UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

MILENA /SHARING/ SZAFIR

RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1

ENSINO & APRENDIZAGEM COMPARTILHADA: PASSADO, PRESENTE, FUTURO

ou POR UMA ARQUEOLOGIA-CARTOGRAFIA DA MONTAGEM

T

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PÓS GRADUAÇÃO
ECA
USP

{ MSZ21777BR }
TESE
ECA-USP
2011-2015

MILENA SZAFIR

RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1

[Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem]

Tese apresentada à Escola de
Comunicação e Artes da
Universidade de São Paulo
para obtenção do
título de Doutora em
Meios e Processos Audiovisuais

Área de Concentração:
História, Teoria e Crítica

Orientadora: Profa. Dra.
Esther Império Hamburger

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES - BIBLIOTECA
+ 4846

ECA-USP
São Paulo
2011-2015

AUTORIZO
;)

Catalogação da Publicação

COLAR AQUI

SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais 2.1 [Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem]**. Tese apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutora em Meios e Processos Audiovisuais.

Aprovada em:

São Paulo, 12 de junho de 2015 [12/06/15].

Banca Examinadora

[por favor, caro Prof. Dr. adesive seu nome no espaço]

ADESIVE AQUI SEU NOME — Instituição

ESTHER IMPERIO HAMBURGER

Julgamento: APROVADA — Ass. Esther Hamburger

ADESIVE AQUI SEU NOME — Instituição

ARLINDO MACHADO — USP/ECA

Julgamento: aprovado — Ass. Arlindo Machado

ADESIVE AQUI SEU NOME — Instituição

Giselle Beiguelman — FAU USP

Julgamento: — Ass.

ADESIVE AQUI SEU NOME — Instituição

CARLOS R. ZIBER COSTA — FAU USP

Julgamento: — Ass.

ADESIVE AQUI SEU NOME — Instituição

MARIA DORA GENIS MOURÃO — ECA

Julgamento: — Ass.

RESUMO

O termo "Retóricas Audiovisuais" foi pubicado pela segunda vez em 2004 como parte explicativa do dispositivo-obra "Performances Panopticadas – *Surveillance Wireless Vj'ing*", do mmnehcft. Visava explicar parte de um projetar como método de discurso dialógico de auto-conscientização dos observadores, convidados a se tornarem ex-espectadores; ie participadores (sem os quais inexistia qualquer co-criação nas situações propostas).

Assim, criamos um conceito que pode ser compreendido como um método de *design*, projetar[-se]: uma tecno-conceitualização que parte da montagem como gesto realizador de uma escrita política e estética destinada à autoconsciência crítica do público.

Cada "Retórica Audiovisual" precisa ser desenhada especificamente a um dispositivo (e vice-versa). Gera-se então um discurso audiovisual intrinsicamente politizado que dialogue reflexivamente a partir da articulação e do encadeamento de fragmentos imagéticos, sonoros, textuais – podendo ser autorais e/ou alheios –, focando os questionamentos sócio-econômicos, culturais e/ ou ideológicos previamente projetados através dos [des]contextos. Ou seja, Retórica Audiovisual parte de uma complexa *techné*, no sentido original do termo grego.

A versão, "2.1" (2011), é a metodologia pensada desde, na e/ou para a Internet. Da importância da escrita audiovisual como ato de empoderamento a um diálogo da transformação. A alfabetização do comunicar para transformar realidades na perspectiva de uma autoria subjetiva através da prática de [re]combinação crítica no universo online. A importância do processo mais do que o produto em si. Do Projeto-Montagem à Recepção-Interface. Portanto, a *techné* pensada no seu complexo sistema de poder e de potencialidades; i.e. por uma metodologia do filme-ensaio na cultura digital do vídeo-remix. *Do Androids Dream of Electric Sheep? #mood #organs*

ABSTRACT

COLAR
AQUI

Em Nome do Pai...

...do Meu Pai: Rubinho
[e de Dna Raquel]

----- exemplos do saber amar, respeitar, cuidar e conviver com os diferentes -----

50 anos e vocês dois juntos,
inseparáveis pessoas especiais
– cada um a seu modo –,
especiais pelas inteligência, sabedoria e
extrema sensibilidade em lidar
com o conhecimento e
com os seres humanos,
com a vida.

[pappy & mammy :) *תודה רבה!!*]

...& THNX:

...em tese a memória dos que construíram o *mmnehcft*,
sem os quais eu pouco hoje seria: Mari [aka *Jen Gelfling*],
Art'igas [aka *Falkor*] e Eisenstein [aka *Dziga-Duchamp*].

Num mundo acadêmico permeado por mestres e doutores titulados antes através de objetos prévios já percorridos nas pesquisas de seus orientadores do que por pessoais contribuições no Brasil, sou profundamente grata à minha orientadora pela extrema liberdade com que me conduziu, permitindo-me e incentivando-me sempre a vôos transdisciplinares!

Sou grata aos professores doutores responsáveis pelo processo seletivo de ingresso no Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo [PPGMPA-ECA-USP, 2010-2011] por acreditarem em meu original projeto de pesquisa entre a prática e a teoria e, assim, me permitiram [re]adentrar a essa nossa morada brasileira do cinema. Agradeço também pela bolsa-de-estudos CAPES concedida já em meu primeiro ano de doutorado.

Ao longo desses quatro anos, a professora doutora Esther Império Hamburger proporcionou a mim um intenso diálogo entre bibliografias, cinematografias, webgrafias e trocas textuais-autorais [dentro e além de seus seminários de estudos com os demais orientandos]. Sua presença, força e carinho constantes foram as estruturas que fizeram com que eu chegasse a essa tese com a compreensão de que [1.] o caminhar do [auto-]conhecimento é infinito – i.e. educação é um processo ininterrupto da formação do ser humano –, [2.] a docência é uma "aprendizagem compartilhada" profundamente

enriquecedora, [3.] as universidades públicas [pesquisa-docência-sociedade/extensão] são extremamente necessárias em nosso país e [4.] a carreira acadêmica-universitária é de uma vida cotidianamente desafiadora e potencialmente gratificante para o desenvolvimento coletivo. *Orients, super thnx*!! :)

Agradeço, ainda, à minha banca de qualificação – aos professores doutores Arlindo Machado [ECA-USP] e Giselle Beiguelman [FAU-USP] – pela contribuição e atenção a mais essa etapa de minha formação após todos esses anos a nos acompanharmos mutuamente.

Agradecimentos imensos, também, às equipes das bibliotecas e secretarias da ECA e FAU. No intuito de contemplar a todos e não faltar a lembrança para com qualquer pessoa querida entre todas(os) as(os) servidoras(os) públicas(os) da USP que tanto também contribuíram – sempre prontas(os) a auxiliar-nos com a máxima atenção devida –, as(os) nomearei junto aos meus amigos, aos técnicos do CTR, aos colegas, aos supervisores PAE, aos [ex-]alunos e também aos professores dos colegiados por onde experenciei meus anos de docência entre 2011 e 2014:

http://manifesto21.com.br/phd_thnx

Foram tantas, tantas, tantas pessoas: quatro anos só pelo doutorado!!!... Então, os agradecimentos e citações tornam-se escassos nesse volume, para que não sejamos [mais] tolos e tampouco [possivelmente] perversos! "Ser tolo é querer menos do que o 'correto' e ser perverso é querer menos do que o 'bom'..." (BONDER, 1998).

Assim, "o receptáculo que transmite informações" nas linhas da presente tese "não é a ponderação e [tampouco] o raciocínio. É, ao contrário, o paradoxo de se deixar levar" exatamente entre o raciocínio e a ponderação desde as muitas interlocuções com quem nos guiamos ao longo não apenas de quatro anos, mas de todo um ininterrupto processo de formações: escolar, acadêmica, artística e não-formais etc etc etc

Ou seja, na busca em não sermos tolos – você e eu –, não devemos acreditar piamente nas entrelinhas: compreenda essas, portanto, "como uma expressão [des]figurada" da complexidade processual. Na mesma proporção, na busca por não sermos demasiadamente perversos, consideremos todas as interlocuções como enormemente parte de nosso verdadeiro processo: não lhes atribuir uma qualidade ilusória ou inexistente. Tomemos cuidado: "quanto menos tolo se deseja ser, mais próximo se está de ser perverso" e "ser perverso é infringir a alma imoral".

***

Enfim, a todos que fizeram parte desses meus últimos anos de intensa formação:

UM MUITO OBRIGADA, POR TUDO!!

[QUE VCS CURTAM TAMBEM O CONTEUDO – *WORK IN PROGRESS** – DE MINHA TESE]

:-)

***http://manifesto21.com.br/phd/**

[uma tese nunca termina: muitos vivas às Retóricas Audiovisuais!!!]

;-)

ESSA TESE É PRA VOCÊ:

---> *no rights reserved*

i.e. pode copiar-,

remixar-,

usar-,

outrar-,

compartílha-me!

["...pode fazer ouvir vozes humanas articuladas
também a partir de documentos de pouca importância..."]

