BRUNO ROGERIO SILVA PASSOS MACHADO

A EXPERIÊNCIA DO INTERATOR:

mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário.

SÃO PAULO
2019

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

BRUNO ROGERIO SILVA PASSOS MACHADO

A EXPERIÊNCIA DO ITERATOR:

mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário.

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na linha de pesquisa Poéticas e Técnicas.

Orientador: Prof. Dr. Almir Antonio Rosa.

SÃO PAULO
2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Machado, Bruno Rogerio Silva Passos

A Experiência do Interator: mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário / Bruno Rogerio Silva Passos Machado; orientador, Almir Almas. -- São Paulo, 2019.
125 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão original

1. Cinema 2. Documentário 3. Mídia computacional 4. Semiótica I. Almas, Almir II. Título.

CDD 21.ed. - 791.43

Elaborado por Sarah Lorenzon Ferreira - CRB-8/6888

MACHADO, B. R. S. P. **A Experiência do Interator: mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário.** 2019. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na linha de pesquisa Poéticas e Técnicas.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Dedicatória

Para meus pais, Suraia e Newton.

Para Victória Landeiro (in memoriam),
vítima da cultura do ódio,
assassinada por ser transexual.

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Newton e Suraia, minhas eternas paixões. Agradeço por sempre acreditarem em mim e nos meus sonhos, me incentivando a lutar por eles, qualquer que fossem as adversidades do caminho. Agradeço por terem financiado, de todas as formas possíveis, essa jornada.

Agradeço ao meu orientador, o professor Dr. Almir Almas. Os caminhos que descobri, não só pelos encontros de orientação como também pelas disciplinas que cursei sob sua docência, foram fundamentais para a concretização deste trabalho e para minha formação como ser humano. Agradeço a oportunidade oferecida para que eu pudesse ingressar no programa sob sua orientação. Agradeço também por ter me acolhido como membro do grupo LabArteMidia – Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais, onde pude mergulhar, junto aos meus colegas, em discussões calorosas sobre o futuro do cinema e da arte.

Agradeço também a todos os professores que tive oportunidade de encontrar pelo percurso do mestrado, agradeço por terem dividido comigo seus conhecimentos e visões de mundo. Agradeço a todos os integrantes e servidores do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Artes da USP.

Mais que tudo, agradeço ao meu marido, companheiro e eterno amigo, Caio Carvalho. Agradeço por sempre me incentivar a lutar contra as minhas inseguranças.

Por fim, obrigado a todos que pensam, escrevem e discutem cinema, arte e vida.

Resumo

MACHADO, B. R. S. P. **A Experiência do Interator: mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário**. 2019. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Na presente dissertação, trazemos as averiguações de possíveis maneiras de se trabalhar com a mídia nativa dos computadores para realizar um tipo específico de comunicação artística, aquela que fazemos com o cinema e o qual temos chamado de documentário. Em conjunto, propomos um breve estudo da linguagem das mídias computacionais, ao apontar possibilidades informativas e estéticas nascidas através da utilização consciente dos seus elementos estruturais. Isto é, esperamos demarcar, como esse meio, enquanto suporte, estrutura suas representações e também como ele oferece um rico ofertório de ferramentas para a comunicação humana. Com este intuito, tomando principalmente os textos teóricos de Bill Nichols, Henri Gervaiseau, Ismail Xavier, Iuri Lotman, Almir Almas e Lev Manovich, abarcamos três grandes campos de estudo: o cinema documentário, a semiótica e as mídias computacionais. Desta última, o grande foco da nossa investigação, destacaremos seus princípios gerais, sua estrutura representativa e sua capacidade inovadora de armazenar representações de espaços navegáveis. Da semiótica, o interesse será retirar os conceitos sobre linguagem e sobre comunicação artística. Enquanto que o documentário nos servirá, com sua linha histórica e sua construção discursiva, como base comparativa. Por fim, para além de ser uma demarcação das possibilidades artísticas da linguagem das mídias computacionais, este texto também se propõe a construir uma breve reflexão sobre sistema carcerário. As obras *Prison Valey* (Philippe Brault e David Dufresne, web-site, 2009) e *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, Realidade Virtual/360°, 2017), os trabalhos que tomamos como objetos de estudo, dialogam entre si nesse tema. Assim, munidos das teorias das disciplinas referidas, esta dissertação se propõe a analisar ambas as obras, apresentando, em conjunto, exemplos de como um documentarista pode, de acordo com o interesse de sua discussão, utilizar a mídia computacional para organizar signos e também para organizar, como signos, as suas regras inerentes.

Palavras-chave: Cinema, Documentário, Mídia computacional, Semiótica.

Abstract

MACHADO, B. R. S. P. The Experience of the Interactor: digital media, interactivity e immersive supports in the documentar field. 2019. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

In this present essay, we inquire possible ways of working with computer native media in order to approach a specific type of artistic communication, specifically speaking about cinema and the so-called documentary. At the same time, we propose a brief study of the computer media as we point out the informative and aesthetics possibilities emerged from the conscious use of its structural elements. For instance, we hope to acknowledge how this media, as a support, structures its representations and also how it features a whole set of tools that benefits human communication. With this in mind, and considering the theoretical texts of Bill Nichols, Henri Gervaiseau, Ismail Xavier, Iuri Lotman, Almir Almas and Lev Manovich, we address three major research fields: documentary film, semiotics and computer media. Regarding the last one, the great focus of our research, we draw attention to its main principles, representative structures and the innovative capacity of keeping representations of navigable spaces. From semiotics, our interest is to summarize the concepts of language and artistic communication. Meanwhile, the documentary suits as a comparative database, with its historical aspects and discursive construction. Prior to the end, in addition to present the artistic possibilities of computer media as language, this dissertation also offers a brief consideration on the penitentiary system. The works of Prison Valey (Philippe Brault and David Dufresne, website, 2009) and Step to the Line (Ricardo Laganaro, Virtual Reality/360°, 2017), which we took as subject matter, come to an agreement regarding this point. Thereby, granted by the theories of refereed disciplines, this text intends to analyze both works, presenting as a whole, examples of how a documentarist can, as intended, use computational media to organize signs and also to organize, as a sign, its inherent rules.

Keywords: Film, Documentary, Computer Media, Semiotics

Sumário da Dissertação

Introdução	11
Capítulo 1 – Tudo é uma questão de documentário	17
1. Introdução à Imaginação	17
2. A voz do documentário e as abordagens reflexivas	17
3. Particularidades do Filme-Ensaio	23
4. A reflexão e a imaginação como fonte de acesso aos fatos históricos	27
Capítulo 2 – Um Mergulho na Semiótica	33
1. Introdução	33
2. Aspectos da Imagem e do Texto. Linguagem. Lógica e Analógica	35
3. Considerações sobre a fotografia pelo viés da linguagem	39
4. A dimensão analógica dos discursos artísticos. A Modulação	41
Capítulo 3 – A Linguagem do Cinema e das Mídias Computacionais	49
1. Um breve vislumbre da linguagem cinematográfica	49
2. As Mídias Computacionais e as Interfaces Culturais	52
3. Seleção e Interatividade	62
4. Composição Digital e os Espaços Navegáveis	65
Capítulo 4 – A Experiência do Interator: mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário	69
1. O conceito de Banco de Dados: Definição dos Objetos	69
2. Método de Análise	74
3. Experiências Pioneiras. A efêmera arte digital	75
4. Prison Valley	80
4.1 Entendimentos sobre a voz de Prison Valley	81
4.2 A reflexão sobre a indústria das prisões	86
4.3 A utilização dos elementos da mídia computacional	92
5. Step to the Line	106
5.1 Pisar na linha ou se afastar da linha	107
Conclusão	115
1. Tomando a Experiência do Interator pelo viés da linguagem analógica	115
2. As questões éticas da abordagem	118
3. A necessidade de falar dos problemas sociais	121
Referências Bibliográficas	123

Prólogo

Introdução

De começo, vamos acertar nossos ponteiros! Este é um trabalho que olha para o Documentário. Em fato, melhor descrevendo, acreditamos que este trabalho olha fundamentalmente para o nosso desejo de falar do mundo histórico que nos rodeia e das estruturas de força que nos ordena(mos). E aí assim, partindo deste desejo primário, voltamos nossos olhos atentos para o documentário. Estaremos em busca de sua natureza e do seu sucesso, daquilo que o elevou a este patamar e que conseguiu sedimentar uma maneira de gerar expressão.

Queremos investigar as definições do documentário, parte de sua trajetória histórica e, principalmente, sua natureza discursiva. A razão para essa investigação? Esse olhar penetrante tem o interesse em falar utilizando outra mídia que não mais o cinema. Não mais só o cinema. Ou, em última instância, o cinema em expansão. Esse é um trabalho que questiona como um artista pode expressar um “tratamento criativo da realidade” (GRIERSON apud NICHOLS, 2008, p. 51) através das mídias computacionais.

Isto é, ansiamos investigar como se trabalhar com a mídia nativa dos computadores para realizar aquilo que fazemos com o cinema e o qual temos chamado de documentário. E sendo mídia computacional, olharemos para esse domínio do cinema como um aprendiz que olha para o seu mestre em busca de direções para suas angustias, sem saber ainda como fazer para emergir a potência expressiva de seus elementos.

Então, da nossa pergunta, partiremos em pesquisa. Seremos fruto desse questionamento. E pelo interesse no falar, este é um trabalho que também olha para a Semiótica. Afinal, se buscamos comunicar, expressar um ponto de vista sobre o mundo concreto, acreditamos, então, que devemos, primeiramente, entender como estas funções são realizadas. O que é linguagem? Quais as possibilidades de se trabalhar com os meios? Como podemos nos expressar?

Revelamos que este trabalho olha para esta disciplina em busca de uma base que nos ajude na transposição apontada logo a cima. Logo, este olhar não é inocente, ele espera encontrar, em comparação com as noções sobre a voz do documentário (NICHOLS, 2008), os conhecimentos que clareiam o mecanismo da expressão humana.

Para além, trabalharemos também, deste conjunto de teorias, uma abordagem específica sobre os meios.

Acreditamos que o mergulho nos estudos semióticos é parte fundamental do caminho que nos permitirá propor direções possíveis para a estruturação de um discurso que utiliza a mídia computacional como linguagem. Por isso, para nos aproximarmos da natureza discursiva que os teóricos do documentário destacam deste domínio, nos filiamos em estudos que tomam o meio pelo seu viés estrutural.

É um interesse em investigar como os meios (cinema e computador), enquanto suportes, estruturam suas representações. É também um interesse em investigar o meio como um rico ofertório de ferramentas para a comunicação humana. É um interesse claro na natureza semiótica deles; interesse em teorias que tomam os meios como linguagem, tanto em sua vertente modelizante (LOTMNAN, 1978) quanto moduladora (DELEUZE, 2012).

Aqui, espantando a vontade de inventar a roda, estaremos nos filiando a um campo em presente expansão. Há pretensões em acrescentar conhecimento sobre esta relação simbiótica entre o documentário-cinematográfico e as mídias computacionais. Entretanto, há interesses também em encontrar um entendimento próprio sobre as possibilidades de escrever em outra linguagem tecnológica aquilo que chamamos de documentário.

Obviamente, para encontrar esse entendimento, não vemos outra saída a não ser nos defrontar com aquilo que já se tem feito dentro deste universo. Há pretensões em vasculhar o passado e suas práticas, para isso. Mas, se propomos olhar para algo, é preciso, ainda antes, questionar com qual olhar miraremos. Com quais ferramentas devemos estar nutridos para conseguirmos enxergar/produzir a imagem desta tela informa-técnica? Há pretensões em vasculhar o passado e suas teorias, para isso.

E será também na Semiótica que encontraremos o amparo para esta missão. Primeiramente, como vimos, para descrever uma ferramenta que é capaz de enquadrar, em termos semelhantes, tanto o documentário, quanto o cinema e as mídias computacionais. No caso, apresentando-os como sistemas semióticos. Acreditamos que, com isso, posteriormente, será possível apontar um modelo específico de recorte, capaz de, por um lado, definir objetos práticos que se encaixam nestes três parâmetros; por outro, apontar o que nestes objetos podem estar carregados de significados.

Com esse momento de esclarecimento, poderemos em breve desbravar o conteúdo apresentado por aqui. Abriremos nosso texto, no primeiro capítulo,

destrinchando o campo do documentário. Nele, exploraremos e nos aprofundaremos na sua dimensão de discurso acerca do mundo histórico, seu caráter de construção de um argumento através da organização de imagens audiovisuais de base cinematográfica. Buscamos sedimentar essa visão logo no começo do capítulo, para que possamos adiantar o passo, focando nosso olhar, em seguida, para um modo específico de representação do documentário. Nele, a presença da voz carrega uma intensa carga subjetiva, principalmente, através da constante demarcação da presença do documentarista na construção do seu argumento sobre as questões do mundo concreto.

É por esse viés da subjetividade que nos concentraremos na continuidade da discussão. Vamos tratá-la como aspecto da imaginação e não como qualquer tipo de falseamento da realidade. Avançaremos para falar dos ensaios-fílmicos, obras que aparentam tornar o papel do discurso cada vez mais o ponto central. Cada vez mais demarcado, ao ponto de permitir que a subjetividade seja refletida até na sua própria estrutura, nas imagens áudio e visuais e nas regras que as organizam. Assim, falaremos de um aparente anseio em utilizar a linguagem cinematográfica para representar tanto a realidade quanto a subjetividade humana. Por fim, teremos uma base teórica capaz de nos auxiliar em apresentar as possíveis vantagens comunicativas dessa abordagem.

Iniciando o segundo ato de nossa investigação, traremos no segundo capítulo alguns preceitos de semiótica que dão conta de caracterizar os signos, a linguagem e a comunicação artística. Este capítulo abre um novo momento do nosso texto. A partir de agora, estaremos oficialmente coletando as peças fundamentais para o futuro momento de análise de obras em mídias computacionais.

Por todo o capítulo, construído por nós com um tom ensaístico, assumiremos a função de apontar o caráter de representação das mídias. Além deste ponto teórico, a percepção da existência de uma dimensão da linguagem que trabalha com a analógica, e não com a lógica, abrirá nossos caminhos para demarcar mais para frente, tomando o cinema e o vídeo como paralelo, um estudo sobre as possibilidades discursivas em mídia digital.

Por fim, será a definição do texto artístico como um texto criado com densidade, onde todos os elementos da linguagem mostram-se aptos a se tornarem peças significantes para um mesmo quebra-cabeça, que manteremos nossa atenção. É uma aproximação também com as teorias anteriormente apresentadas sobre a voz do documentário; com os estudos que tomam esse domínio como um produto mais complexo do que o mero registro da aparência do mundo concreto.

Ainda neste bloco investigativo, no terceiro capítulo, já tomando as mídias como sistemas semióticos, poderemos nos aprofundar em suas veias construtivas. Mergulharemos no cinema como ponto de partida, destacando a sua natureza estrutural. E como já teremos também as noções sobre linguagem lógica e analógica assimiladas, conseguiremos apresentar algumas das possibilidades discursivas que emergem do específico funcionamento do código cinematográfico.

Todos esses aprendizados nos guiarão no momento que as mídias computacionais ocuparem nosso centro de atenção. Destacaremos dela seus princípios gerais, sua estrutura representativa e sua capacidade inovadora de armazenar representações de espaços navegáveis (MANOVICH, 2001). Da apresentação dessa dimensão espacial, conseguiremos apontar como é possível que signos sejam relacionados não só na dimensão temporal do cinema, como também em uma dimensão espacial navegável. Este será o final do nosso segundo momento; aqui, acreditamos ter as peças necessárias para montarmos um método de abordar sistemas computacionais artísticos (ALMAS, 2013); em específico, as nossas obras de estudo.

Na continuidade do nosso trabalho, iniciando um novo patamar, imaginamos o quarto capítulo tendo uma função dupla. Nele, ao propormos a metodologia de análise, será tanto aplicado o conteúdo apresentado nos capítulos anteriores, quanto avançaremos para a demonstração prática do nosso questionamento. Assim, buscaremos apresentar as abordagens estruturais que nos auxiliarão no momento que nos debruçarmos sobre nossos objetos. Mas também, ao entrarmos nas obras com este método analítico, poderemos enfim apontar possíveis novos caminhos, informativos e estéticos, para a simbiose entre o campo do documentário e as mídias computacionais.

Nesta análise, esperamos também elaborar uma reflexão sobre o sistema carcerário. As duas obras que tomamos como atenção dialogam entre si nesse tema. Com elas, esperamos refletir sobre uma estrutura que exerce o poder de privar da liberdade todos aqueles que exercerem comportamentos tidos como desviantes das condutas definidas por essa mesma estrutura. Com nossas obras, teremos levantados pontos problemáticos deste sistema.

A partir deste capítulo, no seguinte momento de conclusão, ansiamos poder demarcar, então, algumas possíveis maneiras de combinar ideias, construir relações de sentido (tanto logicamente quanto analogicamente), através do suporte mídia computacional. Além de também demonstrar algumas possíveis maneiras de semantificar os próprios elementos estruturais dela, dotando-os de sentido (também em

termos lógicos e analógicos). Será a hora dos resultados. Isto é, esperamos apresentar exemplos de como um artista interessado em falar criativamente do mundo concreto pode, de acordo com o interesse de sua discussão, utilizar a mídia computacional para organizar signos e também para organizar, como signos, as regras inerentes desta mídia.

Estaremos também interessados em retornar para o campo do documentário e imaginar novos ramos para uma das grandes questões deste domínio. É preciso honrar o trajeto histórico do Documentário frente às reflexões sobre a ética! Como representar o mundo concreto, utilizando sua aparente textura visual e espaço-temporal, e não macular os indivíduos sociais, os eventos históricos e os espaços sagrados? Com novas cartas em jogo (o armazenamento de representações de espaços navegáveis), não seria o momento de expandir as discussões sobre a ética neste sistema artístico?

Para além, neste momento de finalização, esperamos apontar a reflexão dos documentaristas sobre as condições dentro dos sistemas carcerários, em específico nos Estados Unidos. Pela reflexão deles, teremos visto o interior de uma estrutura que organiza as pessoas através do seu próprio conjunto de códigos sociais, de regras baseadas no controle. As discussões presente nesses filmes também apontarão para possíveis perigos de se tomar o sistema prisional como empreendimento econômico capitalista, como indústria lucrativa. Tais obras imaginam consequências nocivas, para a estrutura social, que podem emergir pela associação positiva entre progresso econômico e controle de liberdade. Por fim, mas não menos importante, elas ainda refletem sobre impunidades e sobre as marcas psicológicas e os estigmas sociais que se impregnam naqueles que passam pela situação de encarceramento.

Frisamos que estruturamos nosso texto em função de expressarmos essas ideias. Aqui, ensaiamos também aplicar, na própria construção deste nosso trabalho, alguns conceitos apresentados durante os capítulos propostos. Será uma maneira de experimentar, pela escrita literária, os preceitos que defendemos aqui para uma possível escrita de web-documentários, de web-ensaios.

Dito isso, sejam bem-vindos a uma imaginável abordagem da Experiência do Interator no campo do documentário.

Primeiro Ato

Capítulo 1: Tudo é uma questão de Documentário.

1. Introdução à Imaginação.

É preciso parabolizar.

Depois de dar mobilidade à câmera e de espalhá-la pela cena e pelo mundo; depois de fazê-la voar, nadar e correr por cada pedaço do céu, do mar e da terra; depois de filmar do extremo-longe ao extremo-perto; depois de engoli-la, digeri-la e regurgitá-la, o cineasta anseia por registrar o não-real: o labirinto da sua própria mente. Mas, impossibilitado pela tecnologia do presente de fazer tal documentação, restou-lhe utilizar a técnica disponível para buscar representá-lo.

Trazemos aqui não somente a batalha pela recriação, por imagens técnicas, das imagens mentais (como bem sabemos, esta, há muito, vem sendo travada), frisamos, na verdade, a ação pela reconstituição dos processos mentais que ocorrem em nossas assombrações. Sendo espectadores de nós mesmos, em constante vigília consciente das imagens mentais e dos raciocínios que emergem em nossa cabeça, ansiamos por recriar a fabricação das lembranças, dos pensamentos e da imaginação.

Recriar a fabricação, o processo. Nosso cineasta idealizado se debate para entender como aquela perturbadora imagem mental é formada, o lugar abstrato e concreto de onde ela vem, e qual a sua função na transmissão da verdade. Assim, enfrentamos uma busca por memorizar toda a experiência do fluxo de pensamento que desemboca nela, e este personagem anseia por conhecer a nascente do rio, todos os seus afluentes e o curso da água, e não somente a foz.

Começamos assim. Sentimos que nossa parábola permeará as palavras que se seguirão, e por isso, é dela que partiremos para nos debruçarmos sobre o campo do documentário, nos aproximando de uma abordagem que tende a acolher, e valorizar, a intersecção entre a subjetividade humana e o processo de registro documentalizante do mundo concreto em que vivemos. Deste ponto, acreditamos ser possível apresentarmos uma ponte com a teoria destrinchada no capítulo anterior. Mas, primeiramente, torna-se necessário apresentar este novo domínio pelo qual nos moveremos: o documentário.

2. A voz do documentário e as abordagens reflexivas.

Vejamos pela sua definição. Bill Nichols, em *Introdução ao Documentário* (2008, pp. 49-50), estabelece o conceito deste gênero tomando-o a partir de quatro

diferentes pontos de vista: a estrutura institucional, o diretor, o espectador e o texto fílmico. A definição pela estrutura institucional está relacionada com as organizações e instituições que os produzem, ou seja, acreditamos que assistimos um documentário pois nos disseram que aquilo que vemos é documentário. Pelo lado do diretor, temos uma comunidade de profissionais que compartilham propósitos e técnicas comuns, mesmo que haja a possibilidade de inovação individual em seus trabalhos. A definição pelo conjunto dos espectadores está relacionada com o fato que supomos que os sons e as imagens que vemos se originam no mundo histórico que compartilhamos. Já pelo texto fílmico, a definição está exatamente relacionada com o conjunto de filmes que compõe a tradição do documentário.

Será pelo corpus do texto que o autor apresentará os modos de representação como ponto importante de delimitação do documentário (NICHOLS, 2008, pp. 54-64). Esses modos envolvem a caracterização através da sua relação com os movimentos (filmes feitos por indivíduos que compartilham o mesmo ponto de vista) e com seus períodos específicos (em certo período, um tipo específico de documentário pode predominar em relação a outro), mas sem se tornarem fixos e nem determinantes.

“Os modos adquirem importância num determinado tempo e lugar, mas persistem e tornam-se mais universais que os movimentos. Cada modo pode surgir, em parte, como reação às limitações percebidas em outros modos, como reação às possibilidades tecnológicas e como reação a um contexto social em mudança. Entretanto, uma vez estabelecidos, os modos superpõem-se e misturam-se.” (NICHOLS, 2008, p. 63)

O nosso interesse neste ponto específico do texto fílmico, e por conseguinte nos modos de representação, decorre da pontuação que Nichols faz ao apontar que estes próprios modos nos lembram de que o documentário não é a reprodução da realidade, ou seja, não é uma transcrição fiel, mas sim uma interpretação dela, a qual, no passar do tempo, variou diferentes enfoques no desafio de representar o mundo histórico. Este é um dos argumentos cruciais que precisamos nos atentar. Para o autor, esse gênero é mais do que somente o registro e a reunião de provas sobre o mundo, ele engloba também a utilização dessas provas como material necessário “para construir sua própria perspectiva ou argumento sobre o mundo, sua própria resposta poética ou retórica para o mundo” (NICHOLS, 2008, p. 68).

A dimensão de registro do mundo, incluindo a sua impressão de movimento real, a qual o autor coloca na conta do espectador, da sua percepção da imagem cinematográfica (NICHOLS, 2008, p. 64-65), não fica como ponto isolado e suficiente para a construção de um documentário. Nesta linha, a definição do gênero engloba

muito mais do que apenas a dimensão da imagem que, supostamente, testemunha a aparência do mundo em que compartilhamos (mesmo ainda permanecendo como parte fundamental dele). Assim, destacando a importância da formulação de um argumento, o autor defende que, no documentário, o cineasta utiliza sons e imagens inter-relacionados para dar voz a uma visão do mundo histórico (NICHOLS, 2008, p. 72).

Nos parece um bom momento para uma pausa assertiva, pois é esse viés apresentado acima, a importância do ponto de vista do documentarista, que queremos nos manter filiado. Torna-se ainda necessário martelar um pouco mais a importância do ponto de vista do documentarista na construção de suas obras. Para Nichols (2008, pp. 72-73), durante a história do cinema, no processo de experimentar e tentar novas formas, o documentário estruturou algo tão único e poderoso que o ajudou na difícil missão de nos comunicarmos e transmitirmos nossos aprendizados e pontos de vista.

Aqui, os dispositivos de escrita transmutam-se em uma voz que emerge pela confluência das imagens, dos discursos e dos estilos. “A voz no documentário serve para demonstrar uma perspectiva, um argumento ou um encontro” (NICHOLS, 2008, p. 77). Com ela, o filme deixa de ser um documento ou transcrição pura dos acontecimentos, tendo como interesse persuadir ou convencer o espectador do argumento/ponto de vista/lógica que defende.

Na apresentação que Nichols traz a cerca desta voz, nos capítulos 3 e 5 de *Introdução ao Documentário*, ele coloca o seu surgimento em sintonia com o próprio surgimento do documentário. E a sua eclosão é posta como fruto da combinação de quatro aspectos resultantes de um conjunto de experimentações com o dispositivo cinematográfico no começo do cinema: a imagem como documento, a dimensão poética, o relato narrativo de histórias e a oratória retórica (NICHOLS, 2008, p. 123). Sendo esta última posta pelo autor como a mais distintiva do documentário em si (mesmo que compartilhada com outros gêneros), pois, tanto demonstra uma perspectiva singular do mundo, quanto tenta nos convencer dos méritos desta visão. Assim, “o exibidor de atrações, o contador de histórias e o poeta da fotogenia condensam-se na figura do documentarista como orador que fala com uma voz toda sua do mundo que todos compartilhamos” (NICHOLS, 2008, p. 134).

Em seus escritos, Bill Nichols (2008, p. 76) também se preocupa em nos lembrar que essa voz não é necessariamente, na concepção estrita do termo, uma voz (ou seja, o que é dito verbalmente). Em fato, esta voz fala através dos meios disponíveis pelo documentarista. Em resumo, a seleção e o arranjo de som e imagem, isto é, “a

elaboração de uma lógica organizadora para o filme” (NICHOLS, 2008, p. 76). Assim, é esta voz que irá revelar como o seu criador se engaja no mundo histórico vivido, como ele traduz o seu ponto de vista em termos audiovisuais e como ele se envolve diretamente com o tema do filme.

Por mais que o autor tenda a frisar constantemente durante seu livro sobre a importância da organização dos elementos audiovisuais na constituição dessa voz, ele também nos lembra que essa organização não segue um padrão rígido de contiguidade. Ele nos dirá que, no documentário, a montagem por continuidade, a qual busca reconstituir um espaço e um tempo contínuos, mostrou-se menos prioritária em detrimento de uma montagem de evidência, a qual, segundo ele, organiza os cortes dentro da cena de modo a gerar a representação de um processo único ou de dar a impressão de um argumento único (NICHOLS, 2008, p. 58).

Nichols também propõe uma definição para os diferentes níveis de explicitude desta voz nos documentários. Assim, ela é considerada como voz do comentário quando se dirige diretamente aos espectadores, deixando claro seu argumento, seja através do discurso ou de legendas; e voz da perspectiva quando o argumento e a voz estão incorporados mais em outros meios de representação (como em um elaborado trabalho com as imagens áudio e visuais, e com a montagem) do que no comentário explícito. Nesse último caso, o autor acredita que a obra formula um argumento por implicação, ficando a cargo do público inferir qual é o ponto de vista do cineasta (NICHOLS, 2008, pp.78-79).

Esta noção de voz da perspectiva, que destrinchamos a pouco, tende a interessar ao que propomos elaborar por aqui. A seguir, focaremos brevemente em um dos modos de representação apresentados por Nichols, a qual a transforma em seu próprio objeto de interesse, e de onde acreditamos ser possível avançar para outra dimensão da nossa argumentação. Lá, nos interessará reparar o interesse do documentarista em apontar para a própria estrutura fílmica de sua obra, questionando a capacidade dela de gerar significados ou de afetar a dimensão de documento da imagem.

Até aqui, nos preocupamos em apresentar o documentário como uma interpretação do nosso mundo concreto. Uma resultante do interesse do documentarista em transmitir uma determinada visão, um discurso, uma perspectiva, uma voz, através da organização dos elementos audiovisuais que lhe estão disponíveis. Avancemos.

Falemos de documentário reflexivo. Os modos de representação são propostos por Bill Nichols como seis subgêneros do gênero documentário, levando em

consideração nesta classificação os traços característicos e semelhantes entre os vários grupos de cineastas e filmes. Eles são: poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático. O modo reflexivo traz como traço característico o interesse em chamar a “atenção para as hipóteses e convenções que regem o cinema documentário. Aguça nossa consciência da construção da representação da realidade feita no filme” (NICHOLS, 2008, p. 63).

Com ele, Nichols acredita que teríamos como foco a negociação entre cineasta e espectador, onde “nós agora acompanhamos o relacionamento do cineasta conosco, falando não só do mundo histórico como também dos problemas e questões da representação” (NICHOLS, 2008, p. 162). Para ele, os documentários reflexivos são aqueles que buscam dialogar com o espectador no que diz respeito à percepção da obra, estimulando-o a uma forma mais elevada de consciência a respeito de sua relação com o documentário e aquilo que ele representa. “Esses filmes tentam aumentar nossa consciência dos problemas da representação do outro, assim como tentam nos convencer da autenticidade ou da veracidade da própria representação” (NICHOLS, 2008, pp. 163-164).

“O modo reflexivo é o modo de representação mais consciente de si mesmo e aquele que mais se questiona. O acesso realista ao mundo, a capacidade de proporcionar indícios convincentes, a possibilidade de prova incontestável, o vínculo indexador e solene entre imagem indexadora e o que ela representa – todas essas ideias passam a ser suspeitas” (NICHOLS, 2008, p. 166)

Essa reflexão pode ser direcionada tanto para a perspectiva formal, quanto política, reparou Nichols. “De uma perspectiva formal, a reflexão desvia nossa atenção para nossas suposições e expectativas sobre a forma do documentário em si. De uma perspectiva política, a reflexão aponta para nossas suposições e expectativas sobre o mundo que nos cerca” (NICHOLS, 2008, pp. 166-167). Reparemos que, aparentemente, não só a perspectiva formal tem esse minucioso desejo em reparar a sua própria estrutura, mas até o variante politicamente reflexivo leva o olhar para a sociedade em seu nível estrutural, pois “ele nos lembra de como a sociedade funciona de acordo com convenções e códigos que talvez achemos naturais com muita facilidade” (NICHOLS, 2008, p. 167).

