura. Segundo Phillip Dubois, para muitos, "estas últimas tecnologias da imagem não fizeram muito mais, no final das contas, do que repor na ordem do dia antigas questões de representação, reatualizando (num sentido nem sempre inovador) velhos desafios da figuração.” (DUBOIS, 2004, p. 33)

Segundo Arlindo Machado, a arte sempre foi produzida se utilizando das inovações tecnológicas mais avançadas. Logo, para ele, a arte midiática é a forma de expressão artística mais avançada atualmente e “aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.” (MACHADO, 2008, p. 10)

1.1.1 Desviando a tecnologia de seu projeto industrial

Segundo Machado (2008), aparelhos e máquinas semióticas são concebidos seguindo o princípio de produtividade e automatização industrial em larga escala, não

visando produções artísticas. Mesmo aplicativos destinados à criação artística como os de computação gráfica ou edição de vídeo têm as regras sistematizadas para procedimentos já assimilados, de maneira a servir a um público genérico visando apenas a produtividade industrial. Para ele, geralmente os “algoritmos e aplicativos são concebidos industrialmente para uma produção mais rotineira e conservadora, que não perfura limites nem perturba os padrões estabelecidos.” (MACHADO, p. 13, 2008)

Das maneiras de se lidar com as máquinas semióticas, a perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas. Ao operar fora das possibilidades programadas dos meios, ultrapassam-se os limites pré-impostos do aparelho, permitindo reinventar suas finalidades. Segundo Machado, um verdadeiro criador que exerce sua arte em uma sociedade tecnocrática não pode se deixar escravizar por uma norma, devendo subverter continuamente a função da máquina que ele utiliza, manejando-a no sentido contrário ao de sua produtividade programada:

Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos estandardizados de operar e de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente domina o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas. O desafio da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação. A artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (MACHADO, p. 16, 2008)

A artemídia pode ser considerada um dos principais instrumentos críticos para se pensar a mídia e consequentemente, a sociedade. Ela representa, segundo Machado, “a metalinguagem da sociedade midiática” (MACHADO, 2008, p. 17), ao propor alternativas aos modelos normativos das mídias e da sociedade inserida ou infiltrada nestas (e não isoladas nos espaços restritos da arte tradicional ou da academia). Com isso a artemídia possibilita um ataque por dentro, que abala estruturas rígidas, permitindo uma visão crítica.

1.2 A convergência entre a arte e os meios de comunicação de massa

Até o Renascimento, o que chamamos de artes visuais tinha o mesmo *status* utilitário do artesanato e dos outros tipos de fabricações manuais. Após este período, a arte ganhou o caráter intelectual e se tornou sinônimo de uma beleza superior, principalmente devido ao apoio que recebeu dos grupos sociais mais ricos. Com a Revolução Industrial, a economia capitalista e a cultura urbana foram modificando o

contexto das antigas “belas artes”, aproximando-as da sociedade de consumo e dos meios de comunicação emergentes.

Segundo a teórica Lúcia Santaella (2005), com a Revolução Industrial, a criação de máquinas de produção de bens materiais foi acompanhada pela de bens simbólicos ou semióticos. Com a prensa manual de Gutenberg, a fotografia e o cinema, os meios de comunicação expandiram-se até chegar ao seu ápice com a invenção do rádio e da televisão no século XX, quando bilhões de indivíduos passaram a ser expostos aos meios massivos de massa cotidianamente.

Nesse contexto, as expressões “meio de massa” e “cultura de massa” denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens. Trata-se de produtos massivos porque são produzidos por grupos culturais relativamente pequenos e especializados, e são distribuídos a uma massa de consumidores. Na lista dos meios de massa incluem-se geralmente a fotografia, o cinema a televisão, a publicidade, os jornais, as revistas, os quadrinhos, os livros de bolso, as fitas e os CDs. Uma característica comum aos meios de massa está no uso de máquinas, tais como câmaras, projetores, impressoras, satélites, entre outras, capazes de gravar, editar, replicar e disseminar imagens e informação. Os produtos culturais gerados por esse sistema são baratos, seriados, amplamente disponíveis e passíveis de uma distribuição rápida. (SANTAELLA, 2005, p. 6)

As reflexões de Walter Benjamin sobre a relação entre a arte e a replicação massificada possibilitada pelos meios de comunicação de massa foram fundamentais para se pensar as novas tecnologias, geralmente vistas de maneira maniqueístas. A reprodutibilidade possibilitada pela máquina, que marcou a era industrializada da eletromecânica, foi um golpe irreversível para as chamadas “belas artes”. Vista por muitos como um inimigo das artes, o advento da reprodutibilidade técnica causou a destruição da aura da obra de arte, isso é, de uma presença que carrega unicidade e autenticidade. Por outro lado, esta perda possibilitou que a arte se emancipasse da tradição e dos rituais, enfim transformando sua própria natureza.

Machado aponta para o fato de a arte não ser um conceito definitivo mas “um processo em permanente mutação.” (MACHADO, 2008, p. 23) O surgimento das mídias no século XX tem transformado e complexificado o conceito e a prática da arte. Ele cita como exemplo o cinema, que por ser um meio de comunicação de massa, muitos acreditam não poder se tratar de uma arte. Para grande parte dos intelectuais de formação tradicional, é impossível vislumbrar qualidade estética em uma produção midiática. Contudo, esse tipo de distinção entre uma cultura elevada e superior e uma “de massa” inferior já não pode mais ser feito com tanta facilidade.

Se em tempos heroicos, como aqueles da Escola de Frankfurt por exemplo, a distinção entre um bom e mau objeto de reflexão era simplesmente axiomática, nestes nossos tempos de ressaca da chamada ‘pós-modernidade’ a cisão entre os vários níveis de cultura não parece tão cristalina. Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento. (MACHADO, 2008, p. 24)

Tanto a comunicação quanto a arte perdem pela sua separação; a arte se limita ao seu olhar conservador e tradicional enquanto a comunicação de massa fica presa aos seus estereótipos. A impossibilidade de separar um do outro veio crescendo até seu ponto culminante na contemporaneidade. Segundo Santaella, meios de massa são intersemióticos por natureza. Dessa mistura de meios e linguagens resultam experiências sensório-perceptivas ricas para o receptor, que, todavia, possibilita uma facilitação da comunicação, tendo um sentido direcionado e persuasivo. Segundo a autora, a cultura de massas não pode ser vista como uma forma estranha às outras:

A cultura de massas provocou profundas mudanças nas antigas polaridades entre a cultura erudita e a popular, produzindo novas apropriações e intersecções, absorvendo-as para dentro de suas malhas. Em síntese, a comunicação massiva deu início a um processo que estava destinado a se tornar cada vez mais absorvente: a hibridização das formas de comunicação e de cultura. (SANTAELLA, 2005, p. 11)

A desconstrução gradual da pureza estética da pintura e da escultura, do impressionismo ao dadaísmo, possibilitou que a produção artística, cada vez mais, incorporasse os dispositivos tecnológicos dos meios de comunicação. Com a chegada da arte *pop* e dos outros movimentos da década de 1960 e 1970, reduziu-se a fronteira entre aquilo que poderia e o que não poderia ser considerado arte. A arte *pop* defendia, de maneira crítica, uma equivalência hierárquica entre a "alta cultura" e os meios de comunicação. O novo referente visual da arte pop, não era a natureza, e sim os outdoors, jornais, revistas, filmes, isso é, os “ambientes saturados de mídias e signos” (SANTAELLA, 2005, p. 39). Não era apenas questão de incorporar a iconografia popular, como também de mudar o modo de distribuição e produção de arte, que por estar inserida em uma sociedade industrial, também deveria ser uma produção artística industrializada.

Essas novas tendências foram acompanhadas pelo surgimento e pelo maior acesso dos artistas às novas tecnologias da comunicação, como as gravações de vídeo e áudio caseiras. A crescente possibilidade de uma produção privada de produções midiáticas (que até então só podiam ser consumidas e não produzidas) fez nascer o que Lucia Santaella chama de “cultura das mídias”, que se diferencia da anterior comunicação de massas:

Trata-se de dispositivos tecnológicos que, em oposição aos meios de massa - estes só abertos para o consumo -, propiciam uma apropriação produtiva por parte do indivíduo, como, por exemplo, as máquinas fotocopadoras, os diapositivos, os filmes super8 e 16mm, o offset, o equipamento portátil de vídeo, o videodisco interativo etc. Graças a esses equipamentos, facilmente disponíveis ao artista, originaram-se formas de arte tecnológica que deram continuidade à tradição da fotografia como arte. (...) A fotografia, as imagens digitalizadas, os vídeos, os filmes e, principalmente, as várias formas de instalação e arte ambiental midiática passaram a ocupar um espaço legitimizado em museus e galerias. (SANTAELLA, 2005, p. 13)

1.2.1 A desterritorialização da cultura

Em 1975, com o desejo de promover um debate teórico mais adequado às mudanças que a arte estava sofrendo com suas aberturas, as editoras Rosalind Krauss e Annette Michaelson deixam a revista “Artforum” e fundam o novo periódico “October”. Este buscava um diálogo interdisciplinar e intertextual que não podia mais estar contido nos limites das propostas modernistas ainda em voga. Em meados da década de 1970, o mundo passava a ser visto como pós-modernista e falar em uma sucessão de estilos artísticos já não tinha mais sentido. O esgotamento dos estilos já podia ser percebido na Arte Povera italiana, cujos artistas, no início dos anos 1970, produziam instalações com materiais grosseiros buscando uma natureza essencial para a matéria em si, independente da forma. Essa visão de uma arte desprovida de matéria e de formas convencionais podia também ser presenciada no Neoconcretismo brasileiro dos anos 1960, cuja riqueza conceitual antecipou a Arte Povera e prevaleceu para as próximas gerações de artistas nacionais.

O papel da arte e do artista sofreu grandes transformações entre o final dos anos 1970 e começo dos 1980. Com a aproximação cada vez maior dos designers, da arquitetura e da moda à figura do artista, os conceitos de pluralismo e pós-modernismo passam a prevalecer, mesmo com a resistência do modernismo nas culturas elitistas. Passa a predominar a pluralidade de estilos em relação a um estilo autêntico, a intertextualidade em relação à originalidade. A pureza e a racionalidade dão lugar à contradição e à ambiguidade. A antiga hierarquização de estratos culturais bem definidos dá lugar a entrecruzamentos que atingem públicos com sofisticações e repertórios culturais diversos.

A hibridização e desterritorialização da cultura, que já se insinuara no dadaísmo e foi retomada na arte *pop*, atingiu seu limite máximo na pós-modernidade, muito provavelmente devido à consciência que então emergia da globalização e das misturas que, a partir de então, tornar-se-iam constantes entre o global e o local, o passado, o futuro e o presente, o bom gosto e o *kitsch* mais deslavado. (SANTAELLA, 2005, p. 48)

Os artistas dos anos 1980 ficaram marcados pelo seu ecletismo ao não diferenciar a história das artes e das mídias. Fazendo uso dos meios industriais e das tecnologias audiovisuais, artistas como Laurie Anderson, atingiam a fama similar aos artistas da música pop. Jeff Koons é um importante artista para se pensar a perda dos limites entre as artes e as mídias. Seguindo os passos de Andy Warhol, Koons se apropriou de métodos de fabricação e marketing industrial para criar versões agigantadas de figuras do universo popular, souvenirs, e até brinquedos de criança, se tornando um dos artistas de maior sucesso midiático e financeiro das últimas décadas do século XX, com isso “elevando” o kitsch à arte, e ao mesmo tempo, “diminuindo” a arte ao kitsch.

Desde os anos 1960, as questões sobre a expansão das novas tecnologias, em especialmente, do computador vieram à tona, com uma promessa otimista e utópica de um futuro melhor para a sociedade. Com o surgimento da *Internet* e da cultura digital as barreiras se tornam ainda mais permeáveis. A arte computacional passa a compartilhar o espaço que serve à comunicação, sem qualquer limite definido. A arte se desterritorializa ao convergir com os meios de massa, constituindo uma rede complexa e multifacetada.

A mistura já bastante intrincadas entre comunicações e artes, ensejadas pela cultura das mídias, foram incrementadas com o surgimento da cultura digital ou cibercultura devido à convergência das mídias que a constitui. (...) Fazendo uso da realidade virtual distribuída, do ciberespaço compartilhado, da comunicação não local, dos ambientes multiusuários, dos sites colaborativos, da *web TV*, dos *net games*, as artes digitais, também chamadas de ‘artes interativas’, desenvolvem-se nos mesmos ambientes que servem às comunicações, tornando porosas e movediças as fronteiras intercambiantes das comunicações e das artes. (SANTAELLA, 2005, p. 16)

Capítulo 2 – Pensando as especificidades

2.1 Ontologia

A ontologia é um ramo de investigação filosófica que tem como objetivo entender a natureza dos entes e dos seres. (SIQUEIRA, 2016) Em resumo, o objetivo de uma investigação ontológica voltada para as artes é determinar que elementos fazem com que esta prática se diferencie das demais. A discussão sobre a ontologia dos meios se refere às teorias ou às reflexões sobre o que exatamente faz de cada meio algo único e específico, o que o diferencia de outras práticas, artes ou expressões, e o que permite que ele não seja confundido com nenhuma outra coisa. Desde o final do século 19, na prática e na teoria, artistas buscavam pensar a ontologia da pintura, colocando questões sobre sua natureza, seu papel e sua especificidade enquanto forma de expressão. Artistas como Wassily Kandinsky e Paul Klee, ou mesmo o crítico Clement Greenberg, refletiram sobre esses temas.