SZAFIR, M.
[SHARING]
<3

TAGs: labiritinto + "níquel náusea" [Fernando Gonsales]

Seria estúpido eu não saber que sou 'consagrada'.
Só os esforços, os esperneios, os papelões que faço
pra não virar medalhão duma vez, você nem imagina...
para aguentar com um destino desses ["ser um grande artista", um grande mestre-professor],
antes de mais nada,
é preciso ter uma ambição enorme,
uma paciência enraivecida,
um desejo de se 'vingar' da vida,
e uma ensolarada saúde mental.
...pra não se amolar com os outros, com as incompreensões alheias, com as humilhações.
Se você tem orgulho suficiente pra mandar o mundo à puta-que-o-pariu,
em benefício desse mesmo mundo imbecil.
(...)
Coisa danada o destino, a psicologia do artista…
E em máxima parte este castigo de ser artista,...
a gente dar tudo o que tem,
todo o trabalho, todo o pensamento, toda a dor em proveito… de outrem,
...Você não age diretamente, 'sexualmente' como um santo, um missionário, um soldado, um chefe.
Você cria um objeto que vai agir sozinho, por si mesmo, sem mais a interferência de você.
Mas, sem que isto seja uma compensação propriamente, você visou, criou um elemento de eternidade.

(Mário de Andrade, 1942 @ Outrar-se ou
spectacle+surveillance=consumption, 2009)

[*RANDOM*] SUMÁRIO

[tal hierarquia a seguir visa, apenas, certa organização nos objetos dessa programação, cabe ao leitor ser um decodificador de nosso compilador programável]

1. ANIMA PATHEMA [LIVE STREAMING]
2. PATHOSFORMELN [SCRATCH]
3. YOU2REMIX Like
4. INTERVALO [CAMINHOS, DESVIOS & DERIVAS]
5. TECHNÉ [JOGOS :: DESAFIOS]
6. READY-MADE [TAGs: *Found Footage, Filme-Ensaio, Vídeo-Remix*]
7. SAMPLERS [CLOUD & LOOPing PROTOCOLs]
8. ACTIO-PRONUNTIATIO

BÔNUS TRACK:

✔ Fita K-7 [aka BIBLIOGRAFIA]

✔ Atlas Rizomático [aka IMAGENS *PRE-SET*]

[...] *a característica decisiva da política não é o pensamento particular e sim, como certa vez disse Brecht, a arte de pensar dentro da cabeça dos outros.* (BRECHT apud BENJAMIN, [1932]1986)

Estamos todos condenados ao silêncio – ao menos que nós desenvolvamos nossa própria relação com o mundo e tentemos cooptar [num similar acorde] outras pessoas aos significados que, assim, criamos. É o que é a composição [montagem]... (ATTALI, 2009; livre tradução)

#1 ANIMA PATHEMA
[LIVE STREAMING]

Encontram-se nesta tese[i] as pistas de um tesouro vislumbrado – nosso[ii] trabalho em andamento [*work in progress*] –, já que o ponto final se atém ao sentido que lhe cabe nas regras de sintaxe linguística. Não se trata mais de uma história de crianças: no final do arco-íris não há um pote de ouro. Tão pouco se trata daquele pré-adolescente jogo de caça-ao-tesouro: as pistas nunca terminam, eterna busca. Desde já também esclareço que essa tese possui um *corpus* teórico heterogêneo – uma polifonia de vozes tangenciais a se inter-relacionarem –, que se constitui, portanto, através de uma escrita ensaística sobre a busca por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital. Ou seja, permeando intrínsicas estéticas em fluxo desde a esfera videográfica online.

O presente *track* (*layer*, faixa ou camada – ou simplemente "capítulo") visa apresentar o desafio original [aka idealização] – *copy&paste* do projeto de ingresso (2010) – e a [re]estrutura da tese. Assim, nosso layer seguinte – *Pathosformeln [Scratch]* – é uma segunda introdução, um arranhão (entre idas e vindas), para adentrarmos em alguns pontos principais – ou ruídos – na tese. Não há uma ordem exata para leitura dessas faixas, vez ou outra elas se sobrepõem. Retiramos a agulha, na presente compilação, da faixa sobre as pesquisas e discussões sobre design de interface [HCI + GUI] – tal musicalidade aqui não será tocada –,

tornando o track "YouToRemix" e "Samplers" mais uma listagem entre similares e aquele original "estado-da-arte" do vídeo digital online (2011) acrescido de um mapeamento conceitual, além de uma cartografia – para o nosso futuro – entre o passado e o presente. Tal faixa "perdida" se sobrepõe a um bônus track: as pranchas de nosso atlas rizomático. E, vez ou outra, vocês aqui terão acesso a algumas imagens nada complementares, mas sim parte da *Big Data* como "instrumento heurístico privilegiado" (DAGOGNET apud SZAFIR, 2010). Dessa maneira, tal hierarquia a seguir visa, apenas, certa organização nessa programação voltada a objetos, cabe ao arguidor ser um decodificador de nosso compilador programável:

1. ANIMA PATHEMA [LIVE STREAMING]
2. PATHOSFORMELN [SCRATCH]
3. YOU2REMIX[iii]
4. INTERVALO [CAMINHOS, DESVIOS & DERIVAS]
5. TECHNÉ [JOGOS :: DESAFIOS]
6. READY-MADE [TAGs: *Found Footage*, *Filme-Ensaio*, *Vídeo-Remix*]
7. SAMPLERS [CLOUD & LOOPing PROTOCOLs]
8. ACTIO-PRONUNTIATIO [aka CONCLUSÃO EM ANDAMENTO[iv]]

   <u>BÔNUS TRACK:</u>

   - ✔ Fita K-7 [aka BIBLIOGRAFIA]
   - ✔ Atlas Rizomático [aka IMAGENS *PRE-SET*]

Aproveito essa faixa, ainda, para algumas definições – esclarecimentos – prévios:

(a.) atentem que "analógico-eletrônico" é sinônimo de "eletrônico-analógico". Acho importante o nome duplo em vista de que o cinema era, até os anos de 1950, analógico-analógico, enquanto a tevê já operava na mescla do eletrônico com o analógico. Normalmente o senso comum sobre vídeo referem-se a este como "analógico" apenas, ainda que estejam referenciando-se aos audiovisuais desenvolvidos utilizando sinais eletrônicos e mídias magnéticas;

(b.) a nomenclatura utilizada em montagem audiovisual é "*track*" [para as trilhas, seja de vídeo ou de áudio], analogamente "*layer*" é o termo utilizado em design [e denominado nos softwares de etimologicamente fotográficos e/ou para desenhos 'à mão', i.e. vetoriais];

(c.) a nomenclatura "reel" [rolo] tornou-se mais apropriada ao fílmico, enquanto "sample" era utilizado para amostras sonoras. Utilizaremos ambas para tanto áudio quanto visual;

(d.) a nomenclatura "montagem" ou "edição", utilizada no audiovisual, é chamada de "composição" nos processos de *graphic design*: o processo de combinar diferentes fontes dentro de uma mesma sequência [estática – "*graphic frame*" – ou em movimento – "*motion graphics*"];

(e.) *keying* em audiovisual pode também ser chamado de "*matte*" no processo de design (ainda assim, no design "matte" refere-se ao layer de isolamento de um conteúdo durante a montagem). *Keying* pode, ainda, ser traduzido como sobreposição (literaturas eisensteinianas e godardianas em português) ou sobre-impressão (deleuziana). Utilizamos as três denominações ao longo da tese;

(f.) nem todos os objetos programados encontram-se nessa presente versão impressa, mas poderão ser acessados em < **http://manifesto21.com.br/phd/** >.

***

Crianças decretam a renovação da existência por meio de uma prática centuplicada e jamais complicada. Para elas colecionar é apenas um processo de renovação...

...Bem aventurado o colecionador! Bem aventurado o homem privado! De ninguém se esperou menos do que dele, e ninguém sentiu mais bem-estar do que aquele que pôde prosseguir sua existência desacreditada sob a máscara spitzweguiana. Pois dentro dele se domiciliaram espíritos ou geniozinhos que fazem com que (...) a posse seja a mais íntima relação que se pode ter com as coisas: não que elas estejam vivas dentro dele; é ele que vive dentro delas. E, assim, eu erigi[rei] diante de vocês uma de suas moradas... (BENJAMIN,1987)

Vivemos uma guerra frenética e desonesta tão antiga quanto qualquer contrato social e os piratas seguem a navegar como mercenários a proliferar *yir'iah*. Mas, hoje, se há cada vez mais contratos, são cada vez menos lidos, revestidos de um simples apertar de botão: "*I Agree*". A sociedade do espetáculo alia-se cada vez mais à vigilância. O consumo, que parte de um mero ['inocente'] "*I Agree*", é seu resultado. Estamos conectados sob pactos contratuais invisíveis, pervasíveis, num ubíquo "capitalismo fofinho". Se esta tese parece a você um labirinto para novas derivas geradoras de potentes desvios, então aquela minha fórmula [aparentemente matemática] "espetáculo+vigilância=consumo" (2004) ainda é válida; ou seja, "*copyleft*: você já é um de nós!" (*mmnehcft*, 2004[v]).

O projeto original da pesquisa de ingresso (2010) visava compreender qual era o papel da mídia digital *online* nas/das atuais plataformas videográficas na rede na criação de materiais audiovisuais brasileiros a partir das linguagens *found footage* e do "extra-gênero" filme-ensaio. Ou seja, em que medida poderíamos falar – contar – sobre uma aventura da produção nacional em termos de pesquisa, apropriação, modificação e criação videográfica ensaística online. E se podemos, o que podemos falar dela?