O desejo pela própria estrutura. Desejo por apontar para a subjetividade presente na obra ao revelar o discurso que está ordenando suas imagens. Construir imagens-mentais pontuais, através das imagens técnicas e das suas técnicas, para posteriormente

explica-las, podendo revelar, neste processo, o próprio código de funcionamento de sua construção? Questionar o realismo das imagens cinematográficas em favor da construção da representação, feita no filme, através de um denso processo de manipulação de ideias? O documentário reflexivo olha para sua própria estrutura e denuncia a existência de uma voz, uma que organiza ideias através de uma montagem de evidências e de uma montagem por continuidade? Essas são algumas das questões que nos cercam neste momento e que continuarão conosco neste trabalho.

Observar como a representação cinematográfica é construída já era um ato visto como necessário, e até prioritário, por Dziga Vertov nos anos 20. Em sua obra textual e, principalmente no documentário *O Homem com a Câmera*, o autor demonstra uma confiabilidade no que ele denominava Cine-Olho. É um cinema que tem como objetivo questionar a representação visual do mundo dada pelo olho humano, acreditando na “possibilidade de tornar possível o invisível, de iluminar a escuridão, de desmascarar o que está mascarado, de transformar o que é encenado em não encenado, de fazer da mentira a verdade” (VERTOV, 1983, p. 260).

Mapear como os pedaços filmados podem ser organizados, e como eles podem ser utilizados para escrever o filme em torno de um tema, de um argumento, tornou-se chave do pensamento deste cineasta russo. Para além, ele toma a montagem como o ponto essencial pelo qual o filme deve partir, intermitente durante todo o processo de sua fabricação: montagem como inventário, montagem como resumo das observações e montagem central. Sendo esta última o resumo das observações que foram inscritas no processo fílmico, a

“Associação (adição, subtração, multiplicação, divisão e colocação entre parênteses) dos trechos filmados do mesmo tipo. Permuta incessante desses pedaços-imagens até que todos sejam colocados numa ordem rítmica em que os encadeamentos de sentido coincidam com os encadeamentos visuais. Como resultado final de todas essas junções, deslocamentos, cortes, obtemos uma espécie de equação visual, uma espécie de fórmula visual”. (VERTOV, 1983, p. 264)

Assim, para Vertov, destacando a montagem como evento fundador deste cinema, o filme passa a ser construído sobre “intervalos”, ou seja, sobre um conjunto de correlações visuais entre as imagens (a soma entre as correlações dos planos, dos enquadramentos, dos movimentos do interior das imagens, das luzes, das sombras, das velocidades etc.). Ao cineasta, sugere-se a função de encontrar uma progressão adequada para estes intervalos, capaz de reduzi-los “à fórmula visual que melhor expresse o tema essencial do filme” (VERTOV, 1983, p. 265).

Uma progressão adequada para estes intervalos. Chegamos! Esta suposta possibilidade de adequar estes intervalos é o que nos motivou a ter concentrado um tempo do nosso texto ao entendimento do que Bill Nichols nomeia como modo reflexivo. Como vimos, estes documentários demarcam a consciência de suas estruturas, mapeando as fundações que dão vida a sua voz e, muitas vezes, inclusive, apontam a possibilidade de organizá-las como força de expressão. Em busca de nos aventurarmos por essa questão, olhemos para a estrutura fílmica daquelas obras que costumam ser denominados filmes-ensaio.

3. Particularidades do Filme-Ensaio

No texto *Escrituras e Figurações do Ensaio*, Henri Arraes Gervaiseau (2015) faz um minucioso estudo a cerca desta forma de escrita. Partindo de questões primárias sobre a definição do ensaio como escritura e como expressão escrita de um pensamento, e utilizando autores como Obaldia, Adorno e Bense, Gervaiseau passeia da literatura ao cinema para destacar algumas características singulares desta forma. Ao cruzar os pensamentos de diferentes autores e diretores, ele apresenta um breve levantamento de modalidades de escrituras e figurações do ensaio no campo do audiovisual, dando destaque para algumas especificidades pontuais como: a ampla variedade de materiais de expressão, a relação da memória com a passagem das imagens e os modos enigmáticos de articulação das matérias de expressão.

Um dos principais pontos de partida nas suas observações sobre os textos ensaísticos é a ideia de um engajamento de uma experiência, ou seja, de o ensaísta colocar-se no mundo, situar sua consciência e impressões no registro, “é o poder de experimentar e testar a faculdade de julgar e de observar” (GERVAISEAU, 2015, p. 95). O autor aponta que este é um dos aspectos do ensaio; reflexivo e mais ligado ao lado subjetivo do ensaísta, este aspecto não se resume ao ato de emitir opiniões, estando muito mais ligado à consciência de si por parte do indivíduo, ou seja, a percepção dos seus próprios julgamentos e observações. O outro aspecto é uma vertente objetiva, que engloba os objetos que o mundo oferece no ato de apreensão. E assim, o ensaio seria resultante no estabelecimento da relação entre ambos, na articulação existente entre a vertente subjetiva e a objetiva, entre dimensão individual e dimensão coletiva (GERVAISEAU, 2015).

Ao levantar seu campo bibliográfico, e focado primeiramente no ensaio literário, Gervaiseau vai ater a ideia do ensaio como uma produção da escrita que remete a

experiência. Neste pressuposto, “o ensaio é um discurso em ato, ele não se limita a registrar as experiências, ele é o próprio ato de experimentar, de pôr a prova as faculdades do sujeito na escrita” (GERVAISEAU, 2015, p. 98). Logo, o ensaio literário é apontado como a possibilidade de colocar em palavras a capacidade de observação e de julgamento do observador, sendo o interesse desta escritura não apenas registrar as ações daquele que escreve, mas permitir que insurja suas cogitações.

Mas como colocar em palavras o ato de experimentar? Como transcrever em linguagem a experiência? Seguindo os passos dos pesquisadores Mathieu-Castellani e Obaldia, e tomando os ensaios de Montaigne como objeto, Gervaiseau vai apontar a tentativa de reproduzir no texto os modos de elocução e entonação do falar para alcançar este objetivo: “o texto de Montaigne, segundo Obaldia, reflete as sinuosidades de seu pensamento, se aproxima da informalidade e da vivacidade do discurso oral” (GERVAISEAU, 2015, p. 101).

Para estes autores, esta reprodução do falar na escrita é associada a um determinado modo de articulação de ideias, pela qual ocorre um encadeamento digressivo das observações e juízos. Um pensamento liga-se a outro, que se conecta a outro e assim por diante. Ao recuperar Adorno, Henry Gervaiseau (2015) aponta em defesa do ensaio como uma coordenação dos elementos que o compõem, em vez de subordiná-los a um ponto principal, frisando a necessidade de o leitor adotar uma postura mais ativa de compreensão para poder apreender as associações e interpelações propostas pelo ensaísta na justaposição das ideias.

No ensaio, essa vocalização da escrita compõe-se como uma das maneiras de aproximar o texto da experiência subjetiva, como definida anteriormente, no contato com a dimensão objetiva do mundo. Na representação do ato da experiência, outras atitudes irradiam deste ponto, Gervaiseau (2015) observa, por exemplo, a constante intertextualidade, a mistura de diferentes linguagens, a multiplicidade de vozes, um sentido no texto de contradição e contraponto e um caráter fragmentário e aleatório de retorno ao assunto. Assim, o ensaio literário aponta para uma estrutura próxima ao monólogo interior e reflexivo, onde o autor torna-se um narrador que testemunha sua experiência das pessoas e dos eventos (GERVAISEAU, 2015).

Estas características levantadas até aqui convergem para uma definição do ensaio que manteremos como norte para nosso trabalho. Ou seja, a ideia do texto construído como expressão de uma experiência existencial, de uma subjetividade reflexiva, de uma testemunha que não só vê o mundo ao seu redor, como também se vê

presente no mundo. Uma construção que possibilita o surgimento de questões ao utilizar de certas particularidades como: a proximidade com a entonação do falar, a associação de ideias, a presença da contradição e da incerteza e a mistura de diferentes linguagens e materiais de expressão. Assim, na figuração da experiência, “através da lógica própria do ensaio, com saltos e cabriolas, pode-se revelar, em última instância, o movimento de um pensamento” (GERVAISEAU, 2015, p. 110).

Para finalizar o texto *Escrituras e Figurações do Ensaio*, Gervaiseau (2015) desloca-se então para um breve aprofundamento no ensaio audiovisual. Mantendo suas conclusões sobre o ensaio literário, suas observações sobre o ensaio fílmico partem de algumas das especificidades ligadas às possibilidades de se trabalhar a montagem das imagens materiais em uma relação muito próxima com o tempo e a memória, buscando remeter às imagens psíquicas, do pensamento. Para o pesquisador, ao utilizar um complexo jogo intertextual, onde uma grande variedade de materiais de expressão e linguagens cruzam-se, o diretor estimula sua liberdade para articular ideias, provocando, inclusive, dúvidas no espectador a respeito das relações existentes entre a palavra, a imagem e o seu referente.

Em trabalhos como *História(s) de cinema* de Jean Luc Godard e *Imagens do mundo e inscrições da guerra* de Harum Farocki, para o autor, constrói-se novas articulações audiovisuais que podem problematizar “a relação entre o que é dito e o que é visto e a realidade à qual se refere o que é visto e o que é dito” (GERVAISEAU, 2015, p. 117). Gervaiseau conclui que este aspecto deste modelo de escritura audiovisual apresenta-se como uma ótima ferramenta de reflexão, pois ao trabalhar com o que ele denomina de lacunas da representação (a distância existente entre a realidade da experiência e a sua representação imagética) o filme ensaio pode estimular uma postura mais ativa de compreensão por parte do espectador, garantindo neste uma atenção redobrada e, por conseguinte, uma melhor apreensão da “complexa textura do conjunto de ocorrências que compõem a dimensão propriamente histórica da experiência vivida” (GERVAISEAU, 2015, p.117).

Outros autores também mapearam suas impressões sobre o ensaio fílmico. O professor Arlindo Machado, por exemplo, no texto *O filme-ensaio* (2009), aponta algumas observações sobre este modelo ao diferenciá-lo do campo do documentário. Trazendo Godard e Chris Marker como diretores-chave deste formato, o autor defende o ensaio audiovisual como uma construção, por parte do diretor, reflexiva e densa sobre o mundo, a qual utiliza qualquer material ou recursos do cinema e das mídias audiovisuais

para esta finalidade. Diferente do documentário, que mantém uma certa fé na imagem como resquício do real, o cinema-ensaio estaria liberto dessa necessidade, sendo mais rico exatamente ao transformar esses “materiais brutos e inertes em experiência de vida e pensamento” (MACHADO, 2009, p. 29).

Traçando uma linha que vai desde o trabalho dos diretores soviéticos Vertov e Eisenstein, e recuperando os escritos de Phelippe Dubois sobre Goddard, Machado vai frisar o termo “pensar em imagens” ao se referir a um método que anseia “de passar do visível ao invisível, do concreto ao abstrato, da mostração à demonstração, com os novos instrumentos que o pensamento criou para melhor pensar” (MACHADO, 2009, p. 31). Para ele, o ensaio audiovisual estaria nesta categoria de trabalho, sendo obras que utilizam da montagem, da associação dos seus elementos, para alcançar uma ideia que ultrapassa as particularidades individuais de seus constituintes.

Este argumento é defendido também pelo pesquisador Timothy Corrigan. Em seu livro, *The Essay Film* (2011), ao definir a construção da subjetividade do ensaísta, o pesquisador frisa uma tendência no ensaio a subjugar as técnicas (a narração, experimentação e documentação) ao pensamento e a produção de ideias. Apesar dessa posição, seus escritos aproximam-se bastante das definições trazidas por Gervaiseau, principalmente no que concerne à definição do ensaio como um encontro entre dimensão subjetiva e dimensão objetiva. Assim como aquele, Corrigan também frisa que a subjetividade do ensaísta é muito mais do que apenas a verbalização de opiniões, estando relacionada a uma consciência ativa e assertiva que testa, refaz e recria a si próprio através desta experiência na arena pública, utilizando de experimentações com a memória, o argumento, o desejo e o pensamento reflexivo.

Na descrição de Corrigan, o surgimento dessa reflexão é tão poderoso que remeteria a um terceiro aspecto; o encontro entre a subjetividade do ensaísta e a arena pública não é marcado por harmonia e estabilização, mas sim por confrontos e aberturas que permitem que insurja o ato de produzir e testar ideias. Para o autor, a subjetividade estende-se pelo mundo objetivo através do processo de pensamento, constituindo o ensaio fílmico como a figuração do pensar. Assim, no filme ensaio, a experiência é dramatizada como a capacidade do diretor em ver conexões e relações, dispondo o espectador à experiência do mundo processada por uma mente pensante (CORRIGAN, 2011).

O que de fato nos convida a frisar no trabalho desses autores é a contumácia destes textos em apontar uma íntima relação entre a estrutura da justaposição das

imagens técnicas no filme-ensaio e a estrutura dos processos mentais (o pensamento reflexivo, a imaginação, o raciocínio, a memória etc.), ou seja, a estrutura da obra buscando a figuração do pensar. Acreditamos que, para os autores aqui recuperados, os ensaístas que eles tomam como exemplo tornam a montagem um signo que figura uma experiência subjetiva de um determinado ponto do mundo vivido (o mundo processado pela mente pensante) ao tempo que tomam este mesmo interesse como objeto de discussão na sua dimensão do conteúdo. Assim, uma suposta estrutura da nossa mente é modulada através da linguagem do cinema, representando cinematograficamente tanto uma perspectiva do mundo histórico quanto aquilo que temos costumado considerar como subjetividade.

A questão que ansiamos para demarcar é que, neste aspecto apresentado, acreditamos que o filme-ensaio, como aqui caracterizado, mostra possível semantizar a maneira como os seus elementos estão organizados no todo, no conjunto. Isto é, mais abertos a construir sentido pela suas estruturas, os documentários reflexivos e os ensaios fílmicos aparentam estar dispostos a experimentar com a dimensão analógica da linguagem em um nível amplo de consciência, celebrando a possibilidade de falar do mundo histórico sem depender somente do aparente caráter documentalizante da imagem de base cinematográfica.

Qual o ganho com esta opção? Seguremos a ansiedade, temos muito chão pela frente. Vejamos agora algumas interpretações que celebram a presença da subjetividade no campo do documentário, incluindo a construção representativa desta subjetividade, fato que buscamos pincelar, durante este capítulo, como resultante da utilização da estrutura das obras.

4. A reflexão e a imaginação como fonte de acesso aos fatos históricos.

No texto *Imagens do Passado: noções e usos contemporâneos*, Henri Arraes Gervaiseau recupera algumas noções propostas por Didi-Huberman sobre a análise de imagens para apontar questões referentes ao uso das imagens de arquivo em produções audiovisuais na contemporaneidade. Para isso, o autor toma de partida um estudo de Beatriz Sarlo, a qual sublinha que são poucos os fatos do passado que podem ser reconstituídos pelas operações de uma memória direta da experiência, estando os sujeitos sendo informados sobre os fatos contemporâneos, cada vez mais, pelos discursos de terceiros. Mas como é estruturado esses discursos? De onde eles veem? Para Sarlo, eles são resultantes de uma construção baseada em fontes que, na nossa

sociedade, são cada mais midiáticas, tão fortes e persuasivas quanto a lembrança da experiência vivida (apud GERVAISEAU, 2012).

Assim, uma reflexão emerge: se os sujeitos chegam aos fatos contemporâneos não pelas suas próprias experiências, mas sim pelo discurso midiático que lhes é informado por terceiros, como estas fontes devem ser tratadas? No que influencia elas serem tão persuasivas? Em conjunto a estas questões, Gervaiseau confronta-se com a noção que Didi-Huberman propõe em seus escritos sobre uma metodologia específica para a análise de imagens (conclusiva após seus estudos sobre quatro fotografias registradas por um soldado do *Sonderkommando* em Bikernau), a saber, a da fenomenologia da tomada.

Para Didi-Huberman (apud GERVAISEAU, 2012), não se deve privilegiar a dimensão de documento da fotografia em detrimento de sua fenomenologia, ou seja, da sua natureza de registro, de tudo que faz dela um acontecimento, um processo. Ou seja, sendo necessário ir além da informação visível; tentar apreender o acontecimento visual que a imagem fotográfica constitui!

Outra questão levantada por Gervaiseau é a relação fragmentária e lacunar entre as imagens e as ocorrências humanas das quais elas são testemunhas: Imagem-Lacuna (GERVAISEAU, 2012). Vimos brevemente este conceito quando falamos do filme-ensaio, torna-se primário retornar a ela neste momento. Vejamos. Tomando os escritos de Didi-Huberman, Gervaiseau (2012) nos fala que as imagens técnicas devem ser entendidas como instantes de verdade (conceito que é recuperado pelo autor do pensamento de Hanna Arendt), e não como uma imagem completa do evento a qual é referência. Na falta desta imagem completa do acontecimento, porém, estes instantes são extremamente poderosos, principalmente se analisados sob aquele viés fenomenológico.

Considerada como acontecimento visual, a fotografia passa a carregar consigo não só suas informações da parte visível do quadro, mas também as suas modalidades de produção, sobretudo a configuração, tanto espacial quanto temporal, que a tornou possível. Estes parâmetros, se levados em consideração, segundo Didi-Huberman, acrescentam informações importantes sobre o acontecimento registrado, mas ganham importância vital ao poder “articular a observação da imagem em si à quase observação dos acontecimentos que ela representa” (DIDI-HUBERMAN apud GERVAISEAU, 2012, p. 212). Ou seja, um enfoque capaz não só de complementar seu caráter de documento como também dotá-la de força similar ao aspecto da experiência vivida.

Partindo desta direção, fica claro como é importante um estudo do ponto de vista produzido pela imagem para podermos chegar próximo do aspecto da experiência vivida no mundo histórico. E é por essa noção de acontecimento visual, de ser um instante de verdade, que o autor acredita que a imagem deve ser questionada e sua história entendida. O objeto não se encontra na imagem, mas é visado por ela, Gervaiseau nos lembrará. “A imagem é um ato e não uma coisa”, ele cita Sartre! Ser um ato envolve, nesse sentido, “um gesto humano dentro de uma situação” (GERVAISEAU, 2012, p. 219).

Assim, por ser uma Imagem-Lacuna, um registro que não consegue englobar todo o acontecimento, para Didi-Huberman (apud GERVAISEAU, 2012), extrair um saber da experiência do outro pela fotografia deve, fenomenologicamente, passar pela imaginação. Gervaiseau (2012, p. 219) nos lembra que não é forçar um engano sobre o real, mas sim desdobrar o acontecimento visual da imagem, na expectativa de alcançar essa quase observação do mundo. Além também de sedimentar uma interpretação, que estará ligada à reunião e ao confronto de documentos escritos, testemunhos contemporâneos e outras fontes visuais.

Logo, com a abordagem fenomenológica da tomada que perpassa pela imaginação humana, a relação entre as imagens e os acontecimentos os quais elas registram (em sua dimensão lacunar e fragmentada como descrita por Didi-Huberman) propiciaria a experiência do escoar do tempo. Deste recorte de visão, insurge a efeito de *presentificação* para o espectador do cinema, ou seja, o alcance da quase observação do mundo (GERVAISEAU, 2012).

Esta linha questionadora frente às imagens, principalmente àquelas de arquivo, do passado, proporcionou também ao campo do documentário uma mentalidade mais reflexiva sobre o seu próprio processo de fabricação, seu papel como produtor de imagens. Aproximamos este argumento apresentado com a noção que Bill Nichols traz sobre os documentários politicamente reflexivos, aqueles que “reconhecem a maneira como as coisas são, mas também invocam a maneira como poderiam ser. Nossa consciência mais exacerbada abre uma brecha entre conhecimento e desejo, entre o que é e o que poderia ser” (NICHOLS, 2008, p. 169).

Neste quesito, Gervaiseau nos aponta como o diretor Harun Farocki é um nome extremamente forte quando tentamos mapear documentaristas que seguiram por esse caminho, pois sua obra é marcada pela utilização de imagens pré-existentes, tanto para analisar o espaço social e suas instituições (o qual estas fotografias estão inseridas)

quanto para refletir sobre o próprio cinema. Thomas Elsaesser, no texto *Harun Farocki: Cineasta, artista, teórico da mídia* (2010), aponta que, para este documentarista, o ato de documentar é guiado por diferentes estratégias de provar e testar, demonstrar e testemunhar. Para o autor, Farocki é um agitador-ativista, alguém que dá ao espectador a ilusão de entrar nos eventos como um participante ou co-conspirador.

A própria intenção de Farocki com um tema, nos indica Elsaesser, perpassa pela necessidade de duas condições a serem preenchidas: primeiro, que este tema permita que ele o retrate como processo; segundo, que estabeleça uma relação questionadora consigo mesmo. Assim, ele não só perfura as imagens que toma como análise, como também interroga a sua abordagem e a si próprio como artista, e “essa condição é que o tema o convide, ou até mesmo o obrigue moralmente a assumir um ponto de vista contra si mesmo” (ELSAESSER, 2010, p. 107).

E como essa abordagem é construída? Elsaesser (2010) aponta a presença de uma estratégia crítica fincada na metáfora. Logo, em processo subjetivo, discursivo. Assim, na poética de Farocki, a retórica da metáfora encontra a técnica da montagem cinematográfica ao propor conexões abstratas entre as imagens e os eventos. Há uma separação dos blocos temáticos, unidades auto-suficientes ou independentes de pensamento ideológico, para mostrá-las tanto divididas internamente quanto em sincronia ou em contradição. Seu interesse aparenta ser, através desta retórica, tornar visível o que é inimaginável: evitar que as pessoas fechem seus olhos diante das imagens e, por conseguinte, das lembranças das imagens e, por fim, das realidades as quais estas imagens representam (FAROCKI apud ELSAESSER, 2010).

No documentário *Imagens do Mundo e Inscrições da Guerra*, por exemplo, o diretor opta por utilizar esta abordagem reflexiva para debater sobre imagens de reconhecimento e a incapacidade do olho humano em perceber todas informações que a fotografia contém. Assim, através da montagem conceitual do seu argumento, o diretor mantém em seus filmes algumas conexões ausentes para que o espectador note ou não, mas de qualquer maneira, tenha o interesse em querer desvendar por si próprio, aceitando o convite para a ser um co-conspirador!

Em conclusão, queremos destacar como, neste capítulo, buscamos levantar ideias específicas sobre o gênero do documentário. Por elas, apresentamos uma discussão que questiona esse gênero como mero registro da aparência do mundo real. Nesta linha, o interesse foi reforçar o seu caráter de discurso, ou seja, reforçar a noção

de que, no documentário, o artista se faz presente através da voz que ele estrutura, utilizando, principalmente, os elementos e os princípios da mídia cinema.

Ainda que valorizando a dimensão documentalizante do registro cinematográfico como força incipiente, as teorias que levantamos buscaram enfatizar muito mais o papel subjetivo e reflexivo do documentarista frente as imagens dos eventos históricos que as obras buscam retratar. Característica que é vista como potência expressiva pelos teóricos da nossa bibliografia, que a destacam como possibilidade de oferecer ao espectador uma visão mais profunda das questões tratadas e até uma experiência mais imersiva. Lembremos que o termo subjetividade, ao qual temos nos referido aqui, dá conta de expressar os processos imaginativos do ser humano, e não qualquer tipo de engano sobre o real e os eventos históricos.

A partir deste ponto, vimos também como experiências com o documentário e com o ensaio audiovisual poderiam apontar caminhos para a exploração da mídia, em si, como material de discurso, potencializando essa presença subjetiva, imaginativa, do documentarista. E é seguindo este segmento que continuaremos nossa jornada. Essas questões pedem para serem mantidas em suspenso, em atenção constante, pois elas permeiam todo nosso trabalho.

Com essa percepção, no próximo capítulo, investigaremos alguns princípios que dão conta de entender o aspecto subjetivo tratado aqui. Com a ajuda da semiótica, buscaremos investigar como nós, seres humanos, podemos nos expressar e o que poderia significar essa noção de se expressar imaginativamente. Em seguida, nos aventuraremos em apontar como as mídias (elas próprias materializações das expressões humanas) também podem oferecer novas ferramentas para a nossa comunicação.

Por fim, tomando este capítulo como ponto de partida, poderemos muito em breve olhar para as mídias computacionais como linguagem disponível para a tarefa de falar do mundo concreto que compartilhamos. E, então, esperamos ter a bagagem necessária para apontar respostas para a nossa questão central: como o documentarista pode utilizar das mídias computacionais, somadas ao cinema, para expressar a sua reflexão?

Segundo Ato

CAPÍTULO 2: Um mergulho na Semiótica.

1. Introdução

Antes, permita-nos uma encenação:

De um determinado ponto fixo da Avenida Tiradentes, um complexo Ser Humano, extremamente imóvel, consegue ver uma parte do Banespa. Imponente, o topo deste icônico prédio do centro da cidade de São Paulo é exibido do seu ponto de origem até este ponto imaginado. Recortado por toda composição espacial (com destaque para outros prédios), um enquadramento exclusivo é gerado pelo sistema Humano que compõe esse Ser parado neste ponto.

Diferente de todos os outros recortes possíveis de serem feitos, um aglomerado mental é formulado no Ser. Único, pois como ele não existe outro. Assim, mover-se milésimos de espaço resultará na formação de uma imagem díspar desse mundo concreto. Um signo totalmente distinto, por mais imperceptíveis que sejam as suas diferenças!

Então, porque este monumento existe no tal mundo concreto, torna-se possível que esse Corpo Humano gere uma senti-visão desse Objeto. Do infinito, uma das partes. Realizada a representação do prédio, ela poderá ser combinada a todas as outras que, de outros pontos do espaço-tempo, também foram produzidas e que existem em algum lugar da memória. Até que se complete o infinito, um Todo Deformado é colocado a existência; uma cópia mental composta por partes irregulares.

Tais imagens aparentam ser geradas por um turbilhão de conexões sensoriais e cognitivas, que conseguem elaborar o mundo concreto em informação, por um processo de formação e combinação de signos. E pelo mesmo processo que lhe deu sua existência abstrata, essa representação mental pode ser replicada de volta ao mundo externo. O complexo Ser Humano, após traduzir o Banespa em vibração para sua memória, tem agora a possibilidade de expressar sua interpretação do recorte que engloba esse Objeto, através de signos.

Por uma imagem ou um texto, por ícone ou por símbolo, a confluência mental pode retornar ao mundo pela linguagem, ser finalidade da comunicação!

Pausa. De momento, precisamos interromper a formulação fantasmagórica construída até aqui. É preciso remoê-la, antes de avançarmos! É o momento de apresentarmos a abordagem que iremos, neste capítulo, usufruir. É o tempo de nos

debruçarmos sobre algumas das teorias que apontam a possibilidade de que uma decodificação do mundo concreto em informação compreensível (para o próprio ser humano) ocorre através de um específico sistema de funcionamento, que produz e combina signos.

No limite dos nossos interesses de estudo, a investigação do processo de formação do discurso interior torna-se, ao menos, um caminho secundário. Banhando-se nas teorias da semiótica que dão base a esse pensamento, este capítulo-ensaio se propõe a observar como o processo de criação de relações é também aplicado quando ocorre uma replicação da informação em outra linguagem, que não o da abstração mental. Quando o Ser replica a sua interpretação para outros meios, quando ele a traduz... Esse passo abstrato nos possibilitará apontar caminhos explicativos da comunicação humana.

É com essa mentalidade que avançamos, ou seja, mantendo, como norte, a noção de que a interpretação e a replicação do mundo concreto pela mente humana utiliza um determinado sistema de funcionamento. Estamos tratando da sua capacidade de gerir linguagem, de elaborar “sistema organizado que serve de meio de comunicação e que utiliza signos” (LOTMAN, 1978, p.32).

Durante esse capítulo-ensaio, iremos aos poucos avançando nesta problemática. De início, é importante frisar que, neste trabalho, um de nossos interesses é desbravar a abordagem que sedimenta o documentário como discurso audiovisual, reconheça-o como uma voz estruturada por imagens técnicas em movimento. Nesse sentido, nosso interesse permeia também a noção que toma o meio cinema não só como um suporte, mas também como linguagem. Isto é, não como uma janela imparcial para o mundo, mas como um discurso. O meio como fornecedor de ferramentas dispostas a serem utilizadas pelo autor para a construção do seu discurso. Após esse percurso, acreditamos que será possível olhar para outra mídia que não o cinema.

Nesta linha, nos parece cabível que o primeiro passo seja o de apontar um dos ramos que possa nos lançar nessa jornada, por isso, elencamos como nosso ponto inicial o de abordar a fotografia como um sistema semiótico. Apresentada essa noção, esperamos conseguir dirigir o mesmo pensamento para o domínio do cinema, colocando-o como uma continuidade dessa perspectiva.

Mas, durante o meio do caminho, não deixaremos de nos aprofundarmos na Semiótica, destravando alguns conceitos pertinentes para entendermos o funcionamento da comunicação humana. Com isso, esperamos iluminar a trilha pela qual nos lançamos, estruturando pelo caminho as bases de um método analítico capaz de nos auxiliar

quando nos aproximarmos dos nossos objetos de estudo. Neles, esperamos identificar a dança dos signos presente em sua estrutura. Assim, por fim, seremos capazes de apontar proposições para um trabalho com o documentário que reconhece as potencialidades de um trabalho com os elementos da mídia, de revelar verdades do mundo concreto, para além de suas supostas aparências e regras lógicas.

2. Aspectos da Imagem e do Texto. Linguagem. Lógica e Analógica.

Continuemos a imaginar:

Imaginemos que entre o ser humano e o mundo concreto, há um abismo. Matéria escura da mente. Inalcançáveis, os fenômenos que ocorrem neste mundo tido como real são passageiras, efêmeras pela natureza que aparenta reger esse domínio. Tomemos o abismo como um desconhecido, mas jamais descartável; tomemos ele como o fornecedor de interpretações desse mundo extremamente constante. Diríamos, produtor de imagens!

Como “imagens são superfícies que pretendem representar algo” (FLUSSER, 2002, p. 7), então, neste sentido, o abismo descrito assume a posição de um gerador de representações. Referenciado na nossa citação, já é possível revelar que este devaneio que insiste em nos assombrar, ao ganhar vida por aqui, é resultante da leitura dos escritos do filósofo Vilém Flusser. Na obra “A Filosofia da Caixa Preta” (2002), o autor propõe uma linha histórica da imagem até a fotografia, destacando também o papel do texto como uma etapa intermediária entre elas. É nesse traçado que iremos nos aprofundar.

Elaborando os conceitos de “aparelho”, “programa” e “brinquedo”, a discussão do autor se desenrola pelo viés filosófico, uma investigação da liberdade do ser humano frente a prática fotográfica, uma defesa da conscientização da práxis fotográfica. Para ele, “a filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos” (FLUSSER, 2002, p. 76). Uma argumentação que nutrimos interesse, mas que foge dos limites deste trabalho. Por isso, de momento, ficaremos com suas observações iniciais sobre os aspectos estruturais das representações criadas por seres humanos.