No campo das mídias, Christian Metz foi um teórico do cinema que muito refletiu sobre a linguagem desse meio e sobre suas teorias ontológicas. Segundo Metz (1980), para definir um código que seria especificamente cinematográfico seria necessário delimitar todos os códigos que se manifestam em todos os filmes, e que também não estão presentes fora deles. Mesmo aquilo que é geralmente considerado específico, está presente em outros meios de expressão no fenômeno que o autor chama de “interferências semiológicas”, que seria o empréstimo de um código próprio de uma forma e matéria para outra.

Ao se tratar, por exemplo, do uso do claro-escuro (específico da pintura) na fotografia, pode se pensar que o código inteiro foi transmitido. Isso é possibilitado pela semelhança entre a linguagem que fornece o código com a que recebe, por ambas serem imagens visuais, fixas e coloridas. Se por outro lado, o claro-escuro for evocado pela literatura, por meio das palavras, o significado seria distorcido (pois não seria claro-escuro, mas uma descrição dele). Contudo, mesmo com esse distanciamento das linguagens que causa uma distorção, seria possível manter uma isomorfia em relação ao código original.

A possibilidade de múltiplas manifestações de um código específico pressupõe que as linguagens tenham características em comum e que não são idênticas, já que nesse caso se trataria de um único código, o que não possibilitaria transposições. Por

exemplo, em relação ao ritmo proposto pela teoria da montagem de Eisenstein, Metz afirma que a sonoridade e a visualidade não estão ligadas pela questão de ritmo e que a temporalidade é o traço que liga essas outras duas, sendo conveniente seu uso tanto para a música quanto para o cinema.

Um código pode, portanto, ser específico de várias linguagens; mas como para tanto é preciso que estas tenham elas próprias um determinado número de características semelhantes (= traços sensoriais pertinentes), o sistema de significação que lhes é comum pode, sem inconveniente, ser chamado de 'específico' de cada uma delas: é apenas uma maneira mais simples de constatar que está propriamente ligado à sua parte comum (assim os códigos rítmicos são específicos de temporalidade, ela própria comum a várias linguagens). (METZ, 1980, p. 265)

Para ele, a especificidade eventualmente múltipla não é tão paradoxal quanto pode parecer, pois uma multiplicidade também pode delinear um grupo específico, já que um campo específico não é limitado a um único código. Ele define três tipos de especificidades: um grau extremo de especificidade que só é possível se não houver nenhum nível desse código em outras manifestações e linguagens. Em outro grau mais fraco de especificidade, os códigos pertencem a um pequeno número de outros meios de expressão. Um terceiro grau seria aquele em que o código é predominante de uma linguagem e que, contudo, pode ainda ser encontrado em outras. Ele cita como exemplo deste, a montagem de superimpressão (percepção simultânea de duas imagens em um mesmo quadro), que sendo cinematográfica, não deixa de sê-la por estar presente também na fotografia.

Logo, as “figuras” do cinema são comuns também a um número de linguagens próximas a ele, com definições físico-técnico-sensorial semelhantes. Estas linguagens são aquelas que abarcam o que hoje é chamado audiovisual, que compreende a fotografia, o cinema, a televisão, o rádio, os quadrinhos, o vídeo e suas proximidades. Como exemplo de linguagem que não partilha especificidades com o cinema estaria, segundo Metz, a literatura. Contudo, não partilhar de suas especificidades devido à distância de suas linguagens não impede que elas compartilhem traços comuns.

No final, o que parece mais interessante concluir sobre a reflexão de Metz sobre a especificidade do cinema é que todas as artes estão, em maior ou menor grau, interligadas como ramificações de um tronco comum - mesmo quando se encontram nesta antiga tendência de evolução no sentido da autonomia e da especificidade para um conceito de arte pura. A arte vizinha dominante sempre é influência para as novas, assim foi com o cinema em relação à fotografia e o teatro em relação à literatura. As

diferentes gravitações estéticas que cada nova arte traz sempre se encontram em confluência com as anteriores, gerando inúmeros diálogos explícitos ou implícitos.

E se as novas artes nascem a partir de preceitos das anteriores, as antigas se renovam a partir das novas artes. A literatura, por exemplo, usou da técnica da montagem e da subversão da cronologia possibilitados pelo cinema. E posteriormente, com o surgimento do vídeo, o cinema viu sua linguagem ser completamente transformada por esse meio. Logo, mesmo que em busca do purismo, as artes desde as suas origens até sua multiplicação de linguagens apresentam uma tendência para a convergência estética que polariza as várias formas de expressão.

2.2 Fotografia

A concepção ontológica da fotografia é embasada na objetividade e na automatização da imagem fotográfica, geralmente baseado nas teorias do semiótico americano Charles S. Pierce e em seus conceitos de ícone e índice. Para ele, a fotografia é por um lado, ícone, e por outro, índice. Isso é, além de ser de certa forma exatamente como o objeto que representa, mantendo seu significado, a fotografia mantém uma ligação física com esse objeto, como uma marca que se dá pela proximidade.

Segundo o teórico do cinema André Bazin, a originalidade da fotografia está na sua “objetividade essencial” (BAZIN, 2014, p. 31). Por ela, pela primeira vez, uma imagem se forma sem a intervenção criadora do homem, tornando possível fruir da ausência humana, se equiparando a um fenômeno “natural”, “como uma flor ou um cristal de neve cuja beleza é inseparável de sua origem vegetal ou telúrica” (BAZIN, 2014, p. 31).

Segundo Bazin, a gênese automática da imagem subverteu radicalmente sua psicologia, sendo a fotografia capaz de transferir a realidade para sua reprodução, tornando-a presente no tempo e no espaço e nos obrigando a crer na sua existência. A fotografia faz mais do que imitar arte, imitando o artista e permitindo superar a pintura em questão de criatividade. A moldura da pintura limita um ambiente individual em relação ao universo, criando um “microcosmo”. Já a fotografia permite a existência de uma “impressão digital”, que acrescente à natureza real, diferentemente da pintura que substitui uma natureza. Segundo Bazin, a fotografia permitiu à pintura desvencilhar-se da obsessão realista e encontrar sua autonomia estética:

Nada mais vão, doravante, que a condenação pascaliana, uma vez que a fotografia nos permite, por um lado, admirar em sua reprodução o original

que os nossos olhos não teriam sabido amar, e na pintura um puro objeto cuja referência à natureza já não é mais a sua razão de ser. (BAZIN, 2014, p. 34)

Roland Barthes, entre os vários teóricos defensores do índice fotográfico limita a fotografia aos referentes materiais, isso, é, ao mundo das coisas concretas, reduzindo realidade a um dado registrável, assimilando necessariamente a imagem ao seu referente. Logo no começo de seu livro “A câmara clara”, Roland Barthes deixa explícito seu desejo de separar a fotografia das outras imagens pela sua especificidade:

Em relação à Fotografia, eu era tomado de um desejo ‘ontológico’: eu queria saber a qualquer preço o que ela era ‘em si’, por que traço essencial ela se distinguia da comunidade das imagens. Um desejo como esse queria dizer que, no fundo, fora das evidências proveniente da técnica e do uso e a despeito de sua formidável expansão contemporânea, eu não estava certo de que a Fotografia existisse, de que ela dispusesse de um ‘gênio’ próprio. (BARTHES, 1984, p. 12)

Segundo o autor André Rouillé (2009), a teoria do índice aplicado à fotografia, iniciado por Pierce, e complementado por Roland Barthes e outros autores como Rosalind Krauss, Philippe Dubois e Jean-Marie Schaeffer buscam a ontologia, a essência da fotografia, recusando a singularidade do contexto e reduzindo a fotografia ao seu dispositivo, excluindo suas possíveis singularidades. Essa teoria diminui o papel do fotógrafo e da própria imagem, destacando apenas a função do dispositivo. Segundo ele, a teoria do índice aproxima a fotografia de suas questões mais superficiais, técnicas e materiais, distanciando das questões mais importantes que são sociais, culturais e estéticas:

A técnica, a materialidade da imagem e o apego ao seu funcionamento elementar são, para a ontologia, uma maneira de abolir as práticas e as imagens singulares, as circunstâncias e as condições concretas, e de transportar, finalmente, ‘a’ fotografia para uma categoria estável às leis naturais e universais. Seja de moda, de publicidade, de imprensa ou de família, seja ocupando a página de um jornal ou de um álbum de família, o muro de cidade ou a parede de um museu, pouco importa: suas leis essenciais são as mesmas. (ROUILLÉ, 2009, p. 193)

A fotografia, por poder ser definida como a imagem produzida pela reflexão da luz do objeto por ela retratada (SANTAELLA, 2001, p. 108), é considerada por muitos teóricos como um signo icônico máximo, sendo enfatizado seu aspecto da arbitrariedade. A consideração de uma iconicidade total e arbitrária da fotografia se mostra uma suposição ingênua ao pensar a fotografia como uma correspondência do mundo. Para Barthes, mesmo não sendo a realidade, a fotografia representa o “necessariamente real”, um testemunho que “aconteceu assim”. (BARTHES, 1984, p. 110). Segundo Gombrich, existe uma iconicidade gradual da foto. (SANTAELLA,

2001, p. 109) Para os teóricos que defendem a arbitrariedade, a fotografia não é realismo, sendo uma produção análoga ao mundo que ela reproduz.

Em um momento como hoje em que as relações entre imagens são constantemente redefinidas, o pensamento de uma essência inalterável para a fotografia parece no mínimo redutor. O pensamento de índice, por exemplo, desvaloriza o ícone, optando “pelo registro (contra a imitação), pela marca (contra a semelhança).” (ROUILLÉ, 2009, p. 191) Segundo Rouillé (2009), ao contrário da direção da maioria dos teóricos que pensaram a ontologia por apenas um de seus traços, um diálogo ou uma mescla entre seus princípios resultaria em um fator de vitalidade, de força, e de riqueza.

Santaella (2001) diferencia aquilo que seria uma reação eufórica à fotografia e uma disfórica. Segundo ela, a reação eufórica seria uma ingênua e apologética, sendo considerada uma apreensão e reprodução direta do mundo. Já a reação disfórica seria aquela que demonstra uma visão crítica e diagnóstica da fotografia. Segundo ela, esta segunda é capaz de revelar a especificidade da fotografia:

Ora, precisamente porque apresenta, numa certa medida, uma ligação direta e imediata com o mundo, porque é capaz de roçar o real, quase agarrá-lo, justamente porque chega a tocá-lo, a fotografia, pela primeira vez, põe na frente dos nossos olhos a brecha, a fenda aberta, o hiato de separação entre o mundo e o seu registro, fazendo ruir qualquer ilusão de que o existente e o fotografado, a vida e o seu signo possam coincidir. (SANTAELLA, 2001, p. 132)

Os pensadores que se opõem a ideia de que a fotografia é idêntica ao real que representa ou que ela carrega parte de sua realidade acreditam que a foto é uma criação cultural, isso é, codificada com valores relativos e não-arbitrários. Além disso, nem tudo que se representa é real, podendo ter sido distorcido ou criado pelo fotógrafo. Fala-se também na distorção ótica da imagem que diminui sua iconicidade.

O mais importante de se perceber no caso das teorias do ícone e índice fotográficos, é que suas limitações levavam a crença errônea de que a fotografia pudesse ser resumida ao seu dispositivo técnico. Como observa Santaella, "de fato, o trabalho dos fotógrafos, mesmo os mais ligados ao valor documental das imagens, não cessou de romper com o aqui e agora, de passar dos estados de coisas e impressões para os eventos e as expressões." (SANTAELLA, 2001, P. 196)

2.3 Cinema

Lev Kulechov, considerado o inaugurador da teoria da montagem e o primeiro e principal teórico da montagem da década de 1920, investigou a especificidade da linguagem cinematográfica, focada no cinema norte-americano, sua constituição e eficiência. Chegou à conclusão de que a principal característica para o sucesso deste cinema é o ritmo de sua montagem com sua rápida sucessão de planos. Para ele, os planos não deveriam ser considerados individualmente e seria a montagem o foco principal da prática cinematográfica, que pelo relacionamento entre os planos, formaria uma unidade original e possibilitaria a compreensão rápida por parte do espectador. Segundo o teórico do cinema Ismail Xavier (2005), seu conceito de “geografia criativa” refere-se justamente a esse “processo pelo qual a montagem confere um efeito de contiguidade espacial a imagens obtidas em espaços completamente distantes e da aparência de realidade a um todo irreal.” (XAVIER, 2005, p. 47). Para Kulechov, o mais importante é o efeito de realidade obtido pelos planos, que devem ser curtos e conter o mínimo de informação, permitindo uma compreensão imediata. Esta unidade de informação ele chama de “plano-signo”, que para ele, seria como um signo ou uma letra para a montagem.