Como parte prática – hipótese-mote temático – projetamos um aplicativo online para edição de vídeo-remix via a apropriação e citação [linkagem] de materiais disponíveis na rede – intitulando a tese como uma versão "2.1". Passados mais de dois anos da escrita do projeto e de pesquisa atrelada à docência (em cursos de *Design* e Audiovisual) percebi a necessidade de desenvolver metodologias relacionadas ao método "Retóricas Audiovisuais". Essa modificação de curso se deu em função do próprio desenvolvimento da pesquisa que trouxe retornos críticos especialmente por ocasião de duas atividades: 1. participação no projeto "Novos Talentos" (CINUSP) de formação de professores em escolas púclicas do estado de São Paulo (julho de 2011) e 2. Comentários recebidos junto ao meu trabalho YouToRemix#2 – aqui detalhadamente analisado na trilha "You2Remix" – exposto na Mostra Internacional 3M de Arte Digital (agosto-outubro/2011).

As Retóricas Audiovisuais propõem um método de montagem e estratégias complexas entre meios e processos midiáticos de comunicação, um poder do discurso como diálogo que se [re]*design* – [re]projeta-se – entre leis das cibernéticas: do controle ao *feedback* e vice-versa. As Retóricas Audiovisuais é o método onde cinema, arte, programações visuais e distintas tecnologias se encontram como potências de "ComunicaCidade" (SZAFIR, 2003). Sua versão 2.1 não aufere simplesmente uma entrada às tecnologias digitais em rede, mas propõe uma possível metodologia tecno-conceitual de empoderamento a não-especialistas.

O ensino por uma educação criadora

> Propomos o ensino da[s] ... arte[s]: quando ensinar e aprender forem uma única e transparente ação; ou ainda, quando toda a experiência e ideologia se fundirem na sala-de-aula: **quando ensinar e aprender forem atos recíprocos, e os alunos forem mestres de seus professores**. (KATINSKY, s/d; grifos meus)

O ensino de Montagem Cinematográfica não completou, a bem dizer, nem mesmo um século. Tal parágrafo, como os dois adiante, são uma longa paráfrase desde o texto "Ensinar-aprender (por uma educação criadora)", do professor Katinsky: ninguém, ou poucos, poderão dizer que aprenderam a ler, a escrever ou 'a contar' (somar, subtrair, multiplicar, dividir etc) sozinhos. Nesse sentido, 'ensinar' sistemas de comunicação enquanto tais, ou aferição de valores numéricos, não só é um ato público, como, com toda certeza, foi sempre um fato urbano e sempre teve uma face coercitiva. Ensinar, pois, estava voltado para atuações urbanas.

'Aprender' pode ser apresentado como seu exato contrário, ou seja, é um ato soberano de vontade individual. Podemos dizer que muitas atividades se podem aprender, mas poucas se podem ensinar. Tal ensino de aprendizagem, compartilhada pelo professor Katinsky (2003), compactua com nosso mestre Mário de Andrade (1938) em seu texto "O Artista e o Artesão":

> Que a arte na realidade não se aprende. Existe, certo, dentro da arte, um elemento, o material, que é necessário por em ação, mover, pra que a obra de arte se faça. ... nos processos de movimentar o material, a arte se confunde quase inteiramente com o artesanato. ... Por hoje, quero apenas acrescentar que não se deverá, pelo menos eu não o faço, **não se deverá entender por artesanato o que se entende**

> **mais geralmente por técnica.** O artesanato é uma parte da técnica da arte, a mais desprezada infelizmente, mas a técnica da arte não se resume no artesanato. **O artesanato é a parte da técnica que se pode ensinar.** ... se poderia pois conceber a técnica de fazer obras de arte composta de três manifestações diferentes, ou três etapas. Uma: **o artesanato, a única verdadeiramente pedagógica, que é o aprendizado do material com que se faz a obra de arte. Este é o mais útil ensinamento, o que é mais prático e mais necessário. É imprescindível.** ... A técnica tradicional, a virtuosidade técnica, o conhecimento abalizado de como historicamente as épocas e os artistas resolveram os seus problemas de artefazer, é de grande utilidade para o artista. Mas, além dos perigos terríveis que esconde, e que só mesmo uma verdadeira organização moral de artista pode evitar, não me parece seja imprescindível. (ANDRADE apud SZAFIR, 2013; grifos nossos)

Nesse caso, só se ensina a quem já quer aprender. Não há dúvida de que o aprendizado tem sempre por base um inerente componente afetivo, a ponto de dirigir os mais recônditos e constantes atos do aprendiz: "Transforma-se o amador na coisa amada, Por virtude do muito imaginar" (Camões apud Katinsky, s/d). O êxito da escola Bauhaus, por exemplo, pode ser explicado muito mais pela acuidade com que Groupius soube acolher as experiências estéticas do momento e pela atenção aos desenvolvimentos da ciência e da tecnologia que então se davam (pelo menos em sua vertente Moholy-Nagy, inclusive pela atenção às ciências sociais) do que a uma 'nova' didática. Podemos extrair uma mesma lição madura tanto daqueles artistas dominados pela ideologia iluminista quanto dos artistas 'de vanguarda' do início do século XX (dominados em grande parte por ideologias liberais socializantes): ideologia não se ensina, se aprende. Ou seja, a adesão ideológica que constrói inclusive a si mesma não pode ser imposta; ela faz parte de uma ação afetiva.

...

O Tímido não sabe aprender.
O Arrogante não sabe ensinar.
E aquele que barganha sempre, nunca poderá ser sábio.
(Talmud)

Estéticas em Rede: A Metodologia "Aprendizagem Compartilhada"

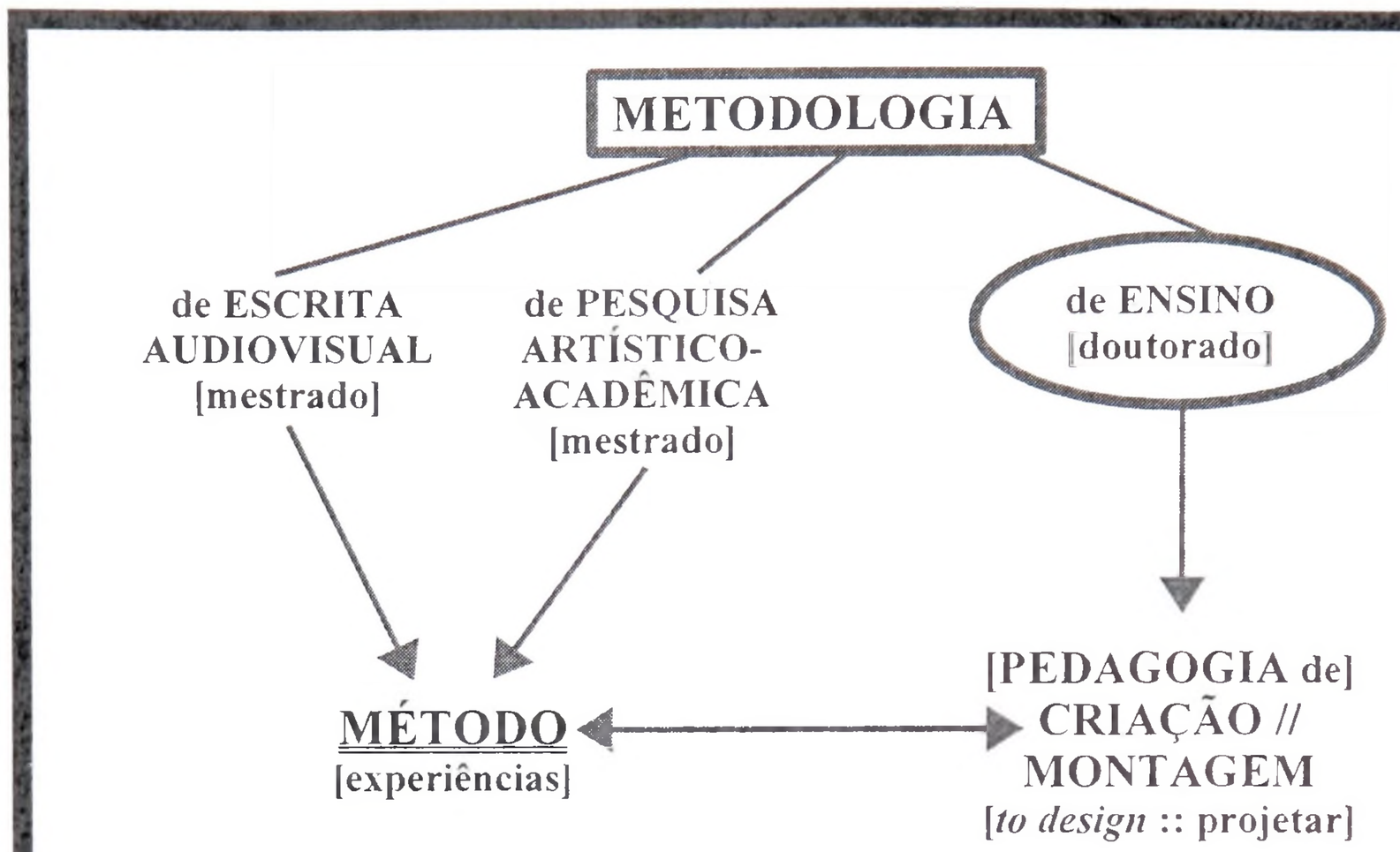
Quem é sábio?
-- Aquele que aprende de todo mundo.

...
(Talmud)

Metodologia significa etimologicamente "a lógica de um método" [o estudo – investigação – desse método]. Diversas vezes utilizaremos a palavra "metodologia" nessa tese, abaixo apresentamos, assim, um gráfico sobre as diferentes possibilidades dessa utilização aqui.