Começemos pela imagem, uma representação de, “na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo” (FLUSSER, 2002, p.7). O abismo engole o mundo e regurgita um signo primeiro, primeiridade que ocupa o lugar do mundo concreto. Produto da imaginação, a imagem seria o resultado da “capacidade de

codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas” (FLUSSER, 2002, p. 7).

Pelo viés estrutural, Flusser nos chama atenção para notarmos o aspecto plano da imagem, onde os signos assim dispostos oferecem ao olhar uma relação entre si, a priori, livre do tempo lógico. Para o autor, um “(...) tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações casuais entre eventos” (FLUSSER, 2002, p.8). Porém, diferente em que sentido? “[na imagem] O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o ‘antes’ se torna ‘depois’ e o ‘depois’ se torna o ‘antes’” (FLUSSER, 2002, p.8). Olhar circular, tempo mágico!

Seguremos essa abordagem, torna-se necessário, antes de finalizarmos o pensamento sobre a imagem, completá-la com outro caminho. Vimos que a imagem busca representar o mundo concreto, planificando-o durante o processo. Ou seja, ela representa o mundo concreto em seus próprios termos, sendo, obviamente, uma construção subjetiva dele. Assim, “não que as imagens eternalizem eventos; elas substituem eventos por cenas. E tal poder mágico, inerente à estruturação plana da imagem, domina a dialética interna da imagem, própria a toda mediação, e nela se manifesta de forma incomparável” (FLUSSER, 2002, p. 8).

Toda essa abstração construída até aqui nos serve para destacarmos tanto a natureza tradutora do ser humano em relação ao mundo, quanto o funcionamento deste sistema. Representação. Produtor de signos. Substituição de um por outro. Troca do efêmero pelo tangível. Interposição entre mundo e homem. Comunicação. Em breve, poderemos nos aproximar abertamente das noções sobre linguagem, de conceitos da Semiótica, mas, por enquanto, o destaque é manter-nos abertos a essa percepção da relação do ser humano com o mundo ao seu redor. Além do entendimento da comunicação, ela também será necessária no entendimento da abordagem da fotografia, e posteriormente do cinema, como linguagem.

Voltemos. Apresentando suas colocações sobre as imagens, o autor então avança para apontar sua perspectiva de como o ser humano se perdeu frente a elas. Para ele, o homem se tornou incapaz de decifrar imagens ao idolatrá-las como o próprio mundo. Esse acontecimento é colocado pelo autor como a causa do surgimento da escrita linear. Nesse caminho, Flusser traça uma perspectiva histórica, dispondo o texto escrito como um acontecimento posterior ao surgimento da imagem, nos dirigindo, inclusive, a vê-lo como um distanciamento do ser humano perante o mundo, e não como uma aproximação.

“A escrita surge de um passo para alguém das imagens e não de um passo em direção ao mundo. Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas” (FLUSSER, 2002, p. 10). Focado na questão da temporalidade, para ele, tal ato de rasgamento das imagens se tratava de “transcodificar o tempo circular em linear, traduzir cenas em processos” (FLUSSER, 2002, p.9). Impõe-se o tempo lógico às representações dos fenômenos.

Mas, frisemos novamente a impressão do distanciamento humano frente ao real, que passou a ser mediado duplamente, por imagens e por textos. Como posterior, o texto assumiria a função de explicar as imagens. O que, o autor destaca, vai tornar necessário uma aproximação a eles com o particular intuito de reconstituir as suas imagens abstraídas. Assim, “decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos” (FLUSSER, 2002, p. 10).

Em sua linha de pensamento, o autor pontua que, assim como aconteceu com as imagens, os textos também passaram a ser idolatrados em detrimento do mundo concreto. Com textos inimagináveis e discursos científicos compostos por conceitos vagos, surgiu textolatria (FLUSSER, 2002, p.11). Em consequência, para tentar evitar essa nova alucinação, e sempre em busca do contato íntimo com o mundo externo, elaborou-se então a imagem técnica! Assim, em sua linha narrativa, Flusser acrescentará, por fim, uma nova peça consequente: a fotografia. Porém, enquanto se esperava uma aproximação com o mundo concreto, novamente um afastamento como resposta.

No próximo tópico, entraremos, por fim, neste domínio das imagens técnicas. Até aqui, nos entregamos ao abstrato: mergulhamos nos escritos do filósofo Flusser e apresentamos os pensamentos iniciais da sua obra “A Filosofia da Caixa Preta”. Assumimos uma postura imaginativa, desenhando cenas por esse texto. Esperamos agora conseguir amarrar os pontos, destacando os aspectos que nos interessa para a futura construção do nosso método analítico.

Ao apresentar suas observações sobre a imagem e sobre o texto, o autor pontuou uma abordagem específica. Pelo viés da temporalidade, diferenciou esses dois modelos de construção de representações. Fiquemos um pouco nesta questão. Sobre a imagem, com destaque para a planificação dos signos, fomos convidados por Flusser a observarmos uma relação que não é construída pela lógica. Enquanto que o texto é dominado internamente por uma construção linear, na imagem, por outro lado,

prevaleceria uma relação interna mágica. Além da designação de magia, o autor também vai caracterizá-la como relação reversível (FLUSSER, 2002, p. 8).

De momento, seguremos esses aprendizados. É hora de entrarmos em uma breve discussão sobre linguagem, com a definição de signos. Para nos elucidar nesse caminho, recorremos a Pierce. No livro *Semiótica* (2010), o autor diferencia as relações das representações baseada em dois polos de força, lógica e semelhança. Índice e símbolo de um lado, ícone do outro.

Ícone é desprovido de conexão dinâmica com o objeto que representa. Ele é aquele signo que possui alguma semelhança ou analogia com o seu referente, “ou seja, a qualidade que ele tem com a coisa o torna apto a ser um representâmen” (PIERCE, 2010, p. 64). Índice é o representâmen que mantém uma relação física, direta, com a coisa que produz o signo. Por fim, o símbolo mantém uma relação convencional com o referente, ele “está conectado a seu objeto por força da ideia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria” (PIERCE, 2010, p. 73).

Levantadas essas noções, invocamos uma leve aproximação dos dois pensamentos apresentados aqui. Imagem e texto. Ícone e símbolo/índice. Os dois autores nos serviram de inspiração para conseguirmos destacar um possível funcionamento da máquina humana, que gera e combina representações. Tomando a representação como a noção de “estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PIERCE, 2010, p. 61), buscamos, assim, sedimentar uma percepção que não considera apenas a lógica como possibilidade nesta relação de “estar no lugar de”.

Por fim, se tomamos os produtos da comunicação humana como objeto de estudo, então, para além das relações significativas que são governadas pela contiguidade, não deveríamos também prestar atenção nas tais conexões reversíveis? Certamente, nos lançaríamos no campo da linguagem icônica!

No texto *A Ilusão da Contiguidade*, o pesquisador Décio Pignatari nos lembra que a associação por contiguidade não é a única possível da linguagem, existindo outro aspecto de organização: a associação por similaridade ou semelhança, a qual implica falar em ícones (PIGNATARI, s/d, p. 31). Assim, temos dois sistemas de signos centrais em discussão, o simbólico e o icônico; não só uma linguagem lógica, como também uma linguagem analógica, a qual organiza ícones. Sendo esta última a que mais nos ateremos daqui para frente, pois, como veremos, ela tem forte presença na linguagem artística.

“A linguagem do inconsciente é basicamente para-linguagem, linguagem pré-verbal, icônica, paratática e paronomástica (...). O que na realidade é comum tanto às linguagens artísticas, como à linguagem da criança, do homem primitivo, dos esquizofrênicos e à linguagem do inconsciente, é justamente esta organização paratática e icônica dos signos”. (PIGNATARI, s/d, p. 35)

Essa organização icônica dos signos se refere a capacidade do signo em representar seu objeto, principalmente, por semelhança, independente do seu modo de ser (PIERCE, 2010, p. 64), podendo ser uma tentativa de retratar, através de uma analogia, o significado no próprio significante. Assim, no caso de um texto, podemos falar em iconização do verbal, em paranomásia, na passagem da associação por contiguidade para a associação por similaridade, onde “as palavras não mais significam o que delas se espera, porque já não são mais apenas palavras. Elas adquirem feições icônicas” (PIGNATARI, s/d, p. 37).

Nesse texto específico, Pignatari não se abstém em frisar, constantemente, a importância de consciência desta dimensão analógica da linguagem. Ele nos lembra que como o Interpretante, o responsável pela função significante de um signo, é icônico por natureza, não pode existir, em termos semióticos, uma associação de ideias, mas somente uma associação de formas (o que ele pontua como sendo outra denominação de ícone). Logo, não se pode ter uma ideia isolada de sua forma, o que justifica a importância da organização icônica dos signos (PIGNATARI, s/d, p.37).

Fiquemos com esses conceitos para entendermos as questões referentes à comunicação humana. Neste segmento, apresentamos a ideia de que os processos cognitivos da mente humana envolvem duas vertentes, a lógica e a analógica. Na primeira, a contiguidade, o pensamento simbólico; na segunda, a analogia, o pensamento imaginativo. Ao mesmo tempo, correndo por fora, e tomando a fotografia como parâmetro, fomos desenvolvendo a ideia de que uma mídia também é fruto da expressão humana. Logo, um signo que ocupa o lugar de outra coisa.

3. Considerações sobre a fotografia pelo viés da linguagem.

Tomadas essas pontuações, retornemos brevemente aos escritos de Flusser, recoloquemos nossa discussão nos trilhos propostos pelo autor. É necessário voltarmos a esta linha história, que ele fez visível ao colocar o surgimento da escrita após o da imagem. De um tempo reversível para um tempo lógico! Lembremos que todo o

percurso traçado até aqui se tornou necessário para que possamos compreender as imagens técnicas pelo viés da linguagem.

Da jornada proposta por Flusser, esperamos apontar alguns desdobramentos dessa compreensão que ele defende; são possíveis contribuições para a sedimentação do nosso futuro método de análise. Como já adiantamos, a teoria de Flusser colocará o surgimento da imagem técnica como resultante do texto. “As imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (FLUSSER, 2002, p. 13). Para o filósofo, essa percepção deve, inclusive, auxiliar no deciframento das imagens técnicas.

É dessa asserção que iremos traçar rota. Quais possibilidades analíticas podemos projetar ao considerarmos que as imagens técnicas são produtos indiretos de textos altamente científicos? E como isso pode nos ajudar a pensarmos perspectivas para abordar o domínio do documentário?

Mas, antes, é necessário enfrentar uma pequena batalha. Enfrentar a ideia de que a fotografia é um recorte do próprio mundo, uma revelação da sua verdadeira aparência. “O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos” (FLUSSER, 2002, p. 14). Para Flusser, a fascinante (e aparente) objetividade contida na imagem técnica convida o observador a abordá-la como se fosse uma janela e, assim, “quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo” (FLUSSER, 2002, p. 14).

Ou seja, o caráter fabricado das fotografias é, aparentemente, deixado de lado em prol do próprio fenômeno apresentado em sua superfície. É partindo desta linha que o autor destacará a dificuldade de decifrá-las, afinal “a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. Quem vê imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente” (FLUSSER, 2002, p. 14). E é também a partir dela que ele constrói a sua perspectiva de que, para decifrá-las, é necessário compreender o processo codificador que se passa no interior do aparelho fotográfico.

E ele concretiza parte dessa missão através de uma relação entre fotografia e linguagem, aproximando os dois campos pelos seus métodos de funcionamento. Ao destravar o conceito de aparelho fotográfico, ele pontua que o funcionamento deste “brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias” (FLUSSER, 2002, p.77) é semelhante ao funcionamento da própria língua, pois ambas são capazes de funcionar permutando símbolos. Mesmo fazendo essas aproximações, o autor não se prolonga na investigação desse funcionamento específico da caixa preta, dando preferência ao viés

filosófico da questão. Ficaremos com esse ponto de partida, porém esperamos avançar em nosso entendimento.

Na rota traçada por Flusser, o processo de produção das imagens, de permutação de símbolos programados, envolve um conjunto de teorias que dão conta de representar o mundo concreto em informação compreensível. “O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é ‘o mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem” (FLUSSER, 2002, pp. 14-15). Então, as imagens técnicas são frutos de aparelhos fotográficos, os quais, por sua vez, são produtos indiretos de textos altamente científicos. “O mundo a ser representado reflete raios que vão sendo fixados sobre superfícies sensíveis, graças a processos óticos, químicos e mecânicos, assim surgindo a imagem” (FLUSSER, 2002, pp. 13-14).

Logo, “as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas” (FLUSSER, 2002, p. 15). Pela nossa compreensão dos escritos de Flusser, como “a função das imagens técnicas é a de emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente” (FLUSSER, 2002, p. 16), então, o processo codificador que se passa no interior da caixa preta tende a valorizar as relações lógicas simbólicas, no sentido que as descrevemos anteriormente. Porém, como esperamos em breve demonstrar, outras possibilidades comunicativas e estéticas podem ganhar vida a partir de um trabalho artístico com essas lógicas.

Assim, afastando a ilusória esperança de encontrar, nas imagens técnicas, o mundo concreto objetivamente, nos deparamos, por fim, com o processo de fabricação de representações que lhes deu vida. É esse caráter que nos interessará a partir de agora. Em conclusão, tomando essas noções sobre aparelho fotográfico e fotografia, pretendemos estendê-las também para outros meios de comunicação.

Por fim, ao notarmos o aparato e os processos codificadores dessas técnicas, acreditamos ser propício repararmos também no conjunto de peças dispostas a ocuparem, em um discurso, a função de signos. Isto é, se elas são aptas a gerarem amplas relações significativas para a mente humana, não deveriam então ter suas presenças observadas?

4. A dimensão analógica dos discursos artísticos. A Modulação.

Estamos nos aproximando do final deste capítulo-ensaio, destravando, aos poucos, um possível mapa de acesso às associações dos nossos objetos de estudo.

Agora, neste segmento, tentaremos dar conta de amarrar as informações tratadas até aqui para, enfim, construir as bases do nosso método de análise. Lembramos que o nosso intuito é abordar o documentário pelo viés do discurso, o que nos aproxima dos conhecimentos semióticos tratados. Assim, durante o caminho que optamos por percorrer neste capítulo, apresentamos brevemente dois pontos importantes: os signos analógicos e a imagem técnica como sistema semiótico.

A partir destas, então, nos questionaremos a seguir sobre as possibilidades de a mente humana utilizar os elementos estruturais das mídias, com o intuito de torná-las partes dos seus discursos artísticos. E nesse posicionamento, nos voltamos, novamente, à semiótica. Com os escritos do formalista russo Yuri Lotman, reforçamos o universo das construções discursivas que exploram outras relações que não somente a da lógica.

No texto *Estrutura do Texto Artístico*, o autor se atenta na demonstração e na explicação da sua tese de que a arte é uma linguagem secundária e a obra de arte um texto nesta linguagem (LOTMAN, 1978). Seguindo nesta direção, Lotman apresenta, em face das categorias linguísticas análogas, suas observações sobre a estrutura da linguagem artística e das suas relações com a estrutura do texto artístico, defendendo a indivisibilidade da ideia poética e da estrutura do texto que lhe corresponde. Isto é, para o autor, um texto artístico é um sentido construído com complexidade, onde todos os elementos são elementos de sentido (LOTMAN, 1978, p. 41).

“O conteúdo nocional da obra é a estrutura. A ideia em arte é sempre um modelo, porque ela reconstitui uma imagem da realidade. Por consequência, a ideia artística é inconcebível fora da estrutura. O dualismo da forma e do conteúdo deve ser substituído pelo conceito da ideia que se realiza numa estrutura adequada e que não existe fora dessa estrutura” (LOTMAN, 1978, p. 41).

Então, “a arte pode ser descrita como uma linguagem secundária e a obra de arte, como um texto nessa linguagem” (LOTMAN, 1978, p. 38). Um texto nessa linguagem. Um texto apropriado para concentrar um grande coeficiente de informação graças, em parte, a sua capacidade de compilar um valor informativo na sua própria estrutura. Um texto que traz signos de caráter figurativo, signos icônicos (LOTMAN, 1978, p. 56).

Estamos de volta às discussões sobre ícone. Para o russo, “os signos icônicos constroem-se segundo o princípio de uma ligação de dependência entre a expressão e o conteúdo. (...) O signo modeliza o seu conteúdo” (LOTMAN, 1978, p. 56). A consequência desta ocorrência, ele nos elucida, é a percepção de que o conceito de

texto, neste caso, é igual ao conceito de signo. Ou seja, o texto apresenta-se como um signo completo e todos os signos presentes nele são elevados ao nível de elementos do signo! “Deste modo, cada texto artístico é elaborado como um signo único de um conteúdo particular construído ‘ad hoc’” (LOTMAN, 1978, p. 56).

Para um maior esclarecimento desta dimensão, é importante destacarmos sobre os apontamentos que o autor faz sobre a função modelizante da linguagem (LOTMAN, 1978, p.44). Lotman demonstra que um sistema de comunicação (tanto seus signos-denominações quanto os signos-ligações) exerce um aspecto modelizante, pois ele reflete uma realidade definida e específica, produzindo modelos que “reproduzem a concepção das ligações no objeto designado” (LOTMAN, 1978, p. 45).

Deste conceito, nos interessa refletir principalmente questões referentes à maneira que a estrutura das linguagens secundárias é formada, graças a modelização; como ela organiza seus elementos. Este texto, por exemplo, traz palavras arrumadas de um modo específico, emparelhadas de acordo com as regras específicas da língua portuguesa. Através de sua leitura e análise, podemos identificar nele tanto um conteúdo quanto a própria maneira que estes símbolos estão organizados.

Por fim, o autor pontua que esta função é de fundamental importância para a linguagem artística, pois ela “modeliza o universal nas suas categorias mais gerais que, representando o conteúdo mais geral do mundo, são uma forma de existência para as coisas e para os fenômenos concretos” (LOTMAN, 1978, p. 50). Lotman também elucida que uma linguagem construída desta maneira não modeliza só uma determinada estrutura do mundo, mas também o próprio ponto de vista do observador (LOTMAN, 1978, pp. 50-52), estando incluído assim um ponto subjetivo e pessoal.

Com essas noções, o que o autor aponta como o ponto magistral da linguagem artística é o fato de que, nas obras de arte, a presença do código acaba, por um lado, por possuir também um valor informativo. Isto é, os aspectos deste sistema abstrato são tomados como mensagem, seus elementos formais semantizam-se; e, por outro, ocorre também uma tendência por formalizar os elementos portadores de conteúdo, passando-os para o domínio convencional do código (LOTMAN, 1978, pp.48-49).

Então, para o autor, em um texto artístico, tende a ocorrer a semantização dos elementos extra-semânticos, dos elementos sintáticos. Lotman faz sua exemplificação tomando a literatura como base, mas aqui, com o interesse pelo cinema e pelas mídias computacionais, seguiremos nosso próprio caminho. Os elementos estruturais, os códigos que organizam a informação, se abrem, eles próprios, como conteúdo,

proporcionando discursos com alta concentração informativa. Nesse entendimento, o autor aparenta associar ao domínio do icônico esta possibilidade de se trabalhar com os elementos estruturais da própria linguagem. E é desse ponto, que já esboçamos anteriormente interesse, que seguiremos nosso traçado.

Mas o que isso significa? Quais as possibilidades construtivas da linguagem icônica? Vimos que o conceito de ícone define as relações construídas em torno da semelhança de uma qualidade entre um objeto e o seu representâmem. Com ela, é a relação de similaridade que toma o campo! Então, excluindo a lógica da jogada, a questão não se trata somente de tomar os elementos estruturais da linguagem para torná-los símbolos ou metáforas (mesmo que, ao indicar sua função no sistema, essa possibilidade também seja possível, o que nos permite mantê-la visível ao nosso método de análise). A questão envolve uma abordagem distinta.

Mas qual? Existe a possibilidade de a voz discursiva tomar essas regras, seus elementos inerentes, como ferramentas para comunicar analogicamente uma informação? Para representar qualidades, abstrações, sensações? Para transformá-las em analogias? Deixemos em suspenso essas dúvidas. Para conseguirmos um entendimento mais amplo das possibilidades relativas a esta linguagem, capaz de responder essas questões, devemos recorrer ao texto *A Gramática dos Meios no Contexto das Linguagens Icônicas* (2012), da pesquisadora Irene Machado.

Tomando o trabalho de McLuhan como objeto de estudo, a pesquisadora se filia na discussão acerca de uma possível gramática dos meios baseada nas percepções das estruturas deles. Uma abordagem que é fundamentada no reconhecimento dos efeitos da natureza elétrica destes meios. Antes de avançarmos no pensamento da autora, entremos brevemente no caldo proteico de McLuhan, para nos situarmos sobre as introspecções acerca dos meios de comunicação que Machado utiliza como motivação.

No capítulo “O Meio é a Mensagem”, do seu livro “Os meios de comunicação como extensões do homem”, McLuhan (1964) se empenha em destacar o caráter significativo dos meios, independente dos seus usos ou das informações que eles transportam. Durante o percurso do seu pensamento, apontando a energia elétrica como exemplo, o autor nos demonstra o potente entendimento de que o meio já é uma mensagem, “porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (MCLUHAN, 1964, p. 23).

Assim, no sentido de que introduz uma mudança de padrão, uma nova estruturação para as associações humanas, uma nova “percepção e organização da

existência” (MCLUHAN, 1964, p. 30), o meio é uma mensagem! Nessa perspectiva, é a essência do meio que se destaca, é a sua forma de funcionamento que entra para a discussão de McLuhan. Tomando a energia elétrica como referência, o autor reforça sua tese, destacando que a eletricidade é informação pura, um meio que comunica, independente da presença de qualquer conteúdo ou motivação.

Caminhamos por uma trilha similar anteriormente, quando tratamos da fotografia como linguagem. Voltemos ao debate, porém, agora, nos servindo da trilha proposta por McLuhan. Aqui, continuaremos a sedimentar esta específica visão, nos filiando a um método de análise que leva em consideração a natureza significativa do meio e, logo, suas linhas de força.

Voltemos a nossa discussão. E, então, qual é a essência da energia elétrica? Qual padrão ela instaura? Diferenciando-a da tecnologia da máquina, que é fragmentária, centralizadora e superficial, McLuhan (1964, pp. 21-22) aponta que a tecnologia da automação, oriunda da eletricidade, é o oposto: integral, descentralizadora e superficial. Com essa pontuação, o pesquisador nos leva ao entendimento da eletricidade como resultante da eliminação gradual da seriação.

Ele nos dirá que “a eletricidade viria a causar a maior das revoluções, ao liquidar a sequência e tornar as coisas simultâneas” (MCLUHAN, 1964, p. 26). Como oposto da mecanização, que empunha uma obrigatória seriação das partes fragmentadas, a eletricidade entregaria uma organização que liberta os seus elementos do peso da conexão lógica. Tempo de magia, tempo reversível, tempo simultâneo. Longe de estarmos nos repetindo, acreditamos estar apenas observando uma mesma concepção teórica através de olhares distintos, construindo nossas próprias associações de semelhança.

McLuhan pontuará também as consequências sociais e pessoais da eletricidade, principalmente ao frisar que “com a velocidade instantânea, as causas das coisas vieram novamente à tona da consciência, o que não ocorria com as coisas em sequência e em consequente concatenação” (MCLUHAN, 1964, p. 26). E, para exemplificar essa ideia, o teórico analisa o cubismo, nos detalhando a sua compreensão desta arte como uma exposição do padrão de experiência do simultâneo. “Em lugar da ilusão especializada da terceira dimensão, o cubismo erige na tela um jogo de planos contraditórios ou um dramático conflito de estruturas, luzes e texturas, que forçam e transmitem a mensagem por envolvimento”. (MCLUHAN, 1964, p. 27)

Assim, em uma comunicação por contato (MCLUHAN, 1964, p.30), no cubismo, todas as facetas do objeto são apresentadas simultaneamente, em detrimento da faceta da ilusão perspectiva. Essa questão da transmissão da mensagem por envolvimento nos instiga uma reflexão sobre a força do simultâneo, livre da serialização, liberto do pensamento de contiguidade. Ainda no seu texto, o autor retoma uma associação parecida, ao frisar que o cubismo “desfaz a ilusão da perspectiva em favor da apreensão sensória instantânea do todo” (MCLUHAN, 1964, p.27).

Em nosso entendimento, os meios de base elétrica aparentam assim se conectarem à associação não-lógica. “Não se torna, pois, evidente que, a partir do momento em que o sequencial cede ao simultâneo, ingressamos no mundo da estrutura e da configuração” (MCLUHAN, 1964, p.27). Nutridos da fonte, hora de voltarmos ao pensamento da pesquisadora Irene Machado!

Ao relacionar a natureza dos processos elétricos das estruturas significantes dos meios, Machado destaca que, neste percurso, McLuhan elevou os meios, destacando-os como parte fundamental da teoria da comunicação. Na pesquisa do teórico, nos dirá Machado, os meios não só promoveram novas formas de comunicação e de interação social, como também foram responsáveis por novas linguagens culturais. Além destes, o texto de Machado explana outros pensamentos chaves da teoria de McLuhan e aponta a direção do teórico por um projeto de educação dos sentidos pelos meios.

Por razões metodológicas, ficaremos apenas com as asserções destacadas pela autora sobre a gramática dos meios. Principalmente, a noção de que “os meios e seus processos de construção sensorial e cognitiva demandam uma gramática dos meios baseada nas estruturas e padrões dos processos elétricos” (MACHADO, 2012, p. 8). Assim, na relação entre a linguagem icônica e a natureza elétrica dos meios, poderemos entender o específico funcionamento em padrões estruturais dessa linguagem. Ao trazer a conscientização da relação da essência dos meios com a eletricidade, a autora destaca da teoria de McLuhan a percepção de que ocorre uma transformação dos códigos elétricos em linguagens icônicas, em formas moduladas pelo engenho de códigos não diretamente alfabéticos.

Segundo Machado nos apresenta, “as linguagens icônicas pareciam configurar relações de tradução de códigos (ondas, partículas, luz, circuitos) por meio de padrões e organizados em páginas, telas, superfícies e espaços ambientais” (MACHADO, 2012, p.8). Noção de padrão. Estrutura. Padrões estruturais. Esses termos tornam-se recorrentes durante o ensaio da autora, nos guiando para o entendimento do

funcionamento dessa linguagem. Assim, Machado aponta para articulações que são dimensionadas na percepção, destacando que é a “noção de padrão que pode nos conduzir na compreensão da gramática dos meios fora do sistema alfabético” (MACHADO, 2012, p. 8).

Distinguindo estas estruturas como signos contínuos, em detrimento dos signos discretos (verbal – palavra), Machado conclui que eles se manifestam como estruturas codificadas no movimento de suas extensões. Por fim, ela pontua que a questão não é “opor signos discretos a contínuos, mas de entender o processamento de suas combinações em arranjos e padrões de funcionamento quando um código interfere no outro e gera transformações de outra natureza” (MACHADO, 2012, p. 13).

Para finalizar, reforçando estes pontos, trazemos o texto *Pintura: el concepto de diagrama* (2012), de Gilles Deleuze, para nos auxiliar na nossa missão de entender a linguagem analógica, icônica. Nele, o autor também pontua que uma analogia é algo que produz semelhança independente de todo o transporte de similaridade, ou seja, semelhanças construídas por meios distintos, não semelhantes. E neste aspecto, Deleuze é enfático em frisar que não é o transporte da similaridade que define a linguagem analógica, mas sim o transporte das relações de dependência, por onde ela expressa uma relação de dependência entre um emissor e um receptor (DELEUZE, 2012, pp. 137-138).

Continuando no raciocínio, o filósofo observa que a linguagem analógica não expressa diretamente nada sobre o estado das coisas, o que acontece é que, ao expressar as relações de dependência, há espaço então para deduzi-lo, “porque a relação de dependência é, em rigor, o conteúdo dessa linguagem” (DELEUZE, 2012, pp. 141). Assim, um novo passo é dado por Deleuze, avançando para a conceptualização de modulação, uma função relacional onde se modula alguma coisa em lugar de outra. Ele pontua que, diferente da linguagem de código, que é definida pela articulação, a linguagem analógica se define pela modulação.

No caso da pintura, ele exemplifica (2012, p. 144), é a luz e a cor que são verdadeiramente as ondas portadoras, os elementos possíveis de serem modulados para produzirem, analogicamente, uma semelhança mais profunda do que qualquer semelhança de simples similaridade. Mas, aqui, visando a relação entre o documentário e as mídias computacionais, iremos direcionar nosso olhar para outros meios de comunicação.

Destacamos que o nosso mergulho neste capítulo buscou destacar uma possibilidade da mente humana de utilizar as linhas de força dos meios para elaborar padrões de composição. Isto é, com o intuito comunicativo, produzir uma estruturação icônica dos próprios códigos das linguagens. Esta foi a última peça que nos ajudará no momento de formularmos a nossa proposta de método de análise.

Para chegarmos até este ponto alto da teoria semiótica, percorremos uma intensa caminhada. Além da apresentação dos meios como sistemas semióticos, destacamos pelo caminho, principalmente, as diferenças entre linguagem lógica e analógica. Com esses conceitos tratados, tivemos a oportunidade de esclarecer as possíveis construções comunicativas baseadas na essência icônica, isto é, uma comunicação para além da seriação lógica.

A questão dos meios como linguagem será mais trabalhada no próximo capítulo, ao tomarmos o cinema e as mídias computacionais como foco de atenção. Nele, poderemos entender mais detalhadamente como estes meios constroem suas representações, isto é, como suas linhas de força definem e traduzem o mundo. Como informamos, isso nos ajudará, em parte, a entender novas ferramentas para a construção de discursos. Mas, principalmente, nos ajudará a perceber como podem ser construídos os efeitos de sentido dentro do próprio funcionamento destas linguagens.

Por fim, ao tratarmos da obra de arte como um sistema comunicativo de alto valor informativo, tínhamos o interesse em destacar essa essência da linguagem artística em reconhecer o seu caráter de discurso. Buscávamos também aproximar essa discussão com as questões sobre a voz do documentário, apresentadas no primeiro capítulo. Isto é, como a obra de arte é entendida como um texto concentrado em informação e estruturado pelo aspecto imaginativo (pela dimensão analógica da linguagem), o documentarista, ao explorar sua subjetividade em detrimento de uma abordagem logicamente verossimilhante, estaria caminhando então por esse trajeto artístico.

O documentário reconhecendo sua dimensão artística!

Para a continuidade do nosso pensamento, e como parte integrante da investigação de um método de análise dos discursos artísticos, acreditamos que é preciso agora demarcar em qual linguagem nossos objetos estão escritos, e, por fim, quais são os elementos estruturais de organização deste meio.

CAPÍTULO 3: A Linguagem do Cinema e das Mídias Computacionais.