Na exaltação e prática destas características do cinema clássico, Kulechov, assim como vários de seus contemporâneos, criticava a “pré-estilização” presentes nos cinemas abstrato e expressionista, que tentavam aproximar o cinema das artes plásticas. Segundo ele, todo e qualquer plano deve ser necessário e perfeitamente ajustado para o desenvolvimento da ação, não devendo conter ambiguidades ou superficialidades. O estilo do filme deve estar contido exclusivamente na disposição da montagem, sendo esta a que constitui o material especificamente cinematográfico.

Outro teórico importante do cinema, André Bazin defende um olhar diferenciado, que saiba observar o mundo de forma global, sem fragmentá-lo. Essa produção de uma imagem realista requer um estilo e um procedimento-chave que inclui o plano-sequência (cena sem cortes numa única tomada), os movimentos de câmara, o uso da profundidade do campo visível (tridimensionalidade), o respeito à duração contínua dos fatos e a minimização dos efeitos de montagem. Segundo ele, “na pintura, escravizar-se à aparência é macular a arte; no cinema, macular a aparência é perder o solo de expressão, anular o específico e todas as suas promessas de revelação.” (BAZIN, 2014, p. 23)

Para Bazin, a montagem, que é muitas vezes considerada a essência do cinema, seria um procedimento literário e antcinematográfico. Segundo ele, “a especificidade

cinematográfica, vista por uma vez em estado puro, reside, ao contrário, no mero respiro fotográfico da unidade do espaço.” (BAZIN, 2014, p. 89). Segundo ele, filmes como “O Balão Vermelho” e “A Cortina Carmesim”, mesmo sendo pura ficção, têm a sua credibilidade ligada ao seu valor documental. Estes se utilizam de uma “dialética do imaginário” que se fundamenta pela realidade. Para que a realidade documental se faça presente, a imaginação, acompanhada dos truques do cinema, precisa partir da própria realidade para assim integrá-la e até substituí-la. Com isso os truques, que em grande parte envolvem a montagem, devem intervir em segundo grau, com limites precisos, apenas para “elevar à potência imaginária do mito”:

O importante é que possamos dizer, ao mesmo tempo, que a matéria-prima do filme é autêntica e que, no entanto, ‘é cinema’. Assim, a tela reproduz o fluxo e refluxo de nossa imaginação que se alimenta da realidade à qual ela planeja substituir; a fábula nasce da experiência que a imaginação transcende. (BAZIN, 2014, p. 90)

Uma cena que se utiliza demasiadamente técnicas de montagem se torna menos “transparente”, afastando da realidade física e espacial trazida pela câmera, contendo maior valor de narrativa do que de realidade. Segundo Bazin, um enquadramento que substitui a montagem consegue alcançar o ápice da emoção cinematográfica e a montagem que desrespeita a unidade espacial pode trazer uma ruptura que transforma a realidade em mera representação imaginária.

A estrutura da profundidade de campo é, para Bazin, mais realista e implica uma atitude mental mais ativa que pede uma contribuição do espectador, que com a montagem, só deve deixar sua atenção seguir a do diretor. Assim, ao destacar a imagem, ou melhor, ao inserir a imagem na plástica do filme, abre-se espaço para a “ambiguidade do real” (BAZIN, 2014, p. 110) e destaca-se uma unidade de sentido. A montagem seria um facilitador que retalha o mundo enquanto o realismo revela o sentido oculto dos seres e das coisas sem quebrar sua unidade natural demonstrando uma representação objetiva, menos metafórica ou simbólica.

No tempo do cinema mudo, a montagem evocava o que o realizador queria dizer; em 1938, a decupagem *descrevia*; hoje, enfim, podemos dizer o diretor escreve diretamente em cinema. A imagem - sua estrutura plástica, sua organização no tempo -, apoiando-se em um maior realismo, dispõe assim de muito mais meios para redirecionar e modificar dentro a realidade. O cineasta não é somente o concorrente do pintor e do dramaturgo, mas se iguala enfim ao romancista. (BAZIN, 2014, p.112)

Na realidade, nem a montagem, como pensava Kulechov, nem o realismo e a profundidade de campo como defendia Bazin, eram o mais apropriado para definir uma especificidade cinematográfica, pois em ambos casos se tratava da delimitação de

apenas um traço definido como primordial e mais representativo de toda a estrutura cinematográfica. Segundo Metz, reduzir o cinema a sua montagem ou a sua imagem significa reduzi-lo a códigos, tornando um critério normativo e homogeneizante em uma ideologia fanática, na tentativa de aproximá-la do sistema das belas-artes:

Afirmando a especificidade do cinema - assim como a especificidade musical, a especificidade pictórica, etc. -, algumas vezes deixou-se crer, mais ou menos claramente, que seria possível construir um código cinematográfico válido para o todo o material fílmico, e que o filme inteiro seria cinema: “especificidade”, para muitos autores, tinha como corolário difuso “unicidade códica”; e este código único, (...) era confundido com traços diretamente físicos como visualidade, mobilidade ou montagem sem material (= emenda de vários ‘planos’ rodados separadamente): assim este código, ou este sistema, não merecia tal nome, visto que consistia, na maioria das vezes, em uma enumeração de traços, e não numa estrutura. (METZ, 1980, p. 46)

2.4 Vídeo

2.4.1 Uma linguagem específica do vídeo?

Segundo o teórico do audiovisual Philippe Dubois (2004), geralmente transpõe-se a linguagem cinematográfica para o vídeo (que inclui plano, montagem, campo/contracampo, profundidade de campo) como se não houvessem grandes diferenças entre elas. O plano é “o bloco de espaço e tempo, necessariamente unitário e homogêneo, indivisível, incontestável, que funciona como núcleo de Todo do filme.” (DUBOIS, 2004, p. 75) Ele funda a ideia de Sujeito no cinema, definindo seu espaço e tempo a partir de um determinado ponto de vista. A montagem é o que dá corpo ao filme pela organização dos planos, desfragmentando os planos e tornando-os um todo orgânico e homogêneo que busca “gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado.” (DUBOIS, 2004, p. 76) A montagem clássica não deve ser percebida e deve encadear os planos formando blocos adicionados lado a lado, aumentando sua solidez, como uma parede de tijolos.

Contudo o plano e a montagem não representam o discurso dominante do vídeo já que estas são técnicas voltadas para a criação de narrativas ditas transparentes (que buscam uma ilusão de realidade), o que as afastam tanto do vídeo mais plástico quanto do mais documental (que geralmente busca o ensaio, a pesquisa e a experimentação). Logo, a linguagem videográfica se afasta do modelo narrativo cinematográfico e se aproxima daquilo que é mais específico dele e que só se pode evidenciar com maior força expressiva no vídeo. Ele instaura novas modalidades de funcionamento das imagens completamente diferenciados do cinema, não sendo possível usar os mesmos parâmetros para ambos.

De acordo com Dubois (2004), a figura que melhor representa a videoarte em contraposição à montagem de planos ou o realismo do cinema é a mixagem ou mescla de imagens que pode ser atingida por três grandes procedimentos: a sobreimpressão (múltiplas camadas no mesmo plano), os jogos de janelas (diferentes imagens colocadas lado a lado) e, sobretudo, a incrustação (ou *chromakey*). Para o autor, a incrustação é a figura de mescla que mais representa a especificidade da linguagem do vídeo. Nela, uma parte do sinal eletrônico é separada do resto pela cor ou luminosidade, sendo substituído por outra fonte de imagem. É o famoso fundo verde (ou azul), muito usado hoje como efeito especial no cinema *blockbuster*¹ norte-americano. Seu grande destaque é poder ser usado ao vivo, podendo articular imagens em tempo real com outras quaisquer. Segundo Dubois, “a incrustação é provavelmente a figura da linguagem videográfica que melhor consegue se equilibrar entre o tecnológico e o real, entre a dimensão maquínica e a humana.” (DUBOIS, 2004, p. 83)

Como exemplo está o vídeo “Three Transitions” (1973), de Peter Campus. Nele, a técnica da incrustação é usada como um poderoso veículo metafórico. Ao cobrir o rosto com um material viscoso, o artista apaga sua superfície, revelando outra imagem de seu rosto por baixo da inicial. Este trabalho, além de explorar a linguagem do vídeo como ferramenta artística, aborda a ilusão, a dualidade e o ego.



Figura 1 - “Three Transitions”, Peter Campus, 1973. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>>

No vídeo não pode haver a profundidade de campo pensada por Bazin, já que não existe uma imagem e um ponto de vista e espaço únicos. Segundo Dubois, a

¹ Megaprodução de grande orçamento e, geralmente, muito popular e bem-sucedida.

profundidade de campo no vídeo é superficial no sentido que ela se dá pela estratificação em camadas de imagem, um efeito de relevo que pode ser melhor definido como uma “espessura de imagem”. Essa característica fornece uma impressão de irrealidade inversa a de realidade induzida pela profundidade de campo. Logo, a hierarquia do que está dentro e fora e o que está sobre e sob, muito clara na profundidade de campo, se confunde e se torna ambígua. Esta seria o que Dubois define como “espessura da imagem”, que destaca a materialidade opaca do representado em oposição à janela transparente do mundo real vista no cinema. No vídeo, a horizontalidade do cinema, dado pela montagem dos planos, é substituída pela verticalidade, dada pela mixagem e espessura das imagens:

Se em vídeo ainda se monta, as imagens em todo caso são montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janela), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro. A montagem é integrada, ela é interior ao espaço da imagem. Assim, me parece possível opor, à ideia cinematográfica de montagem de planos, o conceito mais videográfico de mixagem de imagens, no mesmo sentido em que falamos de mixagem a propósito da banda sonora (a banda magnética é comum a ambas). A mixagem permite enfatizar o princípio “vertical” da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta. (DUBOIS, 2004, p. 89)

A ideia de alternância de planos e de espaço em *off* (da ideia de que existe algo fora do enquadramento) da montagem é substituída pela de mesclagem e interpenetração, formando-se uma imagem simultânea, totalizante e livre da rigidez da verossimilhança narrativa cinematográfica, que busca a integração e a “multiplicidade das imagens na imagem” (DUBOIS, 2004, p. 93), que não pensa o seu exterior pois este já foi internalizado.

Um bom exemplo desta multiplicidade da imagem videográfica é o trabalho do artista Nam June Paik, *Global Groove*, de 1973. Considerado um manifesto da arte do vídeo, este trabalho seminal apresenta simultaneamente todas as figuras e técnicas principais do vídeo, como colorização, justaposição, camadas e incrustação. Nele, comerciais japoneses, iconografias *pop* americanas, e performances são justapostos sem estrutura unitária ou hierarquia. É a televisão mixada com a arte contemporânea.



Figura 2 – “Global Groove”, Nam June Paik, 1973. Disponível em: < <http://www.eai.org/title.htm?id=3287>>

2.4.2 O fim do pensamento especificante para o vídeo

Segundo Francesca Azzi (2007), o experimentalismo formal da década de 60 e 70 colaborou para determinar aquilo que seria a linguagem estética específica do vídeo. Diferentemente da fotografia e do cinema, na videoarte procurava-se enfatizar mais as qualidades formais (que só o vídeo poderia atingir) do que as intenções técnicas ou conceituais. Neste período se destacam artistas como Ed Emshwiller e Nam June Paik.

Nam June Paik, além de ser um pioneiro da videoarte, cria a linguagem da “colagem eletrônica”, que como já vimos mistura elementos heterogêneos e caóticos, com figuras reconhecíveis e abstrações não-metódicos e não-geométricos. Já em suas primeiras obras, percebia-se a predileção do vídeo por uma mistura de meios, mesclando o vídeo com a performance, com a escultura e com a instalação. Ed Emshwiller também já via a arte que utiliza o vídeo como algo inteiramente híbrido, como define Azzi:

Sua experimentação técnica pioneira com a imagem era, já nos primórdios, bastante híbrida, porque mesclava espaços geométricos e videográficos com animações computadorizadas, imagens figurativas e elementos da dança, do teatro e das performances. (AZZI, 2007, p. 173)

Emshwiller aspirava obter a tridimensão pela videoarte. Com uso do sintetizador e do computador, o artista buscava "esculpir com tecnologia". Sua obra “Sunstone” de 1979 é considerada um marco da linguagem eletrônica. Nela, um rosto "esculpido em pedra" pelo computador irradia formas, texturas e cores, e posteriormente se revela um cubo giratório aberto, com cada face exibindo imagens. Em uma delas uma forma orgânica pulsa como um coração, simbolizando um mundo saturado de imagens.