O contato contínuo também na prática docente – além discente – sugere que a metodologia de pesquisa esteve constantemente atrelada às experiências de ensino. Portanto, "Aprendizagem compartilhada" significa estar não apenas apta – aberta – a oferecer o pouco que nos [in]formamos continuamente, mas reiterar que aprendo sempre – e cada vez mais – com o *feedback* dos alunos.

Acreditando que as retóricas estejam cada vez mais audiovisuais, a proposta da metodologia foi destrinchar parte da história e do caminho que envolve o contexto da produção via "remix" [via apropriação]. Pretendemos também apresentar certos aspectos técnicos envolvidos na realização deste tipo de vídeo, a partir de uma abordagem não somente tecnológica (cada vez mais fetichizada) mas principalmente de conteúdo via práticas, além de referências de produções, que envolvem linguagens e estéticas, gestualidades da montagem.



Ainda que o(s) Método(s) – *modus operandi* – fosse(m) o mote no mestrado, aqui ele(s) se encontra(m) na base do diagrama proposto acima. Ou seja, retornaremos a trechos da dissertação para que se torne mais compreensível a metodologia de ensino-pesquisa proposta – em criação/ montagem – desenvolvida ao longo do doutorado, configurando-se numa pedagogia de empoderamento [alfabetização, competência – *literacy*] no fazer audiovisual.

Portanto, enquanto os métodos de escrita [retórica] audiovisual e de pesquisa artístico-acadêmica tornaram-se metodologias na dissertação de mestrado, tais *modus operandi* em criação/ montagem tornaram-se mote da metodologia de pesquisa no doutorado auferida sob uma metodologia de ensino que denominamos "Aprendizagem Compartilhada".

Obs: "Criação/ Montagem" através do método "Retóricas Audiovisuais". Método de projetar – *to design* – através de experiências tecno-conceituais. Experiências de montagem [criação] no projetar[-se].

Assim, a metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa um processo dialógico entre professora e alunos através dos pontos principais relacionados à minha pesquisa em montagem etimologicamente cinematográfica como projeto – *to design* – à escrita audiovisual, uma forma de conhecimento de si no mundo através de estéticas, e tecnologias, variadas. Uma possibilidade vislumbrada seria entrevistar outros professores de montagem audiovisual, assim como profissionais na área de *motion graphics* (tal empreitada esperamos realizá-la em um futuro próximo).

[LOOP#1] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa um processo de ensino em constante aprendizado. Um aprendizado meu com os alunos, principalmente. O ensino-aprendizagem como um conjunto "ato político": existiam as aulas e o mais era resto! Existiram os cotidianos momentos de preparar as aulas e, no mais, todo o restante da vida era supérfluo!

[LOOP#2] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa um processo de aprendizado em constante ensino: estar em rede, na rede e, no balanço constante, compartilhar-se [outrar-se].

[LOOP#3] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa a rede: estar só, mas se encontrar em contato com interlocutores desconhecidos... [LOOP#3.1] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa a rede: buscas, buscas e buscas!... [LOOP#3.2] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa a rede: companheironomias sem loop entre *likes & posts*. [LOOP#3.3] A metodologia "Aprendizagem Compartilhada" representa a rede: o que fazer quando os *posts*, as *tags* e os *searches* se tornaram mais importante do que o encontro em [de] si?!... [...]

Enter

A hipótese-mote à tese era a configuração de estabelecermos "diálogo audiovisuais e em rede" (SZAFIR, 2010) através da [re]apropriação no exponencial banco-de-dados online. O termo utilizado nas artes assim como no cinema e audiovisual é comumente "apropriação";

ou seja, sem o "re". O acréscimo do "[re]" ao longo do doutorado – senão em todos, na maioria de meus textos sobre a pesquisa em andamento – visava configurar a diferenciação do termo pós-moderno ao atual "em rede". Aparentemente o acréscimo do "[re]" dialoga com o vocábulo "remix" (como o definimos anteriormente a partir de diversas fontes), no entanto, o "[re]" que adiciono visa esclarecer a natureza própria desses sons e/ou imagens ['fotográficas' ou 'cinematográficas' ou gráficos etc] que, em sua maioria, foram já previamente "apropriados" e colocados na rede. Semanticamente pode se configurar, ainda, como um neologismo do jogo das palavras "rede" e "apropriação". O "[re]" significa, matricialmente, utilizar um material alheio já previamente [coletivamente] "apropriado", uma mescla novamente [re-mix].

A prática da pesquisa acadêmica, ao meu ver e de uma maneira muito sintetizada, pode ser conceitualizada a partir de uma prática do remix audiovisual: pesquisamos autores, periódicos, imagens, dados offline (e atualmente também online), os analisamos remixando-os e atribuindo-lhes um "novo" valor, tese. Com uma importante diferença metodológica que imprime a importância deste curto texto sobre o que inicialmente chamei de *Youtuboteca* ora *YouToRemix* ora *RemixPress*, dentre outras denominações. A prática do remix no audiovisual raramente atribui *footnotes* (notas de rodapé) a suas fontes; vide, por exemplo, trabalhos de cinema à década de 70 e televisão à década de 80 como os de Debord e *Histoire(s) du Cinéma* de Godard respectivamente, ou mesmo Masagão no Brasil com *Nós que aqui estamos por vós esperamos* à década de 90 e alguns trabalhos em remix digital do início deste século XXI dos djs norte-americanos Paul Miller [Spooky] e Mark Amerika [Rabbi] com *Rebirth of a Nation*, *The Society of Spectacle – digital remix* (respectivamente) e de grupos como *GNN* (dos EUA), *Media Sana* (da Bahia) e *mm não é confete* (de São Paulo), entre outros.

Assim, esta plataforma videográfica de fluxo dinâmico do "tempo real" [o YouTube como *mainstream*, meio dominante] pode ser compreendido como um arquivo "público" de memória audiovisual:

> uma máquina de produzir ao infinito o presente representado e uma memória

> capaz de estocar o tornar-se arquivo sem limite. ... a que se pode recorrer novamente, não somente como testemunho do passado, mas também em lugar de uma imagem ao vivo impossível ... é assim um banco de todas as imagens, inclusive as do cinema. (FARGIER apud SZAFIR, 2010)

[REPEAT & SCRATCHES] A hipótese-mote à tese era a configuração de estabelecermos diálogos audiovisuais e em rede através de "[re]apropriação" do exponencial banco-de-dados online. O argumento principal visava o desenvolvimento de um aplicativo online calcado nas experimentações [artigos-audiovisuais] desenvolvidas ao longo do mestrado (entitulado "Retóricas Audiovisuais..."). Tal aplicativo vinha de encontro, também, aos então recém-lançados (2008) *netbooks* (Asus, Acer e HP) entrelaçados às promessas de uma nova concepção em *softwares* na nuvem. Os principais sistemas operacionais nessas novas "maquininhas" eram o Ubuntu (*opensource*) e o Windows (Microsoft), ambos desenvolvidos especificamente para rodarem em *netbooks* (computadores leves e de pequenos processamentos gráficos).

[REPEAT & REMIX] A hipótese-mote à tese era a configuração de estabelecermos diálogos audiovisuais em rede através de "apropriação" do exponencial banco-de-dados online. O argumento principal visava procedimentos de montagem audiovisual (edição de vídeos digitais) a partir da utilização de computadores leves e de baixo custo (como os recém-lançados *netbooks*), ou seja não apenas um dispositivo acessível à população brasileira de baixa renda, mas de empoderamento audiovisual à mesma. À época, testamos, ainda, o *Kdenlive* (o mais popular para Ubuntu), enquanto o *Moviemaker* vem pré-instalado junto ao Windows (...), nenhum dos modelos de computadores (e seus respectivos sistemas operacionais) 'aguentava' o processamento de [muitas] imagens em movimento (ainda que tenhamos ampliado o 'cartucho' de memória para 2G – ao invés de 1G[vi] – no *netbook* da Asus de 10 polegadas).

[REPEAT & TRIGGERING] A hipótese-mote à tese era a configuração de estabelecermos diálogos audiovisuais e em rede através de "[re]apropriação" do exponencial

banco-de-dados online. O argumento principal visava o desenvolvimento de um aplicativo online calcado nas experimentações [artigos audiovisuais] desenvolvidas ao longo do mestrado (entitulado "Retóricas Audiovisuais..."), com testes em *softwares* de edição de vídeo na nuvem. O trabalho nesses *softwares* configurava-se, ainda, mais despendioso de tempo do que os *modus operandi* em robustos *softwares* profissionais instalados em máquinas caseiras de "poderosos" processamentos.