1. Um breve vislumbre da linguagem cinematográfica.

Neste primeiro momento, precisamos recorrer ao pesquisador Ismail Xavier para conseguirmos esclarecer a linha de pensamento que pretendemos seguir por aqui. Vejamos. No livro *O Discurso Cinematográfico: Transparência e Opacidade*, Xavier (2008, pp. 17-25) nos lembra que, no processo cinematográfico, um conjunto finito de imagens, nitidamente separadas, é sequencializado na película graças às operações básicas da filmagem (como o registro será feito) e da montagem (como será a combinação dos registros).

Assim, como resultante deste processo, na filmagem, os elementos inscritos no interior do enquadramento podem, graças ao seu movimento, transformar a configuração dada inicial, inclusive, expandindo o espaço cinemático através de uma atenção com as bordas do quadro. Enquanto que a montagem se preocuparia, então, com a relação criada pela substituição das imagens de registros distintos.

Aqui, focaremos nossa atenção na operação da montagem temporal, ou seja, nas investigações das relações possíveis de serem criadas graças a substituição das imagens na dimensão temporal da organização. Lembremos que quando nos referimos a imagens, apontamos para as imagens cinematográficas. Ou seja, falamos em planos e na substituição de planos, sendo o plano como um segmento contínuo de imagem em movimento, dotado de um enquadramento (fixo ou variável) e da extensão temporal compreendida entre dois cortes (XAVIER, 2008, p. 28).

Em *O Discurso Cinematográfico*, Xavier faz um extensivo e detalhado levantamento de diferentes propostas estéticas defensoras de tipos específicos de cinema para observar a maneira que elas dialogam com as dimensões de ícones e índice da imagem cinematográfica, noções apresentadas pelo próprio autor no início do primeiro capítulo daquele livro. Um texto que traz debates amplos e intensos sobre a teoria do cinema. Porém, a interesse didático, focaremos, dos escritos do autor, apenas os aspectos sobre a montagem que estão presentes nesta discussão.

Tomando as ideias do cinema de Eisenstein como referência, Ismail Xavier (2008, pp. 129-137) apresenta uma vertente de pensamento sobre a utilização da

montagem diferente daquela proposta pelo método clássico de Hollywood¹. Aqui, nos debruçamos em um modelo de estrutura francamente discursivo, baseado na combinação de elementos para gerar uma situação básica. Falamos da possibilidade de gerar significados, de formar ideias abstratas, através da justaposição de imagens cinematográficas.

Destacando suas impressões através da apresentação panorâmica das proposições do diretor russo para a utilização da montagem, Xavier perpassa por termos como montagem de atrações, montagem figurativa e montagem intelectual. Ideias ramos de uma mesma ideia. O autor aponta como Eisenstein pretendia promover um discurso com a justaposição de imagens, romper com a abordagem ilusionista, elaborar uma estrutura onde uma significação pudesse ser figurada pela composição visual não-natural que a montagem podia oferecer, “desse modo, cada episódio deixa de ser apenas um elo na cadeia, mas compõe-se de tal modo que, pela estrutura da montagem, uma reflexão sobre o seu significado fique visualmente explícita” (XAVIER, 2008, p. 131).

Precisamos atentar para essa noção de composição não-natural, ela é o ponto de interesse que queremos transportar da teoria apresentada aqui. No entendimento de Xavier, a justaposição dos planos, para a abordagem do cineasta russo, aspiraria sair do nível da representação e da objetividade. “Compor visualmente quadros, privilegiando as configurações plásticas capazes de fornecer a relação mais apropriada entre os elementos ao nível da significação desejada” (XAVIER, 2008, p. 132).

Isto é, uma montagem temporal aspirando a construção de um discurso pictórico, onde os planos não teriam a prioridade de respeitar uma continuidade espaço-temporal para, em prol, serem parte integrante da exposição de um ideia. Falamos de uma cadeia de imagens que não procura alcançar uma representação puramente física dos acontecimentos, mas sim, alcançar um raciocínio intelectual, um método de pensar, ao propor uma significação, “um valor específico para determinado momento, objeto ou personagem do filme” (XAVIER, 2008, p.131).

¹ Falando sobre a Decupagem Clássica, Xavier aponta que defensores de uma determinada estética da linguagem cinematográfica olharam para o salto estabelecido pelo corte de uma imagem e sua substituição brusca por outra imagem com interesse em neutralizá-lo para o público, em respeito à integridade da representação do acontecimento. Dentro deste objetivo, as regras de continuidade, por exemplo, são vistas como um conjunto de procedimentos usados para unir uma situação a outra em favor da integridade do fato representado. A junção das imagens sucessivas respeitariam determinadas regras de equilíbrio e compatibilidade em termos da denotação de um espaço semelhante ao real. Assim, com a Decupagem Clássica, a justaposição das imagens buscariam recriar uma relação de continuidade lógica que respeita a natureza física dos acontecimentos; temos janela; transparência (XAVIER, 2008, 27-39).

Entremos um pouco nos escritos do próprio Sergei Eisenstein para reforçarmos mais claramente este aspecto da montagem temporal. No texto, a *Dramaturgia da Forma do Filme* (1990), na intenção de apontar uma sintaxe do cinema, e elegendo o plano e a montagem como os seus elementos básicos, o autor nos guia a observar a composição de ambos nesta caçada, notando tanto os elementos contidos na imagem cinematográfica, os elementos tonais do império espacial-pictórico e do temporal-pictórico (as vibrações visuais – luzes, sombras, texturas, tamanhos, volumes etc. - e as vibrações acústicas) quanto a relação entre as imagens justapostas. Opondo-se ao princípio épico (a forma descritiva da montagem que desenrola uma ideia através de planos em continuidade), Eisenstein propõe o princípio dramático, a probabilidade de uma ideia nascer da colisão de planos independentes (EISENSTEIN, 1990, p.65).

Assim, Eisenstein aponta para a possibilidade de o cinema produzir um efeito emocional na reconstrução de um evento através de fragmentos de montagem, ou seja, materializar uma determinada ideia através de uma livre acumulação de material associativo, possibilitando um complexo abrangente de sensação emocional (EISENSTEIN, 1990, p.65). A possibilidade de “organizar o acontecimento desintegrado para formar um novo todo, mas segundo nosso ponto de vista. De acordo com o tratamento que damos à nossa relação com o acontecimento” (EISENSTEIN, 1977, p. 172).

A representação dos objetos nas proporções reais (absolutas) que lhes são próprias é, evidentemente, apenas um tributo à Lógica Formal ortodoxa. Uma subordinação a uma ordem de coisas inviolável (...) O realismo absoluto não constitui, de maneira alguma, a forma correta de percepção (EISENSTEIN, 1977, pp. 172-173)

Acumulação de material associativo. Sensação emocional. A possibilidade de uma representação figurativa através de um trabalho de reconstrução da significação através dos fragmentos da montagem. Isto é, uma acumulação de imagens que buscam ditar a emoção e a produção de sentido, “uma coleção de representações (ou figuras) que, na acumulação, formam a Imagem-Conceito” (XAVIER, 1994, p. 366), uma organização que extrapola a criação de imagens literárias e o raciocínio causal que há na lógica, aproximando a escrita cinemática da representação figurativa e do pensamento sensorial. Este seria o cinema da opacidade pelas definições de Xavier (2008).

Nesta linha, somando estes escritos, propomos destacar as possibilidades de organização icônica (a construção analógica de um signo, habilitando-o para representar seu objeto por semelhança) em uma obra fílmica através de métodos de composição e

de justaposição de imagens, de signos, que transcendem, em um certo nível, o teor realista e a representação lógica de uma ação dramática. Munidos da teoria apresentada, adentramos nesta missão com o intuito de sedimentar a ferramenta de análise que poderá nos capacitar a reparar a construção estrutural dos textos artísticos, o que, por conseguinte, poderia nos garantir uma nova camada de percepção sobre estes.

Mas precisamos segurar essa vontade. Pois ainda há um domínio a ser tratado.

Como tratamos brevemente do domínio do cinema pelo viés da semiótica, atravessando sala por sala deste labirinto a que nos propomos desenhar, nos equipando teoricamente pela jornada, agora, um novo caminho argumentativo nos surge para desbravar. Uma, até então, sólida parede se torna então uma nova porta. Um passagem que já nos esperava. Com o pensamento da linguagem cinematográfica levemente apresentado, propomos agora adentrar nos conhecimentos sobre a linguagem das mídias computacionais, utilizando da mesma perspectiva semiótica.

2. As Mídias Computacionais e as Interfaces Culturais.

Sendo assim, avancemos para elucidar uma nova área de argumentação. Aqui, daremos continuidade ao traçado já iniciado nas observações que trouxemos logo a cima, ou seja, tanto a atenção que demos para alguns conceitos da semiótica que nos norteiam a cerca da dimensão analógica da linguagem (DELEUZE, 2012) quanto a breve apresentação de algumas das possibilidades de construção analógica pelo cinema.

Com estes escritos, mapeamos levemente a ideia de que do próprio aparato da mídia podemos retirar possibilidades estruturais capazes de, ao nível artístico da comunicação (partindo também das definições que viemos, desde o início deste texto, recuperando), carregar mensagens por si só e/ou afetar as mensagens que são carregadas com sua ajuda (LOTMAN, 1978). Situados nesta posição, nos preparamos agora para olharmos para outra máquina que não mais o cinematógrafo. Falemos agora do computador e da sua imagem digital.

Se esperamos construir e interpretar obras de arte com a linguagem das novas mídias, acreditamos ser necessário elencar e investigar quais são as possibilidades estruturais que o computador nos oferece para a codificação das mensagens. Nesta trilha florestada, de altos e espinhosos galhos, damos a mão principalmente ao teórico Lev Manovich, nos permitindo ser guiados pelo seu memorável livro *The Language Of New Media* (2001).

Neste trabalho, o autor traz um minucioso estudo sobre as novas mídias, apresentando-as como resultantes da convergência de duas trajetórias históricas: o processo de computar dados e as tecnologias de mídia. “A síntese dessas duas histórias? A tradução de toda mídia existente para dados numéricos acessíveis por computadores. O resultado é a nova mídia” (MANOVICH, 2001, p. 20)². Assim, para ele, o encontro entre o computador e a mídia provoca uma mudança profunda na identidade de ambos, sendo esta transformação o principal interesse que move Manovich no início desse livro.

Para o teórico, nesta convergência, por um lado, o computador deixa de ser somente uma calculadora ou um aparelho de comunicação e se torna um processador de mídia, uma ferramenta para sua produção e seu armazenamento. Por outro, o status da mídia, o qual entendíamos como tal, se transforma drasticamente, tendo a sua própria natureza alterada em decorrência de dois princípios-chaves oriundos do computador: a representação numérica (o qual o autor considera ser o mais crucial) e a modularidade; e de outros três princípios derivados deles: automação, variabilidade e transcodificação (MANOVICH, 2001, p. 27).

Estes princípios são bem apresentados e profundamente conceitualizados durante o primeiro capítulo de *The Language of New Media*, porém continuam sendo constantemente referenciados durante todo o livro, emergindo como fundamentais ao serem apontados como responsáveis pelas qualidades organizacionais de qualquer obra em nova mídia.

Por essa razão, cremos ser fundamental que também os mantenhamos em nosso horizonte, retornando a eles sempre que precisarmos. Entretanto, de momento, o que acreditamos ser importante destacar é o fato de que na junção entre as tecnologias de computação e as de mídia, como apresentado por Manovich, emerge uma nova mídia, uma de natureza dupla. “Embora, de um ponto de vista, a mídia computadorizada ainda exiba uma organização estrutural que faça sentido para seus usuários humanos, de outro ponto de vista, sua estrutura agora segue convenções estabelecidas pela organização em dados do computador” (MANOVICH, 2001, p. 45)³. Assim, nesse raciocínio, o autor pontua que essa nova mídia pode ser pensada como constituída por duas camadas

² Tradução nossa do trecho “The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media.”

³ Tradução nossa do trecho “While from one point of view, computerized media still displays structural organization that makes sense to its human users, from another point of view, its structure now follows that established conventions of the computer’s organization of data”

distintas, uma camada cultural e uma camada computadorizada. Distintas, porém conectadas, onde uma constantemente influencia a outra, resultando em uma cultura computadorizada que mistura significados humanos e computacionais (MANOVICH, 2001, p. 46).

Esta é uma observação extremamente valiosa para o pensamento que vai ser construído por Manovich. Depois de apresentada, ela permite ao autor avançar em sua teoria sobre a linguagem das novas mídias, desenvolvendo-a em sintonia com conceitos da semiótica, ao colocar, como veremos, a discussão sobre a interface humano-computador por esse viés. Por conseguinte, é também a nossa deixa. Aproveitemos, mas não sem antes tratar do que o autor nos instruí sobre interface humano-computador.

Demarcando a trajetória histórica do computador, ilustrando como a máquina sai do status de processadora de cálculos para chegar ao ponto de processadora de mídia, o autor pontua que, em contato com a mídia, ele se torna um filtro por onde as culturas podem ser acessadas; um filtro pelo qual mensagens culturais podem ser mediadas. Para esclarecer este raciocínio que vem a seguir, retornemos a ideia da dupla camada destrinchada há pouco: uma informação é armazenada pelo computador em representação numérica (pensemos na digitalização de uma fotografia, por exemplo), mas essa representação é ilegível neste estado à percepção e/ou entendimento humano, o que obviamente torna necessário a sua transcodificação para um formato cultural que permita visualizarmos uma cópia virtual da fotografia muito semelhante ao objeto físico que digitalizamos.

Assim, para o usuário acessar estas informações descritas por funções matemáticas, um mediador torna-se requerido, o qual, poderá traduzir os dados em proporções possíveis para nosso entendimento. Aqui entra a interface humano-computador. O termo dá conta de descrever por quais maneiras um usuário pode interagir com esta máquina, e ele engloba tanto uma dimensão física (monitor, teclado, mouse etc.) como também as metáforas utilizadas para remeter a organização e a manipulação de dados computacionais. Emerge uma gramática das ações possíveis que um usuário pode performar com o computador para entrar em contato com as informações armazenadas nele (MANOVICH, 2001, p. 69). Veremos quais são essas ações logo em breve, porém, por ainda não estarmos preparados para enfrenta-las, foquemos mais um pouco na questão da interface.

“Em termos semióticos, a interface do computador funciona como um código que transporta mensagens culturais em uma variedade de mídias” (MANOVICH, 2001,

p. 64)⁴. Após apresentar essa relação logo ao início do segundo capítulo de *The Language of New Media*, intitulado A Interface, Manovich acenará para ela por toda a obra. Ao trazer a associação entre interface e linguagem, apontando-a como um código que carrega uma mensagem, o autor também conclui que ela não é um mecanismo neutro de transporte, pois ela própria afeta a mensagem transmitida com sua ajuda, já que, como código, ela provém o seu próprio modelo do mundo, isto é, “mensagens culturais subsequentes ou linguagens inteiras criadas com este código serão limitados pelo modelo, sistema, ou ideologia, que o acompanha” (MANOVICH, 2001, p.64)⁵

Familiar? Fazemos aqui uma breve pausa para destacarmos como esse pensamento levantado por Manovich acompanha a linha de raciocínio desenvolvida no capítulo anterior. Continuamos dentro do mesmo turbilhão de signos. Na sequência dos seus escritos, tomando suas interpretações a partir do trabalho de artistas modernos e da ideia da não-transparência do código oriunda de pensadores como Derrida e Whorf, o autor finca-se ao lado do juízo de que conteúdo e forma não podem se separar, apontando a linguagem artística como expoente desta visão, sendo um sistema complexo onde uma relação de estrutura/conteúdo é altamente motivada e interligada. Na conclusão desta argumentação, ficamos com a noção de que “o conteúdo e a interface se fundem em uma só entidade e não podem mais ser desmontados” (MANOVICH, 2001, p.67)⁶.

Mantendo esta percepção da interface como linguagem, e ao lembrar da importância que o computador vai adquirindo com o passar dos anos, principalmente com o crescimento da Internet, como máquina de mídia, Manovich se prepara para um avanço na sua argumentação. Para ele, de certa maneira, nesse crescente papel de processar mídia, não estamos mais utilizando a interface como um intermediário para uma máquina calculadora, mas sim estabelecendo interfaces para dados culturais, para a nossa cultura codificada em forma digital. Com essa noção em mente, o autor propõe nomear de Interface Cultural as maneiras pelas quais o computador nos apresenta e nos permite interagir com informações especificamente culturais, e assim saímos da interface humano-computador para chegarmos na interface humano-computador-cultura (MANOVICH, 2001, pp. 69-70).

⁴ Tradução nossa do trecho “In semiotic terms, the computer interface acts as a code that carries cultural messages in a variety of media” (MANOVICH, 2001, p.64).

⁵ Tradução nossa do trecho “subsequent cultural messages or whole languages created with this code will be limited by its accompanying model, system, or ideology” (MANOVICH, 2001, p. 64).

⁶ Tradução nossa do trecho “content and interface merge into one entity, and no longer can be taken apart” (MANOVICH, 2001, p. 67).

Dessa forma, as Interfaces Culturais transcodificam os dados culturais armazenados como representação numérica no computador. “Transcodificar alguma coisa é traduzi-la em outro formato”⁷ (MANOVICH, 2001, p. 47). Recuperando a noção das duas camadas na nova mídia, acreditamos que essa tradução pode ser vista como uma reconstrução da informação digital em informação compreendida pelo ser humano. Para o teórico, a linguagem das Interfaces Culturais, as maneiras como essa reconstrução pode ser alcançada, é formada através da combinação de elementos de outras três formas culturais: a palavra impressa, o cinema e, por fim, a própria interface humano-computador (MANOVICH, 2001, p.71). A gramática destas acaba sendo incorporada nas Interfaces Culturais dos objetos em novas mídias e, logo, as invariáveis possibilidades de apresentar os dados computacionais para o usuário decorrem da utilização, mistura e aprimoramento de elementos da linguagem computacional, cinematográfica e literária.

Tiremos um breve momento para uma rápida recapitulação. Frisamos que a Interface Cultural funciona como um código, significando também as maneiras pelas quais o computador nos apresenta e nos permite interagir com informações especificamente culturais armazenadas como representações numéricas em seu *hardware*. Apresentação e interação: estas são as duas palavras-chave que precisamos reter. Isto porque a Interface Cultural, através da reciclagem de tradições culturais já sedimentadas na história da humanidade, transcodifica os dados computacionais favorecendo estas duas dimensões, e assim, parte da informação pode vir disposta para ser lida, vista, apreciada, enquanto outra parte pode vir em forma de comandos, de ações possíveis.

Manovich (2001, p. 72) nos lembra que as tradições culturais as quais nos referimos logo a pouco desenvolveram suas próprias formas de organizar informações e de apresenta-las para o usuário, e elas também solucionaram, cada uma à sua maneira, como correlacionar espaço e tempo e como estruturar a experiência humana no processo de acessar informação, por exemplo. Assim, o cinema, a palavra impressa e a interface humano-computador tornaram-se as principais reservas de metáforas e estratégias que alimentaram, e que continuam alimentando, as Interfaces Culturais.

⁷ Tradução nossa do trecho “Transcode something is to translate it into another format” (MANOVICH, 2001, p. 47).

Da palavra impressa, por exemplo, Manovich (2001, pp.73-78) acredita que as Interfaces Culturais aproveitam a nossa familiaridade com a interface física da página. E assim, essa superfície retangular contendo uma limitada quantidade de informação, estruturada para ser acessada em alguma ordem e tendo uma relação particular com as outras páginas, tem suas definições alongadas, e até transformadas, pelos princípios gerais do computador. O que inclui novas possibilidades de organização graças a sua gradual virtualização, que a torna cada vez mais fluída e instável.

Portanto, na Interface Cultural, a página se torna uma superfície plana infinita, onde textos individuais podem ser dispostos sem nenhuma ordem particular. Afetada pelos princípios digitais, os elementos advindos da palavra impressa transformam a tela do computador em uma superfície mágica onde qualquer texto, reconstruído com caracteres oriundos de múltiplos lugares, pode ser visualizado pelo usuário de acordo com suas demandas e necessidades.

Como podemos perceber, já levemente adiantando parte da conclusão de Manovich, que traremos ao final deste segmento, os elementos reciclados das linguagens tradicionais, as quais nos referimos como inspirações para as Interfaces Culturais, estão em forte diálogo entre si. A linguagem da Interface Cultural constrói-se a partir da utilização individual dos elementos oriundos delas, porém aproveita-se também das potencialidades que emergem quando estas tradicionais formas culturais são interseccionadas. E lembremos que a interface humano-computador, com foco na dimensão do computador como processador de dados, já é uma tradição cultural por si própria, assim como a palavra impressa e o cinema, pois possui seus próprios modos de representar memória e experiência modalizados em si, sendo uma linguagem que fala na forma de objetos descontínuos que estão ou organizados por hierarquias ou como catálogos (banco de dados) ou como objetos conectados através de links (MANOVICH, 2001, p. 88-93).

Acreditamos que está cada vez mais claro que, se desejamos contemplar as possibilidades de modulação possíveis pela linguagem das novas mídias, devemos nos manter fortemente atentos aos elementos estruturais oferecidos ao artista pela Interface Cultural. Além disso, é necessário atentarmos para o fato de que as estruturas que nascem exatamente da simbiose entre as formas culturais também fazem parte do grupo destes elementos, sendo em grande parte as possibilidades originais desta linguagem. Mas voltemos a nossa leitura dos escritos de Lev Manovich. Agora, para falarmos da absorção da linguagem do cinema pela linguagem das Interfaces Culturais.

Com a crescente capacidade de processamento de dados do computador, e com o progressivo uso pela sociedade de imagens audiovisuais em movimento baseadas na dimensão temporal, segundo Manovich (2001, pp. 78-79), as Interfaces Culturais passaram a olhar mais para a linguagem cinematográfica na construção de suas estruturas organizacionais, absorvendo seus elementos cinemáticos. Nesta inclusão, o caso mais importante da influência do cinema é a mobilidade da câmera. “Como a cultura do computador gradualmente espacializa todas as representações e experiências, estas tornam-se sujeitas à gramática particular da câmera de acessar dados”⁸ (MANOVICH, 2001, p. 80).

Com esta noção, o autor destaca que estamos utilizando operações e percepções oriundas da linguagem cinematográfica, como os movimentos de câmera em um enquadramento retangular dinâmico de uma representação de uma realidade, para interagir com informações espacializadas. E, assim como vimos com os elementos da palavra impressa, os elementos cinemáticos também são potencializados em contato com a linguagem computacional. A câmera é virtualizada, tendo o controle da sua dinâmica dado ao usuário para que ele possa alternar pontos de vista; sendo até possível, como no caso dos games e das experiências em realidades virtuais, adentrar em um mundo simulado utilizando elementos cinemáticos para esse contato.

“Com uma interface de VRML, a natureza é firmemente incluída na cultura. O olho está subordinado ao kino-olho. O corpo está subordinado ao corpo virtual da câmera virtual”⁹ (MANOVICH, 2001, p. 83). Assim, o autor pontua que, com o avanço da tecnologia, as estratégias estéticas do cinema tornaram-se, cada vez mais, os princípios básicos dos *softwares* para a organização e visualização de dados.

“Elemento por elemento, o cinema está sendo despejado no computador: primeiro, a perspectiva linear; em seguida, a câmera móvel e a janela retangular; em seguida, as convenções de cinematografia e edição; e, claro, personagens digitais baseadas em convenções de atuação emprestadas do cinema, seguidas de maquiagem, cenografia e estruturas narrativas em si. Em vez de ser apenas uma linguagem cultural entre outras, o cinema está agora se tornando a interface cultural, uma caixa de ferramentas

⁸ Tradução nossa do trecho “As computer culture gradually spatializes all representations and experiences, they are subjected to the camera’s particular grammar of data access” (MANOVICH, 2001, p. 80)

⁹ Tradução nossa do trecho “With a VRML interface, nature is firmly subsumed under culture. The eye is subordinated to the kino-eye. The body is subordinated to the virtual body of the virtual camera” (MANOVICH, 2001, p. 83).

para toda a comunicação cultural, superando a palavra impressa.”¹⁰ (MANOVICH, 2001, p. 86)

Ao comentarmos as maneiras que os elementos advindos da palavra impressa e do cinema são incorporados nas Interfaces Culturais, nos adiantamos um pouco e também apresentamos brevemente algumas noções acerca da linguagem da interface humano-computador. Continuemos a falar mais um pouco dela agora. Assim como as outras formas culturais referenciadas, esta linguagem possui sua própria gramática, Manovich nos lembrará. O autor (2001, p. 89) destaca que, na história desta forma cultural, ela avançou tomando emprestado e reformulando tanto as convenções de outras mídias (livros, cinema, televisão) quanto as convenções e relações que criamos em nosso ambiente físico. Para além, combinando-as ecleticamente também com a gramática de ações permitidas aos usuários graças aos princípios gerais do computador, como a representação numérica, a modularidade e a variabilidade.

Talvez seja o momento de recuperar algumas definições destes princípios, apresentando-os mais profundamente. Foquemos nestes três citados acima. Para Manovich (2001, pp. 27-30), o princípio da representação numérica é aquele definidor da natureza computacional, sendo responsável pela conversão de dados contínuos em representações descontínuas através dos processos de amostragem e de quantificação destas amostras. Primeiro, o computador quebra os dados em unidades distintas para, em seguida, atribuir um valor numérico a elas. É este processo posterior de quantificação das amostras que possibilita uma maior descontinuidade da informação armazenada nesta mídia. Esta é a principal novidade da nova mídia, afirma Manovich.

Neste processo, os elementos de mídia são então armazenadas como coleções de amostras descontínuas, as quais, porém, continuam mantendo suas identidades separadas mesmo se combinadas na construção de outros objetos. Este é o princípio da modularidade. “Em suma, um objeto de nova mídia consiste de partes independentes, cada uma delas composta de partes independentes ainda menores, e assim por diante,

¹⁰ Tradução nossa do trecho “Element by element, cinema is being poured into a computer: first, one-point linear perspective; next, the mobile camera and rectangular window; next, cinematography and editing conventions; and, of course, digital personas based on acting conventions borrowed from cinema, to be followed by make-up, set design, and the narrative structures themselves. Rather than being merely one cultural language among other, cinema is now becoming the cultural interface, a toolbox for all cultural communication, overtaking the printed word” (MANOVICH, 2001, p. 86).

até o nível dos menores 'átomos' - pixels, pontos 3D ou caracteres de texto”¹¹ (MANOVICH, 2001, p. 31).

Uma das principais consequências destes dois princípios fundamentais da dimensão computacional, nos diz Manovich (2001, pp. 36-44), é o fato de que um objeto em nova mídia não é alguma coisa completamente fixa, mas algo que pode existir em diferentes, e até potencialmente infinitas, versões. Uma consequência direta da maneira do computador em representar informação como variantes em vez de constantes. Este é o princípio da variabilidade: a possibilidade de modificar, independentemente, as menores partes de um arquivo codificado digitalmente.

Aqui temos o momento de criarmos uma ponte com o que falávamos antes de detalharmos estes princípios. Com a variabilidade, entra em debate a possibilidade de customização dos objetos codificados em novas mídias, já que as suas dimensões, armazenadas como elementos variantes, podem ser livremente tocadas e modificadas pelos usuários através de um conjunto de ações que lhe estão disponíveis.

Por conseguinte, Manovich acredita que as Interfaces Culturais tentam mediar dois caminhos conflituosos: de um lado, a riqueza de controle fornecido aos usuários pelos princípios gerais da interface humano-computador; de outro, a experiência imersiva própria dos objetos das culturas tradicionais, como um livro ou um filme. “Como resultado, a tela do computador se torna um campo de batalha para um número de definições incompatíveis, profundidade e superfície, opacidade e transparência, imagem como espaço ilusório e imagem como instrumento de ação”¹² (MANOVICH, 2001, p. 90).

Logo, tomando nossos interesses teóricos apresentados até aqui, acreditamos que devemos atentar para esse caráter duplo das Interfaces Culturais, para o desejo que esta linguagem possui em encontrar um meio termo entre as convenções da dimensão computadorizada e as convenções das culturas tradicionais, que, como vimos, estão estruturados na própria natureza da nova mídia.

A conclusão que o autor nos apresenta, dentro deste segmento presente no capítulo intitulado A Interface, é de que a linguagem das Interfaces Culturais é um híbrido, um estranho *mix* de convenções advindas das formas culturais tradicionais e das

¹¹ Tradução nossa do trecho “In short, a new media object consists of independent parts, each of which consists of smaller independent parts, and so on, down to the level of the smallest ‘atoms’ – pixels, 3D points or texts characters” (MANOVICH, 2001, p. 31).

¹² Tradução nossa do trecho “As a result, the computer screen becomes a battlefield for a number of incompatible definitions, depth and surface, opacity and transparency, image as illusionary space and image as instrument for action” (MANOVICH, 2001, p. 90).

convenções da interface humano-computador. É um conflituoso meio termo entre um ambiente altamente imersivo e um painel de controle, entre convencionalidade e originalidade. Assim,

“Interfaces culturais tentam equilibrar o conceito de superfície da pintura, da fotografia e da palavra impressa, como algo a ser olhado, vislumbrado, lido, mas sempre de alguma distância, sem interferência, com o conceito de superfície de uma interface de computador como um painel de controle, semelhante ao painel de controle de um carro, avião ou qualquer outra máquina complexa”¹³ (MANOVICH, 2001, pp. 91-92).

Deste híbrido, já somos familiarizados, em um certo nível, com as convenções oriundas das formas culturais tradicionais. Nós mesmos, neste texto, pudemos ensaiar, através dos escritos de Eisenstein (1990, 1977), um breve vislumbre das potencialidades da escrita artística através de um trabalho com a linguagem do cinema, a qual Manovich destaca como a principal fonte de inspiração para as mídias computacionais atualmente.

No caminhar desta trilha, a qual nos dispomos a nos arriscar, precisamos agora movimentar nossa visão em direção à dimensão interativa desta linguagem, a sua dimensão de painel de controle. Como veremos no segmento a seguir, ela também poderá nos fornecer elementos estruturais aptos para a construção e/ou tradução de informações, para a modulação das nossas mensagens.

Com esta noção apontada, também podemos caminhar em sintonia com o pensamento do pesquisador Almir Almas (2013), pelo qual nos permitirá destacar outro ponto fundamental de onde um método de análise deve se ater. Utilizando noções da semiótica, o autor apresentou suas impressões sobre o caráter duplo de construção da mídia computacional, o que nos auxilia fortemente neste trabalho.

Referindo-se principalmente a digitalização da televisão, que a transforma em mídia computacional, Almas (2013, pp. 63-64) defende a importância de olharmos para os meios eletrônicos digitais em dois parâmetros de linguagem: o de uso e o de produção. Isto é, tanto atentarmos para as maneiras de usufruir das experiências geradas pelo meio, como, por exemplo, aprender a interagir com a interface (linguagem de uso); quanto atentarmos para as maneiras de aprender a produzir para o meio, em busca do melhor aproveitamento da sua tecnologia na distribuição da informação (linguagem de

¹³ Tradução nossa do trecho “Cultural interfaces try to balance the concept of a surface in painting, photography, cinema, and the printed word as something to be looked at, glanced at, read, but always from some distance, without interfering with it, with the concept of surface in a computer interface as a virtual control panel, similar to the control panel on a car, plane, or any other complex machine” (MANOVICH, 2001, pp. 91-92).

produção). Voltaremos a debater este conceito, mas de momento, precisamos reforçar essa dupla presença construtiva que está atuando em uma obra em mídia computacional.