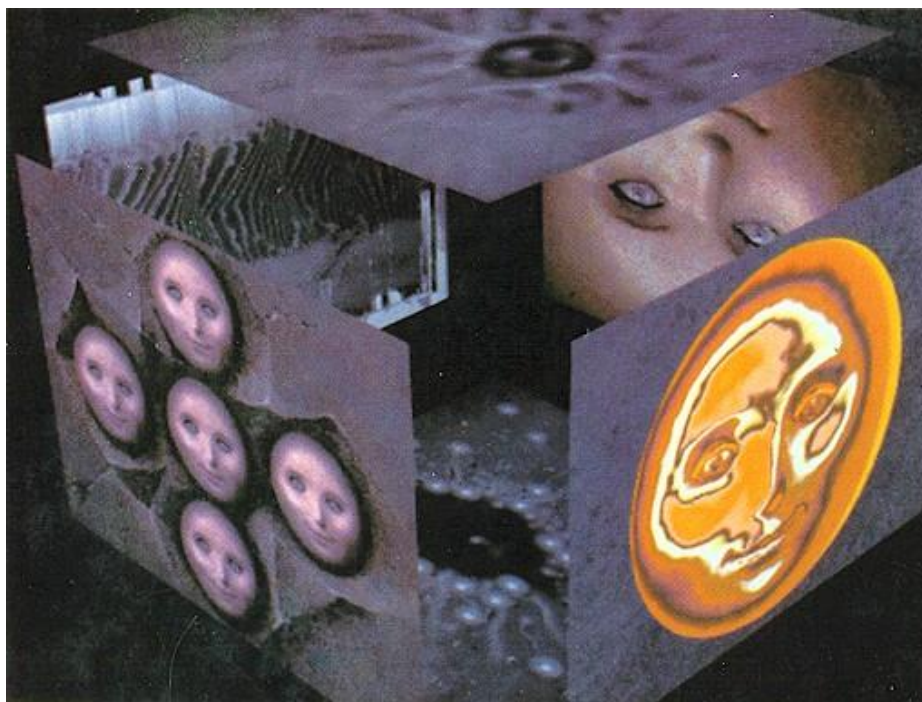


Figura 3 – “Sunstone”, Ed Emshwiller, 1979. Disponível em: < <http://www.alvyray.com/Art/Sunstone.htm> >

O vídeo, que já nasce como uma linguagem híbrida, se digitalizou e fundiu-se ao computador, que simula os processos analógicos, e permitiu a criação de novos processos computacionais e a interatividade. A *Internet* se torna uma difusora das velhas e novas mídias, além de uma plataforma de criação de novas linguagens. Se até meados dos anos 80 o vídeo procurava sua linguagem específica por meio de suas técnicas exclusivas, a partir de meados de 80 e ao longo dos anos 90, o entrecruzamento entre linguagens se torna regra. O vídeo passa a ser visto mais como um meio intermediário entre o cinema e a imagem computacional, que nunca ganhou corporeidade. As estruturas de diferentes meios passam a dialogar, transformando um ao outro. Em meio a este transbordamento de pensamentos plurais, em um tempo que todas as imagens perdem sua "pureza", torna-se impossível pensar uma linguagem específica para o vídeo:

Na década de 80, o discurso ontológico perdeu o lugar, pois não existe imagem ‘pura’ que se sustente. Foi-se o tempo das ‘especificidades e das demarcações categóricas. É o momento do contrabando, da visão transversal e do pensamento oblíquo. No caso do vídeo, a questão se coloca de modo ainda mais incisivo, pois sua identidade nunca se constituiu como tal, em si. O vídeo é realmente uma questão aberta. (DUBOIS, 2004, p. 177)

Desprovido de materialidade, de natureza eletrônica e transitória, o vídeo está dissolvido no campo das artes visuais e disseminado de tal forma na cultura e em todos os ambientes sociais e artísticos que os produtores e profissionais que o praticam, e até

o público, se torna heterogêneo e sem padronização. Mesmo que, ao longo da sua existência esse meio tenha perdido sua intensidade e seu caráter individual, ele contamina outras práticas, ganhando maior presença como processo. Segundo Cristine Mello, o individualismo do vídeo dá lugar a uma série de contaminações resultantes de pensamentos híbridos que ligam meios tecnológicos e artes visuais:

As leituras estéticas a seu respeito encontram-se, desse modo, em movimento, em processo, nos deslocamentos e *falhas*, saindo da observação das especificidades exclusivas à sua linguagem e entrando na análise de suas influências no campo geral da arte. (MELLO, 2008, p. 167)

Capítulo 3 - Expansões na artemídia

3.1 O pensamento expansivo

Como vimos, o pensamento de divergência, que busca uma essência, se mostra limitado e improdutivo, não podendo mais dar conta das novas produções audiovisuais que surgiam. A partir da década de 1970, o conceito de expansão se torna predominante nas artes visuais. Gene Youngblood foi o primeiro a focar neste pensamento expansivo em seu livro “Expanded Cinema”. Partindo do cinema experimental norte-americano, e do surgimento da televisão, do vídeo e do computador, o autor percebe que o conceito de cinema estava sucumbindo, surgindo a necessidade de pensá-lo como algo mais amplo que sua definição clássica que ainda predominava. Para Youngblood, o cinema podia ser pensado de acordo com a etimologia da palavra que, do grego, significa “escrita do movimento”. Logo, qualquer forma de expressão audiovisual, baseada na imagem em movimento, estaria inclusa no que o autor chamou de cinema expandido.

Vários foram os autores que pensaram as possíveis expansões dos meios. As modalidades de produção deixam de ser pensadas independentemente, se tornando mescladas e múltiplas. Fala-se em pintura expandida, que é a pintura que não se limita às paredes e ganha uma terceira dimensão. Aborda-se também a escultura no campo ampliado ou expandida (no qual a escultura dialoga com a paisagem, se tornando até mesmo parte da geografia do local em que está inserida), fotografia expandida (que importa técnicas e ferramentas das artes plásticas), e até mesmo vídeo expandido, que é aquele que se apresenta de forma múltipla, instável, complexa, presente numa variedade infinita de manifestações.

A ideia de ‘expansão’ germinou muito nas décadas seguintes: em certo sentido, todos os meios e artes entraram num processo de expansão, como se os círculos definidores de todas as artes e meios ameaçassem se fundir num único círculo do tamanho do campo inteiro da cultura. (MACHADO, 2008, p. 67)

Estes pensamentos expansivos convergem para um único ponto, que é a indefinição total do que é exclusivo para um meio, independentemente de sua forma ou natureza. O vídeo pode ter incontáveis características da pintura, e esta por sua vez pode ser considerada uma escultura. O cinema também pode ser parte integrante desta escultura, que também pode ser vista como uma performance. Enquanto isso, o corpo em uma performance pode ser a base para um vídeo, fechando um possível ciclo de ligações que pode ter infinitas configurações. A infinidade de conexões transforma as

artes em um grande emaranhado de teias, no qual o trânsito entre os meios e as naturezas das imagens (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital) se torna a característica mais marcante da obra.

A impossibilidade de se pensar os meios de maneira independente também foi uma questão levantada pelo teórico Raymond Bellour. A exposição *Passages de l'Image*, organizada por ele em 1990, traz a problemática da multiplicação dos meios de expressão que chegam com a evolução tecnológica e que exigem uma mudança na estratégia analítica que privilegie as passagens que se operam entre os meios.

Bellour (1997) aponta, por exemplo, que o fotográfico não é exclusivo da fotografia, mas pertence a várias práticas da imagem. Este fotográfico estaria iminentemente ligado ao campo de visualidade que tenta dar forma a problemas que se originam na fotografia. Logo, cinema, pintura ou escultura poderiam trazer questões inicialmente específicas da fotografia, como o congelamento do movimento em um instante, trazendo reflexões sobre o espaço e o tempo.

Para Machado (2008), o escritor Ítalo Calvino acerta em cheio quando define a multiplicidade como uma das principais características da arte que deveria marcar a virada do milênio. Segundo ele, grande parte da produção audiovisual contemporânea se encaixa nessa procura por um conhecimento múltiplo e complexo, de simultâneos elementos heterogêneos que tornam os contextos mutantes e escorregadios:

As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas - parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um dos seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. (MACHADO, 2008, p.69)

3.2 O vídeo e sua natureza híbrida

O surgimento do “Portapak”, a câmara de vídeo portátil (tecnologia dita inferior à usada na televisão e nos meios comerciais e que possibilitou aos artistas explorarem esse novo meio de criação), produziu grande impacto tanto nos meios de comunicação quanto na vida cotidiana. Possibilitou que os telejornais e a publicidade se tornassem mais dinâmicos e informais, e até experimentais. Na vida privada, além do surgimento dos registros pessoais e familiares, auxiliaram no clima de liberação sexual e de protesto político típico dos anos 1960-70.

Pela facilidade no transporte e baixo custo, e também por serem muitos de seus produtores artistas já reconhecidos no meio, as produções de arte em vídeo foram facilmente aceitas e assimiladas aos círculos mais tradicionais da arte contemporânea. Por outro lado, muitos procedimentos concebidos pelos artistas do vídeo foram imediatamente incorporados em filmes e videocliques musicais. Logo, as distinções entre as produções de vídeo comercial e promocional para a indústria musical e as produções de vídeo como arte se tornam muito tênues.

Segundo Arlindo Machado (2011), o vídeo representaria para as artes tecnológicas o que a arte moderna representa para o Renascimento. Enquanto o Renascimento, a fotografia e o cinema se dedicaram a criação de uma imagem mais próxima da realidade possível, a arte moderna e o vídeo, com suas anamorfoses, tentavam se afastar ao máximo dos postulados dos primeiros, buscando uma imagem ambígua. O vídeo é um meio de natureza ambígua e paradoxal que ocupa uma posição difícil entre a arte e o meio de comunicação, entre o nobre e o grosseiro, entre a pintura e a televisão. Nesta sua ambivalência está sua força.

Vídeo, do latim, significa “eu vejo”, o que quer dizer que pela sua etimologia, ele está presente em todas outras imagens ou artes visuais. O vídeo quase sempre vem acompanhado de um outro termo, funcionando como uma característica que acompanha o termo principal, como em videogame, videocassete, videoclipe, videoinstalação etc. Para Dubois (2004), o vídeo é mais um intermediário do que um meio independente em si, se mostrando marginal e flutuante em meio às identidades fortes tanto do cinema que o precedeu quanto da imagem infográfica que o superou.

Mais do que um nome, próprio ou comum, que designaria uma entidade intrínseca, um objeto dotado de consistência própria e identidade firme, a palavra ‘vídeo’ nos aparece inicialmente como uma simples modalidade, um termo que podemos qualificar de anexo, algo que intervém na linguagem tecnológica ou estética como uma simples fórmula de complemento, trazendo apenas uma precisão (um qualificativo) a algo de outra ordem, quase sempre anterior e estabelecido. (DUBOIS, 2004, p. 71)

Segundo Bellour, a força do vídeo está em ter operado passagens entre as configurações entre ele mesmo, a fotografia e o cinema, transformando e integrando as outras pela sua própria natureza. Com a entrada do vídeo e tudo o que ele implica para o universo das imagens, institui-se o que Bellour define como “entre-imagens”:

O *entre-imagens* é o espaço de todas essas passagens. Um lugar, físico e mental, múltiplo. Ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas obras; remodelando nosso corpo interior para prescrever-lhe novas posições, ele opera entre as imagens, no sentido muito geral e sempre particular dessa expressão. Flutuando entre dois fotogramas, assim como entre duas telas, entre duas espessuras de matéria, assim como entre duas velocidades, ele é

pouco localizável: é a variação e a própria dispersão. É assim que as imagens nos chegam agora: o espaço em que é preciso decidir quais são as imagens verdadeiras. Ou seja, uma realidade do mundo, por mais virtual e abstrata que seja, uma realidade da imagem como mundo possível. (Bellour, 1997, p. 14)

O vídeo já nasce como uma forma de arte plural e múltipla, que com os avanços técnicos e a digitalização conseguiu ampliar sua ubiquidade. Ele se torna um local amplo demais para ser completamente identificado e no qual não é possível vislumbrar limites territoriais. Ausente de uma utópica especificidade, segundo Dubois (2004), resta ao vídeo ser pensado como um “estado-vídeo”, isso é, como uma travessia ou um campo metacrítico que pensa as imagens tanto como imagem quanto dispositivo (isso é, como vídeo ou instalação), buscando refletir sobre a imagem em relação a sua própria historicidade (como uma visão crítica da televisão) ou pelos seus meios correlatos, como o cinema e artes plásticas. Logo, o vídeo seria menos um objeto do que uma forma que pensa, um estado de pensamento sobre imagens. “O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam.” (DUBOIS, 2004, p. 116)