You2Remix [degustação anti-fetichista[vii] :: *single sample track*]

> [...] emerge uma imitação intensa de folhagem densa [como uma membrana]: o *software* compreendido como tecnologia mimética; a ideologia como projeção que atravessa o 'vão' entre indivíduos e suas condições reais de existência (...) [tal ideologia é denominada, na dialética retomada no final do século XX, como] *narrativa sintética*: não é uma via de mão única, mas é sempre distribuída [medida] na intersecção cultural entre produção e consumo. (...) [Assim, uma] certa relação em rede encontra-se encenada [em jogo]: o ato de interpretação, o *software* e o social mesclam-se numa "membrana intensamente mimética" e é essa folhagem densa [essa grossa membrana] que, na sua própria elaboração, pode ser chamada de política. (GALLOWAY, 2006; livre tradução)

Gostaria também aqui de atribuir ao desenvolvimento tecnológico previsto em projeto um claro viés "anti-fetichista". Tal viés a que me refiro, e teimarei em salientar, busca evidenciar que a proposta de um aplicativo voltado à prática do processo de montagem/ edição através de "vídeo-remix" *online* para diálogos em rede tenta efetuar uma reflexão além-tecnológica [*anti-fetichista*] sobre as "mídias digitais", a *web* [e sua "recente" característica "2.0"] e a questão do "tempo real" ["ao vivo"/ "live"] quando de encontro às possibilidades tecnológicas geradoras de "novas" estéticas nas construções sonoro-imagéticas – estáticas e em movimento – e referentes conflituosos imaginários. Sabemos que cada novo dispositivo para agenciamentos midiáticos lançado no mercado é publicado como uma revolução no mundo, como se a humanidade, e o conhecimento gerado, estivesse – existisse – a partir de um "determinismo tecnológico":

> Em vista deste caminho, podemos apontar que atualmente [já há muitos anos e cada vez mais], as tecnologias informacionais/ comunicacionais [TICs] – produtoras sígnicas – "de ponta" tendem a convergir ao "tempo real": a transmissão direta [*LIVE* da TV ou, hoje, do "*streaming online*"], o *vj'ing* [*live cinema/ live images*], as redes sociais de relacionamento *online* [como o *Facebook* ou *Instagram*], o *cloud computing* etc (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

Interessa-me, portanto, discutir o dispositivo proposto para além de um, talvez implícito, viés da "novidade". Viés que circunda este ambiente de fetiche-alienação, caracterizado pela legitimação de trabalhos desenvolvidos unicamente em virtude de uma relativa instrumentalização calcada nas tecnologias consideradas *up to date*:

> Trago como exemplo dois dispositivos audiovisuais com "transmissões ao vivo sem fio" implícitos às obras "Performances Panopticadas – Surveillance Wireless Vj'ing Performance" (2003-2006) e "MANIFESTE-SE [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast" (2005-2009): 1. a obra "Performances Panopticadas – Surveillance Wireless Vj'ing Performance", quando apresentada em inúmeros festivas durante os anos de 2004 e 2005 (período em que a mesma tornou-se reconhecida no mercado da "arte e tecnologia"), teve sua "fama" relacionada não exclusivamente à discussão em si proposta ("espetáculo + vigilância = consumo"), mas principalmente através do fetiche que se criou em torno do "dispositivo tecnológico" que eu havia criado/ realizado (o fetiche era pela performance que transmitia e retransmitia ininterruptamente diálogos audiovisuais em "tempo real" e "sem fio" sic); 2. já a obra "MANIFESTE-SE [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast", teve seu reconhecimento mercadológico por incorrer nas tecnologias de "live streaming" e "celular", quando então em 2007 e 2008 adentrou a festivais patrocinados por operadoras de telefonia móvel etc em detrimento ao fato de ser uma "intervenção urbana" através de uma "ilha audiovisual itinerante experimental" completamente aberta ao público 'participador'... (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

O s dispositivos audiovisuais, que apontamos na citação acima, foram testemunho deste arrebatador fetichismo tecnológico que se propaga à expectativa de experenciar antes o conjunto de "tecnologias funcionais" (nem sempre "novas" já que tais dispositivos citados envolviam um arsenal de *low & hight tech devices* em suas configurações operacionais) do que as proposições originais, desde os conceitos e as possibilidades sinestésicas que norteavam aquelas "obras-de-arte"[VIII] à época. A pesquisa e o desenvolvimento de nosso atual dispositivo audiovisual proposto tem como princípio, portanto, desvincular-se dessa ideologia

meramente instrumental das "novas mídias" que carrega, na maior parte das vezes, uma vertente acrítica e tecnofascista:

> *La creciente clase virtual pretende obtener control a través de aparatos mediáticos que reducen la experiencia social a efectos protostéticos donde el cuerpo es un archivo pasivo, entretenido por la seducción que ofrecen las puertas a la virtualidad. La inteligencia humana es reducida a lidiar con la información que circula en las redes y por ende, como implica el control de la data sobre el cuerpo pasivo, la subjetividad queda aniquilida para así obtener 'la fantasía totalitaria de poder telemático' que, como sugirió Walter Benjamin, puede convertirse en un fetichismo tecnológico convertido ahora en tecnofacismo. ... quién nos impide descentralizarnos de la tecnoutopía en relación al desbalance económico y los aparatos de control implementados por la tecnología de la información?* (MOARQUECH, s/d)

Sabemos que "fetichismo" é conceitualizado desde Engels e Marx. "Fetichismo" é, então, conceitualizado como advindo das lógicas figurativa e de expressividade da representação, ou seja, como o valor é originário na forma de algo que não há (i.e. um problema de representação como discutido em diversos camos intelectuais tais quais a semiótica, a história da arte, a crítica literária etc). "Hype", termo originário do campo da publicidade na virada dos séculos XIX para o XX, relacionava o fetiche ao desejo e pode ser traduzido para o português através do ditado popular "vender gato por lebre".

O termo "hype" aparecerá novamente na virada do último século (XX para o XXI) junto ao fetichismo eletrônico-cultural, ou seja, termo de valoração da cultura digital a caminho de sua ubiquidade. Assim, há quase vinte anos (no início dos anos 2000), traduzira-se um estilo "de vanguarda" – da cultura desenhada-interfaceada por uma lógica crítica à cibernética – não mais como "moderno" (século anterior), mas agora como "hype".

Galloway (2006) escrevera que seguimos, portanto, a lógica dialética-marxista entre a abstração fetichista e a transcodificação técnica-tecnológica, onde a *techné* como um todo – para além do software e hardware (dicotomia já caduca; i.e. impossíveis de serem separados como "imaterial" e "material") – representa a alegoria básica da(s) ideologia(s) cultural(is) de nossos dias. A ideologia deve ser compreendida como um problema e, assim, não pode mais ser tomada como uma dialética. O problema significa "máquina", ou melhor, "software". Não

há, portanto, mais separação entre aparato técnico e processos sócio-culturais – o que eu chamei, já há uma década, de "tecno-conceitual". Lógicas como a dialética traçada por Frederic Jameson – entre o "inconsciente político" [utopia e ideologia] e as "assinaturas da visibilidade"[ix] [utopia e reificação] –, a teoria da articulação de Stuart Hall ou a noção gramsciana de hegemonia na qual o domínio cultural ou político é sempre o resultado de uma produção e negociação ativa são, por Galloway, descartadas em prol de compreendermos o *software* [eu prefiro denominar – retornar ao termo grego – *techné*] como a ideologia – o problema em si – que não se resolve como um quebra-cabeças e tampouco pode ser curado como se fosse uma doença.

Os diálogos audiovisuais telemáticos (SZAFIR, 2009; 2010; 2011) propostos a partir do conceito de remix, e suas gestualidades [implícitas práticas] de montagem, visavam a criação de um aplicativo *online* não-fetichista (SZAFIR, 2013). No entanto, ao longo da pesquisa de doutorado, percebemos que o fetichismo se dava não no aparato técnico em si, mas no ufanismo tecnológico – do digital e das conexões em rede – como ideologia inerente. As *Retóricas Audiovisuais* se propõem então, nesse momento, a serem antes uma metodologia de empoderamento do que qualquer método *hype* propagado através das redes (intelectuais e/ou *marketeiras* de interfaces *up-to-date*).

Ou seja, nos aplicativos testados existem em si – e em cada um em particular – uma analogia funcional a determinada ideologia que contém todos dos muitos filamentos da estrutura emergente. Nessa "estrutura emergente" (CHUN apud GALLOWAY, 2006) observamos como *software* e ideologia interligam-se numa mesma base [fundamento], como sua relação apresenta contradições e complexidades ideológicas. Essa "estrutura emergente" que caracteriza o processo político-ideológico em andamento através do(s) *software*(s) existente(s) – ou melhor, das linguagens que interfaceiam [mediam] nossas relações sociais, das *technés* – possui em si mesma ambos instintos: o repressivo e o utópico; que são modelados e simulados além da estrutura formal do *software per si*. Não há como separar as camadas maquínicas das narrativas – as tecnologias das estéticas de *modus operandi*, retóricas

– , ambas em constante tensionamento e funcionamento. Ambas camadas inter-executáveis: a "paratextualidade" -- que obedece aos aspectos funcionais do código – não existe sem a camada "*scriptural*" -- que obedece aos regimes semânticos, às regras de expressividade – e vice-versa. Assim, há uma década, Galloway propõe a compreensão da cultura digital como uma alegoria não-dialética que se desenha através da dureza das regras do código (ironicamente considerado "mole", "leve"). Incomparável, portanto, o jogo simbólico maquínico não pode ser caracterizado pela analogia.