3. Seleção e Interatividade.

Então, vimos que formas culturais já existentes no nosso mundo histórico, como a palavra impressa e o cinema, têm suas convenções para a organização de informação combinadas com as convenções da interface humano-computador, proporcionando novos conjuntos de acordos para organização de dados culturais. O que Lev Manovich (2001), em *The Language of New Media*, conceitualiza como Interfaces Culturais, um híbrido entre um ambiente altamente imersivo e um painel de controle. No segmento anterior, nos preocupamos em apresentar algumas considerações sobre as dimensões imersivas desta linguagem, agora partimos para investigar o seu caráter de painel de controle.

Aqui, focaremos principalmente no terceiro capítulo da obra de Manovich (2001), intitulada As Operações. Lá, o autor inicia sua discussão com um breve resumo do que veio trabalhando até o momento, preparando-se para avançar no seu pensamento ao tratar um tópico específico da história dos *softwares*. O ponto de partida é instaurado a partir da percepção dele (2001, pp. 117-118) de uma crescente abstração envolvida nesta linha histórica, decorrente de um proporcional afastamento do contato do programador e do usuário final com a máquina. Isto é, os *softwares* funcionam como séries de filtros que nos afastam da necessidade de lidar diretamente com códigos binários. Assim, quanto mais estes filtros tornam-se recorrentes, mais nos afastamos das possibilidades criativas do computador, porém, paradoxalmente, ganhamos progressivamente mais permissão de interagir com os dados armazenados nele.

Neste sentido, falaremos da permissão de copiar, colar, cortar, buscar, compor, transformar dados computacionais. Falaremos das técnicas que permitem interagir com os dados armazenados na nova mídia; técnicas chamadas de operações por Manovich, o qual as aponta como um jogo de mão-dupla, pois são tanto um reflexo de uma lógica social, ideológica e imaginária da sociedade contemporânea, quanto, ao mesmo tempo, uma influência para nossas estratégias cognitivas, nossas maneiras de trabalhar, de pensar e de existir na era dos computadores (MANOVICH, 2001, p. 118).

As três operações apresentadas e discutidas de maneira profunda pelo autor são: seleção, composição e teleação. Ficaremos com apenas duas delas, para nos aprofundarmos. Primeiro, com a seleção e, em seguida, trataremos da composição.

Porém, antes de apresentarmos algumas considerações sobre elas, não esqueçamos que estas devem ser vistas como consequências dos princípios gerais do computador, os quais permitem não só transcodificar dados contínuos em representações numéricas descontínuas, aptas a serem modificadas em suas menores partículas, como também permitem transcodificar princípios sociais como ações interativas aptas a modificarem as menores partículas destas representações.

Além disso, acreditamos ser preciso demarcar uma última consideração sobre a sua natureza. Adiantando um conteúdo que será arduamente trabalhado mais à frente no seu livro, o qual buscaremos também trazer para nossos escritos no momento oportuno, Manovich (2001) associa as operações ao conceito de algoritmo, e o diferencia do outro tipo de objeto das mídias computacionais, a estrutura de dados. Assim, “codificados em algoritmos e implementados como comandos de software, as operações existem independentemente dos dados de mídia aos quais eles podem ser aplicados” (MANOVICH, 2001, p. 121).

Voltaremos a esta separação entre algoritmos e banco de dados no nosso próximo capítulo, acreditamos que elas serão noções valiosas para serem levadas em consideração no momento de análise dos nossos objetos de estudo. No momento, o que acreditamos ser importante destacar desta consideração de Manovich é o fato de que as operações são presenças básicas na mídia digital, com uma existência independente da estrutura de dados. Ponto que acreditamos demonstrar como ainda estamos dentro da percepção da dupla camada das Interfaces Culturais que apresentamos anteriormente: objetos contínuos transcodificados para esta linguagem possuem tanto uma dimensão de imersão quanto uma de manipulação.

Seleção, a escolha sobre o que fazer com o objeto transcodificado, é a primeira operação visitada por Manovich (2001). E o ponto de partida para suas observações envolve a constatação de que os usuários de novas mídias são constantemente convidados a fazer uma escolha através de menus pré-definidos de opções. Ao falar da seleção, o pesquisador se preocupará em apresentar um leque variado de questões relacionadas com esta operação, mas sentimos que nossa missão aqui será concentrada nos momentos em que ele nos fala suas impressões sobre criação e autoria artística.

Para o autor, a seleção por um menu de opções é a nova lógica na cultura dos computadores, a qual permite, inclusive, que qualquer pessoa se torne um criador ao fazer uma nova seleção a partir de um todo disponível (MANOVICH, 2001, p. 127). Na perspectiva de Manovich, o usuário atua como co-autor nas obras de mídias

computacionais. Segundo sua impressão, como um trabalho completo é o resultado da soma de todos os caminhos possíveis, ao fazer uma escolha, “o usuário está ativando apenas uma parte de todo o trabalho existente”¹⁴ (MANOVICH, 2001, p.128).

Manovich nos lembrará de que esta operação está também intimamente ligada a um determinado princípio geral do computador, um que deixamos de fora quando apresentamos intimamente cada um deles anteriormente: a automação. Este conceito refere-se a possibilidade de codificar, nos objetos de novas mídias, certos níveis de controle programado, isto é, a eliminação, em parte, da presença humana ao trazer a automatização de ações envolvidas na criação, manipulação e acesso dos dados de mídia (MANOVICH, 2001, pp. 32-35).

Neste processo, os aspectos valorizados englobam uma interminável reciclagem e uma intensa auto referência, destacando, por fim, o princípio da variabilidade, aquele que proporciona que um objeto de nova mídia exista em numerosas versões (MANOVICH, 2001, pp. 131-133). Assim, o interator, seja o artista ou o público, em contato com determinado objeto de mídia computacional, tem a possibilidade de selecionar, de um menu disponível, um elemento já construído anteriormente, escolher um algoritmo ou um dado de mídia pré-existente.

Neste sentido, “objetos da nova mídia raramente são criados completamente do zero; geralmente, eles são montados a partir de peças prontas. Visto de maneira diferente, na cultura da computação, a criação autêntica foi substituída pela seleção de um menu”¹⁵ (MANOVICH, 2001, p. 124). Esta é a percepção que Manovich seguirá ao falar desta operação. Ao frisar a autoria como seleção, o teórico acredita que um autor estará compondo um objeto ao utilizar elementos que ele próprio não criou. O que, porém, não diminui a qualidade da obra, pois “a energia criativa do autor concentra-se na seleção e sequenciamento de elementos, e não no design original”¹⁶ (MANOVICH, 2001, p. 130).

Ele nos lembra que esta prática de compor um objeto através de elementos pré-existent não nasce com os computadores, já estando presente em tecnologias de mídia anteriores, entretanto, para ele, a tecnologia da nova mídia padroniza e torna muita mais

¹⁴ Tradução nossa do trecho “the user is activating only a part of the total work already exists” (MANOVICH, 2001, p.128).

¹⁵ Tradução nossa do trecho “new media objects are rarely created completely from scratch; usually they are assembled from ready-made parts. Put differently, in computer culture, authentic creation has been replaced by selection from a menu” (MANOVICH, 2001, p. 124).

¹⁶ Tradução nossa do trecho “The creative energy of the author goes into the selection and sequencing of elements rather than into original design” (MANOVICH, 2001, p. 130)

fácil de realizar essa prática, pois traz as operações, que a tornam possível, codificadas na sua própria estrutura.

Codificadas em sua própria estrutura e, por conseguinte, possível de ser utilizada pelo artista tanto para auxiliá-lo na criação de sua obra como também para permitir que ela seja manipulada pelo público através da mesma máquina. O objeto trazendo codificado nele uma estrutura oriunda da máquina que lhe originou. Como mencionamos, o autor, ao construir sua obra por um software, tem a possibilidade de trabalhar com ela, selecionando ações e dados pré-existentes através de menus; e, da mesma maneira, o receptor, ao receber a obra, terá a possibilidade de interagir com ela, também escolhendo, através de menus, ações e dados predefinidos pelo autor.

4. Composição Digital e os Espaços Navegáveis.

Podemos passar agora para a discussão sobre espaço virtual. Na concepção do autor, os espaços virtuais, na maioria das vezes, não são espaços verdadeiros, mas coleções de objetos separados, “ou, para transformar em slogan: não há espaço no ciberespaço” (MANOVICH, 2001, p. 253). Assim, o espaço virtual é resultante tanto da presença de um sistema de regras que definem as coordenadas de um vazio quanto da composição de um conjunto de objetos que não possuem, em fato, nenhuma interação física entre eles e entre este espaço virtual (MANOVICH, 2001, p.257).

Como estamos assertivamente falando sobre cinema, investigando as maneiras pelas quais podemos relacionar imagens para a produção de sentidos, nos ateremos, neste momento, a refletir sobre a natureza das imagens digitais dentro destes parâmetros de seleção e composição. Transportando o raciocínio exposto no parágrafo anterior, já vimos que em uma composição digital, a relação entre os elementos da imagem de mídia computacional é da ordem da ilusão, é uma simulação possível de ser programada. Assim, ao termos a possibilidade de compor um vazio, agregando elementos/objetos/imagens, que possuem suas identidades próprias preservadas (mesmo quando ocultas na composição), em um limite de quadro determinado por nós, esta máquina expande as potencialidades de agrupar diferentes imagens dentro de um quadro (MANOVICH, 2001, p. 152).

Para ordem de entendimento, podemos recorrer brevemente às noções da composição videográfica. No livro *Cinema, Vídeo, Godard*, o pesquisador Philippe Dubois (2004) aponta que há, na linguagem videográfica, um deslocamento, perante a linguagem do cinema, das modalidades de funcionamento do sistema das imagens,

principalmente no que se refere aos enquadramentos do plano e a montagem temporal. Para o autor, em lugar de obedecer a uma sequência linear de planos, o vídeo propõem a assimilação da montagem à própria imagem (DUBOIS, 2004, pp. 74-77).

E ele irá falar em mixagem de imagens, em espessura de imagens, em relevo. Em composição. A possibilidade de elementos provenientes de fontes diversas constituírem uma imagem composta. Um acavalamento de imagens. A tecnologia favorecendo que as imagens pudessem ser coladas umas sobre as outras (sobreimpressão), ou umas ao lado das outras (efeito-janela), ou ainda umas dentro das outras (incrustação), e sempre dentro do mesmo quadro. “Ao modelo de encadeamento horizontal por blocos sucessivos, o vídeo substitui por um modo de encadeamento vertical que ‘simultaneíza’ os dados visuais em uma única entidade composta” (DUBOIS, 2004, p. 90).

Dubois apresenta em seu livro um denso estudo das potencialidades estéticas da imagem de vídeo, perpassando pela questão da montagem de imagens dentro do quadro, da montagem espacial. E isto, nos interessa, mesmo quando elas ainda estejam se relacionando para a construção de um efeito visual naturalista, respeitando a dimensão puramente física do mundo.

Porém, também nos interessa pensarmos como podemos criar associações icônicas com as imagens agrupadas dentro de um espaço virtual. Isto é, é possível produzir sensações ou ideias abstratas através da relação de imagens dispostas espacialmente? Logo, como vimos que as mídias computacionais favorecem esta mesma arte da composição, nos interessa observar como a composição de imagens em um mesmo quadro pode funcionar para uma utilização na dimensão da opacidade, como entendida na seção anterior.

Antes de finalizarmos essa seção, um breve resumo dela. Vimos que os princípios do computador valorizam a produção de imagens compostas, pois facilitam o preenchimento de um vazio virtual através da seleção e combinação de elementos pré-existent e provenientes de fontes diversas. E lembremos que a linguagem cinematográfica está absorvida pela linguagem das Interfaces Culturais, o que significa dizer que a câmera e a tela dinâmica tornam-se também elementos para a combinação digital.

Lembremos também que, como a mídia computacional permite que um painel de controle esteja acoplado nas representações, a imagem digital poderá trazer, estruturada em si, as operações que permitem a interação do espectador com a obra. Com essa

possibilidade, o público pode interagir com diferentes elementos da composição, inclusive, com isso, tornando o espaço representado um espaço possível de ser navegável, de ser percorrido por entre seus diferentes elementos.

Por fim, em conclusão do capítulo, frisamos nosso interesse em tratarmos de apresentar as especificidades do cinema e das mídias computacionais. Do primeiro, destacamos o seu caráter de ser um conjunto finito de imagens sequencializadas, graças às operações básicas da filmagem (o enquadramento, o plano) e da montagem (a combinação de imagens em movimento na dimensão temporal). Das mídias computacionais, fizemos um trajeto mais concentrado, apresentando seus princípios gerais de máquina processadora e armazenadora de dados.

Colocando estes princípios como pilares, destacamos os efeitos que eles produzem nos objetos transcodificados em mídia computacional, definindo-os como Interfaces Culturais, como uma interpretação compreensível de dados numéricos. A partir deste ponto, destacamos o caráter duplo desta Interface Cultural, que hibridiza um ambiente altamente imersivo e um painel de controle.

Ao final, tratamos de apresentar uma novidade que a mídia digitalmente interativa inaugura. Graças aos princípios gerais de seu funcionamento e os seus efeitos, é possível transformar o espaço navegável em um elemento de mídia. Ou seja, é possível armazenar virtualmente espaços navegáveis. Para além, com o intuito de aproximarmos esta novidade tecnológica e o documentário (imagens cinematográficas) vimos que se abre também a possibilidade de trabalharmos estruturando imagens (lógica e analogicamente) não só na dimensão temporal como também na espacial.

Terceiro Ato

CAPÍTULO 4 - A Experiência do Interator: mídias digitais, interatividade e suportes imersivos no campo do documentário.

1. O conceito de Banco de Dados: Definição dos Objetos.

Antes de partirmos para a definição do nosso método de observação e para a posterior parte prática da análise, é preciso ainda definir os nossos objetos! Por conseguinte, este também é o momento de finalizarmos nossa construção teórica. Durante o último capítulo, apresentamos os princípios da mídia computacional, seu funcionamento e seus diferenciais enquanto mídia, destacando a possibilidade que temos agora de “armazenar” virtualmente um espaço navegável. E com apoio de conceitos semióticos tratados anteriormente, sedimentamos uma abordagem que toma a mídia computacional pelo viés da linguagem.

Voltamos a lembrar que o nosso intuito neste trabalho é mapear maneiras que as mídias computacionais podem nos servir para a estruturação daquilo que temos chamado, no domínio do cinema, de documentários. Porém, para criar, acreditamos ser necessário, primeiramente, observar. Para regurgitar o novo é preciso ingerir as bases. Então, como parte final da nossa metodologia, levantadas as ferramentas desta nova mídia, observaremos, em duas consolidadas obras de mídias computacionais, como um documentarista pode explorar as técnicas particulares do computador para estruturar a sua mensagem, para construir sua expressão.

Ingerir o alimento para transbordá-lo, transformado. Serão nossas percepções, para gerir nossas proposições.

Entretanto, antes de nos entregarmos às obras que escolhemos como objetos de estudo, como já demarcamos, é preciso justificar a presença delas por aqui. E, para isso, um último tópico teórico também deve ser apresentado: o conceito de banco de dados. Nesse ponto, recuperaremos, em uma última vez, o pesquisador Lev Manovich. É o momento de nos despedirmos de toda a sua contribuição (porém, mantendo-o ao alcance da memória) para, enfim, podermos aplicar o que viemos apresentando até então.

Escolhemos duas obras que possuem uma proximidade em relação aos seus temas: separadas pelo tempo e pelo espaço, tanto Philippe Brault e David Dufresne em *Prison Valey* (2009), assim como Ricardo Laganaro em *Step to the Line* (2017), buscam

utilizar os específicos suportes da mídia digital para questionar e debater sobre o sistema carcerário. Se elas se aproximam no campo do tema, elas se distanciam em suas construções, onde prevalece, em cada uma delas, o cuidado por se trabalhar em cima de uma ferramenta específica desta mídia. Dois expoentes de um movimento. O primeiro foi reconhecido com seleções e prêmios. O segundo, além do prêmio no Festival de Tribeca, colhe também boa visibilidade em plataformas de compartilhamento de vídeos, como o YouTube, explorando inclusive novas vertentes da distribuição.

Assim, em abordagens técnicas distintas, as duas obras destacam as duas mentalidades que o meio digital favorece como modo de representação. Uma delas já apresentamos e desenvolvemos brevemente no capítulo anterior. A outra trataremos agora mais profundamente. Para Manovich, ao nível da estrutura, todos os designs em mídia computacional podem ser resumidos nas seguintes abordagens: “ou a criação de uma interface específica para um banco de dados multimídia ou a definição de métodos para navegação em uma representação espacializada”¹⁷ (MANOVICH, 2001, p. 215). Por nos atentarmos a este pensamento, trazemos então essas duas obras para a análise.

Na continuação da sua elucidação, o teórico também recupera a dimensão semiótica da sua teoria, afirmando que “o banco de dados computacional e o espaço virtual tridimensional de natureza computacional tornaram-se verdadeiras formas culturais”¹⁸ (MANOVICH, 2001, p. 215). Sendo assim, essas duas pontuais abordagens são entendidas por ele como representações da “experiência humana, do mundo e da existência humana nesse mundo”¹⁹ (MANOVICH, 2001, p. 215). Por nos afiliarmos a este pensamento, trazemos então essas duas obras para a análise.

Seguiremos esse último entendimento do autor, pois precisamos ainda descrever e entender as duas vertentes descritas por ele. Manovich (2001, pp. 215-217) destaca que a primeira abordagem está tipicamente presente em sites e em programas de hipermídia (como CD-ROMs), enquanto que a segunda se torna mais recorrente em games e mundos virtuais. Para ele, isso acontece porque elas, às suas maneiras, favorecem seus próprios efeitos: o acesso a informação e o engajamento psicológico, respectivamente. Assim, “sites e programas de hipermídia almejam dar ao usuário um eficiente acesso a informações, enquanto que games e mundos virtuais almejam a

¹⁷ Tradução nossa do trecho: “as either constructing the right interface to a multimedia database or as defining navigation methods through spatialized representations” (MANOVICH, 2001, p. 215).

¹⁸ Tradução nossa do trecho: “the computer database and the 3D computer-based virtual space have become true cultural forms” (MANOVICH, 2001, p. 215).

¹⁹ Tradução nossa do trecho: “human experience, the world and human existence in this world” (MANOVICH, 2001, p. 215).

imersão psicológica do usuário em um universo imaginário”²⁰ (MANOVICH, 2001, p. 215).

Ele nos lembra que não necessariamente as obras precisam valorizar apenas uma dessas vertentes, porém recorre a essa dicotomia para concluir que são elas que, de fato, dão forma ao design dos objetos em mídias digitais (MANOVICH, 2001, p.216). Ele revela também que elas não são excludentes, no sentido de que a navegação em sites também favorece uma imersão psicológica enquanto que os mundos virtuais não deixam de possuir uma camada de acesso de informação. Inclusive, no desenvolvimento do seu pensamento, Manovich aparenta apontar para a ideia de que não seria nem possível entendê-las de forma independente, separadas uma da outra. O autor nos incentiva a entender essas duas vertentes como “casos extremos de um único continuum conceitual” (MANOVICH, 2001, p. 216).

Caminhando nesta linha, ele conclui então que ambas vertentes possuem, assim, um princípio em comum. Ele se refere ao fato de que o meio computacional organiza os dados em uma noção estrutural distinta da narrativa. Conceitualmente, podemos perceber que, com outras palavras e abordagens, já tratamos destas relações. Isto é, é uma compreensão que não será inteiramente nova para nós, por isso, pode ser importante mantermos em mente o aprendizado dos capítulos anteriores. De qualquer maneira, é a hora de tratarmos sobre o conceito de banco de dados computacionais.

Para o autor, “na Ciência do Computador, banco de dados é definido como uma coleção estruturada de dados” (MANOVICH, 2001, p. 218)²¹. É interessante observarmos essa pontuação do banco de dados como uma coleção estruturada. Veremos que, por mais que o autor utilize o termo estrutura, ele buscará constantemente se afastar de uma impressão rígida do que ela poderia significar. Na extensão dessa citação, ele conclui que “o dado armazenado em um banco de dados é organizado para pesquisas e recuperações rápidas por um computador e, por isso, é tudo menos uma simples coleção de itens”²² (MANOVICH, 2001, p. 218).

Na continuidade dos seus escritos, o autor apontará para outro caminho para definir seu entendimento sobre banco de dados. Como ele trabalha tomando a mídia

²⁰ Tradução nossa do trecho: “Web sites and hypermedia programs usually aim to give the user efficient access to information. Whereas games and virtual worlds aim to psychologically ‘immerse’ the user in an imaginary universe” (MANOVICH, 2001, p. 215).

²¹ Tradução nossa do trecho: “In computer science database is defined as a structured collection of data” (MANOVICH, 2001, p. 218).

²² Tradução nossa do trecho: “The data stored in a database is organized for fast search and retrieval by a computer and therefore, it is anything but a simple collection of items” (MANOVICH, 2001, p. 218).

computacional como uma forma cultural, ele nos apontará que, na essência deste meio, “o mundo aparece para nós como uma coleção interminável e não estruturada de imagens, textos e outros registros de dados”²³ (MANOVICH, 2001, p. 219).

Assim, se antes o autor frisava uma dimensão estruturada do banco de dados, no caminhar de sua explicitação, a noção que vai sendo construída é de que os bancos de dados aparentam, em essência, não ser estruturados. Em uma leitura apressada, poderíamos apontar uma possível inconstância da definição de banco de dados, que hora é apontada como uma coleção estruturada e em outros momentos aparece como reflexo de uma não estrutura. Porém, acreditamos que é essa ambivalência de sua qualidade que permite aflorar o entendimento do princípio ordenador do banco de dados.

Para nos explicar, voltemos com os escritos de Manovich, pois o autor vai claramente contrapor a estrutura do banco de dados ao princípio narrativo, a organização lógica. Ele nos dirá, “a experiência do usuário de tais coleções informatizadas é, portanto, diferente de ler uma narrativa ou assistir um filme ou navegar em um site arquitetado”²⁴ (MANOVICH, 2001, p. 219). Daqui, então, tiramos o nosso entendimento de que tipo de estrutura ele se refere quando inicialmente apontou o banco de dados como uma coleção estruturada de dados.

Ele afirmará que, “como uma forma cultural, o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens e se recusa a ordenar essa lista. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa e efeito de itens aparentemente não ordenados (eventos)”²⁵ (MANOVICH, 2001, p. 225). Para nós, talvez essa seja a citação mais emblemática do autor na descrição da noção de banco de dados. Ao destacar essa recusa de ordenar os itens, entendemos o banco de dados em essência. Enquanto a narrativa impõe uma trajetória de causa e efeito em itens aparentemente não ordenados, o banco de dados se recusa a ordenar itens aparentemente listados.

Nessa distinção entre ambas noções, o autor pontua, inclusive, que as mídias computacionais afloram uma natureza anti-narrativa, em decorrência da dominância da organização em banco de dados em sua estrutura, e “assim, a narrativa se torna apenas

²³ Tradução nossa do trecho: “the world appears to us as an endless and unstructured collection of images, texts, and other data records” (MANOVICH, 2001, p. 219).

²⁴ Tradução nossa do trecho: “The user’s experience of such computerized collection is, therefore, quite distinct from reading a narrative or watching a film or navigating an architectural site” (MANOVICH, 2001, p. 219).

²⁵ Tradução nossa do trecho: “As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events)” (MANOVICH, 2001, p. 225).

um método, entre muitos, para acessar dados”²⁶ (MANOVICH, 2001, p. 220). Porém, Manovich (2001, p.222) é enfático em nos lembrar que este meio não elimina a presença do princípio de contiguidade de sua natureza, associando-o ao conceito do algoritmo (a possibilidade de estruturar regras/trajetórias). Concluindo que, “juntos, estruturas de dados e algoritmos são as duas metades da ontologia do mundo, de acordo com um computador”²⁷ (MANOVICH, 2001, p. 223).

Descrever essas noções não só nos ajudará a destravar uma nova ferramenta para o nosso desejo de nos expressar, como também poderá, através da aproximação deste conceito com a teoria semiótica, sedimentar o nosso entendimento sobre as singularidades da dimensão icônica da linguagem que tratamos anteriormente.

Apresentamos este segmento dos escritos de Manovich para destacar a noção de que a mídia computacional é baseada em uma estrutura de banco de dados e que talvez, por isso, seja tão necessário investigar possibilidades estéticas e informativas que possam frutificar a partir desta natureza. Tomando essas últimas palavras, assimilando estes últimos aprendizados sobre as duas maneiras de apresentar um banco de dados (interface específica para um banco de dados e espacialização virtual de um banco de dados), estamos agora seguros para voltarmos para os nossos objetos de estudo. Vejamos:

Em *Prison Valey*, os diretores retratam a vida cotidiana em uma pequena cidade na região de Colorado, nos Estados Unidos, onde treze instituições carcerárias fixaram-se ao longos dos anos e fizeram a cidade funcionar em função delas. Discutindo as relações estabelecidas entre a indústria da prisão e o cotidiano das pessoas que vivem em seu interior e ao seu redor (detentos ou não), o conteúdo do filme explora um ambiente onde a vigilância e a reclusão extrapolaram os muros e impuseram a toda uma cidade as relações que antes eram vividas apenas dentro das cadeias.

Construído como um site na internet, este web-documentário simula digitalmente um pequeno quarto de hotel de estrada e convida o espectador a adentrar na cidade como um visitante-detetive. Entre os depoimentos recolhidos pelo diretor, o interator pode vasculhar e investigar a vida desta comunidade, ouvindo os habitantes e experienciando as representações virtuais de alguns espaços. A obra também permite o

²⁶ Tradução nossa do trecho: “Thus narrative becomes just one method of accessing data among many” (MANOVICH, 2001, p. 220).

²⁷ Tradução nossa do trecho: “Together, data structures and algorithms are two halves of the ontology of the world according to a computer” (MANOVICH, 2001, p. 223).

que o usuário deixe sua opinião através de enquetes, observações em um fórum virtual ou até depoimentos em vídeos.

Em *Step to the Line*, o diretor Laganaro registra uma prisão de segurança máxima da Califórnia propondo uma visão pontual sobre os prisioneiros e o próprio sistema carcerário. Utilizando da tecnologia de realidade virtual, o documentário perpassa diferentes ambientes do edifício e do terreno que ele está inserido, colocando o interator dentro dos espaços retratados em uma visão em 360 graus, dando-lhe a opção de explorar a imagem virtual que preenche seu campo de visão e audição.

Ao nível do conteúdo, a obra traz uma situação onde um Programa de Treinamento leva mentores executivos e voluntários de várias empresas dos Estados Unidos para participarem de uma dinâmica em grupo com alguns prisioneiros prestes a ganhar liberdade. Lá, tanto é explorado uma visão que destaca a necessidade de diálogo entre o mundo prisional e o mundo externo quanto reflete sobre as dificuldades pessoais e sociais enfrentadas por aqueles que recém adquirem seus direitos de liberdade.

2. Método de Análise.

Tomados todos os conteúdos apresentados, apontamos então que a experiência do interator, pelo viés da semiótica, envolve a sua percepção da informação através de associações de signos dispostos tanto na duração do tempo como também em uma composição espacial navegável. Assim, no caso de um documentário em mídias computacionais, ao colocar o interator em contato com uma composição navegável de dados, principalmente telas dinâmicas e cinematográficas, a mídia do computador permite que um trabalho de montagem de imagens, de associação de signos, ocorra tanto na dimensão temporal como também na espacialidade navegável.

Logo, pela nosso entendimento da teoria aqui apresentada, precisaremos notar, na análise das nossas obras, como a interface e o espaço virtual são compostos. Ou seja, quais elementos estão dispostos espacialmente e quais relações, sejam lógicas ou analógicas, podem estar sendo construídas entre eles. Devemos também atentar para o fato de que a organização dos elementos pode estar subordinada à interação do espectador, a sua movimentação e/ou suas escolhas, o que pode influenciar na comunicação da informação (na maneira que ela está sendo transmitida) e, consequentemente, na própria informação. Por fim, reparar na presença dos elementos

estruturais e no papel que eles desempenham, como, por exemplo, uma possível modulação da interface de banco de dados e do espaço navegável.

Essas são as três concepções que conseguimos imaginar, quando reconhecemos o papel do pensamento icônico como uma diretriz para a construção de discurso. Assim, de forma esquemática, temos:

Ponto 1: Atentar para a noção de que as imagens lado-a-lado, no tempo e no espaço (dentro do plano e entre planos), podem estar combinados tanto por contiguidade quanto por semelhança. Tempo linear e tempo mágico.

Ponto 2. Atentar se os elementos estruturais podem estar sendo utilizados, em um jogo de metalinguagem, como metáforas para a reflexão abordada.

Ponto 3: Atentar para as estruturas criativas, para o trabalho de analogias com as formas; observar se os padrões de força (por exemplo, a duração temporal do cinema e a navegação em um espaço virtual) podem estar modulados, ou seja, organizados para criar sensações, analogias, ideias abstratas etc.

3. Experiências Pioneiras. A efêmera arte digital.

Antes de avançarmos, uma recordação da história de simbiose entre documentário e mídias computacionais.

No final dos anos 2000, com a rapidez da internet e a evolução do poder de armazenamento dos bancos de dados, ocorre uma explosão no campo das artes em mídias computacionais. Uma das consequências? Os trabalhos artísticos passam também a utilizar, cada vez mais, vídeos e áudios, em vez de somente textos! Nesse contexto, experimentações com os documentários e as mídias digitais tornaram-se recorrentes. Antes de entrarmos em nossos objetos de estudo, é nossa missão recuperar nomes pioneiros desse movimento.

Nesse ambiente, entre os anos 2003 e 2007, o alemão Florian Thalhofer constrói seu projeto [*LoveStoryProjetc*]. O diretor entrevistou pessoas de diferentes países e culturas sobre suas visões sobre o amor, sobre primeiro beijo, esperanças, medos e experiências amorosas. O resultado, além de ter sido apresentado em instalações em Nova York, Dublin, Berlin, São Paulo, é encontrado hoje na internet, na página oficial do filme.

A obra foi projetada através de um software criado pelo próprio Thalhofer, o The Korsakow System. É um software que gerencia um banco de dados fílmico,

possibilitando a construção de documentários interativos e dinâmicos, que utilizam da interface como potência para a criação de múltiplas ramificações. *[LoveStoryProject]* teve reconhecimento em seu pioneirismo para a história do web-documentário, principalmente por propor um novo formato de abordagem.