Ao redefinirmos hoje critérios para a arte, verificamos a linguagem videográfica na fronteira entre o seu sentido expandido na cultura digital e a sua natureza de meio em que convergem diferentes modos de representação. Um contexto em que tendem manifestações tanto de ordem contemplativa quanto participativa e interativa. Como linguagem interdisciplinar, é capaz de expressar imagens e sons por se tratar de uma escritura do movimento e do tempo, concebida por linhas (de varredura) e pontos (os pixels), dotada de textura, densidade e volume, e possibilitadora de novas relações entre espaço e tempo na arte. Sistema híbrido, o vídeo opera tanto sob a forma analógica quanto digital, na simultaneidade do tempo real, das múltiplas narrativas, espaços e pontos de vista, atuando na passagem dos ambientes imersivos e dos fluxos da artemídia. (MELLO, 2008, p. 140)

Em meio a tanta turbulência, o vídeo não perde seu valor, mas expande sua genealogia e seu campo de atuação. Ele passa a ser reconfigurado neste novo século em meio às novas maneiras de pensar a arte midiática, que está em constante adaptação junto às novas tecnologias, conforme podemos perceber pela fala de Machado:

Curiosamente, comemoramos a maioria do nosso vídeo num momento que todo um discurso corrente parece decretar a morte do vídeo, superado que teria sido pelas tecnologias digitais e pelas formas virtuais de difusão nas redes telemáticas. Questão de ponto de vista. Mas se considerarmos vídeo a sincronização de imagem e som eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais, se entendermos imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela, então podemos concluir que hoje quase tudo é vídeo e que, longe de estar moribunda, essa mídia acabou por ocupar um lugar hegemônico entre os meios expressivos de nosso tempo. (MACHADO, 2007, p. 50)

3.3 Videoperformance e videoinstalação

Como já vimos, mesmo quando buscava sua especificidade, o vídeo já se mostrava um meio essencialmente híbrido. Seguindo uma tendência já conhecida na arte moderna, os primeiros trabalhos com vídeo buscavam a interferência direta nessas imagens, quase sempre deformando, distorcendo ou desintegrando a imagem figurativa. Com o advento da câmera portátil na década de 1970, surge uma nova categoria de vídeo como forma de apresentação de performance, a videoperformance.

Nesta modalidade, o vídeo era visto como um modo de expressão alternativo aos suportes tradicionais, como a pintura de cavalete. Os artistas que seguiam essa linha não mantiveram, portanto, uma trajetória voltada para o vídeo como exclusividade, sendo muitas vezes difícil a compreensão de seus vídeos fora do conjunto da obra. Nesses trabalhos, o diálogo entre o corpo do artista e a câmera de vídeo era o foco principal, não sendo a técnica e a linguagem do vídeo tão exploradas. Os trabalhos dessa época, quase sempre filmados em um plano único, permitiam interpretações variadas, sendo minimalistas e performáticos.

Se destacava nesse primeiro grupo o conceito presente no vídeo, muitas vezes voltado para uma crítica política. No contexto brasileiro, se destacam trabalhos de cunho político que criticavam a repressão sofrida com o regime militar. Entre os trabalhos pioneiros está o de Analívia Cordeiro, uma videodança com movimentos robóticos intitulada “M3x3”, feito em parceria com a TV Cultura. Nesse vídeo de 1973, a coreografia é gerada por cálculos de computador que formam um roteiro de programa televisivo, pelo qual o diretor guia o ritmo da câmera. Podemos perceber a propriedade crítica feita à sociedade e a riqueza de pluralidades presentes no trabalho nesta fala da própria artista:

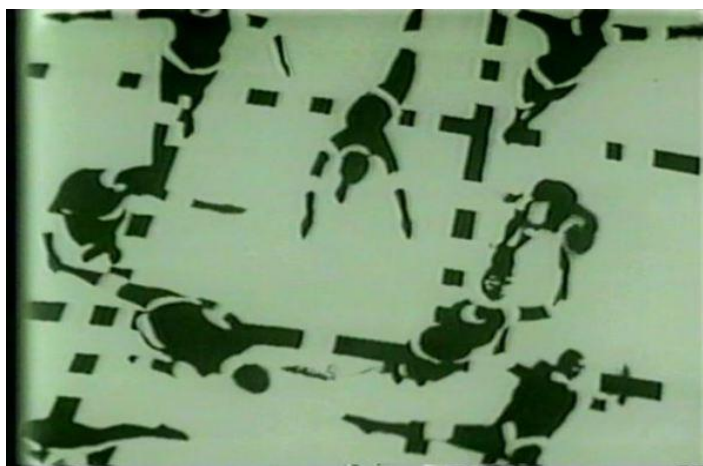


Figura 4 - "M3X3", Analívia Cordeiro, 1973. Disponível em: <https://galeriaexpandida.wordpress.com/artistas/analivia-cordeiro>

Dançando, compreendi o significado do binômio orgânico/artificial. No orgânico via a espontaneidade, a improvisação, a emoção solta, o imprevisível. No artificial via o planejamento, a coordenação de diferentes meios eletrônicos (chamava-se mutimídia), o estudo científico do corpo, o previsível. Sempre no universo da expressão do corpo, esse binômio orientou minhas pesquisas durante anos, a partir de 1969. Em M3x3 (1973), previ a automatização dos gestos, a relação mecânica entre as pessoas, a prioridade da mídia sobre a expressão pessoal, a redução ao branco-preto, ao sim-não, sem cromatismos, sem nuances, sem o meio. Dentro destas regras de ação, fornecidas pelo computador aos dançarinos e equipe de TV, regras sociais; existia um espaço para a criação, uma nova forma de leitura e interpretação dos movimentos do corpo, aberta à sugestões individuais (para mim, planejar movimentos não é realizar um desenho animado). M3x3 acertou: assim se tornou e assim é até hoje. Somente não anteviu o quanto o corpo sofreria com a priorização da mídia: dores na coluna e nos membros, um sofrimento. (CORDEIRO, 2010, p. 10)

As tecnologias multimídia² que apareciam nos espetáculos de teatro, música e dança ao longo dos anos 1960-70, se tornaram fundamentais nestes espetáculos de massa nos anos 1990, com as mesas de controle digital, controladores da imagem, luz e som, se tornando imprescindíveis em qualquer performance midiática. Com os avanços tecnológicos e a expansão das capacidades técnicas das mídias, surgem as instalações multimídia ou videoinstalações, com a espacialização imagética e sonora integrando diversas linguagens e possibilitando fortes diálogos e trocas com as artes performáticas.

Nelas, o vídeo ganha forma nos espaços físicos, criando ambientes multissensoriais que dão destaque à imersão. Se pensarmos do ponto de vista da narrativa tradicional do cinema, percebemos que as videoinstalações estão no distanciamento máximo da forma do cinema. A primeira diferença é o ponto de vista variado, já que o espectador pode nas instalações se locomover livremente sem estar preso ao ponto de vista escolhido pelo diretor. A segunda é a busca do estranhamento em relação à identificação buscada no cinema, propondo um certo distanciamento crítico daquele ambiente multissensorial que geralmente não procura enganar o espectador como sendo parte da realidade, com a imersão crítica substituindo uma mera contemplação.

O trabalho constituído pelas videoinstalações e projeções diz 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 da obra. Compreende um momento da arte de supressão do olho como único canal de apreensão sensória para a imagem em movimento. Nesse processo, insere-se de modo radical a ideia de desmaterialização e do ato artístico como abandono do objeto. (MELLO, 2008, p. 148)

² Combinação de mais de uma mídia, buscando criar um ambiente multissensorial.

Precursora da videoinstalação, “Parabolic People” (1991), de Sandra Kogut, é uma série de vídeos que mostram pessoas do mundo inteiro que entram em cabines e interagem com uma câmera por 30 segundos. Essas filmagens de enorme heterogeneidade eram posteriormente editadas e rearranjadas de maneira inesperada. As ideias de Kogut de uma arte “desterritorializada, que coloca em conflito o plano local e o globalizado” (MELLO, 2008, p. 109) antecipa situações da telefonia móvel e da *Internet*, que só viria a existir anos depois.



Figura 5 - "Parabolic People", Sandra Kogut, 1991. Disponível em: <<https://vimeo.com/66245907>>

Artista reconhecido no campo das videoinstalações, Eder Santos cria trabalhos que mesclam artes visuais, cinema, teatro, vídeo e novas mídias. Na sua obra, “Call Waiting” (2010), pássaros que se movimentam ou voam são projetados sobre gaiolas e paredes, ao mesmo tempo que a sombra dos espectadores interage com estas imagens. Além das sombras dos visitantes que passam a fazer parte da obra, o ambiente, pela iluminação, cores e sons, também convida à imersão dos sentidos. Logo, a obra propõe refletir sobre a liberdade e o aprisionamento, tanto dos seres quanto das imagens.



Figura 6 - “Call Waiting”, Eder Santos, 2010. Foto por: Leandro Aragão. Disponível em: <http://www.premiopia.com/pag/eder-santos>

Chegando ao século 21, o vídeo ganha novos parâmetros, e a imagem eletrônica, que até os anos 1990 era limitada aos seus aparelhos de reprodução, passa a ter a capacidade de criar um ambiente sensório próprio, que sai do monitor e ganha não somente as salas expositivas como também os espaços urbanos. No trabalho “Transit” de Regina Silveira, por exemplo, é realizado um diálogo visual com o espaço urbano por meio de projeções nas obras arquitetônicas da cidade de São Paulo.

A busca pela integração das novas tecnologias ao vídeo gerou um boom das chamadas videoinstalações e espetáculos com multiprojeções. Com a acessibilidade do digital, há total fusão entre linguagens e técnicas. O artista contemporâneo busca uma postura ética diante da sua criação e, principalmente, circula em várias esferas tecnológicas: filme/vídeo/computadores, documentário/ficção/webarte. Não há fronteiras para a criação, ou se há, estas fronteiras são impuras. (AZZI, 2007, p. 174)

3.4 Cinema *versus* vídeo

A criação dos meios eletrônicos trouxe um certo caos para o cinema, o desestabilizando, tornando-o impuro e heterogêneo. Ainda afetados pela ideia de um cinema que precisava de sua linguagem própria para existir, seguindo na maioria das vezes a linhagem da narrativa clássica, muitos resistiam ao uso das novas tecnologias e encaravam os novos meios como a possibilidade de extinção do cinema. Por outro lado, foram muitos os cineastas que aderiram aos suportes eletrônicos sem problemas, muitas vezes alternando entre eles e a antiga película fotoquímica. Outros passaram a trabalhar com ambas tecnologias indiferentemente ou as integrando, como no caso do cineasta Peter Greenway ou no contexto brasileiro, Arnaldo Jabor, que em seus filmes (Eu te amo, 1991, e Eu sei que vou te amar, 1995) mistura as diferentes texturas produzidas

pela película e pelo vídeo para expressar diferentes estados emocionais de seus personagens.



Figura 7 – “Eu sei que vou te amar”, Arnaldo Jabor, 1995. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zuPmH11mh3A>>

O cinema de certa forma antecipou a videoarte, em filmes como os de Jean-Luc Godard que já usava a linguagem do vídeo (não linearidade, colagem) nos anos 1960. Enquanto isso, o vídeo deu continuidade as experiências do cinema experimental dos anos 1960 e 1970, com as flicagens, superposições, fotomontagens e telas duplas que reapareciam no vídeo. Contudo, pode ser percebida uma “postura reativa” (MACHADO, 2007, p. 121) do cinema em relação ao vídeo. Apesar de ter se identificado com a geração de *videomakers* dos anos 70, na década seguinte, como em um ciclo, o cinema recuperou a reação negativa em relação ao vídeo numa tentativa tardia de proteger a especificidade do meio. Apesar de se tratar de uma atitude fetichista “natural” dos meios de se preservar das novas técnicas e suportes, na atual expansão da cultura da hibridação, essa questão vai perdendo força mesmo com alguns artistas, diretores ainda se direcionando para a busca da legitimidade e do diferencial de seus meios.

Segundo Santaella (2005), o vídeo passou por uma “cinematização” nos anos 1990, se tornando mais disponível ao usuário comum e com equipamentos de edição digitais mais sofisticados, possibilitando uma aproximação do fluxo de imagens e de um contínuo narrativo típico do cinema. As edições de vídeo deixavam de ser privilégio de grandes produtoras comerciais. A nova linguagem do vídeo digital se tornou em parte cinematográfica, retomando principalmente os experimentos das vanguardas, como as montagens metafóricas de Eisenstein e as progressões e justaposições surrealistas.

A partir da década de 1990, o cinema encara uma nova realidade com o surgimento da imagem eletrônica em alta definição, que é rapidamente adotada pelo cinema *blockbuster*. Os novos efeitos especiais possibilitados pelo vídeo, e os consequentes sucessos de bilheteria chegaram para expor a irreversibilidade que as novas tecnologias traziam para o cinema como um todo. O cinema passava a absorver várias inovações provenientes das mídias de massa, como transições rápidas da publicidade televisiva e o sistema de efeitos (incrustação, sobreposições de múltiplas camadas, evanescência de passagens).