A transcendência dessa canalização maquínica com a apatia política é o que caracteriza a "nova" ideologia. Sem tal "transcendência" possível dessa lógica, Galloway diz que seria uma psicose e finaliza seu artigo "*Language Wants To Be Overlooked*" com as palavras de Ernst Bloch (1910-29) sobre o início da era da máquina:

> "Alguém certa vez disse que as pessoas estão no Paraíso e não sabem [não se deram conta]; o Paraíso certamente ainda parece [aparenta] algo turvo. Abandonemos tudo na declaração desse alguém, mas conservemos como verdade tal *desejo herdado* – e então ele estava correto" (livre tradução[x])

Como sabemos, os textos do norte-americano Galloway são profundamente disléxicos; ou seja, não completamente aproveitáveis mas tampouco descartáveis. Neste, em particular (para o *Journal of Visual Culture*, embora discuta parâmetros mais relacionados aos "*software studies*" de Manovich ou "*critical internet studies*" de Lovink), encontramos uma aderência ao pensamento flusseriano desde seu livro "Filosofia da Caixa Preta" (2002), ainda que esse autor seja apenas citado em seis palavras -- "o que Vilém Flusser se refere como 'superfícies significantes' [p.320; livre tradução]" -- sem qualquer alusão [referência] bibliográfica ao mesmo:

> "as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal magia imaginística: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. Urge analisar que tipo de magia é essa. ... A magia pré-histórica ritualiza

> determinados modelos, mitos. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: programas. Mito não é elaborado no interior da transmissão, já que é elaborado por um "deus". Programa é modelo elaborado no interior mesmo da transmissão ... As imagens técnicas são produzidas por aparelhos. Como primeira delas foi inventada a fotografia. O aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. Analisá-lo é método eficaz para captar o essencial de todos os aparelhos, desde os gigantescos (como os administrativos) até os minúsculos (como os chips), que se instalam por toda parte. Pode-se perfeitamente supor que todos os traços aparelhísticos já estão prefigurados no aparelho fotográfico, aparentemente tão inócuo e "primitivo". ... [aparelhos] trata-se de objetos produzidos, isto é, objetos trazidos da natureza para o homem. O conjunto de objetos produzidos perfaz a cultura [a ideologia]. Aparelhos fazem parte de determinadas culturas, conferindo a estas certas características [ideológicas]. ... Grosso modo, há dois tipos de objetos culturais: os que são bons para serem consumidos (bens de consumo) e os que são bons para produzirem bens de consumo. (instrumentos). ... aparelhos informam, simulam órgãos, recorrem a teorias, são manipulados por homens, e servem a interesses ocultos. Mas não é isto que os caracteriza. ... Já que, atualmente a maioria dos homens está empenhada em aparelhos, não tem sentido falar-se em proletariado. Devemos repensar nossas categorias, se quisermos analisar nossa cultura [ideologia]. Embora fotógrafos não trabalhem, agem. Este tipo de atividade sempre existiu. O fotógrafo produz símbolos, manipula-os e os armazena. ... Estas pessoas não são trabalhadores, mas informadores. Pois atualmente a atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos. E tal atividade vai dominando, programando e controlando todo trabalho no sentido tradicional do termo. A maioria da sociedade está empenhada nos aparelhos dominadores, programadores e controladores. Outrora, antes que aparelhos, fossem inventados, a atividade deste tipo se chamava "terciária", já que não dominava. Atualmente, ocupa o centro da cena. Querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo. ... Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. ... Para funcionar, o aparelho precisa de programa "rico". Se fosse "pobre", o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo. As potencialidades contidas no programa devem exceder à capacidade do funcionário para esgotá-las. A competência do aparelho deve ser superior à competência do funcionário. (FLUSSER apud SZAFIR, 2010 : p.108-109)

O *software* [o programa], assim, deve ser compreendido como um modelo profundo de representação entre superfícies e fontes, telas e *scripts*, o usuário e o código. Por esse

caminho, adentramos num paradoxo: qualquer tecnologia mediada é obrigada a apagar a si mesma para que alcance o mais alto nível possível em nome de uma comunicação livre de amarras. Ao fazer isso, no entanto, a tecnologia mediada comprova a sua virtuosa midiática presença, o que significa se desfazer do apagamento original. O que é o programa [*software*] se não o esforço supremo de fazer algo explícito ou de dar visibilidade a algo intangível? Ou, ao mesmo tempo, tornar a visibilidade (do maquínico) invisível? Imaginemos que existam duas (ou mais) estações para diálogos audiovisuais trocando mensagens através de um mesmo canal. Se o remix, como gestualidade potencializadora [retórica audiovisual], acontece então a mediação em si se apaga. Se o espetáculo é, no entanto, perceptível é porque a troca falhou tornando-se apenas uma relação mediada, nada existindo além da mediação [espetáculo].

Voltemo-nos ao cinema: do emergente audiovisual *softwarável*[xi], **qual é essa linguagem que funciona através de seus estados semânticos e sintáticos? Ou seja, qual é essa realidade estética emergencial?** Uma emergência estética que surge entre a indexação e a busca, retrabalhadas constantemente nas materialidades tecnológicas do digital (*softwares*), na automação da interatividade: vivemos iluminados pela soberania dos pixels e não mais dos pontilhados refletidos tampouco dos grãos de prata engramados; **a escrita através da luz é agora ofuscante e não mais refletora ou reflexiva?**

Se o dispositivo tem um peso no cinema e outro na televisão – entre o registrado e o "ao vivo" –, se a extensão do cinema [o pós-cinema] visava a auto-conscientização através de todos os sentidos [sensações] na busca pela criação de um homem transcendente [um novo modelo de espectador; Youngblood (1970) e Weibel (s/d) relacionam à consciência quântica do cinema expandido], como trabalharmos o(s) "novo"(s) audiovisual(is) que existem calcados na lógica do controle-vigilância e consumo de nossa sociedade do espetáculo: fetiche pela interface [óticas ou, cada vez mais, não-ópticas[xii]], a produção de relações sociais entre pessoas mediadas por imagens e sons (DEBORD apud SZAFIR, 2008).

O aplicativo anti-fetichista significa que a obra como dispositivo audiovisual não é uma inovação 'ornamental' desde um aparato técnico, mas exatamente o reverso, a exemplo

das brasileiras experiências ao longo dos últimos anos:

> "Para a ação [tanto a anterior – "*Performances Panopticadas: Surveillance Wireless Vj'ing*", 2003-06 – como a posterior: "*Oneself Cellphone: Panopticon Performance Way*", 2007-08], a artista vestia-se como uma espécie de ninja[xiii] – toda de preto – e saía pelas ruas à caça de quem quisesse botar a boca [& *selfie*] no trombone. A dupla [*mm não é confete*] tomou as ruas de São Paulo, em uma série de performances [e, a partir de 2006, então] com um carrinho que parecia o de vendedores ambulantes, misturando high e low-tech, algo típico da criatividade latino-americana (...) em uma sociedade em que o ethos corrente se resume ao "emito, logo existo", obviamente o carrinho [do] Manifesto21.TV [a obra-dispositivo "*Manifeste-se [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast*", 2006-09] atraía curiosos interessados em ver e serem vistos." (GAZIRE, 2012)

Ou seja, tomamos por premissa a(s) *techné*(s) em toda sua complexidade, desde o paradigma debordiano – "a interface mediadora em rede" (SZAFIR, 2008) –, chegando àquele "axioma#01" (SZAFIR, 2009). Nos parece interessante retomarmos aqui na tese, para melhor compreendermos as possíveis estéticas emergentes do audiovisual digital e/ou em nuvem, novamente tal formulação projetada e publicada durante o mestrado:

Desde o Paradigma Debordiano
[by milena sharing szafir]
axioma#1 (2008-2009)

meios + mídias = mediação

[~~gênero :: linguagem + suporte técnico = imagem :: interface~~]

"CORREÇÃO"
para adequação da nomenclatura na fórmula

{*techné* = *modus operandi* [conteúdo + aparato técnico] = interface/ programa}

Dessa maneira, minha discussão sobre o "espetáculo+vigilância=consumo"

(fundamento-base do coletivo-dupla mm não é confete, 2004) segue a lógica da(s) contemporânea(s) *techné*(s) em toda sua complexidade, em retorno à etimologia dessa palavra grega e seu conceito como um todo desde os primórdios. O paradigma debordiano – "a interface mediadora em rede" (SZAFIR, 2008) – nos auxilia a compreendermos as possíveis estéticas emergentes do audiovisual digital e/ou em nuvem. Portanto, façamos uma breve leitura reflexiva-linear desse axioma – publicado inicialmente junto à disciplina dos professores Jesus-Martin Barbero em parceiria com Maria Immacolata Lopes (2008) e posteriormente enviado junto ao resumo expandido para a Socine de 2009 sob o título "*Retóricas Audiovisuais em Rede: Debord para além de sua Distopia [breve análise de 'A Sociedade do Espetáculo']*"[xiv] –, em que tentamos resumidamente propor um debate sobre a "nova cultura" [@ mídias digitais] – em comunhão às discussões de "pós-fotografia" às décadas de 1980 e 1990 (Flusser, Ujica e Farocki) e às complementares que Lessig publicou como "Cultura do *Read/ Writable* [*RW Culture*]": a utilização do aparato de visibilidade (videogramas das décadas de 1960 a 1980) é utilizado "agora" em toda sua complexidade de visualidade; ou seja, toma-se a [re]apropriação – remix – de materiais *online* como uma realidade em discussão (naquilo que [re]significa e naquilo que obscurece...).