E o que ele oferecia de diferente? Em uma estrutura aparentemente não-rígida, os arquivos presentes no banco de dados de *[LoveStoryProject]* são dispostos não prezando por nenhuma narrativa. Isto é, a cada clique, os arquivos se embaralham e a interface se reconstrói sem uma ligação lógica entre eles. Essa estrutura dinâmica é mérito do software Korsakow. Ele trabalha conectando grupos de pequenos filmes chamados de *SNUs* (*Smallest Narrative Units* - pequenas unidades narrativas, em português).

Para entrar nesta percepção, é preciso recuperar um aspecto da teoria que já apresentamos. Como vimos anteriormente pelos escritos do pesquisador Almir Almas (2013), as questões de linguagem de produção e de uso são importantes para a abordagem de obras em mídia computacional. Com *[LoveStoryProject]*, podemos reforçar essa premissa, principalmente para destacar a importância que essa obra teve no contexto da junção entre o documentário e as mídias digitais.

Vejamos. Primeiro, as permissões que o software Korsakow oferecem para o autor atuam no produto final. Através delas, o artista define a espacialidade, as quantidades e os tipos de mídias (texto, áudio, vídeo ou todas juntas), o tamanho e a disposição das telas, além dos princípios que agrupam os arquivos. Segundo, as permissões e o conteúdo que a obra apresenta ao interator também produz seus efeitos de sentido. Assim, toda essa cadeia de produção e de uso influencia o espectador na sua relação com a obra, tanto pela estrutura que a interface é construída quanto pela organização dos eventos neste sistema representativo.

Com o Korsakow, o autor até organiza uma lógica das conexões (agrupando os arquivos, identificando algum nível de padrão entre eles), porém ele não tem controle sobre qual vídeo especificamente o software irá propor para o usuário no momento da interação. Isto, é, o software não impõem que exista uma ordem da apresentação dos arquivos. Assim, como não há uma lógica de início, meio e fim programada pelo diretor, é a aleatoriedade que se torna o padrão. E é essa noção que foi acolhida por Thalhoffer na proposição do documentário *[LoveStoryProject]*: contando as múltiplas definições filosóficas e sociais do amor, a obra se reconstrói a cada clique, priorizando a ideia do imprevisível, do múltiplo, do indefinível.

Nesse sentido, em *[LoveStoryProject]*, em um nível, a interface resultante possibilita ao interator, através da interatividade e do dinamismo, seguir a sua própria seleção das entrevistas e dos entrevistados. A cada nova interface, os trechos apresentados são independentes entre si, cabendo ao espectador fazer suas escolhas a cada novo clique. O que permite que ele possa, por exemplo: escolher as personagens que quer seguir; optar por assistir todos os trechos de determinado personagem; embaralhar um com os dos outros; abandonar determinado personagem e seguir apenas as falas que dialoga com seus próprios interesses ou visões de mundo etc.

Entretanto, mesmo com essa liberdade dada ao interator, destacamos que *[LoveStoryProject]* ainda é um trabalho que o ponto de vista principal é o do diretor/autor. Ele que aborda as personagens e que edita as entrevistas em pequenos trechos de no máximo dois minutos. Por isso também que destacamos como o *software* Korsakow é essencial para criar um balanceamento nessa relação, influenciando tanto o autor (que precisa estar sempre questionando as regras e os princípios que usará) quanto o usuário (que “obriga” a interface a recalcular os caminhos através das suas escolhas),

Logo, ao clicar em um dos links de *[LoveStoryProject]*, a ação do interator poderia refletir tanto nele mesmo quanto no próprio documentário (GAUDENZI, 2013). Para ele, porque descobre uma nova parte da história: a narrativa avança, a curiosidade é nova, as emoções estão seguindo os interesses pela entrevista que ele está descobrindo. E para o documentário porque, através do código algorítmico, ele passa a existir como uma de se suas formas possíveis. É o surgimento de uma nova seleção dos arquivos audiovisuais e a reorganização das próximas possibilidades disponíveis a partir desse ponto.

Em conclusão, acreditamos que a obra inova ao permitir que o próprio sistema computacional, aleatoriamente, proponha quais arquivos do seu banco de dados o interator pode acessar a cada interface. A cada *click*, *[LoveStoryProject]* se realinha tanto para o usuário quanto para o documentário. E é por isso que Florian Thalhoffer deve ser reconhecido como pioneiro de um movimento, pois ele explorou essas potencialidades da mídia computacional no campo do documentário, refletindo possibilidades estéticas e informativas para ambas áreas.

Além do Thalhoffer, outro nome deve ser recuperado: Kiko Goifman. Em 1998, no Brasil, ele apresenta *Valetes em Slow Motion*, uma experiência entre documentário e mídias computacionais, que também demonstrou, até antes do Thalhoffer, como a relação é promissora. Na época, Kiko Goifman foi extremamente referenciado pelo

aspecto hipermidiático e não-linear do trabalho, sendo considerado “um exemplo dos mais completos e expressivos em termos de hibridização dos meios jamais vistos até então no contexto brasileiros” (MELLO, 2003, p. 171).

Valetes em Slow Motion é um CD-ROM que explora, através das experiências com hipermídia, o cotidiano das prisões e as relações de poder e dominação nessas instituições. Acompanhado de um livro com textos, análises sociológicas e depoimentos, o diretor Kiko Goifman opta por focar na questão da impressão de tempo dentro desses ambientes. A obra propõe criar um espaço virtual navegável que anseia passar a impressão no usuário de se estar preso, simulando a vida em câmera lenta dos presidiários²⁸.

Nesta cela virtualmente navegável, fotografias, vídeos com depoimentos de detentos e trabalhos de outros artistas visuais sobre este lugar “representam metáforas teóricas que podem ser acessadas através do clique do mouse” (MESSA, 2005:26). Com isso, o ponto de vista de Goifman sobre a questão é ilustrado não só pelo livro, de cunho fortemente sociológico e antropológico (resultante de sua dissertação de Mestrado), como também pela simulação digital criada no CD-ROM. O trabalho ainda deu origem a um site na internet, uma videoinstalação interativa apresentada na 24 Bienal de São Paulo (1998) e outra videoinstalação na 2ª Bienal do Mercosul (1999), intitulada *Jacks in Slow Motion: Experience 02* (MELLO, 2003, pp. 170-171).

Infelizmente, pouco podemos falar analiticamente do trabalho do Kiko Goifman, pois a obra não existe mais em sua versão original. Gostaríamos de apontar que ela fazia parte do nosso interesse de análise, estando listada como objeto de estudo no nosso projeto de pesquisa. Mas devido a sua atual condição, não foi possível concretizar essa etapa. Através do seu CD-ROM, só podemos acessar o banco de dados puro, não mais a interface que organizava esse material. Entretanto, por mais que a obra de mídias digitais esteja de momento inacessível, o livro teórico ainda se mantém disponível para consultas. Inclusive nossas.

Esse fato nos intriga a tratarmos de uma questão que nos assalta quando pensamos nas obras em mídias computacionais: a obsolescência da arte computacional. Com o rápido e constante avanço do processamento de dados dos computadores, parece ser comum que as obras produzidas em hardware e/ou software do passado tornem-se

²⁸ De acordo com Kiko Goifman, em entrevista ao portal Associação Cultural Videobrasil. Disponível em <http://site.videobrasil.org.br/canalvb/video/1722583/Kiko_Goifman_e_Jurandir_Muller_12o_Festival>; Último acesso em Agosto de 2019.

inacessíveis, incompatíveis com a tecnologia atual, em um curto período de tempo. Acreditamos que esta questão deve ser pontuada como centro de atenção, pois expande a reflexão sobre a durabilidade das obras de arte no contexto das mídias computacionais.

A questão é que com o avanço tecnológico e a constante obsolescência dos *softwares* e *hardwares*, a preservação se torna complicada. Mas não impossível. Primeiramente, há a possibilidade da preservação da própria tecnologia, que consiste em manter intacta a plataforma computacional originária. De fato, essa é a possibilidade mais promissora de preservar, ao máximo possível, a fidedignidade da obra original. Porém, seu alto custo a torna, muitas vezes, impraticável. Por isso, para além dela, pesquisadores da área de conservação e museologia levantam outras ações possíveis, como a emulação, a migração e a reinterpretação.

Traçando uma relação entre a arte digital e a museologia, a pesquisadora Elizabeth Cristina Monteiro destaca a necessidade de que “as técnicas de preservação sejam capazes de compreender e recriar a forma original ou a função do objeto de forma que seja assegurada sua autenticidade e acessibilidade” (MONTEIRO, 2011, pp. 3064 – 3073). Para entendermos essa problemática, é preciso lembrar e enfatizar a própria natureza da obra computacional, sua condição existencial numérica (MANOVICH, 2001). Pois, preservar ou recriar a forma original envolve não só guardar a cadeia de bits que foi escrita, mas também recuperar as informações às quais cada byte está relacionado. E isso significa a necessidade de conservar o *software* originário (e um *hardware* compatível), afinal a tradução desses bits só pode ser explicitado pelo programa que os criou.

Assim, na emulação, é necessário a utilização de tecnologias mais recentes para simular o ambiente original. Com isso, os arquivos antigos podem ser reproduzidos novamente, e da maneira que foram estruturados. Já a estratégia da migração consiste na constante atualização dos arquivos, salvando-os em novos formatos sempre que possível, para que possam ser lidos em softwares e hardwares contemporâneos. Essa migração pode ser até mais radical, preservando a obra também em meios analógicos. Os pontos negativos dessas abordagens consistem na possibilidade de corrupção de dados, na perda de informação e na desprogramação de funcionalidades da obra.

Por fim, a reinterpretação se mostra outro caminho. Essa é a estratégia de preservação mais intensa e radical, pois envolve uma tradução da obra original num contexto atual, com novas reflexões e com sistemas computacionais diferentes e mais

avançados. Neste método, a obra original aparenta ser mantida preservada através da referência, da memória. Obviamente, trata-se não só de uma atualização em nível tecnológico, mas também uma prolongação, em novo contexto, das questões tratadas pela obra original.

Entretanto, acreditamos que todos esses métodos de conservação não eliminam a necessidade da preservação de todas as informações disponíveis sobre a obra. O que envolve o mapeamento e comparação de: registros jornalísticos do período, descrições verbais e análises críticas de pesquisadores, referências escritas do próprio artista etc. De qualquer forma, no contexto digital, do rápido avanço destas tecnologias, acreditamos ser importante esse friso sobre a urgência de nos mantermos conscientes de estratégias e regras de preservação para obras produzidas em mídias computacionais.

4. Prison Valley

Destacadas as nossas definições de base, iniciemos agora os trabalhos práticos. Começemos por Prison Valley, por questões cronológicas. Produzido em 2009, a obra de Philippe Brault e David Dufresne explora, além do material audiovisual tradicional, as ferramentas comuns à interface de websites, para nos retratar suas representações sobre Canyon City, uma pequena cidade americana que concentra um grande número de prisões.

Aqui, nos instigaremos a observar o todo, porém, por partes. Obviamente, por ter grande destaque dentro deste web-documentário, o segmento cinematográfico linear estará constantemente clamando para estar sobre nossa mira. Inclusive, será por ele que começaremos nossa introspecção e de onde marcaremos os possíveis pontos-chaves da reflexão dos documentaristas. Porém, por mais que ele seja um solidificado centro de atenção e de importância para a obra como um todo, esperamos que nossa análise não permita aflorar um pensamento que limite a importância dos outros elementos ou que simplesmente subordine-os a presença deste texto fílmico narrativo linear.

Lembremos que, pelo viés teórico que construímos durante esta dissertação, não nos seria permitido considerar apenas este fragmento cinematográfico linearmente narrativo. Se assim o fizéssemos, possivelmente uma parte da reflexão dos documentaristas poderia acabar excluída de nossa percepção. Logo, para nossa abordagem, todos os segmentos invocados precisam ser encarados como possibilidades

informativas de mesmo peso, apresentando-se como traduções resultantes de uma mesma base factual.

Nesse sentido, abrimos nosso momento de análises, lembrando e defendendo que, para a eficiência da nossa reflexão e do nosso entendimento, é preciso frisar, talvez por uma última vez, que não estamos tomando a mídia computacional apenas como um suporte. Afinal, como vimos, ela também oferece as ferramentas para o nosso jogo linguístico e, por isso, pode oferecer novos caminhos para a expressão humana.

4.1. Entendimentos sobre a voz de Prison Valley

Começamos. Ao clicarmos em “Start the movie”, uma tela preta é percorrida por uma barra de carregamento de cor laranja. Ao fim dessa espera, o trecho “Introdução” se inicia. Marcando o tom de apresentação do mundo e da discussão que adentraremos, as primeiras imagens da obra nos transportam para uma estrada entre grandes montanhas. Por ela, descemos em direção a uma vale, em vista de uma cidade que se revela logo a baixo, à esquerda da imagem. Por sua vez, o áudio em over que acompanha essas primeiras imagens nos sensibiliza de maneira densa sobre Cannon City, o nosso futuro destino. Uma voz feminina inicia o jogo e marca o tom, comentando que já ouviu várias pessoas afirmarem sentirem sensações de peso e escuridão ao adentrarem naquela área.

Em seguida, veremos outras descrições seguirem essa mesma linha. No conjunto audiovisual que se segue, uma confluência de vozes, com depoimentos explicativos sobre a base estrutural desta cidade, será sobreposta sobre uma confluência de imagens que ilustram os depoimentos, nos apresentando o entorno e o centro da cidade. Veremos a estrada de acesso, o céu escuro e denso de nuvens, uma placa de boas-vindas, casas, ruas e, claro, as prisões. Enquanto isso, ouvimos que o sistema prisional sempre fez parte da cultura de Cañon City, que a cidade engloba 13 prisões em seu território e que ela basicamente cresceu em torno dessas instalações.

E entre estes depoimentos que apresentam a cidade como consequência e expansão da cultura da prisão, uma voz masculina sobressairá como contraponto. Ele frisa que Cannon City, por ter uma economia baseada na indústria da prisão, pode estar menos propícia a sofrer as sequelas de uma recessão econômica (afinal, os presos não terão suas penas revertidas em liberdade). É um ponto que se destaca entre os outros depoimentos. Mas a voz que se segue retoma o tom negativo que abriu a obra: outra voz feminina elucida a percepção acusatória de que os habitantes de Cañon City exercem

um comportamento oportunista por lucrarem em cima da privação de liberdade das pessoas. Será esse mesmo depoimento que apresentará a cidade como Vale das Prisões (Prison Valley) e que marcará o fim desse momento ilustrativo inicial.

Porém, ainda não é a conclusão do segmento “Introdução”. Os créditos da obra tomam a dianteira, intercalados com alguns breves registros da prisão por dentro, demarcando a dinâmica entre prisioneiros e guardas. Em tipografia branca e laranja, o título Prison Valley: the prison industry pipoca em uma tela preta. E, então, retornamos ao universo da discussão. Agora, uma voz over masculina assume verbalmente a autoria do discurso. Em breve, entraremos no conteúdo dessa fala, porém, primeiramente, é preciso demarcar uma percepção estrutural na combinação das imagens que a acompanha.

Logo de início, as imagens iniciais que estão coladas às palavras da voz masculina são registros cinematográficos de um ponto de vista em movimento. De dentro de um carro, a cidade é cortada pelo movimento horizontal. Neste momento inicial, acompanhando a voz, também acontece destas imagens serem intercaladas com fotografias. De imediato, sentimos a importância de apontar a intensa presença que essas duas estruturas terão durante toda a obra: registros estáticos e imagens cinematográficas que são feitas de dentro de um carro em movimento.

Diferenciando-se dos planos fechados dos entrevistados e dos planos gerais da cidade, as fotografias e os planos de travelling soam, além de tudo, insistentes. Sentindo-nos pressionados e intrigados por essa presença, nos instigamos a abordá-los a partir de uma posição de destaque. Em nossa leitura, essa constante presença de ambos poderia demarcar tanto a natureza da estaticidade quanto a da mobilidade. Essas noções, claramente antagônicas, aparentam se espalhar pela obra, entrelaçando-se pelo texto fílmico, associados à discussão sobre liberdade e encarceramento.

Além desse antagonismo estrutural, nos interessa também, agora ao nível do conteúdo, reparar na constante ideia da estrada, do percurso, do deslocamento. Disposta em diferentes momentos deste segmento narrativo, acompanhando diferentes observações orais, essa presença, para nós, aparenta permitir que duas noções se afluem: a ideia de passear pela cidade, de percorrer a cidade sem um rumo claro, e a de percorrer a cidade de um ponto a outro, em direção a algo específico. Em nossa percepção, essa última noção cresce, em força, dentro do texto fílmico, sendo bastante referenciada durante toda a projeção, possivelmente associada a ideia de busca, investigação.

Deveremos ainda abordar essa questão mais para frente. Porém, de momento, voltemos nossa atenção à voz. Enquanto essas estruturas se intercambiam, a voz em over assume a posição de representante da experiência. À partir de agora, ela assumirá o posto de representante verbal dos documentaristas que vivenciaram a cidade e que construíram reflexões acerca da cultura dela.

Por exemplo, neste momento específico de abertura, a voz traz um texto introdutório com alguns dados sobre a população carcerária da cidade, demonstrando preocupação ao imaginar Cañon City como representante de um futuro possível para todos. A razão? Sem ainda se prolongar nas explicações, a obra nos alimenta algumas faíscas de uma reflexão sobre as consequências de um política que toma as prisões como indústrias e como motor econômico. Na pontuação inicial da voz, a estrutura econômica que rege o sistema carcerário impõe que até aqueles que estão de fora da dinâmica dos seus muros acabem também estando dentro.

Esse será o grande ponto de atenção que veremos ser construído durante todo o segmento narrativo da obra. Veremos que ele estará presente nos depoimentos das personagens e também na reflexão da própria voz em over, que tratará da questão como uma investigação. Em fato, ao final deste primeiro capítulo introdutório, já será perceptível o tom detetivesco que irá exalar por todo o web-documentário, estruturado na linguagem cinematográfica e na computacional.

No encerramento deste capítulo introdutório, a obra nos sinaliza a chegada da sua equipe ao Motel Rivera, local onde eles ficam estadia durante o período de investigação. É o momento também de o web-documentário nos apresentar a sua interface completa. Depois de preencher uma ficha virtual, cadastrando o acesso ao site e tendo a possibilidade de salvar o nosso progresso, voltaremos ao universo da representação. Somos jogados para dentro de um ambiente virtual, é a simulação virtual de um quarto de hotel.

Nesta imagem computacional, teremos alguns elementos ganhando destaque como hiperlinks, apresentando possíveis caminhos que o interator poderá desbravar em busca de conteúdo. Da esquerda para a direita, temos: a porta, a janela, fotografias sobre a cama, o telefone, a caderneta, o notebook e a televisão. Voltaremos a esta interface mais para frente, caracterizando cada uma dessas ligações. De momento, escolheremos a porta, é a rota que nos leva para fora deste espaço, em retorno à representação fílmica da reflexão dos documentaristas.

Figura 1: Representação computacional do quarto do Hotel Rivera

Fonte: Prison Valley

E ao sairmos por essa porta virtual, retornaremos ao ponto em que o filme se interrompeu, neste caso, no final do primeiro capítulo. Descobriremos que isso sempre ocorrerá. Como já elucidamos, é a permissão dada ao interator, através da programação deste sistema computacional, de salvar e recuperar o seu progresso. E é, por essa programação, que retornamos com o segundo capítulo. Nele, veremos o dispositivo de abordagem proposto pelos autores ter início.

Antes de prosseguirmos, uma observação: agora, daremos continuidade ao nosso entendimento da obra de maneira mais aprofundada! Estaremos em missão de desenvolver as nossas percepções sobre as reflexões políticas levantadas pelo filme. Entretanto, ainda que dentro da mesma reflexão sobre os perigos da indústria da prisão, outros pontos também deverão se somar à discussão. Além disso, como viemos explorando desde o começo de todo nosso trabalho, é preciso que a nossa guarda mantenha-se sempre atenta a questões estruturais. Levantaremos nossas percepções das construções estruturais para questionar possíveis entendimentos através da relação entre elas e o tema em discussão.

Continuemos pela demarcação da estrutura narrativa. Como um todo, acreditamos que a obra representa a cronologia dos eventos da maneira que eles aparentemente se sucederam. Ou seja, é uma reconstrução basicamente de ordem lógica e aparentemente fidedigna aos seus referentes do mundo concreto. Para além, nessa sequência de eventos, nos parece que aflora uma associação entre a sensação de progresso, nascida da relação de causa e consequência das provocações dos

documentaristas no mundo concreto, com a própria jornada da voz narradora, que reflete os argumentos em sua revelação sobre aquela cidade.

Para fundamentar esse entendimento, é preciso também destacar uma impressão pontual sobre a presença dessa voz narradora. Mesmo que acompanhe a ordem dos eventos, ela aparenta estar mais livre deste registro do instantâneo. Em muitos momentos, ela não só resume o que os documentaristas aparentam estar experienciando no exato momento da exibição destes registros, como também entrega sua natureza de posterioridade. Isto é, é comum a sua necessidade de nos adiantar a eventos que ainda irão ocorrer e até a reflexões ainda a serem propostas, apontando uma possível direção de sua compreensão.

Nessa linha, a visão de mundo que a obra pretende nos apresentar é construída aos poucos e em conjunto com a coleção dos depoimentos recolhidos e das visitas dos documentaristas a pontos turísticos da cidade. Porém, ao mesmo tempo, a voz narradora não só nos guia através de suas constatações do presente diegético como também indica outras reflexões que ainda serão mostradas em tela, nos preparando para uma possível complexidade da situação.

Para ilustrar essa nossa percepção, destacaremos abaixo alguns destes momentos da obra em que a voz verbal se faz bem perceptível de sua posição posterior (e reflexiva) aos eventos. Essa marcação também nos serve de ponte para lembrarmos que a presença dos documentaristas não acontece hora nenhuma em tela, restringindo-se a essa voz.

Vejamos. No filme, depois de visitar o interior de uma prisão e de notar a naturalização de problemas de lotação, a voz se intriga ao revelar que o que acabara de presenciar ainda não era nada próximo de todo a controvérsia que ainda presenciaria no decorrer da estadia na cidade. Nessa mesma linha, há outro momento que podemos destacar. Depois de passar pela frente de uma prisão inoperante, a voz nos avisará que aquele espaço ainda será visitado novamente, inclusive para reencontrar a agente penitenciária que acabara de expulsá-los da área. E a imagem do presente é sobposta com uma imagem do futuro.

Esses são alguns dos exemplos em que reparamos como a voz pontua situações e discussões que ainda se abrirão, inclusive demarcando a lógica de sua reflexão. Com estes exemplos, sentimos como se a dimensão do discurso alternasse a sensação de estar acompanhando o desenrolar natural dos eventos com uma autonomia de reflexão,

traduzindo uma experiência anterior em palavras e propondo caminhos de interpretação para estas imagens.

4.2. A reflexão sobre a indústria das prisões.

Agora, é hora de analisarmos alguns dos depoimentos recolhidos pelos diretores, para que possamos ilustrar essa possível reflexão proposta pela obra. É preciso desbravar a discussão que temos associado como sua mensagem.

Podemos começar com esse exemplo recém-apresentado. Nele, quando o retorno dos documentaristas à prisão inoperante de fato acontece, ele acaba aparentemente funcionando como um contraponto ao depoimento de Ed Norden, exibido logo antes, que alegava que uma economia baseada na indústria da prisão sairia impune de uma recessão. Logo, neste trecho, o retorno à prisão vazia, que teve o cronograma de funcionamento interrompido por um corte de verbas, alimenta um ponto de vista contrário ao depoimento que defende a indústria das prisões. E, assim, um dos poucos comentários positivos e favoráveis a esse modelo econômico é rebatido na própria obra.

Por motivos didáticos, utilizamos esse exemplo como ponto de abertura, mesmo que ele aconteça apenas no meio do filme. Entretanto, frisamos que desde o início do texto audiovisual é possível perceber que os depoimentos apresentados caminham na clara direção de questionar o sistema carcerário explorado na região. A seguir, para ilustrarmos nossa introspeção sobre o conteúdo da obra, sobre a discussão que ela pretende levantar, nos concentraremos em alguns deles. Para além destes depoimentos, os quais acreditamos serem as bases principais da reflexão da obra, outros também serão recuperados. Ainda que de maneira menos enfática, apontaremos como eles são determinantes para a explicitação do nosso entendimento da obra.

Para iniciar a investigação sobre Cañon City, o primeiro passo tomado pelos documentaristas é o de se afastar do objeto, sair da cidade e buscar referências para entender o sistema operante ali. Assim, as primeiras impressões apresentadas não são colhidas de dentro, elas nascem de fora da cidade, através de um olhar mais analítico e investigativo. Neste bloco, teremos os depoimentos de duas mulheres que dedicam suas carreiras para refletir e questionar a política da indústria das prisões naquela região, investigando suas falhas e lutando contra impunidades: Christie Donner, presidente da coalizão pela reforma da Justiça Criminal do Colorado, e Erin Rosa, jornalista independente.

Com o depoimento de Donner, teremos acesso a um pensamento crítico, com impressões sobre as estruturas sociais e psicológicas do sistema carcerário. Entre muitas falas fortes, fundamentadas estatisticamente, ela faz uma associação entre a prisão e o passado escravista dos Estados Unidos; define o sistema como a materialização do prazer e desejo humano pela punição, controle e força; e, por fim, associa o encarceramento em massa da região à cultura tipicamente americana do excesso, que propaga as soluções mais extremas para a resolução de problemas.

Posteriormente, será Rosa que apresentará mais alguns dados estatísticos sobre o sistema carcerário americano, fortificando a noção de que ocorre um encarceramento em massa no país, principalmente naquela região. Ela também traz para jogo um questionamento sobre a naturalização dessa política, que se favorece por uma lei do silêncio, tanto pela dificuldade de conseguir depoimentos dos prisioneiros como também pela negação das grandes corporações em fornecerem explicações sobre suas decisões e ações.

Essas serão as primeiras noções que veremos ser associadas a Cañon City. Na continuidade, a voz verbal também trará suas impressões sobre os depoimentos apresentados, acrescentando algumas fortes pontuações, como a associação causal entre a guerra às drogas e o encarceramento em massa. E, assim, depois desses depoimentos e reflexões iniciais, acompanharemos a obra pegar a estrada novamente em retorno para dentro do objeto que ela toma para estudo. Lá, as discussões sobre o aprisionamento em massa ganharão cada vez mais corpo, sendo, em breve (e constantemente), associadas ao sistema capitalista.

Presente em muitos dos depoimentos, é perceptível o interesse do filme em abordar amplamente a questão econômica da região. Já fizemos uma breve apresentação do viés crítico ao sistema capitalista que a obra aparenta nutrir. Mais a frente conseguiremos fortalecer essa impressão. Porém, antes, precisamos elucidar como a obra constrói sua estrada até esse ponto. Para isso, apontaremos como o filme nos comunica sobre o surgimento de um comércio, a margem das prisões, que alimenta essa estrutura da punição e do banimento. Acreditamos que, a partir desse ponto, a obra consegue reforçar sua reflexão sobre a transformação de presídios em fábricas de mão de obra barata.

Primeiramente, lembremos que a discussão sobre um comércio que se estrutura e ganha força em torno da existência das prisões, atendendo as necessidades dessas instituições, já havia sido apresentada brevemente pela obra. Esse acesso nos foi dados

não só pelos trechos dos depoimentos que abrem o filme, como também por uma percepção dos diretores, durante os primeiros minutos do filme, sobre os hotéis e cafés da região. Porém, são os depoimentos do casal Shelley e Rick Smitley que nos dará maior clareza sobre a presença dessa questão.

Ex-agente penitenciário, Rick aliou-se a sua esposa Shelley para criar uma empresa de uniformes que, ao expandir tanto seus negócios, fornece roupas e emblemas não só para as prisões daquela região como também de todo o país. A obra dá espaço para essa visão empreendedora, mesclando os depoimentos do casal com imagens do estabelecimento. Sem se prolongar muito na questão, a voz verbal em over faz uma pontuação intrigante, comparando essa empreitada do casal com as explorações de minas de ouro, que enriqueceu vendedores de pás e não os propriamente os mineiros.

Mais para frente da projeção, será o depoimento de Ed Norden que demarcará as grandes dimensões dessa discussão. Já apresentamos a fala dele aqui e também apontamos uma possível posição da obra frente a ele, porém, para reforçar nosso entendimento, recuperaremos novamente essa presença no filme.

Defensor de um comércio que se estabelece na região pela presença dos presídios, Ed Norden garante que eles impulsionam a construção civil e o setor de serviços. Porém, enquanto ouvimos as suas palavras, a obra nos presenteia com alguns registros da cidade, onde podemos ver comércios fechados e casas com anúncios de venda. Essa abordagem se seguirá, como já comentamos, com a visita a uma prisão abandonada. Com ela, acreditamos que a obra estaria questionando as afirmações dadas por Ed, principalmente a ideia de que o sistema carcerário é supostamente estável em momentos de recessão, pois ele funcionaria pela demanda e necessidade do aprisionamento.

Além dos registros da visita dos diretores a prisão vazia, acreditamos que é possível ainda apontar outro contraponto ao discurso de Norden, agora presente no depoimento de Katherine Sanguinetti. Mesmo favorável ao sistema prisional, a sua fala elucida a interrupção das obras de um dos complexos carcerários em construção, nos reforçando, por fim, que sim, esse sistema também é vulnerável às recessões econômicas.

O filme, por sinal, ao dedicar um tempo para contrapor esse argumento de Norden, acaba por fortalecer outra dimensão de sua discussão. Isto é, não só para questionar as bases de uma economia focada nas indústrias das prisões, o depoimento de Katherine também permite que a obra amarre outro ponto dessa discussão: a própria

ideia da prisão como indústria, uma que é fornecedora de mão de obra. Entraremos agora no que acreditamos ser o ponto mais forte do pensamento estruturado na obra.

Essa é uma discussão que não nasce neste específico momento. Como já comentamos, ela foi sendo pincelada durante toda a projeção, presente nos depoimentos de muitas de suas personagens. No depoimento do Xerife, por exemplo, descobrimos que as estradas da região e as placas numéricas das casas foram construídas pelos prisioneiros. Já no depoimento da congressista Buffie McFadyen, veremos que as placas de todos os veículos do Colorado são fabricados nas prisões da região.

Inclusive, este depoimento de McFadyen pertence a um importante segmento que devemos nos atentar. A sua fala é carregada de uma valorização e defesa da possibilidade de pessoas em situação de encarceramento poderem trabalhar. Ela valoriza os aspectos positivos do sistema, como a utilização de tempo morto e o aprendizado de novas habilidades pelos prisioneiros. Entretanto, intercambiado com o discurso de Buffie, a obra traz alguns trechos de um documentário de 1954 sobre Cañon City, o que, para nós, proporciona um entendimento paradoxal desse viés positivo. Vejamos.