A televisão e o consumo caseiro de filmes apontavam para o fim do cinema como tradição cultural, ao mesmo tempo em que os *videomakers* mostravam total desinteresse à linguagem cinematográfica na tentativa de criar uma área totalmente individualizada. A relação inicialmente conflituosa e de ameaça, enfatizadora das rupturas, se tornou uma relação de empréstimos, parcerias e fortalecimento mútuo, que passa a destacar as continuidades e a fluidez entre estes meios. Hoje o que é dominante é a hibridização desses meios, um como potencializador do outro. O diálogo do cinema com o vídeo foi decisivo na criação do novo campo do audiovisual. Se por um lado o cinema previu a linguagem do vídeo com as inovações do documentário, os filmes das vanguardas históricas e com o cinema experimental da década de 1960, por outro o vídeo reconfigurou e desterritorializou o cinema, fornecendo-lhe novas possibilidades com suas inovações técnicas e estéticas.

3.5 Novas formas de pensar o cinema

Começa a surgir a ideia de um cinema expandido, que segue sua nomenclatura (do grego *kinema-éματος* + *gráphein* ou "escrita do movimento"), um cinema que passa a incluir todas as formas de movimento e que se torna dinâmico e mutável. Pensado inicialmente por Gene Youngblood, na década de 1970, o cinema expandido incluía experiências cinematográficas que atravessavam as fronteiras do vídeo, da informática, da música, da performance e até mesmo da pintura. Segundo Azzi, “a ideia inicial do *Expanded Cinema* era demolir aquela situação cinematográfica ideal, despertando o espectador de sua ilusória anestesia, fazendo-o refletir sobre sua passividade.” (AZZI, 2007, p. 176)

Com seus ambientes imersivos e performáticos, essas obras simulam o que Azzi chama de “situação-cinema”, isso é, uma experiência multissensorial que não tenta criar uma ilusão de realidade e questiona a passividade do espectador, que passa a fazer parte

do filme, consciente do seu entorno. Na performance de Jeffrey Shaw, “MovieMovie” de 1967, imagens cinematográficas foram projetadas sobre uma estrutura inflada na qual o performer interpretava gestos e ações que dialogavam com a música ao vivo e com o espaço arquitetônico recém-fabricado, buscando uma colaboração interdisciplinar. Pelas multiprojeções e formas de expressão multimídia, o público é transportado para as imagens e vice-versa. Este é um exemplo do “projeto” do “quase-movimento” chamado cinema expandido, que, segundo Azzi (2007), é efetivamente alcançado com a artemídia atual, graças a inclusão das tecnologias computacionais interativas.



Figura 8 – “MovieMovie”, Jeffrey Shaw, 1967, Fotografia por: Pieter Boersma, Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/movie-movie/images/1/>

Em consonância com este pensamento está o conceito de transcinema pensado por Kátia Maciel. Segundo ela, o transcinema é o híbrido do cinema e das artes visuais, o cinema que migra para as experiências sensoriais dos museus e galerias de arte, no qual a participação do espectador, que "navega" o filme, se torna fundamental. Segundo ela, o transcinema "é o cinema situação, ou seja, um cinema que experimenta novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação." (MACIEL, 2016, p. 1). A forma sensível deste "cinema-instalação", é alcançado pela relação entre espectador, obra e artista.

Neste contexto do pensamento cinematográfico assimilado ao campo das artes visuais estaria também o chamado cinema de exposição. Nele, o vídeo se torna o instrumento de exposição do cinema na sala de exposição, buscando refletir como esse dispositivo já normatizado pode ser deslocado para a arte contemporânea e sua instituição, com suas características também definidas, porém diversas. O cinema necessita de uma sala de projeção e cadeiras com uma tela de grande dimensão, com

exibição de um filme que busca a identificação do espectador por uma duração determinada; a sala de exposição traz um objeto, geralmente físico, visto de pé a pouca distância por uma duração indeterminada. Logo, como transpor meios tão diferentes que buscam fruições tão diversas? Esse é o questionamento do cinema de exposição, que pode ser definido como um questionamento do sistema do cinema feito pelo das artes plásticas.

O artista Márcio H. Mota trabalha nesta linha de uma obra que pensa o cinema. Em sua série de videoinstalações “Objetos de Estimação” (2013), o artista ressignifica bonecos de artesanato por meio de projeções mapeadas³ (*videomapping*) de suas faces e corpos. Os personagens, concebidos por meio de um roteiro, discursam, declamam ou dialogam com alguém que está ausente, como num extracampo cinematográfico. Por meio do trabalho performático e de voz, os personagens excêntricos e visualmente grotescos expõem seus pensamentos, colocando o espectador numa posição de interlocutor de um universo bizarro, abordando temas como religiosidade, sexualidade, amor e submissão. Ao misturar objetos físicos com luz e imagem virtual, o artista busca “promover deslocamentos visuais perceptivos sobre as superfícies do mundo, suas paisagens, arquiteturas, corpos, objetos e matérias.” (MOTA, 2014, p. 143) Pela sua definição de cinema expandido, percebemos como este conceito é fundamental na sua pesquisa poética:

A concepção de cinema expandido de Youngblood é transdisciplinar e perpassa a teoria do caos, a teoria da relatividade, o princípio da incerteza de Heisenberg, a ecologia humana, o poliformismo erótico, entre outras disciplinas que são tratadas pelo autor como meios conceituais para o desenvolvimento de uma sociedade capaz de romper com antigos modelos e formas de existência alienadas. O autor também trata da arte computacional e do vídeo eletrônico (videoarte) como meios de produção de cinema expandido, apontando como a junção entre arte e tecnologia pode ser o caminho para que o artista contemporâneo seja capaz de construir suas próprias ferramentas estéticas. Cinema expandido é uma tese radical e política que idealiza a emancipação física e metafísica do ser humano por via da tecnologia. Aponta que as grandes rupturas ocorrerão se houver uma comunhão entre diversas áreas do conhecimento, sendo a arte o meio de articulação e de intercâmbio do índice do sensível advindo dos mais variados saberes. (MOTA, 2014, p. 49)

³ Técnica que consiste na projeção de vídeo em objetos ou superfícies irregulares, de esculturas a edifícios.



Figura 9 - "Espião", Márcio H. Mota, 2013. Disponível em: <<https://vimeo.com/74697479>>

A recontextualização do dispositivo cinematográfico o leva para o campo das artes plásticas e o faz ser atravessado pela imagem eletrônica. Essa releitura do cinema como dispositivo origina novas configurações para a forma do cinema tradicional, promovendo experiências de "passagens entre as imagens, caracterizando um lugar intermediário de instabilidades, multiplicidades e hibridismos." (CARVALHO, 2008, p. 80). Segundo Victa de Carvalho, a obra de arte contemporânea cria novos dispositivos, recusando modelos de produção e recepção pré-definidos e anteriormente interiorizados:

As histórias da pintura, da fotografia, do cinema e do vídeo criaram seus próprios híbridos ao longo da Modernidade, permitindo inúmeras formas de escape em relação ao projeto oficial. Se a arte moderna é marcada pela busca por definições puristas e classificações de linguagens, ela também é responsável pela produção de inúmeros desvios em relação a esses modelos. O papel das vanguardas artísticas foi definitivo no enfrentamento com esse projeto oficial, e resultou na polarização de discursos e propostas. Mas, o que está em jogo hoje parece ser de outra natureza que não a do enfrentamento pela via da oposição ou da desconstrução, e sim o privilégio dos híbridos, que deixam de ocupar o lugar das sobras de um programa moderno, para se tornarem os principais personagens legitimadores de uma arte do contemporâneo. (CARVALHO, 2008, p. 13)

Capítulo 4 – Híbridismos na era digital

4.1 Novas questões e obstáculos para a artemídia

Performances, arte conceitual, happenings, o movimento *Fluxus*, obras pensadas para locais específicos (*site specific*), que pensam a interação entre obra e público e o vínculo entre arte e vida, são alguns exemplos de tendências que anteciparam a arte impura e híbrida do nosso tempo. Com o surgimento das novas mídias, o envolvimento delas com as formas citadas não poderia deixar de existir já que, segundo postulado de Marshall McLuhan (2000), as mídias representariam extensões do próprio corpo humano e de seus sentidos, não fazendo sentido estas estarem excluídas de propostas que trazem a vida e o corpo para o campo da arte. Além disso, se considerarmos afirmação da artista e teórica Diana Domingues (2009), de que a ciência redesenha a existência humana, não podemos desvinculá-la da arte que busca proximidade com a vida.

A arte que se entrecruza com a ciência e com a tecnologia deve ser entendida em um contexto mais amplo que o da arte contemporânea em si. Artistas se tornam cientistas e vice-versa e o domínio de um ou de outro se torna ilimitado. Obra, artista, curador e espectador se confundem, trocam funções e com frequência desempenham vários papéis. A presença das interfaces⁴, da rede e da interatividade se tornam essenciais na experiência multissensorial, hibridizada e complexa. Com os avanços das tecnologias aquilo que é artifício humano, computador ou biológico se mescla, criando-se muitas vezes organismos múltiplos, que abarcam desde criações inteiramente maquínicas, até representações mais puras do gesto humano, sem hierarquias de mérito poético. Vida e realidade ditas virtuais se tornam uma única existência plural e heterogênea. Conceitos como o de autoria, aura e até o circuito da arte (ou museu de arte) são transgredidos ao ponto de perderem sentido em contextos de obras sem autor e sem fisicalidade. Segundo Diana Domingues:

Ultrapassadas dicotomias do natural/artificial, micro/macro, real/virtual, entre outros paradigmas que assolam pesquisas científicas e artísticas, os modelos clássicos de estabilidade e equilíbrio tornam-se insuficientes para dar conta de narrativas existenciais em estados de flutuação, dissipação e auto-organização, os quais misturam realidade biológica e realidade tecnológica, numa caracterização tecnocientífica

⁴ Sistemas informáticos que permitem o intercâmbio entre dois sistemas, ou entre um sistema e um corpo.

da cultura em patamares do pós-humano. (DOMINGUES, 2009, p. 28)

4.1.1 Realismo e representação

Com todos equipamentos incorporando a tecnologia digital, a imagem numérica que recebeu nos anos 1980 o nome técnico de computação gráfica, passou a permitir a manipulação de qualquer elemento da imagem, tornando-a um sistema dinâmico capaz de traduzir qualquer imagem, mesmo fotográfica, em linguagem binária. Esta possibilidade de criação e manipulação de imagens começou a ser usado por artistas das mais diversas formas, criando desde meras imagens digitalizadas a esculturas cibernéticas, culminando no que passou a ser chamado de arte computacional.

Arlindo Machado (2011) defende que a arte computacional cria um realismo essencialmente conceitual. Isso quer dizer que ao traduzir a pura abstração matemática para a forma de uma imagem visível, o computador cria uma imagem que é puramente a materialização de um conceito. Essa imagem busca se aproximar da realidade de uma imagem fotográfica sem vinculação direta com qualquer registro. Segundo ele, "o realismo praticado na era da informática é um realismo essencialmente conceitual, elaborado com base em modelos matemáticos e não em dados físicos arrancados da realidade visível." (MACHADO, 2011, p. 210) A arte computacional nega a necessidade da câmera para produzir uma realidade. No entanto, pode simular a fotografia ao ponto de criar um mundo arbitrário, abstrato e inteiramente novo.

Segundo o pesquisador Lev Manovich (2001), quando tratamos de objetos das "novas" mídias como objetos culturais, eles representam ou ajudam a construir uma referência física a partir de outras. Logo, para ele, por ser uma organização e escolha de ponto de vista, privilegiando tipos de imagens ou informações em relações a outras, interfaces também agem como representações.

Suzete Venturelli, artista e teórica da arte computacional, em leitura do autor Régis Debray, afirma que o computador é a primeira tecnologia que deixa de produzir uma cópia secundária de um objeto anterior, se tornando o próprio real. Segundo ela, este tipo de imagem, "contornando a oposição entre ser e parecer, semelhante e real, passa a ser o referente para o real. O real passa a imitá-la para existir. Para o autor, toda a relação ontológica que desde os gregos desvalorizava e concomitantemente dramatizava nosso diálogo com as aparências, foi invertida." (VENTURELLI, 2004, p. 159) Segundo Dubois (2004), a imagem informática é uma abstração, um cálculo que

se distancia de qualquer tipo de imagem anterior a ela. Logo, ela ganha um sentido inverso da fotografia que é vista como um reflexo da própria realidade:

A partir do momento em que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real (que é a sua imagem mesma), é claro que a relação de semelhança perde um pouco o sentido, pois já não há mais representação nem referente. Ou então, em termos mais exatos, ganha um sentido inverso: não é mais a imagem que imita o mundo, é o 'real' que passa a se assemelhar à imagem. Na verdade, trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda: a relação mimética funciona como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida. (DUBOIS, 2004, p. 53)

4.1.2 Inserção e circuito

Por ser um tipo de obra de arte que desafia os conceitos clássicos de representação, não se encaixando em nenhuma categoria anterior da história da arte, na maior parte dos casos não existe diálogo efetivo entre a arte contemporânea “tradicional” e a arte digital. Segundo Gasparetto (2014), o pouco contato existente entre elas (como em Bienais ou Documentos) não ocorre naturalmente, principalmente devido à “negação ao sistema fechado e desgastado da arte” (GASPARETTO, 2014, p. 39). As questões que dificultam a assimilação pelo circuito de arte são justamente as que estão no cerne deste tipo de produção: a computabilidade, a interatividade, a imersão e a virtualidade. Estes são conceitos fundamentais para as produções em arte computacional que são periféricos ou externos ao circuito das artes visuais voltados para o mercado e para uma distinção clara entre artista, obra e espectador. Obras que envolvem um público ativo que interage de maneira complexa não são comportadas pelo circuito da arte tradicional.