Para mim, naquele primeiro ano de mestrado, era circunstancial que Debord estivesse falando de televisão – a nova mídia em rede com potência dominante ao seu redor – do que propriamente de cinema; o contexto debordiano encontrava-se na televisão como proliferação midiática, inovação tecnológica; ou seja, esse era – sob minha análise – o seu paradigma:

> A prática de remix [ou mashup] ao redor do mundo em início deste novo século tem se tornado cada vez mais comum entre diferentes faixas etárias e classes sociais. Tal constatação – ou prática – dá-se em vias de uma 'democratização' dos meios de produção audiovisual e de sua visibilidade [opções de exibição] em crescente popularização[1]. No entanto, quarenta anos após Debord e outros artistas audiovisuais[2] já apostarem nesta apropriação – Détournement[3] – de materiais fílmicos para a criação de uma nova cultura, esta questão torna-se hoje ainda – ou então – mais forte; atualmente tal prática vem sendo todavia mantida sob o vocábulo de "roubo" – ou "pirataria" – numa simbologia de urgência necessária pelos jovens produtores/ realizadores da cultura digital. A nova cultura [tão almejada pelos Situacionistas] pode ser compreendida atualmente como oriunda das chamadas mídias digitais e das novas tecnologias e é, por uma série de

> analistas, pesquisadores e realizadores, chamada de A Cultura do Read/ Writable ou RW Culture, onde a reapropriação de materiais culturais é uma realidade não somente criativa, assim como de expansão da informação e desenvolvimento do conhecimento. Tal realidade atual não mais condiz com as leis sob as quais a cultura está sendo regida em nossa sociedade em rede, realidade esta que diariamente gera uma gama de novos pensadores multimidiáticos [realizadores] a partir do compartilhamento e da reapropriação de bens imateriaisculturais. Embora complexa no âmbito legislativo e judiciário em que a cultura, e a sociedade como um todo, está inserida [em vista das leis que regiam – e regem ainda – a Sociedade do Espetáculo e da Indústria do Entretenimento e da Cultura], a aposta de inúmeros pensadores da atualidade, como Lawrence Lessig, é simples a nós realizadores por ser uma prática cada vez mais corriqueira como o ato de escrever ou falar: retornase assim à lógica de écriture que também encontrase presente na Teoria do Cinema. A contracultura – ou vanguarda pósindustrializada – dos anos 60 aos dias atuais possuem em comum não somente a questão da colagem, reciclagem, remixagem, reapropriação de materiais inerentes aos produtos de uma sociedade mercadológica, mas também a ânsia de vômito cada vez mais presente e ampliada em circuitos informacionais [o vômito seria um sinônimo para uma manifestação direta e expandida de tudo que se engole – que é engolido]. ... Novas Tecnologias – a Rede. Para mim, é circunstancial que Debord estivesse falando de televisão – a nova mídia em rede à época – do que propriamente de cinema. Muitas das imagens em seus três filmes da década de 70 aludem, conforme já foi dito anteriormente aqui, à imagens de circuitos televisivos; o contexto debordiano é atestado junto a diversas publicações a respeito da inauguração da televisão e sua proliferação midiática – e tecnológica – ao redor do mundo. Em Esther Hamburger (O Brasil Antenado) há uma breve apresentação sobre o assunto: "em 1955 cerca de dois terços dos domicílios americanos já possuíam um aparelho de TV, e, em 1960, 90% das residências já contavam com pelo menos um aparelho." Basta compreendermnos a França de Debord e a Europa como um todo no pósguerra, tendo com informação também que o primeiro canal de TV foi fundado em 1936: a BBC de Londres, e na década de 50 iniciaramse uma gama de canais à escolha do telespectador, assim como a chegada dos primeiros televisores à cores. Já na década de 70, por exemplo (e de onde fala Debord), há uma revolução tecnológica que transforma a disseminação da TV por cabo e satélite, consolidandose assim o poder total do transmissor em seu conteúdo. (SZAFIR, 2008-09[xv])

Assim, o axioma acima apresentado refere-se ao trecho inicial do livro de Guy Debord: "O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediadas por imagens". Conceitualiza-se, assim, o espetáculo como a mediação em/ da rede: onde toda mediação [imagem/ interface] é derivada da somatória do aparato técnico [midiático] com a linguagem [forma/conteúdo] e/ em seu determinado gênero (SZAFIR,

2009). Ou seja, interface frequentemente é sinônimo de mídia, mas uma interface não é algo, uma interface é sempre um efeito [um efeito relacional]. É sempre um processo ou uma tradução. Ou seja, a interface é uma área de escolha, uma membrana ideológica não-transparente; nas palavras do colega Galloway: um nexus fértil.

> "[*Kriegspiel*] pertence às tele-conexões, aos sistemas de tempo e rotas logísticas (...) um jogo de espaço auto-descentralizado (...) A chave-projetual do jogo é a rede de conexões (...) A alegoria debordiana sobre o algoritmo – ou alegoritmo, se não for um trocadilho infame – da nova sociedade da informação que crescia ao redor dele nos anos 1970. Em suma, o jogo de Debord é algo como um 'xadrez conectado'..." (GALLOWAY, 2009; livre tradução)

O jogo que vivemos – toda essa encenação de visibilidade – é um melodrama do rizoma deleuze-guatariniano. Seguindo esta linha de pensamento, devemos mudar nosso ato de leitura dessa história *4dummies*: o argumento quanto à flexibilidade lúdica das redes deve se voltar à crítica das novas metodologias de jogabilidade, stalkeamento, sampleagem e recombinação. Tal crítica precisa vislumbrar uma condição próspera como um remix de mentes porque a revolução rizomática foi reduzida em seu potencial, o que implica pensarmos numa perspectiva estética emergente entre as situações sócio-históricas e a produção político-culturais. Retóricas Audiovisuais é, portanto, um caminho interessante para pensarmos esse modelo estético de resistência, já que a alfabetização – empoderamento – trabalha o não-especialista como um audio-visual jockey [AV-J] das mentes e memórias coletivas.

O espetáculo hoje é um coquetel de influências metodológicas, que se dá ubíqua e pervasivamente sob a alegoria da vigilância-controle: a interface faz uma pergunta na qual já nos sugere uma resposta. Quando ingredientes românticos encontram-se nesse jogo, das mediadas [tele-]conexões, emerge uma cibernética estética do sublime, dando sequência ao que Burke (1998) desenhara há dois séculos:

> Qualquer que seja o encaixe entre as ideias de dor e perigo, digamos, não importa quão terríveis sejam ou ainda quão familiares [reconhecidos] se apresentem como objetos terríveis ou que analogamente opere como terror, essa é a fonte do sublime; ou seja, é a produção da mais potente emoção cuja mente é capaz de sentir. (livre tradução)

Testemunhamos a Web 2.0 na cultura digital de 2ª onda como desenhando-se sob um jogo cibernético-romântico onde, de acordo ainda à Galloway (2006) co-existem as leis universais de trocas *protocolares lógicas [protocological exchanges]*; a atomização desordenada através de topologias complexas entre disseminação e agregação – vírus – que resultam como incríveis forças de vitalidade 'emergente' [epidemia]. O efeito desejado pela encenação em rede é criar um excesso de memória. Tal excesso passa do individual ao coletivo, o sublime é de uma tal afecção que serve ao objetivo de controlar o sistema através da [auto-]geração de documentos-monumentos.

Sabemos que as Retóricas Audiovisuais nascem do encontro entre a poética e o design: a arte e o projetar. A montagem [composição] como o direito à expressão: o hackeamento dos meios e processos audiovisuais – entre o ver, o agir e o ser visto: videohacktivismo (BEIGUELMAN, 2005). Outro elemento é o da cibernética, como síntese através de diversas disciplinas científicas (*game theory, ecology, systems theory, information theory, behaviorism*), onde a noção de jogo ganha um interesse especial em interação sistêmica e sua auto-regulação (*homeostasis*). Como nos filmes-ensaio, os acontecimentos do mundo não mais são apenas conteúdos mas estão para sempre em operação de inter-conexões, jogo de correspondências. O filme-ensaio se encontra, então, ao vídeo-remix numa era da economia fluida de tangencial precariedade trabalhística através de associações multilaterais entre objetos, uma resolução de relacionamentos do complexo sistêmico via experiências mútuas, compromissos mútuos, discursos-dialógicos engajados através de sensações extra-modelo [método] cartesiano.

O familiar conceito socrático [*Phaedrus*] de comunicação como o processo de escrita diretamente na alma do outro retorna quando tentamos descrever – conceitualizar – nosso método às *Retóricas Audiovisuais*. Como metodologia, precisamos deixar claro que não há, portanto, qualquer dialética [oposição] entre imagem-som e o aparato técnico como um todo: dispositivo-*techné* [a materialidade formal e a (i)materialidade constitutiva do sistema]. Como no trabalho vídeo-transmissivo com gestualidades de montagem através de aparatos

televisivos – *Global Groove* (1973) – em que Nam June Paik é impossibilitado de separar *software* e ideologia (DUBOIS, 2004).

HCI & GUI [*lost track*]

Human-Computer-Interaction // Graphic User Interface

> "a disciplina que se ocupa do estudo do *desenho gráfico*, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e os principais fenômenos ao redor deles. Trata do *design* de sistemas computacionais que auxiliem as pessoas de forma a que possam executar suas atividades de maneira produtiva e com segurança." (OLIVEIRA, s/d)

Muito tem se falado a respeito da preocupação com a interface e não mais apenas por parte dos profissionais ligados estritamente ao projeto de sistemas. Para que a nova versão do You2Remix fosse de fácil acesso a não-especialistas, ou seja, um dispositivo de alfabetização a ensaios audiovisuais na cultura digital – potenciais discursos-dialógicos, era realmente necessário um aprofundamento [foco e atenção] no *design* [projeto/ planejamento] da interface do nosso sistema proposto. Na realidade, para que não ocorresse o lugar comum de até determinado tempo atrás, quando os usuários dos *softwares* eram os seus próprios desenvolvedores (não havendo necessidade de pensar a estrutura da interface do programa, já que conheciam a fundo o *software onde* iriam trabalhar).