No documentário citado, vemos que a utilização de mão de obra prisional para a produção de placas de carro é uma prática antiga nessa região. Primeiramente, acreditamos que, com a recuperação dessas imagens, esse sistema econômico é colocado em escala histórica, demarcando a longevidade da política da indústria das prisões. Além disso, essas imagens de arquivo também causam espanto em determinado momento, quando, em outro trecho, vemos pessoas em situação de encarceramento trabalhando, ao tempo que uma voz masculina, em over, afirma que a ciência moderna reconhece a necessidade do homem de trabalhar.

E além de utilizar esse trecho que acabamos de comentar, os documentaristas também apresentam alguns registros fotográficos das prisões de Cañon City, onde dizeres motivacionais sobre o trabalho ganham clara visibilidade. Destaquemos então essa intrigante insistência das mensagens em defesa do aspecto digno do trabalho. Por fim, no final do segmento, uma fala emblemática da congressista aparenta fortalecer uma impressão desconfiada e paradoxal da utilização de prisioneiros como mão de obra. Ela nos dirá: “Nós temos um dos menores salários pagos para encarcerados no país. Eu nunca ganharia uma eleição se defendesse o aumento de salário para prisioneiros”. Assim, como o depoimento de Buffie é acompanhado desses discursos (verbais e visuais), acreditamos que esse segmento aparenta problematizar o viés positivo da

utilização de mão de obra prisional. Esse é mais um ponto para se somar na nossa percepção, afinal, uma sensação de exploração acaba pairando pelo ar.

Voltemos agora ao depoimento de Katherine. Acreditamos estarmos próximos de traduzir, em nosso jogo de palavras, a verdade que a obra espera nos alertar e convidar a refletir. Aqui, com Katherine, a discussão explode ao nível mais denso do problema das prisões como fábricas de mão de obra. Ao falar da construção dos presídios da região, ela nos revela que a mão de obra utilizada nestas empreitadas é oriunda de pessoas em situação de encarceramento. Isto é, os aprisionados estão, eles próprios, construindo as paredes que os aprisionarão.

Após essas revelações, a obra amarrará seu ponto de vista com o depoimento de Frank Smith. É por ele que ouviremos a verbalização de um pensamento que, como apontamos, já vinha sendo construído pela obra. Isto é, é por ele que ocorre, pela primeira vez, a verbalização da ideia de que as prisões privadas, que lucram com a utilização da mão de obra dos prisioneiros, são uma extensão do sonho capitalista de explorar tudo. Intitulando as prisões privadas de prisões lucrativas, Smith alerta para o perigo da política econômica operante atualmente, que possivelmente lucra com a lotação de pessoas em situação de encarceramento.

Assim, em nossa leitura, para Smith, graças ao excessivo interesse pelo lucro, as prisões privadas tornam-se grandes ameaças para o direito de liberdade dos cidadãos. Ilustrando o seu anseio, Frank Smith comenta sobre uma ocasião em que juízes estavam recebendo propina para condenarem um grande número de cidadãos por ilicitudes simplórias. Afirmando que a situação atual já se encontra totalmente fora de controle, Smith alerta para uma crescente naturalização do aprisionamento de crianças e jovens graças a esta política.

Por sinal, esta não será a primeira vez, durante a obra, que o aprisionamento de crianças e jovens será discutido. Anteriormente, através da montagem temporal, o filme sucederá a fotografia de um grupo de crianças sentadas em uma praça com a fotografia de um grupo de prisioneiros em um campo. Este trecho estará presente como acompanhante do depoimento de Christian Snelson, que logo nos debruçaremos. Agora, com o depoimento de Frank Smith (agrupada com imagens em movimento de jovens se divertindo), a questão se aprofunda. Poderia, então, a exploração da mão de obra, supostamente legalizada, ser o destino das próximas gerações?

Ao chegarmos até esse ponto da discussão, teremos percorrido um universo intrigante e assustador. De certa forma, cruzamos as estradas da região, cidade adentro,

conhecendo uma cultura pontual, que emerge totalmente estruturada pela presença das prisões e da importância econômica dada a elas. Entretanto, essa vertente econômica não é a única informação apresentada pelos documentaristas. Para fecharmos a apresentação do nosso entendimento do conteúdo presente em *Prison Valley*, vale a pena destacar uma última percepção.

Enquanto se aprofundava nessa linha de argumentação, focada nas prisões como indústria de mão de obra, a voz do documentário também construía outra camada reflexiva: os efeitos psicológicos aflorados naqueles que estão imersos em uma cultura do controle e da força. Para mapear essa discussão, recuperaremos dois depoimentos. Acreditamos que através da relação entre eles e todo o resto apresentado até aqui, conseguiremos amarrar e concluir o nosso entendimento da reflexão presente na obra.

Começamos pelo depoimento de Christian Snelson, ex-agente penitenciário e atual gerente de um restaurante em Cañon City. Por ele, teremos o primeiro acesso a reflexão sobre esses efeitos psicológicos. Ele nos dirá que o seu antigo trabalho influenciava negativamente a sua relação com a família, pois, com a necessidade de suprimir suas emoções naquele ambiente, ele acabava estendendo esse comportamento nocivo para a sua vida privada, tratando seus filhos com a mesma abordagem que tratava os prisioneiros (basicamente, em respostas diretas de sim ou não).

Em sequência, o documentário nos trará a voz de Caterina Spinaris Tudor, representante de um centro de saúde focado em agentes penitenciários. Por ela, teremos conhecimento dos efeitos limitantes associados à cultura das prisões, como uma fadiga específica desenvolvida por esses trabalhadores. Ela nos dirá que essa condição ocorre porque os agentes penitenciários não conseguem se desligar do trabalho, passando a se verem como guerreiros o tempo todo. Isto é, na expectativa do perigo, eles mantêm o senso de patrulha, um estado de vigília, constantemente ativado. Paranoia, medo e isolamento serão os efeitos citados.

Ao estruturar esses dois depoimentos em sequência, acreditamos que a obra permite uma interpretação pontual sobre os efeitos psicológicos negativos causados naqueles habitantes pela dominância da cultura das prisões. O pai, que sofrera as consequências dessa fadiga, perpetuava um comportamento limitante, baseado no medo e no isolamento, ao tratar todos a sua volta de maneira semelhante à dinâmica dentro das prisões. Em nosso entendimento, um ciclo de retroalimentação que perpetua sistemas baseados no medo e no posterior desejo pela força e pelo controle.

E essa aproximação não acontece somente com pontuação proporcionada pelo depoimento de Christian Snelson. A obra também separou outros momentos para apontar como as prisões ditam as convenções e celebrações culturais da cidade. Durante os 58 minutos de projeção, acompanhamos três cerimônias relacionadas à presença das prisões naquela região, além da visita em um museu sobre o tema. E até a difusão, pela cidade, da cor laranja comum aos presídios, foi apresentada pela voz em over como uma fortificação da cultura das prisões naquele espaço social.

Assim, além do questionamento moral dessa indústria, que lucra com a mão de obra de prisioneiros, a obra também aparenta destacar como uma sociedade em torno dos presídios se torna consumida pela cultura da paranoia, da vigilância, do isolamento e do medo. Seria esse então o preço que se paga pela valorização da exploração comercial dessa indústria das prisões? É um cultivo de comportamentos limitantes, de dinâmicas prejudiciais que se negam a permanecerem apenas no interior daquelas construções e se entranham na textura social de toda uma região?

Em conclusão deste tópico, acreditamos que este é o duplo perigo que obra aparenta querer nos comunicar. Ao tomar as prisões por um viés supostamente positivo (o do lucro e do progresso econômico), as sociedades que tomam este sistema como força motriz também perpetuam comportamentos limitantes e psicologicamente exaustivos. E, pior ainda, essas sociedades estariam alimentando perigos a sua própria estrutura social. Afinal, se é socialmente aceitável uma baixa remuneração para pessoas em situação prisional, não existiria a possibilidade da sociedade se tornar refém de um sistema análogo a escravidão? Será que essa abordagem lucrativa das prisões, que acontece e se fortifica atualmente naquela região, poderia resultar na intensificação da corrupção do sistema judiciário, na violação de direitos humanos e na exploração do ser humano em uma escala global?

4.3. A utilização dos elementos da mídia computacional.

Finalizamos um importante passo da nossa análise, mas ainda temos uma missão a enfrentar. É hora de mapearmos as maneiras que as ferramentas da mídia computacional foram utilizadas pelos documentaristas. O que elas podem estar acrescentando à discussão que acabamos de destrinchar?

Começemos destacando o seguinte fato: se aqui, neste texto, o leitor teve a oportunidade de lê-lo em seu tempo, sem interrupções programadas por nós, o interator de Prison Valley não terá essa mesma liberdade perante o segmento audiovisual. Isto é,

paradoxalmente, a interatividade própria das mídias computacionais é, em algumas ocasiões, utilizada por Philippe Brault e David Dufresne para minar uma liberdade que eles próprios buscaram oferecer ao interator.

Figura 2: Controle básico de pausar e iniciar o segmento linear.

Fonte: Prison Valley

Primeiramente, vejamos o que nos é oferecido no painel controle da obra, enquanto assistimos aos segmentos audiovisuais lineares. Além dos tradicionais botões de abrir tela cheia, de pausar e iniciar, e da barra de progresso do vídeo (de cor laranja) controlável, a interface deste sistema computacional ainda oferece: um botão para compartilharmos o site pelo Facebook, pelo Twitter ou por E-mail; um botão para um chat em tempo real com outros interatores; um botão para um fórum de discussão; e, por fim, um botão para retornarmos ao banco de dados metaforizado no quarto do Motel Rivera.

Para além dessas possibilidades de liberdade, que só temos acesso enquanto assistimos ao filme, ainda teremos todo o conteúdo a ser clicado e acessado, ao nosso tempo, quando estamos nesta réplica virtual do quarto do Motel Rivera. Há ainda, em determinado momento, a possibilidade de enviarmos um vídeo contendo nossa interpretação da situação de Cañon City e, em outros momentos específicos (que trataremos mais para frente), também teremos a oportunidade de responder um questionário de múltipla escolha para apontar o que sentimos ao experiencarmos determinado conteúdo.

Como já vimos, essa variedade de possibilidades em acessar o conteúdo da obra (e também de expressarmos nossas opiniões sobre ele) é uma resultante clara das potencialidades intrínsecas às mídias computacionais. Porém, em uma obra que discute os limites da liberdade e os excessos do aprisionamento, é outra presença da interatividade que nos chama atenção.

Enquanto assistimos ao filme linear, toda vez que um dos seus capítulos chegava ao fim, éramos apresentados com duas possibilidades: continuar assistindo ao filme ou experimentar um conteúdo extra que passa a estar disponível a partir daquele momento. Para nossa surpresa, a opção de continuar assistindo ao filme surge algumas vezes como engano. Isto é, depois de escolhê-la por seguidas vezes, uma caixa de mensagem surge na tela, minando nossa escolha, interditando nossa jornada. Nesse momento, a volta ao banco de dados torna-se a única verdadeira possibilidade, nos obrigando a conhecermos outros elementos da experiência.

Assim, estruturada pela própria obra, a liberdade de escolha do interator é, então, interrompida propositalmente. Se, de um lado, essa imposição aparenta buscar criar interesse no interator para que ele possa ter acesso a um complemento da discussão apresentada até ali; do outro, acreditamos que ela também aparenta gerar uma sensação de desconforto, de uma interrupção da liberdade, de um bloqueio na nossa estrada e investigação.

É de nosso interesse apontar como essa ferramenta é utilizada aqui, pois, para nós, ela aparenta também fazer rima com um dos acontecimentos ocorridos com a própria equipe do documentário, revelado por eles durante a obra. Em determinado momento, ao solicitarem as autoridades para ter acesso às instalações dos presídios de segurança máxima da região, descobriremos que eles tiveram o pedido negado. Neste trecho, enquanto as imagens revelam os e-mails contendo as negativas, a voz em over nos reforçará a presença dessa barreira. Uma presença que o próprio interator poderá sentir nestes momentos em que sua decisão não será acolhida pelo sistema computacional de Prison Valley.

Se nada nos restar a não ser voltarmos ao quarto do Motel Rivera, então, aproveitemos a oportunidade para explorar mais este ambiente virtual. Nele, teremos acesso, como informamos, a um material extra, complementar, sobre as indústrias da prisão. E já que estamos aqui, agora também será o momento de falarmos como os documentaristas trabalharam com as noções do espaço navegável e, principalmente, a

estrutura de banco de dados. É hora de aplicarmos nosso entendimento destes conceitos, abordando-os também como ferramenta de análise.

Figura 3: Representação computacional do quarto do Hotel Rivera

Fonte: Prison Valley

Quando estamos no ambiente virtual do quarto, somos imersos em um espaço navegável, com 180° de locomoção. Como já mencionamos brevemente no começo da nossa análise, alguns botões, entre um ponto e outro dessa angulação, ficam à espreita do interator, à espera do seu acionamento. Neste sentido, recuperando os princípios da mídia computacional, é importante frisar que essa imagem computacional não só se apresenta como um espaço navegável como também deve ser vista como um banco de dados. Afinal, essa interface apresentada é resultado de uma composição de itens (a fotografia, os botões, a câmera etc.).

Antes de nos aprofundarmos, foquemos algumas letras de atenção nesses botões. No lado esquerdo, a porta do quarto torna-se um hiperlink para retornarmos ao filme. Ao seu lado, uma cortina nos convida a espionar, por ela, o estacionamento do Motel Rivera. Na cama, fotografias tornam-se um acesso para os bônus que coletamos durante os trechos cinematográficos. No criado-mudo, uma caderneta nos direciona para outro banco de dados, com páginas informativas sobre todos os personagens (inclusive, com um espaço que nos permite deixar mensagens para eles). Na mesa, um notebook refere-se ao fórum de discussões, onde é possível ter contato com outras pessoas que assistiram ao filme e estão dispostas a debaterem as questões apresentadas por ele. Por

fim, um telefone e uma televisão, finalizam as possibilidades interativas deste espaço, com associações ao Motel Rivera e a notícias de Cañon City, respectivamente.

Com essa construção, acreditamos que o ambiente virtual remete a uma busca por uma imersão transparente²⁹ do interator. Em fato, todos os seus elementos (a fotografia do quarto, os botões demarcados e uma câmera que consegue movimentar-se por 180°) não aparentam explorar, entre eles, relações que extrapolam o campo da associação lógica. Isto é, com presenças que fortalecem a impressão coerente entre este espaço e o nosso próprio mundo concreto, esses itens se postam de maneira verossimilhante. Além disso, eles compõem a representação de um universo que também dialoga diretamente com a jornada dos documentaristas, demonstrada no segmento cinematográfico.

Entretanto, chamamos atenção para certa aura detetivesca que opera tanto na apresentação individuais desses botões quanto na interface que os contém. Acreditamos que, neste universo, aparenta dominar uma ideia do quarto de hotel de beira de estrada como um ambiente de espionagem, de reflexão e do confronto das evidências. Nele, temos: uma janela preparada para ser espiada, pistas dispostas a serem combinadas, uma caderneta com anotações dos implicados e um computador para explorar novas informações sobre o tema.

Para além, acreditamos que também favorecendo esta temática, veremos que o botão associado às pistas levará o interator para outro banco de dados, onde as informações são apresentadas através de uma confluência de materiais e abordagens (textos, fotografias, folhetos informativos, recortes de jornais, trechos audiovisuais e até outros espaços virtualmente navegáveis). Logo abaixo, nos próximos parágrafos, veremos mais sobre esse específico banco de dados das pistas. Além dele, até a caderneta também nos direciona para outro banco de dados, porém, este é mais concentrado em coleções de textos.

²⁹ Uma associação com o conceito de transparência de Ismail Xavier.

Figura 4 e 5: Banco de Dados digital sobre as personagens do filme.

Fonte: Prison Valley

Assim, por mais que não aparente explorar relações discursivas mais complexas, acreditamos que, cada um a sua maneira, os itens destacados nesta interface aparentam reforçar uma associação com o universo da investigação, recriando uma abordagem próxima dos jogos de detetive. Além disso, há uma constante conexão direta entre os vários bancos de dados estruturados na obra, onde um se abre para outro sucessivamente (isto é, em alguns momentos, os dados de um banco são outros bancos de dados), o que poderia apontar para uma sensação de esclarecimento, de constante abertura para novas informações.

Passemos agora a observar outro banco de dados, aquele que nos dá acesso a todas as pistas e evidências que coletamos durante o segmento cinematográfico. Aqui, estaremos frente a informações complementares a aquelas que acompanhamos enquanto assistíamos ao documentário linear. Nele, com os arquivos dispostos lado a lado e sem nenhuma obrigação linear a se seguir, o material completo se dispõe ao interesse pontual do interator. Isso permite que cada um siga o caminho que preferir.

Figura 6: Representação computacional de um conjunto de pistas.

Fonte: Prison Valley

Em sua maioria, os arquivos são apresentados com a aparência de fotografias Polaroid, com uma breve legenda sobre o arquivo. Entretanto, nem todos são, de fato, registros fotográficos. Como já mencionamos, essas informações serão apresentadas em diferentes materiais, expandindo o debate sobre a indústria das prisões através de novos arquivos.

Vasto, esse banco de dados ilustra as questões já tratadas por nós neste texto. Vale a pena destacar a presença dos registros audiovisuais que trazem novos depoimentos sobre um dos pontos críticos do filme: a mão de obra dos prisioneiros ser utilizada na construção das prisões da região. Além também dos trechos que expandem a discussão sobre essa própria política de exploração da mão de obra prisional, com novos trechos de depoimentos que questionam a perigosa premissa de que este sistema necessita da contínua existência de prisioneiros para que ele funcione e gere lucros.

Tocados esses pontos, a nossa investigação agora se limitará a apontar o olhar para dois arquivos específicos, outros dois espaços virtualmente navegáveis. Como nosso intuito é investigar como artistas documentaristas podem utilizar as ferramentas das mídias computacionais no intuito de expressarem suas visões de mundo, acreditamos ser importante este foco de atenção na estruturação destes espaços virtuais. Eles nos servirão para um melhor entendimento de como uma especificidade da mídia computacional pode ser trabalhada para além da reconstrução da mera aparência do mundo concreto.

Entretanto, antes de qualquer coisa, destaquemos rapidamente nossa abordagem frente a estes arquivos. Primeiramente, levantaremos brevemente quais são os temas que eles tratam. Em seguida, poderemos nos concentrar em apontar algumas ideias que aparentam nascer da construção específica destes espaços navegáveis. Veremos que ambos utilizam a mesma noção governante na estruturação de seus espaços virtuais, o que nos motiva a discuti-los em conjunto, ainda que os seus temas sejam diferentes.

Apresentados como um slideshow virtual, esses espaços navegáveis nos convida para visitarmos representações de duas ocasiões específicas, presenciadas pelos documentaristas enquanto eles estiveram na região. Assim, teremos as representações de uma cerimônia em homenagem a agentes penitenciários mortos em trabalho e de uma visita a um Centro de Detenção da cidade.

A primeira cerimônia foi apresentada logo nos minutos iniciais do filme, quando a equipe retorna a cidade depois de ter saído dela em busca de informações. É uma cerimônia para lembrar aqueles que morreram em serviço, com a presença de seus familiares e de autoridades. Neste arquivo, somos apresentados ao evento em si e a entidades interessadas em manter essa tradição. A segunda representação é também relacionada com o segmento linear, sendo um complemento direto do encontro entre os documentaristas e a figura do Xerife James Beicker. Aqui, somos apresentados à história do lugar, a alguns dos seus espaços internos, a dados sobre os prisioneiros e a algumas de suas regras de convivência.

Em ambos os arquivos, uma similaridade de suas estruturas. Reforçamos que, nestes dois exemplos, o espaço virtual apresenta-se estruturalmente diferente daquele que busca representar o quarto do Motel Rivera (e de um outro, também presente no banco de dados “Pistas: souvenirs e documentos”, que busca reconstruir uma sala de cinema). Se o lá prezava por imergir de fato o interator em um espaço real (recriando certas regras físicas do mundo concreto), o aqui prefere retratar os temas através de uma construção menos verossimilhante com os espaços que eles representam (um campo aberto e uma prisão, respectivamente), reforçando, em contrapartida, seu caráter de representação. Isto é, não escondendo a presença mediadora.

Para justificarmos essa afirmação, atentemos para a estrutura. Na interface destes, três quadros (na maior parte, fotografias) são dispostas lado a lado, como se fossem três lados de um quadrado, fechando a visão da tela. A primeira imagem que nos aparece centralizada é uma cartela explicativa, contendo um botão que leva ao início da experiência. Ao clicarmos, um efeito de transição desloca essa cartela para a nossa

esquerda, permitindo que o centro seja ocupado por uma fotografia vinda da nossa direita. Mais iluminada, essa imagem central se destaca. Aos seus lados, as imagens apresentam-se escurecidas, porém, podendo ganhar a mesma luminosidade da imagem central caso o ponteiro do mouse se localize sobre elas.

Neste esquema, o interator mantém inalterável a sua posição, alternando as imagens no centro da tela de acordo com sua escolha (ainda que sem a possibilidade de modificar a própria ordem das fotografias). Neste sentido, mesmo nos mantendo aparentemente imóvel e a ordem das imagens inalterável, o ambiente ainda se apresenta como um espaço navegável interativo, pois oferece o ponteiro do mouse como mediador entre nós e as fotografias que compõem este banco de dados. Isto é, com um periférico de entrada, podemos nos locomover no espaço virtual, escolhendo a imagem (ou um conjunto de imagens) que queremos nos ater.

Logo, no slideshow virtual apresentado, frente a uma ordem inalterada de imagens, o interator pode alternar as composições espaciais programadas pelos diretores. Neste processo, mapeamos a percepção de que o interator pode se deparar com informações e efeitos gerados por apenas uma das imagens (basicamente, a central), pela relação da troca de imagens sequenciadas e, por fim, também pela relação das três imagens que ocupam o espaço estruturado (esquerda, centro e direita). Vejamos a seguir alguns exemplos destas possibilidades.

Figura 7: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

Relembramos que, nesta investigação analítica, estamos bastante interessados em frisar as possibilidades estéticas e informativas da composição digital, principalmente, na questão de como imagens dispostas espacialmente podem gerar efeitos de sentido. Para começar, tomemos os momentos em que a imagem central “fala por si”. Eles aparentam estar em maioria. Obviamente, todas as imagens compactuam uma proximidade temática, garantindo a coerência do universo em discussão. Porém, o que pretendemos demonstrar é que elas aparentam independência da imagem que a antecede e da que a sucede.

No arquivo computacional da cerimônia, por exemplo, essa noção parece dominar. Cada imagem (com exceção da primeira) é dotada de uma legenda explicativa, que tanto descreve o evento quanto as informações contidas no quadro. E assim, cada fotografia, com seus respectivos enquadramentos, representa algum aspecto, personagem ou momento desta cerimônia. Dessa forma, neste arquivo computacional, as relações de sentido que poderia existir entre as imagens não aparentam ser valorizadas na maior parte das oportunidades, inclusive quando três preenchem a estrutura do seu espaço navegável (esquerda, centro e direita).

Figura 8: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

Entretanto, acreditamos valer a pena destacar um adendo sobre esta composição. Nela, os registros passam a compor um ambiente que não reflete a lógica física do mundo concreto, mas apenas a dos álbuns de fotografia ou das galerias. O que, para nós,

aparenta reforçar o caráter representativo de sua interface. Além disso, com ela, uma intrigante imersão parece operar, uma em que o interator pode se ver mergulhado em três recortes diferentes, em três diferentes espaços/tempos.

Essa específica organização das imagens individuais também está presente no espaço navegável que representa a visão dos documentaristas sobre o Centro de Detenção da cidade. Neste outro arquivo, algumas fotografias atuam sozinhas, representando suas informações sem afetar ou ser afetada pela imagem que lhe segue ou que lhe antecede. É o caso da imagem da entrada do lugar e a da viatura, por exemplo. Porém, para além destas, há momentos específicos em que a troca de uma fotografia para outra é regida por uma relação entre elas.

Figuras 9 e 10: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

É o caso de quando a fotografia que exibe um painel com recortes de jornais é seguida por outra com um enquadramento mais próximo deste mesmo painel. Esse efeito de aproximação acontece também em outro momento, quando o registro de dois prisioneiros de costas é seguido por um registro mais próximo de um deles, destacando o que está escrito na parte de trás de sua roupa. E para além dessas combinações lógicas, apontamos também uma de aparente teor metafórico: quando a fotografia de dois telefones de utilização exclusiva dos prisioneiros é substituída por uma imagem do Xerife falando ao telefone. O que para nós, poderia marcar uma relação entre liberdade e comunicação.

Figuras 11 e 12: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

Por fim, há ocasiões em que as três telas que compõem este espaço navegável são preenchidas por imagens com forte diálogo entre si. Por exemplo, em um momento específico, as três imagens visíveis (esquerda, centro e direita) aparentam formar um espaço físico coerente, como aquele da simulação Motel Rivera. Neste conjunto de imagens, neste banco de dados, a imagem da esquerda traz dois detentos em refeição olhando para a direita da imagem. Na posição seguinte, ocupando o centro, temos a imagem de uma televisão que exibe um plano médio de um homem olhando para a esquerda. Enquanto isso, à nossa direita, temos a imagem de um canto de um espaço, o qual é composto por uma lixeira e bandejas de refeição empilhadas no chão. E ligando todas essas imagens, unificando o espaço, uma mesma parede branca.

Figura 13: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

Nesta composição, ainda que estas imagens não pertençam, necessariamente, a um mesmo espaço-tempo, a sensação proporcionada ao interator parece ser a de imersão

física em um espaço coerente. Isto é, cria-se uma virtualidade onde o interator tem a possibilidade de sentir como se estivesse, assim como os diretores, de fato em uma visita dentro da prisão.

Para além dessa combinação lógica das três imagens, ocorre também uma combinação mais discursiva neste arquivo navegacional. Próximo do final dessa sequência de imagens, uma relação pontual aparenta ser criada com três fotografias que relatam a saída dos prisioneiros para as suas audiências jurídicas. Nessa determinada composição, a imagem da esquerda e a da direita trazem enquadramentos de prisioneiros sendo algemados por agentes penitenciários. Enquanto que a imagem do centro é ocupada com a fotografia de uma chave e de um aparelho de choque. Vistas no conjunto, essa combinação aparenta representar esta específica ocasião de maneira abstrata e impactante, demarcando as posições de poder dentro daquele lugar.

Figura 14: Espaço Navegacional em Prison Valley

Fonte: Prison Valley.

Além de todas essas observações, vale destacar que esses dois bancos de dados apresentam, ao final da sequência de imagens, um questionário interativo. Nele, a obra nos pergunta nossa impressão sobre o que acabamos de presenciar. Sendo possível de responder apenas uma vez por usuário, a resposta do interator é balanceada com a de outros, resultando em um gráfico com as porcentagens de cada resposta. É mais uma oportunidade que a obra aproveita usufruir para buscar a opinião daqueles que a assistem, inclusive transformando-a em estatística comportamental.

Em conclusão desse segmento, frisamos a importância de nos atentarmos para o princípio da composição digital. A organização das imagens no espaço digitalmente interativo pode ser trabalhado em um nível artístico, segundo o conceito que apresentamos. Aqui, especificamente, reparamos algumas possibilidades de como a disposição das imagens em um espaço navegável pode ser trabalhada tanto ao nível da construção lógica quanto analógica. Tanto para remeter a uma imersão coerente, similar ao nosso mundo concreto, como também para remeter a uma imersão no campo das ideias, da associação abstrata.

Além disso, acreditamos que, através desta análise de *Prison Valley*, tivemos a oportunidade de reforçar nossa interpretação do conceito de banco de dados, apresentado no início deste capítulo. Descrevendo alguns das interfaces presentes na obra, observamos como pode existir uma possível associação de sentido entre os vários bancos de dados em um sistema computacional. Foi dessa percepção que também tivemos a oportunidade de notar o fato de que os elementos da mídia podem ser utilizados não somente para remeterem diretamente ao tema da obra, como também para reforçar a abordagem que foi escolhida pelo artista para comunicar sua visão de mundo. No caso de *Prison Valley*, a essência detetivesca.

Figuras 15 e 16: Questionários em *Prison Valley*

Fonte: Prison Valley.

5. Step to the Line

Continuemos nosso trabalho. Neste segmento do nosso exame, ansiaremos por discutir brevemente as questões que o filme *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, 2017) traz para debate no nível do conteúdo. Posteriormente, voltaremos nosso olhar para a sua estrutura, principalmente, mapeando como a obra foi construída sob os aspectos que correspondem ao espaço virtual navegável, à montagem temporal e à montagem espacial. Aqui, diferente de *Prison Valley* (que trabalhava, praticamente, espacializando fotografias), teremos a oportunidade de observar como imagens cinematográficas, planos em movimento, podem ser organizadas em um espaço navegável.

Em *Step to the Line*, o diretor Laganaro registra uma prisão de segurança máxima da Califórnia e propõe uma visão pontual sobre os presos e sobre o próprio sistema carcerário. A obra destaca principalmente um dos prisioneiros, trazendo tanto os seus pensamentos sobre a vivência em situação prisional, quanto depoimentos sobre o seu passado; em paralelo, o filme também registra, dentro da mesma prisão desta personagem, uma dinâmica em grupo entre voluntários trabalhadores e prisioneiros prestes a concluir seus estudos e a obterem liberdade. Através de um texto reflexivo, e explorando a sensação do que é estar preso, *Step to the Line* busca assim nos instigar o questionamento sobre as condições sociais encontradas fora da prisão por aqueles que já estiveram em situação prisional em algum momento de suas vidas.

No segmento do prisioneiro, a obra aparenta demarcar a possível realidade social dos detentos e os anseios que estes sentem sobre voltar a enfrentar o mundo, tendo seu maior erro marcado em si. Enquanto que no segmento da dinâmica em grupo, uma experiência busca estimular, em pessoas de outro universo, a empatia para com aqueles que estão encarcerados. Em um momento mais intenso, os dois pontos se cruzam, destacando, nesta experiência com os voluntários, os depoimentos da personagem central sobre o seu passado.

Acreditamos que essa construção aposta na relação entre os dois segmentos. Assim, ao explorar as similaridades e as diferenças existentes entre os voluntários e estes futuros reintegrados à sociedade, a obra tenta ilustrar um discurso para o espectador que defende que estes últimos são tão cidadãos quanto os primeiros. Logo, merecedores de empatia e de novas oportunidades.

Figura 17 e 18: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

5.1. Pisar na linha ou se afastar da linha.

Explorar as igualdades e as diferenças. Pisar na linha e se identificar com o outro através do olho no olho, através das igualdades aparentes. Ou se afastar da linha e se solidarizar com a realidade mais difícil do outro, através das similaridades das diferenças. Tomemos estes interesses explorados pela dinâmica em grupo retratada pela obra como ponto de início da nossa discussão sobre a estrutura de *Step to the Line*.