Apesar de não introduzir uma ruptura estraçalhadora na continuidade da arte, apenas lhe fornecer os meios tecnológicos que lhe convém, seu reconhecimento, condicionado à aceitação no sistema através de museus, galerias e instituições culturais, ainda hoje encontra resistências devido às dificuldades do sistema em adaptar seus critérios às exigências e problemas inerentes à arte digital, tais como conservação, registro, modos de exposição e valor de mercadoria, rápida obsolescência das mídias e suportes. (REY, 2012, p. 198)

Além dessas questões, conforme citação que Santaella faz de Philip Hayward (2005), o discurso tradicional da história e crítica de arte e do artista visto como um gênio se torna problemático e não pode ser mantido, já que o artista passa a usar o poder da máquina, mudando o processo criativo para o processo de solução de problemas, substituindo a genialidade pela engenhosidade. Em muitos casos, o artista abdica de sua autoria artística, realizando trabalhos em grupo ou optando pelo anonimato total.

4.1.3 Terminologia

A fim de tentar delimitar este novo campo de fazer artístico, vários termos surgiram nas últimas décadas. Arte computacional, arte eletrônica, arte algorítmica, ciberarte, arte virtual, *software* arte e arte digital são termos que designam o mesmo tipo de produção que é o do computador na produção de arte como sistema e não como ferramenta, em que artista, interator⁵ e sistema computacional partilham de um mesmo espaço, físico ou virtual, mediado pela interface, estabelecendo relações de trocas. Nos anos 1990 e 2000 surgem termos que destacam o vínculo com a cultura midiática, "*new media art*", "*media art*", "arte midiática" e mais recentemente no contexto brasileiro, artemídia, foram termos assimilados por dezenas de autores, como Arlindo Machado, Priscila Arantes, Cláudia Giannetti, Louise Poissant e Lev Manovich. Isso se deve à mudança de pensamentos e aos desenvolvimentos tecnológicos que passam a caminhar cada vez mais em direção às expansões e aos contatos entre os meios, sendo o computador um centralizador dessa união, conforme percebemos por citação de Santaella:

Enquanto, nos anos 1980, tratava-se de uma produção que começava no computador e dele saía para ser exposta em meios tradicionais, tais como, no caso das imagens, as impressões gráficas, gradativamente o computador foi sendo utilizado para estender a capacidade de mídias tradicionais: a fotografia analógica manipulada digitalmente; o cinema ampliado no cinema interativo; o vídeo, no *videostreaming*; o texto ampliado nos fluxos interativos e alineares do hipertexto; a imagem, o som e o texto ampliados na navegação reticular da hipermídia em suporte CD-Rom ou em sites para serem visitados e interagidos, tudo isso já em plena atividade, enquanto se espera a ampliação da TV digital em TV interativa, unindo indelevelmente o computador com a televisão. (Santaella, 2005, p. 64)

Gasparetto (2014) aponta para a crença de que o termo "artemídia", que surgiu em 1985 por ocasião de evento organizado por Mario Costa "*ARTMEDIA: an international meeting concerning vídeo and communication aesthetics*", seja apenas um "termo-modismo" dado por uma exposição, como o termo "arteônica"⁶. Para ela, termos como "arte eletrônica", "arte comunicacional" ou "artemídia", incluem formas já legitimadas pelo sistema das artes, tendo conquistado seu espaço nas instituições artísticas e no mercado, que incluíam, por exemplo, a produção eletrônica e aquelas que envolvem o computador como ferramenta resultando em objetos físicos, como a fotografia. Para ela, mesmo sendo importante reconhecer estes termos, eles não são os

⁵ Espectador da obra de arte digital que interage e muitas vezes partilha a autoria da obra com o artista.

⁶ Termo cunhado em manifesto por Waldemar Cordeiro por ocasião da exposição de mesmo nome, realizada em 1971 na FAAP. É usado como sinônimo de "arte computacional".

mais adequados para discutir uma produção que ainda tem pouca inserção nas instituições tradicionais da arte contemporânea, sobretudo no Brasil. Contudo, ao defendermos o ponto de vista de uma arte que procura agregar mídias resultando objetos híbridos e plurais, o termo artemídia se mostra como o mais adequado. Pensamentos que segregam ou que buscam se destacar como individuais ou independentes não são mais cabíveis neste contexto.

A arte interativa e as novas junções promulgadas pela arte-ciência-tecnologia estão inaugurando uma nova era em que experiências inéditas sem espaço, sem tempo, sem imagens, entraram no domínio da arte e para as quais não mais se aplicam os termos tradicionais da história da arte, nem mesmo os termos 'duchampianos' e seus métodos de avaliação. Um novo campo de atividade crítica precisa ser aberto: um campo que transcenda as preocupações previamente separadas dos historiadores e teóricos do cinema, fotografia, televisão, vídeo, imagens e sons gerados computacionalmente. Uma nova estética precisa emergir: uma estética que transponha sem temor as fronteiras que a tradição interpôs entre os caminhos da ciência e os da arte. (SANTAELLA, 2005, p. 67)

4.2 O computador no contexto da convergência de mídias

4.2.1 Novas e antigas mídias

Manovich (2001) considera que as novas mídias seriam o meio digital em si, seu material e organização lógica, compreendendo-as a partir das novas possibilidades de processamento de dados que se unem aos meios de comunicação de massa e ajudam a promover uma nova sociedade. Henry Jenkins (2009), estudioso dos meios de comunicação, observa que novas e antigas mídias interagem de maneira cada vez mais complexa, formando o que ele chama de "cultura da convergência de mídias". Isso colabora para que novas estruturas sejam criadas, diminuindo distâncias, gerando questionamentos e deslocamento de conceitos.

Assim como a prensa móvel de Gutenbuerg no século 14 e a fotografia no século 19, as novas mídias têm um impacto revolucionário no desenvolvimento social e cultural da sociedade. Esta revolução acontece por efeito da transferência de todos os meios culturais de produção, distribuição e comunicação para o meio computacional. Enquanto a mídia impressa revolucionou apenas a distribuição, e a fotografia um tipo de comunicação cultural que é da imagem estática, a mídia computacional afetou todos os estágios, da comunicação, distribuição, aquisição, manipulação, conservação, além de assimilar e transformar todas as mídias, da escrita, da imagem estática ou em movimento e até a de construções espaciais.

A era digital é caracterizado pelo seu caráter hipermediático. Nele, texto, desenho, gráficos, diagramas, mapas, fotos, vídeos, imagens geradas

computacionalmente, sons e ruídos "mesclam-se em hiper-sintaxes híbridas e sem fronteiras definidas" (SANTAELLA, 2005, p.63). Logo se faz necessário um pensamento estético que consiga dar conta dessa convergência de mídias:

As implicações dessas mudanças precisam ser pensadas, pois está se tornando cada vez mais irrelevante tratar esses híbridos de modo atomizado, como se fossem realidades discretas. No passado, tratava-se de mídias distintas. Todavia, a compreensão histórica do presente e do futuro está exigindo um novo tipo de ponto de vista reflexivo que as conjugue. (SANTAELLA, 2005, p. 63)

Para Jay D. Bolter e Richard Grusin (2000), estudiosos das novas mídias, pensar em uma separação entre aqueles meios “velhos” ou “mortos” e aqueles novos, digitais e que devem ser pensados de maneira separada se mostra como uma retomada do famigerado pensamento especificizante e do mito modernista do novo. Os novos meios só puderam ser incorporados socialmente pelo que eles tinham também de velhos e familiares. Eles encontram sua relevância cultural quando reavaliam e revitalizam meios mais antigos, como a pintura perspectiva, o cinema, a fotografia e a televisão. Segundo Arlindo Machado (2008), é a tela do computador o exemplo mais eloquente do que os autores chamam de "*remediation*" (remediação). Ela pode, ao mesmo tempo ser experimentada como um híbrido de todos os meios simultâneos (texto, gráfico, foto, vídeo e música) ou ser utilizada separadamente, em cada janela, uma ao lado da outra.

Segundo eles, ao mesmo tempo em que herdaram características das antigas mídias, as novas mídias ressignificam e transformam estas antigas, remodelando-as. Segundo Julio Plaza (1993), existem dois tipos de hibridações de meios que são os de intermídia ou de multimídia. Neles, os meios se associam e se condensam pelas suas estruturas análogas. A intermídia acontece quando temos a soma qualitativa de meios pela sinergia, isso é, mais de uma mídia tem suas estruturas, traços e qualidades somadas criando um novo meio. A multimídia estaria mais próxima de uma *colagem* de mídias sobrepostas que não têm uma união mais profunda, logo o conflito entre estes meios não resulta em uma nova mídia.

O caráter tátil, sensorial e inclusivo das formas eletrônicas permite dialogar em ritmos intervisuais, intertextuais e interssensoriais com os vários códigos da informação. É nesses intervalos entre os vários códigos que se instaura uma fronteira fluida entre informação e pictorialidade ideográficas, uma margem de criação. Nesses intervalos o meio adquire sua real dimensão e qualidade. (PLAZA, 1993, p. 78)

4.2.2 A estética digital como hibridismo absoluto

Segundo a artista e teórica Sandra Rey (2012), o processo de contestação às especificidades acontece continuamente na história da arte, iniciando com os movimentos de vanguarda do Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo, com seus procedimentos de colagem, fotomontagem e *ready-made*. A partir da metade do século XX, boa parte da produção buscava de certa maneira a "desespecificação". De acordo com a autora, com o advento da tecnologia digital, essas práticas e experiências plurais finalmente encontram os meios para acontecer plenamente. Assim como Rey, para Priscila Arantes (2012) este processo de hibridação se torna mais evidente ao longo do século XX quando artistas de vários movimentos modernos e contemporâneos buscavam romper com preceitos tradicionais da arte. Contudo, este processo atinge maior complexidade com as tecnologias digitais, se tornando o seu "princípio constitutivo, já que a linguagem digital tem a possibilidade de converter qualquer informação (sonora, visual, impressa) em uma mesma linguagem." (ARANTES, 2012, p. 51) De acordo com Manovich (2001), a imagem sintética, feita em computador, é necessariamente híbrida, pois todas as diferentes mídias como fotografia, desenho e pintura, nos mais diversos materiais e superfícies, traços e efeitos, são assimiladas pelos softwares digitais que simulam as mais diversas especificidades das outras mídias, se tornando uma "metamídia".

Para Rey (2012), as manifestações artísticas que prevalecem na contemporaneidade são aquelas inespecíficas, híbridas e que operam por cruzamentos. Segundo ela, a principal característica das obras produzidas através de cruzamentos com a tecnologia digital é a de "operar transversalidades entre as categorias já constituídas, dissolvendo as especificidades." (REY, 2012, p. 196) Para operar desta maneira, o artista deve proceder de maneira aberta, sem se restringir a um conhecimento específico. Cabe ao artista então criar seu próprio conceito e modo de fazer arte, gerando infinitas possibilidades de hibridação que podem cruzar conhecimentos científicos e técnicas tradicionais, pensamentos políticos e culturais, dados visuais, musicais, performáticos, literários etc. Com isso, potencializa-se a capacidade da obra de operar desvios, reposicionamento de conceitos, de alterar concepções de mundo pré-estabelecidas e de redefinir as relações entre obra, autor e espectador. Para Arantes (2012), o hibridismo se mostra um termo fundamental a ser tratado, não apenas devido aos vários aspectos estéticos que podem ser definidos como híbridos na artemídia, mas também pelo que ele representa, de uma forma geral, para a cultura atual:

De fato, se fosse possível resumir em uma só palavra a condição da cultura digital, não poderíamos fugir da palavra hibridez. Sob o signo da interconexão, da inter-relação entre homens em escala planetária, da obsessão pela interatividade, da interconexão entre mídias, informações e imagens dos mais variados gêneros, a cultura da atualidade vai se desenhando como um grande caleidoscópio. (ARANTES, 2012, p. 52)

Pela sua raiz grega *hybris* que designa excesso, desmedida ou ultrapassagem de fronteiras, observamos que o termo “híbrido” é bastante representativo da pluralidade de concepções da arte computacional, relativas às atuações (artista + engenheiro + cientista), às funções (curador + artista + interator + obra) aos tempos (real + virtual), às realidades (física + virtual), que combinadas com a multiplicação de telas que formam um espaço híbrido de múltiplas imagens, textos, vozes, de inúmeras fontes, constituem uma estética do excesso e da instabilidade, com uma ausência quase absoluta de integridade estrutural.

A tela [...] torna-se agora um espaço topográfico onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas. Do espaço *isotópico* da figuração clássica, baseado na continuidade e na homogeneidade dos elementos representados, passamos agora ao espaço *polióptico*, em que os elementos constitutivos do quadro migram de diferentes contextos espaciais e temporais e se encaixam, se encavalam, se sobrepõem uns sobre os outros em configurações híbridas. E uma vez que agora os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea, isso exige, da parte do receptor, reflexos rápidos para captar todas (ou parte delas) as conexões formuladas, numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um ‘leitor’ mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade. (MACHADO, 2008, p.75)

"Híbridos" é o nome do sistema para instalação interativa concebido pelo artista multimídia Carlos Praude, que tem como objetivo manipular digitalmente imagens abstratas criadas fisicamente. Ele permite a captura de sons, imagens e gestos do ator, traduzindo-os em imagens cartográficas que são representadas por sucessivas composições sonoras. Neste sistema, o artista agrupa três programas de computador, sendo um deles para criação de projeções geográficas a partir de outras imagens ou objetos, outro para formação de pinturas geográficas a partir dos sons do ambiente, e um terceiro que capta imagens de um espaço cênico transformando gestos em desenho por meio da performance. Neste processo que o artista chama de "reconversão", todos os dados (sonoro, gestual ou fotográfico) podem ser convertidos em outros tipos. Logo, sons podem ser transformados em imagens e movimentos em desenhos.

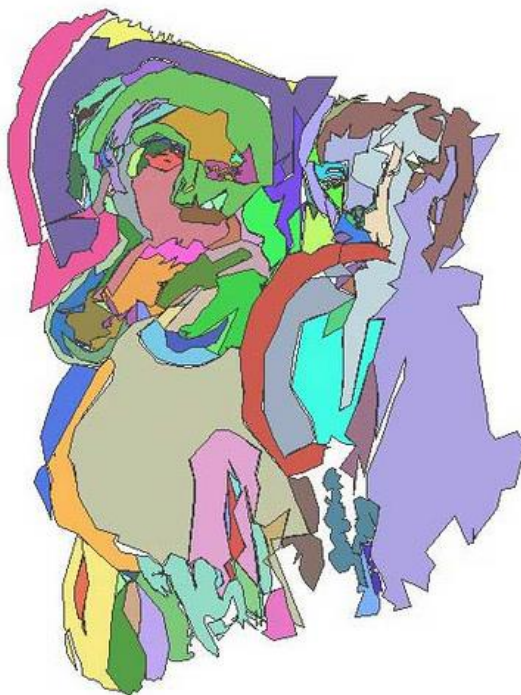


Figura 10 - Desenho elaborado no programa "Híbridos", Carlos Praude, 2008. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/psmotta/sets/72157604289624055/>

No trabalho de Praude percebemos a simultaneidade de um dos elementos mais tradicionais da arte (o gesto do artista) com um extremado cientificismo (criação de imagens científicas a partir de dados precisos da geografia, como latitude e longitude). O hibridismo da obra está na confluência entre ciência (matemática, cartografia, geografia), tecnologia (linguagens de programação, captação e tradução de informações gestuais, físicas e sonoras) e as várias formas de arte (instalação, pintura, desenho, performance, música), que executados no ambiente físico, transitam para o meio virtual, sendo convertidos em imagens e sons digitais por um computador.

Na tradição das instalações, vídeo-instalações e instalações multimídia, surgem as instalações interativas, as 'webinstalações' ou ciberinstalações, que levam ao limite as hibridizações de meios que sempre foram a marca registrada das instalações. Estas agora se potencializam com o uso de vídeos conectados à internet e transmitidas em sites abertos para a interação do internauta, mediante o uso de webcams que permitem transições fluídas entre ambientes físicos remotos e ambientes virtuais ou que disparam através de sensores. (Santaella, 2005, p. 65)

"*Eternal Sunset*"⁷ (Pôr do sol eterno) é uma webinstalação *online* de Adriaan Stellingwerff, de 2006, que apresenta continuamente imagens ao vivo do pôr do sol usando *webcams* existentes em todo o mundo. À medida que o sol se move para o oeste, a imagem é sintonizada em diferentes *webcams*, acompanhando o pôr do sol ao mesmo

⁷ Disponível em: <www.eternalsunset.net>

tempo em vários lugares do mundo. Ele relativiza a relação entre real e virtual, sendo uma convergência de ambos. É uma espera eterna pelo momento que jamais chegará, mas que ao mesmo tempo já chegou. É a eternização do instante decisivo⁸ fotográfico, que transposto para o vídeo, é levado para o meio digital e estendido para todo o mundo e para todo sempre. “*Eternal Sunset*” é uma reflexão sobre o colapso dos conceitos de espaço e tempo na era da *Internet*. Segundo Maria Amélia Bulhões, esta obra é representativa do novo regime imagético trazido pela *Internet*, que é rizomático, permutável e momentâneo:



Figura 11 – Captura de tela de “*Eternal Sunset*”, Adriaan Stellingwerff, 2006. Disponível em: <<http://www.biepenlu.nl/biepenlu/pages/posts/eternal-sunset49.php>>

Segundo vários autores, na internet se delineia uma estética do rizoma, cujo objeto, sem centro nem periferia, sem direção definida, sem escolas ou tendências se expande indefinidamente. Uma rede sem autoridades, onde cada usuário é independente para seguir seus trajetos e fazer suas escolhas, sempre limitado pelas possibilidades que lhe são oferecidas pela criação do artista e pelos recursos dos softwares utilizados. Justaposição, sobreposição e hibridismo fazem parte dessa visualidade cumulativa, que se sustenta não na busca de uma unidade, mas por leituras de telas que, uma a uma, vão construindo sentidos. Cada tela que se abre repercute na leitura da anterior completando-a ou alterando-a. Cada clique remete uma nova imagem, aos poucos, podemos ver todas as imagens, mas nunca o conjunto unitário de todas elas. Entretanto, mesmo que ausente, a tela anterior existe virtualmente enquanto unidade comunicativa. (BULHÕES, 2007, p. 7)

⁸ Segundo Henri Cartier-Bresson (1965), o instante decisivo é o momento exato em que todos os elementos que se movem ficam em equilíbrio. A fotografia deve intervir neste instante, eternizando o equilíbrio.

Com a presença da virtualidade cada vez maior na arte e na vida cotidiana as fronteiras rígidas entre dicotomias como real e virtual, analógico e digital, arte e meio de comunicação são ampliadas, se tornam maleáveis e até dissipáveis. A estética digital agrega e reproduz toda e qualquer mídia e produção imagética, da mais gestual à mais cientifizada. As disciplinas e práticas artísticas são conjugadas e convergem formando uma estrutura mutante de múltiplas camadas, híbrida e plural.

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo teórico se debruçar sobre o campo que pensa as mídias tecnológicas da maneira mais plural possível, visando provar que um pensamento exclusivista e inflexível é limitado demais para ser representativo da arte do nosso tempo, que deve procurar agregar disciplinas e pontos de vista diversos. A estética atual, pelo menos quando abordamos uma arte contemporânea mais "vanguardista", deve ser diversificada e múltipla, principalmente se tratando de obras que trazem novas tecnologias que naturalmente relativizam questões consolidadas do sistema da arte, criando contrariedades e suscitando indagações fundamentais para a relevância cultural e social do fazer artístico.

Mesmo ainda sendo uma questão bastante aberta, o caminho que a arte está seguindo de convergências e hibridismos nos parece axiomático, consentido e geralmente, enaltecido por teóricos e artistas. É fato que no contexto social, os hibridismos favorecem uma convivência harmoniosa entre as diferenças, enquanto a ênfase nas barreiras e no isolamento podem levar à intolerância entre culturas e até mesmo à guerra. (MACHADO, 2008, p. 64) Contudo, também é importante se atentar às mazelas políticas trazidas por essas hibridações.

Machado (2008) aponta para o fato de o discurso da convergência estar geralmente associada a um tom celebratório e à visão de uma fusão harmoniosa que desconsidera as contradições culturais e os prejuízos causados àquilo que não se deixa hibridizar. Ele levanta questões pensadas pelo antropólogo Néstor Canclini, que propõe que se pense os processos de hibridação pelas suas ambivalências industriais, pela massificação globalizada dos processos simbólicos e pelos conflitos de poder que suscitam.

Machado cita como exemplo o processo de informatização forçada que vivemos hoje, em que os meios são constrangidos a transitar para o digital numa velocidade predatória, gerando excluídos, gerações incapazes de se adaptar, obsolescência tecnológica e sucateamento de acervos. Além disso, os produtos se tornam mais superficiais graças ao excesso de fontes e à rápida superação das antigas tecnologias, resultando na falta de consistência estética e comunicativa. Como exemplo, ele cita o caso do cineasta, que precisava de anos de amadurecimento técnico para chegar à direção, enquanto atualmente, uma nova mídia, que dura de cinco a dez anos, não possibilita tamanha devoção e aperfeiçoamento.

Processos como os de hibridização e convergência de meios geram tensões dos elementos híbridos, que muitas vezes podem não se deixar convergir por completo. E assim como Metz afirma que existem diferentes níveis de especificidade, também existem diferentes níveis de hibridismos, que por transpassar diversos conhecimentos, níveis culturais e sociais, e formas de criação artística, devem ser analisados por variados pontos de vista, sempre mantendo uma consciência crítica sobre o limite de cada componente de uma obra ou produto que barra sua hibridização.

Referências Bibliográficas

- ARANTES, P. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- AZZI, Francesca. Território Impuro. In: MACHADO, Arlindo. (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.
- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAZIN, André. *O que é o cinema?* Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. *A Idéia do Cinema* (José Lino Grünewald, org.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.
- BOLING, John Michael. *Eternal Sunset (2006) - Adriaan Stellingwerff*. Disponível em: <<http://rhizome.org/editorial/2010/apr/15/eternal-sunset-2006-adriaan-stellingwerff/>>. Acesso em: 05 de jun. 2016.
- BOLTER, Jay David; GRUISIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BULHÕES, Maria Amélia. Arte em rede web e processos estéticos híbridos. In: 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Florianópolis. 24 a 28 de setembro de 2007.
- CARTIER-BRESSON, Henri. “O momento decisivo”. In: Bloch Comunicação, n. 6. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1965.
- CARVALHO, Victa de. *O Dispositivo na Arte Contemporânea: relações entre cinema, vídeo e mídias digitais*. Rio de Janeiro: ECO-Pós/UFRJ, 2008.
- CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CORDEIRO, Analívia. Depoimento. In: *Galeria Expandida*. Catálogo de exposição. (curadoria de Christine Mello) 05/04 a 20/04 de 2010, Luciana Brito Galeria, São Paulo. Disponível em: <https://galeriaexpandida.files.wordpress.com/2010/04/catalogo_final.pdf> Acesso em: 15 de maio 2016.
- DOMINGUES, Diana. (org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Reluma Dumará, 2002.
- GASPARETTO, Débora Aita. *O "Curto-Circuito" da arte digital no Brasil*. Santa Maria, RS: Ed. do Autor, 2014.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009.

KRAUSS, Rosalind. “A escultura no campo ampliado” (Tradução de Elizabeth Carbone Baez). *Gávea: Revista semestral do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil*, Rio de Janeiro: PUC-RJ, n. 1, 1984 (Artigo de 1979).

MACHADO, Arlindo. (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 2011.

MACIEL, Katia. *Transcinema e a estética da interrupção*. Disponível em: <http://s46f5f7ff782ca167.jimcontent.com/download/version/1301703877/module/5292536068/name/TranscinemaEsteticaInterrupcao_KatiaMaciel.pdf> Acesso em: 15 de maio 2016.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2000.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MOTA, Márcio Hofmann. *Videomapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis*. 165 f., Dissertação (Mestrado em Artes)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. *Estéticas do digital: Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (Org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

REY, Sandra. *Operando por cruzamentos – processos híbridos na arte atual*. In: ROCHA, C.; MEDEIROS, M. B.; VENTURELLI, S. (org.). *Art – Arte e Tecnologia // MODUS OPERANDI UNIVERSAL*. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2012.

ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Senac, 2009.

RUSH, Michael. *Video art*. Londres: Thames & Hudson, 2007.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SIQUEIRA, Carlos Henrique. A ontologia da imagem fotográfica: uma leitura. Disponível em: <<https://medium.com/@carloshenriquesiqueira/a-ontologia-da-imagem-fotogr%C3%A1fica-uma-leitura-3bdbd05cae#.qd5rpmgtw>>. Acesso em: 5 fev. de 2016.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: Espaço_Tempo_Imagem*. Brasília: Edunb, 2004.

VIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte. - V. 6 n. 2, 2007 - Brasília: Editora PPG
- Arte UnB, 2008.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico*. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.