Olhemos para a construção da obra e para a relação entre as imagens que a constituem, acreditamos que, ao mapearmos estes aspectos construtivos, notaremos certa convergência que há entre a estrutura do filme e o interesse reflexivo proposto em seu conteúdo. O que nos permitirá, por conseguinte, reforçar uma possibilidade estética e informativa de se trabalhar com a linguagem em mídias computacionais. Em tom mais direto, principalmente pela curta duração desta obra, aproveitaremos para amarrar

nossas discussões. Assim, além de ser a análise de *Step to the Line*, acreditamos que esse segmento deve funcionar como a conclusão de nossas percepções frente à questão que levantamos durante todo nosso texto.

De princípio, não podemos deixar de lembrar que este filme é um trabalho em mídias computacionais, e que utiliza elementos oriundos da linguagem cinematográfica para a composição de seu espaço virtual. Assim, de prontidão, podemos também destacar a natureza tridimensional deste espaço virtual, possível de ser explorado em 360° graças a presença de telas cinematográficas (para nós, quatro delas, quatro centros de atenção) e de uma câmera virtual fixa em um ponto central entre as telas, a qual permite explorar o entorno deste espaço composto através do movimento do interator em seu próprio eixo. Posicionado no centro destas telas dinâmicas, o espectador é assim bombardeado com imagens por todos os seus lados.

Figuras 19, 20, 21 e 22: Quatro diferentes ângulos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Sobre essa construção, nos interessa aqui reparar como as imagens exibidas nestas telas estão relacionadas entre si - tanto na dimensão temporal (uma imagem seguida da outra, no tempo) quanto na dimensão espacial (uma imagem ao lado da outra, no espaço virtual) -, e como, por conseguinte, podemos oferecer experiências estéticas e informativas através destas estruturas. A novidade que trabalharemos aqui, em relação ao nosso objeto anterior, é principalmente essa utilização da dimensão temporal própria das imagens cinematográficas.

Voltaremos a nos guiar pelas possibilidades estruturais que a mídia computacional pode oferecer para a expressão humana, tanto pela dimensão lógica quanto pela analógica. Mesmo que o espaço virtual de *Step to the Line* ofereça uma experiência em continuidade, reconstruindo o espaço da prisão de maneira transparente, escondendo as discontinuidades do registro e da composição (lembramos que este universo coeso só é possível graças às funcionalidades do *software*), acreditamos ser possível apontar na obra a presença de uma combinação das imagens de outra ordem.

Figuras 23, 24, 25 e 26: Quatro diferentes ângulos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Assim, visitaremos cenas do nosso objeto de estudo para nos debruçarmos em busca de revelar três possibilidades construtivas de combinação entre as imagens, respeitando a teoria da linguagem analógica que trouxemos neste artigo. Na primeira, buscaremos demonstrar a construção de ideias através da montagem temporal; na segunda, observaremos como a espacialidade dos elementos (o som com as imagens, e as imagens entre si) pode ser estruturada com a mesma intenção; por fim, apontaremos como a combinação entre a temporalidade das imagens e a navegação do interator pelo espaço também é possível de figurar um efeito para além da construção puramente física da representação.

De começo, nos questionaremos de que maneira este trabalho organiza suas imagens na dimensão do tempo. Como já apontamos, o espaço virtual de *Step to the Line* é constituído pela junção dos registros de base cinematográfica de quatro posições de variados ambientes de uma prisão da Califórnia, remetendo assim, na composição, a uma única imagem em 360° destes espaços físicos. Entretanto, como esta imagem é alternada no tempo por outra de mesma natureza, a própria obra quebra a sua ilusão de imersão ao representar o espaço da prisão como um lugar vertiginoso, onde a realidade espaço-temporal de um ambiente entra em continuidade com a realidade de outro.

Como exemplo, podemos destacar o momento da formatura dos prisioneiros. Duas cerimônias, que ocorrem em espaços e momentos distintos do mundo concreto, são registradas e montadas em paralelo. O interator que decidir se manter em apenas uma das telas verá os dois eventos em uma continuidade irreal graças a essa montagem temporal. Para além, é possível frisar também que a obra busca, nesta alternância temporal, ilustrar os diferentes ângulos espaciais da prisão para este interator imóvel. Se antes nós tínhamos a visão do palco, a alternância das imagens pode nos proporcionar a troca para a visão da plateia, sem a necessidade do nosso movimento.

Figuras 27 e 28: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Figuras 29 e 30: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Em um momento, por exemplo, a palestrante faz um movimento com a mão convidando um formando a subir ao palco, e a imagem é alternada no tempo para a exibição de um deles obedecendo ao chamado. Porém, é possível perceber, graças as suas roupas, que estes personagens não pertencem ao mesmo ambiente e ao mesmo momento. Um paralelismo entre dois eventos semelhantes, mas de dimensões espaço-temporais distintas.

E quando o interator decide entrar em movimento, a obra o presenteia com uma construção também aparentemente discursiva. Vejamos agora como as mídias computacionais permitem que uma significação possa ser figurada através da relação entre os elementos presentes neste espaço virtual. No caso de *Step to the Line*, uma relação que não busca, com essa estrutura discursiva, romper a continuidade da natureza física dos ambientes representados. Destacaremos como o áudio, sobreposto às imagens, pode resultar em figurações distintas quando combinado com cada uma das telas presentes na composição.

Assim, na obra, na cena que a personagem principal faz um forte depoimento sobre o abuso sexual que sofreu quando criança, o áudio aparentemente proporciona outra significação, caso o interator se mova para alcançar um ângulo diferente do mesmo ambiente. Isto é, ao fugir o olhar da visão deste homem traumatizado, o interator

não foge, entretanto, do seu depoimento. Nas imagens dispostas ao lado desta, de onde o som é tomado como origem, o interator encontra uma composição distinta no nível visual, mas fortemente semelhante no nível das ideias. O espaço ao redor do homem é preenchido por vários outros detentos que realizam a mesma atividade: revelam seus traumas para voluntários externos à prisão; e, por mais que não possamos ouvi-los, podemos, graças a composição, extrair o sentimento ali presente.

Figuras 31 e 32: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Figuras 33 e 34: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Nesta construção, percebemos então como as telas da composição de um ambiente virtual não precisam, necessariamente, remeter somente a continuidade naturalista, podendo representar, em contrapartida, variantes de uma mesma ideia, analogias ou metáforas de uma situação básica. Aqui, nesta cena analisada, o filme busca propor duas relações figurativas, das muitas que lhe estão disponíveis pela composição espacial de suas telas e da relação entre outros elementos, como a imagem e o áudio.

Por fim, precisamos destacar uma última possibilidade construtiva, agora resultante da alternância brusca das imagens, no tempo, e da movimentação do interator pelo espaço virtual. No início do filme, enquanto somos apresentados com a narração do prisioneiro com os seus questionamentos sobre o estigma social que ex-prisioneiros

encontram fora da prisão, somos apresentados também com uma cadeia de imagens que apresentam diferentes espaços da prisão. Progredindo dos espaços externos para os espaços internos deste presídio, a troca das imagens ganha cada vez mais um ritmo acelerado, chegando ao ponto de que um ambiente quase se mescla a outro.

Figuras 35, 36, 37 e 38: Quatro diferentes ângulos em momentos seguidos.

Fonte: Step to the Line

Logo, com este último exemplo, esperamos apontar como outra possibilidade criativa aparenta residir na combinação entre os dois parâmetros de combinação de imagens. Ao dotar o espectador com a possibilidade de se movimentar pela representação de um espaço altamente dinâmico, um efeito de montagem pode indicar para a criação de um espaço irreal, vertiginoso e claustrofóbico, onde as paredes de um lugar se combinam com as paredes de outro. Um espaço único, composto de recintos diferentes, mas os quais, em essência, são extremamente semelhantes.

Em conclusão, esperamos ter obtido sucesso em analisar maneiras de como obras construídas com a linguagem das mídias computacionais podem combinar imagens cinematográficas em um espaço virtual navegável. Com a análise do filme *Step to the Line*, reparamos como uma significação abstrata pode ser obtida tanto pela mudança dos planos cinematográficos na duração do tempo, quanto pela relação destas imagens também no espaço e, por fim, reparamos como podemos, até mesmo, produzir um efeito como resultante da combinação de ambos os parâmetros.

Figuras 39 e 40: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Para além, através dos exemplos que trouxemos de *Step to the Line*, esperamos demonstrar como a própria interatividade está apta a ser estruturada para a construção de sentido. Mesmo que o controle da movimentação da câmera permaneça o tempo todo fiel às mãos do espectador, dando-lhe a liberdade de compor suas próprias sequências de imagens, veremos que as imagens das telas alternam no tempo sem o seu controle. Assim, por mais que ele tenha autoridade sobre o que enquadrar deste ambiente virtual que lhe é apresentado, de alguma maneira, ele continuará refém da passagem do tempo e da composição visual. Aqui, o documentarista dá a liberdade para o interator, mas o lembra, constantemente, das suas limitações na exploração deste material. A obra o coloca em imersão no ambiente, mas também o empurra para fora.

Por fim, acreditamos que parte da ideia apresentada no conteúdo da obra, a reflexão sobre as condições sociais de ex-detentos que carregam o estigma da prisão mesmo quando estão em liberdade, aparenta estar refletida nas construções estruturais possíveis pelas especificidades da linguagem das mídias computacionais. Assim, vemos figurações emergidas pela relação entre as imagens na dimensão da navegação do espaço e pela duração temporal. Por fim, com os trechos explorados, esperamos destacar como esta tecnologia permite também a construção de obras que alternam entre a perspectiva da imersão e a do painel de controle.

Figuras 41 e 42: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Figuras 43 e 44: Ângulos opostos de um mesmo momento.

Fonte: Step to the Line

Epílogo

Conclusão

Uma confusão aparente. Caos: um germe nativo. Um choque de imprecisões. Uma tentativa. Uma Segunda. Um ciclo. Vivenciamos agora essa constante experiência de combinar signos diversos na intenção de finalizar esse experimento. Ou de começar! Bem - agora vai - Vindo. Com muito cuidado, vamos adentrar na conclusão. Aqui, é o momento de colher os resultados sobre nossas escolhas. Apontar para aqueles que acreditamos ser valiosos. Analisar se são frutos.

Do começo, fixamos um ponto. Encapsulamos um questionamento e de lá partimos em traçado, em busca de respondê-lo. Um traçado ramificado, uma caminhada por diferentes disciplinas e teorias, uma coleta de peças que nos ajudasse na missão de investigar como um artista pode utilizar das mídias computacionais para expressar a sua visão de mundo. E se temos uma resposta inicial para apresentar, ela está relacionada à valorização dos processos imaginativos e das escritas artísticas, nos termos que a temos descrito aqui.

Falamos em resposta, mas é fundamental manter um pé atrás com a palavra. Pois, ao final de todo o nosso processo investigativo, o resultado só mostrou-se como uma afirmação, por um breve instantâneo, antes da inevitável transformação em novo questionamento. Assim, nesta missão da vida, esperamos pausar a nossa jornada não com uma resposta, mas com a possibilidade de termos formulado uma nova pergunta. Saímos de uma, somente para descobrir que não caminhávamos em direção a termos claros, mas somente a outra(s). Terminamos interrogação.

1. Tomando a Experiência do Interator pelo viés da linguagem analógica.

Lembremos que somos uma investigação não, somente, sobre determinados temas, mas sobre as possibilidades comunicativas necessárias para representá-los. Neste sentido, reforçamos aqui nosso papel em investigar as maneiras de comunicar uma mensagem. Dito isso, então, relembremos que essa busca nasceu do questionamento: como um documentarista pode utilizar das mídias computacionais para expressar a sua visão de mundo?

Nesta jornada, de um lado, recortamos o traçado pelo documentário. Nele, optamos por fixar atenção na questão da voz. Apontamos que, utilizando da linguagem

cinematográfica, um documentarista anseia comunicar um assunto, um evento histórico, uma reflexão de mundo. Não esquecemos da importância que a aparência das imagens cinematográficas tiveram para o traçado do documentário, apenas tivemos que demarcar mais incisivamente o seu caráter de discurso. A intenção foi muito mais demonstrar que, neste domínio, existe uma presença subjetiva que organiza elementos para expressar uma visão de mundo, independente da natureza dessas peças. Um fato que, para nós, permitiria a transição desta prática para o mundo das mídias computacionais.

Como comunicar com as mídias computacionais? Para entender o ato da comunicação, tomamos como suporte teórico a semiótica. Foi aqui que entendemos os preceitos da comunicação artística, fortemente fincada em princípios da linguagem analógica. Foi essa disciplina que também nos demonstrou toda força que os meios poderiam oferecer como material para a expressão, além de suas condições de suporte. Todo esse caminho foi traçado em busca de apoio para a transição de um meio para o outro, em busca de responder à questão que abre o parágrafo. Assim, a semiótica não só nos auxiliou a retornarmos o olhar para o documentário com os conceitos necessários para entender como ele utiliza da linguagem cinematográfica para se expressar, como também nos iluminou os caminhos do que notar das mídias computacionais para realizar a mesma tarefa.

E o que as mídias computacionais oferecem para a comunicação? Caímos então na investigação da sua linguagem. Mantendo o cinema como parâmetro, nosso trabalho buscou o apoio de teóricos que se empenharam em desbravar a natureza representativa deste novo meio. Apresentamos os princípios constituintes, o arranjo estrutural e frisamos na nova possibilidade tecnológica de armazenar espaços navegáveis como elementos de mídia. E, por fim, destacamos a experiência do interator pela dimensão espacial, como resultante do acesso humano a uma imagem navegável, que simula seu efeito de navegação pela combinação dos conceitos de interatividade, seleção e composição.

A partir daí, avançamos para demarcar nossas percepções teóricas em obras práticas. Neste momento, sem abandonar os estudos sobre a maneira lógica que esse meio nos apresenta o mundo concreto, esperamos ter sido muito mais uma investigação do campo da linguagem analógica. Isso porque tínhamos o interesse em frisar o caráter representativo deste meio! Acreditamos que optar por esse destaque seria uma maneira clara de apontar um novo ofertório de elementos para a comunicação humana, que emerge com a mídia computacional.

Assim, assumindo essa posição, tirando o cinema como paralelo, nossas investigações buscavam encontrar ferramentas para a expressão, por meio destas novas mídias, de opiniões sobre o mundo que compartilhamos. Lembremos que o campo do documentário nos ofereceu toda a sua jornada histórica e teórica. E sendo produto cultural, ele não deixará de continuar nos oferecendo a suas especificidades como aparato documental e linguagem cinematográfica. Afinal, como vimos, ele próprio aparenta estar absorvido pelo código das mídias computacionais.

Por fim, dito isso, frisamos que esse trabalho não deixa de ser um experimento para testar um método de comunicação que também toma os preceitos da linguagem analógica. Por constantes ocasiões deste texto, optamos por utilizar as palavras de maneiras “desordenadas” logicamente, mas aparentemente “ordenadas” sensorialmente (inclusive no começo deste capítulo). Além disso, em outros momentos, optamos por criar cenas em busca de descrever metaforicamente os nossos entendimentos das teorias dos autores. Esperamos também ter obtido sucesso em aplicar essa propriedade comunicacional humana, tida como própria da imaginação, ao discutirmos, em conjunto com reflexões sobre o sistema carcerário, as possibilidades representativas das mídias computacionais.

Assim, nesta jornada, de maneira lógica e analógica, esperamos ter apresentado a ideia de que uma atenção com a dimensão analógica da linguagem é uma possível resposta para o nosso desejo em estruturar no campo das mídias computacionais uma voz semelhante a que temos construída no domínio do documentário. Esperamos frisar que tomá-la como parâmetro e reconhecer o caráter representativo e discursivo desta mídia, não significa, para nós, cultivar o abandono das práticas da lógica, mas somente acrescentar novas potencialidades ao interesse comunicativo.

De fato, acreditamos que este trabalho se coloca como resistência aos desejos de tomar a novidade imersiva da navegabilidade virtual interativa somente para aplicar aos interesses da simulação das lógicas do mundo concreto. Porém, estamos longe de querermos qualquer tipo de abandono das investigações e das utilizações das potencialidades do uso lógico dessa ferramenta. Totalmente desinteressados em condená-las. Com este texto, esperamos apenas nos colocar na trilha de teorias que buscam investigar as forças comunicativas de utilizar essa ferramenta imersiva para simular as analógicas dos subjetivos entendimentos sobre o mundo concreto.

Em conclusão, depois de demonstrarmos o entendimento de que há espaço para a utilização do universo da analógica nesta nova mídia, precisamos continuar

investigando quais maneiras que elas podem servir a comunicação, por meio tanto das simulações lógicas quanto dos princípios que regem as abstrações, as sensações e as imaginações. Quais signos simbólicos e icônicos podemos representar com elas? Seguimos interessados em saber: como criar web-documentários e web-ensaios?

2. As questões éticas da abordagem.

“Que responsabilidade têm os cineastas pelos efeitos de seus atos na vida daqueles que são filmados?” (NICHOLS, 2008, p. 32). O próximo passo de nossa conclusão será o reconhecimento dos desdobramentos éticos da nossa proposta. Como as questões éticas se abrem quando aproximamos o campo do documentário com o das mídias computacionais? Como as questões éticas se abrem quando saímos em defesa da utilização da linguagem analógica dentro do campo do documentário em mídias computacionais?

Em parte, para a primeira questão, em atenção ao nosso universo das mídias computacionais, acrescentaríamos à posição de Nichols (2008) uma preocupação pelos efeitos de nossos atos na vida daqueles que tem seus espaços (habitados, sagrados e históricos), transformados em elementos de mídia, digitalizados em memória virtual para que outros naveguem por eles. Espaços transformados em passeios turísticos e visitas guiadas; pedaços enfeitados; representações tidas, de momento, como verdadeiros pedaços da textura do mundo concreto, graças a novidade imersiva da navegação virtual interativa.

A partir de agora, essa questão faz parte de nós! Acreditamos na futura impossibilidade de pensar o documentário e o ensaio de mídia computacional fora desta problemática.

Para além dela, é necessário também nos questionarmos sobre os desdobramentos éticos que afloram quando defendemos a utilização da linguagem analógica na constituição de documentários em mídias computacionais. Para nós, este ponto envolve os anseios de uma abordagem artística, nos termos que a descrevemos, para tratar de questões sociais que afligem o mundo tido como real. Acreditamos que, para exemplificar esta questão, podemos recorrer ao nosso próprio texto. Assim, será possível ilustrá-la através do nosso método de abordagem, do recorte utilizado neste trabalho.

Aqui, em uma discussão sobre liberdade e aprisionamento, sistemas carcerários, regras e convenções sociais, punição e controle, buscamos explorar, em conjunto, uma

reflexão sobre a linguagem, a arte, os sistemas representativos, a interatividade, o armazenamento digital de espaços navegáveis e sobre a representação de liberdade e aprisionamento. Ou, na relação inversa, em uma discussão sobre arte, buscamos refletir sobre os sistemas aprisionadores existentes em nosso mundo concreto.

De fato, temos um interesse no sistema carcerário, um desejo em refletir e falar sobre ele, seus significados e nocividades. Em difundir entendimentos sobre o aprisionamento e seus tentáculos: preconceito, exclusão, isolamento e punição. Entretanto, neste tratado, essa discussão foi tomada como ponto de ilustração para a questão abstrata da representação. Em real, como logo buscaremos apontar, não só a comparação com noções de representação, mas uma comparação regida pelos mesmos termos que compõem a discussão aqui presente sobre a linguagem. Assim, em busca de esclarecer ambos, esperávamos criar uma relação governada pelas energias do tempo mágico, reversível. Afinidade regida pelas regras da similaridade.

E nesta relação entre os dois tópicos, ainda que tivéssemos o interesse em apontar o espaço virtualmente navegável como coexistência entre permissão e proibição, não esperamos que o espaço virtual seja simplesmente tido como um espaço aprisionador. Com a aproximação entre os dois tópicos, nosso interesse foi questionar se o espaço navegável pode ser configurado como produto de um modo de expressão!

Das obras artísticas que analisamos, fixamos nosso olhar nas questões que apresentavam o espaço do encarceramento como expressão do controle, da paranoia, da vigilância e da punição. Assim, ao levantarmos a ideia de que o ambiente carcerário poderia estar representando suas expressões de poder através de um recorte específico dos espaços (e dos tempos), cogitamos, em paralelo, a possibilidade de que os espaços virtualmente navegáveis possam ser trabalhados nestes termos: também para a expressões de ideias e sensações, para além de suas funcionalidades lógicas.

Resolvida esta questão, fomos, então, assombrados pela problemática máxima da ética no documentário: sendo um agente externo, como falar de determinados universos e não comprometer negativamente o funcionamento interno deles? Para honrar este questionamento, nos mantivemos abertos a sermos tocados e incentivados pela questão. Durante nossa imersão na discussão, mantivemo-nos dispostos a aceitar novos entendimentos em prol de qualquer opinião anteriormente formada.

Entretanto, devido nossa presença no mundo histórico, não poderíamos deixar de expressar o reconhecimento de possíveis estruturas injustas de poder. Mantivemo-nos atentos ao desejo de falar das questões, “um desejo voltado para o conteúdo, um desejo

de transmitir informação, basear-se em fatos e expressar opiniões sobre o mundo que compartilhamos. (...) para o ato social de falar aos outros sobre um tópico de interesse comum” (NICHOLS, 2008, p. 42). Assumimos um compromisso em oferecer percepções de forma mais completa possível, ainda que assumindo posição contra qualquer estrutura de poder opressor.

Por fim, em resumo, nesta abordagem que elegemos utilizar aqui, acreditamos sentir o olhar das questões éticas em dois momentos. Primeiro, na aproximação entre um problema social, que existe e afeta a textura do mundo concreto diretamente, e as questões abstratas sobre a representação. Segundo, por não termos uma proximidade direta com este problema. Isto é, ainda que tenhamos uma leve afinidade, pelo viés da sexualidade, com as questões referentes a punição e o isolamento, não temos uma ligação social com as presídios.

Para resolver essas reflexões, buscamos enfatizar um aspecto que assumisse um princípio de igualdade entre ambos os temas. Assim, para atendê-las, principalmente a primeira, acreditamos que a associação entre os assuntos, a partir de suas estruturas, permitiu apontar tanto questionamentos que afligem as discussões sobre a linguagem quanto reflexões que operam em questões sociais. Neste sentido, o trabalho com os preceitos associados a linguagem analógica parece ter, inclusive, ajudado bastante na missão. Na imagem que desenhamos, é como se um precisasse do outro para tornar visível determinadas relações aparentemente invisíveis.

E assim, através de uma comparação com o funcionamento estrutural das representações artísticas, esperávamos clarificar algumas das relações nocivas cultivadas pela estrutura do sistema penitenciário. Ou, na relação inversa, através do estudo da estrutura carcerária, esperávamos demonstrar a maneira que os espaços navegáveis das mídias computacionais poderiam ser utilizados, em sua busca de representar as questões do mundo concreto.

Em conclusão, agora, ao final de nossas explicitações, esperamos frisar mais uma vez que essa abordagem de construção nos pareceu também uma oportunidade de apresentar, na prática, as relações de similaridade. Esperávamos testar a teoria! Enquanto apresentávamos o seu funcionamento e as possíveis vantagens do seu uso, já aplicávamos esta ferramenta em busca de reforçar sua suposta força.

Assim, no processo de escrita dos resultados de nossa investigação, ilustramos o nosso entendimento da ferramenta que, por fim, iríamos destacar como resposta para o questionamento de como um documentarista pode representar sua visão de mundo

através das mídias computacionais. Para além, ainda reforçando um entendimento pontual de como tomar um dos principais diferenciais desta mídia: as representações de espaços navegáveis.

Por fim, relembramos nosso papel social: ao tentarmos esclarecer o funcionamento analógico da linguagem, também esperamos ter proporcionado, simultaneamente, o surgimento de questionamentos sobre as consequências psicológicas que o sistema carcerário, por meio de suas estruturas, permite aflorar em nossas relações sociais. E, mais ainda, apontar questionamentos sobre os perigos da exploração econômica de seres humanos a mercê desses efeitos psicológicos. Além disso, tomando as teorias do documentário, esperamos ter apresentado, nesta abordagem, um modelo de construção artística que atua dentro de limites éticos.

3. A necessidade de falar dos problemas sociais.

Antes de finalizarmos nosso trabalho, enfatizemos um pouco mais nosso papel frente a todas essas discussões sociais aqui presentes. Mais do que ser uma opinião solidificada sobre as estruturas de punição e isolamento, este trabalho espera ter apenas se colocado um passo a mais em direção de tê-la. Em futuro, esperamos colocar nosso trabalho em ritmo com estudos sobre as consequências sociais das leis trabalhistas que regem estes espaços. Esperamos colocá-lo em companhia das teorias que investigam o ódio ao diferente, ao ponto de torná-lo elegível de punição. Esperamos explorar, em nós, a nossa consciência LGBTQ+.

Com este trabalho, está longe querermos questionar as políticas de oferta de emprego dentro do sistema carcerário. De momento, também acreditamos em suas vantagens. Porém, não podemos deixar de questionar os efeitos das políticas que inserem, em uma dinâmica capitalista, este sistema. Questionar as possíveis consequências das atuais regras salariais dentro de um aparelho cultural que, ao enfatizar o tempo ócio como uma sobrepena simbólica (GOIFMAN, 1998, pp. 214-215), poderia tornar o trabalho uma ferramenta perigosamente desejável para os presos, na luta deles contra a ociosidade.

Aqui, longe de uma discussão simplória sobre qualquer tipo de abolição do sistema judicial, estamos muito mais interessados em refletir sobre seus funcionamentos e desigualdades. Neste trabalho, esperamos ter encontrado nossos pontos de partida. Esperamos agora fortalecer as indagações de como determinadas políticas de censura, proibição e punição (como a perseguição moral, a criminalização de movimentos sociais

ou a política anti-drogas, por exemplo) podem afetar a textura social, perpetuando o desequilíbrio das relações de poder. E, principalmente, como elas marginalizam a população de baixa renda, a negra e a LGBTQ+.

Estamos interessados em, a partir daqui, aprofundar nossas investigações sobre como determinadas políticas ideológicas e conjuntos de regras afetam grupos minoritários e esvaziam as discussões sobre o encarceramento em massa, violência e desigualdade social. E esperamos também manter no horizonte a reflexão sobre estigma social, sobre sistemas de preconceito e de marginalização. Manter o olhar atento para sistemas que perpetuam o controle comportamental mesmo quando, supostamente, recolocam os seres em liberdade.

Em tempos em que a ideologia do ódio se entranha em nossas redes, é necessário atenção! Em tempos em que bordões vazios (“bandido bom é bandido morto” e “direitos humanos para humanos direitos”) buscam estipular cada vez mais quem merece e quem não merece atenção do Estado, é preciso foco. Em tempos em que a intolerância ganha voz para questionar a igualdade social, acreditamos ser necessário nos mantermos, mais do que nunca, atentos para quais parâmetros de conduta são tidos como normativos pelos grupos em poder.

E mais do que tudo, seja qual for a linguagem, é sempre preciso falar sobre sistemas opressores!

Referências Bibliográficas

FILMOGRAFIA

- BRAULT, Philippe & DUFRESNE, David. **Prison Valey**, 2009. Disponível em <<http://prisonvalley.artte.tv/>>; Último acesso em Agosto de 2019.
- LAGANARO, Ricardo. **Step to the Line**, 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=aQM4yelE58o>>; Último acesso em Agosto de 2019.
- THALHOFER, Florian. *[TheLoveStoryProject]*. 2007. Disponível em <<http://www.lovestoryproject.com/>>; Último acesso em Agosto de 2019

LIVROS

- ALMAS, Almir. **Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos**. São Paulo: Alameda, 2013.
- CORRIGAN, Timothy. **The Essay Film**. Oxford University Press, 2011
- DELEUZE, Gilles. **Pintura: el concepto de diagrama**. Buenos Aires: Cactus, 2012.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. *O princípio cinematográfico e o ideograma*. In: **Ideograma: Lógica. Poesia. Linguagem**. Haroldo de Campos (org.). Cultrix: São Paulo, 1977.
- EISENSTEIN, Sergei. *Novos problemas da forma cinematográfica*. In: **A Experiência do Cinema**. Ismail Xavier (org.). Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- ELSAESSER, T.: Harun Farocki, cineasta, artista e teórico da mídia. In: Borges. C. et alii (org.): **Harun Farocki, por uma politização do olhar**. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, pp. 98-127.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- GERVAISEAU, H. A.: *Escrituras e figurações do filme ensaio*. In: TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **O Ensaio no Cinema**, São Paulo: Hucitec, 2015, pp. 92-118.
- GERVAISEAU, H. A.: *Imagens do passado: noções e usos contemporâneos*. In: Morretin, E. et alii (org.): **História e documentário**, Rio de Janeiro: FGV Editora, 2012.

- GOIFMAN, Kiko. **Valetes em Slow Motion - a morte do tempo na prisão: imagens e textos**; 1ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1998. Livro e 1 CD-ROM.
- LOTMAN, Iuri. **Estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.
- MACHADO, Arlindo. *O Filme-ensaio*. In: Sampaio, Rafael & Mourão, M. D. **Chris Marker, bricoleur multimídia**. São Paulo/Rio de Janeiro/Brasília, 2009, pp.20-33.
- MACLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge. MIT, 2001.
- MELLO, Christine. *Arte nas Extremidades*. In: MACHADO, Arlindo (org). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 143-174.
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. São Paulo: Editora Papirus, 2008.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010
- PIGNATARI, Décio. **Informação. Linguagem. Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1968.
- PIGNATARI, Décio. *A Ilusão da Contiguidade*. In: **Através**, n. 1. São Paulo: Duas Cidades, s/d, p.30-38.
- VERTOV, D.: Textos reproduzidos. In: XAVIER, I (org.) **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, pp. 245-266.
- XAVIER, Ismail. *A construção do pensamento por imagens*. In: **Artepensamento**. Adauto Novais (org.). São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

INTERNET

- Associação Cultural Videobrasil. **Entrevista com Kiko Goifman e Jurandir Muller**. São Paulo, SP. 12º Festival, 1998. Disponível em <http://site.videobrasil.org.br/canalvb/video/1722583/Kiko_Goifman_e_Jurandir_Muller_12o_Festival>; Último acesso em Agosto de 2019.
- GAUDENZI, Sandra. **Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality**. 2013; Disponível em <http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf>; Último acesso em Agosto de 2019.

- MESSA, Éric E. **A Imagem Sensível**, São Paulo, 2005 Disponível em <http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_15/_eric_messa.pdf>; Último acesso em Agosto de 2019.
- MACHADO, Irene. *Gramática dos meios no contexto das linguagens icônicas*. In: **LOGOS 36 Comunicação e Entretenimento: Práticas Sociais, Indústrias e Linguagens**. Vol.19, Nº 01, 1º semestre 2012. Disponível em <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002443818.pdf>>; Último acesso em Agosto de 2019.
- MONTEIRO, Elizabeth. *Preservação da arte eletrônica, um desafio museal*. In: **Subjetividades, utopias e fabulações**. Anais do 20º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Sheila Cabo Geraldo, Luiz Cláudio da Costa (organizadores). – Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. Disponível em <http://anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpcr/elizabeth_cristina_da_costa_monteiro.pdf>; Último acesso em Agosto de 2019.