HCI é, portanto, o "diálogo" homem-máquina. Tal "diálogo" é travado através de interfaces – mediações (*hardwares, softwares etc*) "no qual se dá o processo de interação [atuação de um agente sobre o outro] e interatividade [atividade entre agentes]: uma espécie de 'conversação' entre o homem e a máquina por meio de um ambiente" (OLIVEIRA, s/d). O papel da interface é controlar tal "diálogo" homem-máquina entre as entradas e saídas do sistema, assim é através da interface que se definem estratégias do que acontecerá ao longo dos agenciamentos. Como uma superfície de contato, a interface é uma membrana não transparente entre as partes que interagem, ou seja, a interface é a mediação entre poder e controle.

Junto aos meus alunos na disciplina "Novas Tecnologias" (curso de graduação-

bacharelado em Design/ Desenho Industrial) testamos os *softwares* de edição *online*, então existentes à época. Através da metodologia "Aprendizagem Compartilhada", os estudantes entregaram seguidos relatos destas suas experiências com base na avaliação heurística de Nielsen (2003), além de cartografarem os vídeos-interativos à época, quando então nos trouxeram o videoclipe "Wilderness Dowtown" (2010), por exemplo.

Numa Interface Brasileira

> **A Cosmococa foi conceituada por Hélio Oiticica para 'inovar o tradicional cinema brasileiro'. Aqui, o espectador torna-se participador.** [...] o questionamento do cinema tradicional derruba as quatro paredes da sala de projeção, as fileiras de cadeira, toda uma configuração que paralisa o espectador e o torna refém ... de um assento durante um período predeterminado que fatia o tempo em sessões pré-programadas. **O termo "quase" dentro do conceito Quase-cinema é um dos raros casos em que o vocabulário de Oiticica não parte da hipérbole dos prefixos** ("além" e "supra", por exemplo). ... "quase" também pode ser ouvido como "ligeira diferença". A fricção com meios expressivos existentes caracteriza seu grau de crítica. (LAGNADO, s/d; grifos meus)

Cosmococa – Programa in progress esteve "em cartaz" em São Paulo (na Pinacoteca do Estado) no ano de 2003. Durante o período de exposição – recheado de debates sobre cinema e artes –, Neville de Almeida encontrou-se para dialogar com o *mmnehcft*, o jovem coletivo paulista de meninas que buscavam modelos estético-políticos para retrabalhar "o tradicional cinema brasileiro ... [levando-o para as ruas – como intervenções urbanas – e convidando] o espectador [a] torna-se participador"[xvi] (OITICICA apud LAGNADO, s/d). *Cosmococa* foi também uma potente referência – entre outras naquele mesmo ano – às Retóricas Audiovisuais: as salas do "Quase-Cinema" de Oiticica eram constituídas de trilhas sonoras distintas e carretéis de slides, projetados em paredes e/ou tetos de cada local – nem sempre enquadrados nas arestas da arquitetura (ou seja, muitas vezes desmistificando o próprio dispositivo de projeção imagética) –, cada espaço ["bloco"] com instruções de modo que ativassem distintas percepções sensoriais no espectador (não necessariamente

transformado em 'participador', já que as atividades propostas moviam antes o espectador a estar em movimento do que a transformar [co-criar] a obra em si; ou seja, numa espectatorialidade ativa de anti-cinema antes como dispositivo do que como narrativa, diegese ou imagem). Ainda assim, o conceito de "participador" foi potencialmente abarcado pelo *mmnehcft*, como também por outros jovens coletivos naquele início dos anos 2000. *Cosmococa* funciona, assim, como "Instauração Situacional", termo que Oiticica utiliza em 1979 novamente em diálogo com os movimentos internacionais, em particular com Debord e os Situacionistas "acontecimento poético-urbano". Cosmococa, portanto, traz ao Brasil a contemporaneidade [ou pós-modernidade] da apropriação através do desvio, da potencialidade de criação de "situações" exatamente naquilo que as definiam – acontecimentos urbanos – e da discussão sobre "cinema expandido" e "anti-cinema", todos os temas travados ao longo daquela pós-modernidade em diversos locais do mundo. [PARÊNTESES:] A pós-modernidade é identificada não apenas como um pós-modernismo tardio, mas no período porvir do modernismo, uma continuidade do modernismo. Assim, os anseios do modernismo não terminaram:

> Os valores sociais e culturais introduzidos a partir desse novo patamar não mais vêem o homem como indivíduo solitário – paradigma expresso na singularização do cidadão burguês ou na figura do herói romântico –, mas sim como povo, classe, nação, etnia etc: o homem coletivo emerge, nos fins do século XIX [uma vez ultrapassado o período "das Luzes" – "do Esclarecimento" – e o do desdobramento romântico], para a aventura que irá marcar, no século XX, a mudança de todos os padrões vigentes desde o Renascimento. ... Do prisma instaurador do progresso, que configurou a revolução modernista, resulta uma gama de procedimentos e manifestações que pretendem divisar, na instrumentalização por ela propiciada, a solução para o equacionamento do porvir ... (GUINSBURG; MAEBARBOSA, 2005)

Questões estas, atreladas às sensorialidades propostas pela cultura *clubber* (da música eletrônica, entre discotecas e *raves*) – entre espaços públicos e privados –, eram trabalhadas pelo *mmnehcft*[xvii] através das *Retóricas Audiovisuais* nas experimentações artísticas entre dispositivos-ações performáticas e gestualidade de *vj'ing* [*live cinema*]. A parte sensório-

sonora – que desenhava o rumo visual-interativo da "narrativa"[xviii] – configurava-se como uma hipnose mântrica descrita, de certa maneira, por Mário de Andrade em "Música de feitiçaria no Brasil" [1933]:

> Em nosso povo o processo da variação consiste, na repetição da melodia, em mudar-lhe dois ou três sons, ou, por causa das acentuações das palavras dos textos, em deslocar algum acento. [...] Na realidade a impressão que se tem é que existe um tema, exclusivamente virtual, que é impossível por isso determinar com exatidão, sobre o qual os cantadores variam sempre os quartos de tons, desafinações voluntárias, nasalações, sonoramente indiscerníveis, arrastados e portamentos de voz. [...] deixa cantador e ouvinte numa indecisão pasmosa, completamente desnorteado e tonto: porque esse é realmente o processo de tornar mais forte, mais eficaz, o poder hipnótico da música. Ora eu insisto sobre essa qualidade hipnótica procurada pela nossa música popular. Nossa gente em numerosos gêneros e formas de sua música [...] cocos, sambas, modas, cururus, etc busca a embriaguez sonora. [...] o homem brasileiro traz na boca a melodia dançada que lhe entorpece [...] É estupafaciente ["A preguiça de Macunaíma é também expressão da 'embriaguez sonora' que impregnava as músicas que o povo cantava, mas músicas que usava para se divertir, em rodas de dança, ou para pedir a proteção dos santos."] (ANDRADE apud TONI, 2004)

Podemos, ainda, compreender a ironia [em]pregada pelo *mmnehcft* ao termo [e conceitos atrelados ao] "eletrônico-cibernética", tendo em vista de que o cômico é, como escrevera Bergson (1983), um processo bastante lógico de produção:

> Lógico, a seu modo, até nos seus maiores desvios, metódico em sua insensatez, fantasiando, bem o sei, mas evocando em sonho visões logo aceitas e compreendidas por uma sociedade inteira, acaso a fantasia cômica não nos informará sobre os processos de trabalho da imaginação humana, e mais particularmente da imaginação social, coletiva, popular? Fruto da vida real, aparentada à arte, acaso não dirá nada sobre a arte e a vida?

Em tal processo de produção do cômico – como arte-vida –, que segue a lógica de que o homem é "um animal que ri", Bergson complementa que o homem pode ser definidido também "como um animal que faz rir", enquanto o abalo desde o evento cômico parece ser produzido quando cai sobre um espírito tranqüilo e geralmente bem articulado:

> A indiferença é o seu ambiente natural. O maior inimigo do riso é a emoção. ... almas invariavelmente sensíveis, afinadas em uníssono com a vida, numa

> sociedade onde tudo se estendesse em ressonância afetiva, nem conheceriam nem compreenderiam o riso. Tente o leitor, por um momento, interessar-se por tudo o que se diz e se faz, agindo, imaginariamente, com os que agem, sentindo com os que sentem, expandindo ao máximo a solidariedade: verá, como por um passe de mágica, os objetos mais leves adquirirem peso, e tudo o mais assumir uma coloração austera. Agora, imagine-se afastado, assistindo à vida como espectador neutro: muitos dramas se converterão em comédia. (BERGSON, 1983).

Entre o drama e a comédia, em diálogo com um Oiticica que, bastante provavelmente, conceitualizara seu "Supra-sensorial" através da ideia de instalações multimídia "lúdico-sensoriais" no contexto eletrônico de sua época em ressonância à McLuhan ("*Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*", 1964) então publicado no Brasil pela editora Cultrix, em 1969, com tradução de Décio Pignatari a partir da terceira versão em inglês. Nada mais cabível, portanto, aliarmos o termo "Participador" à trabalhos hipermidiáticos quando as demais obras existem a partir de estéticas do banco-de-dados, como Seaman traduzirá, em 2007, para "*Interactant*" (*interactor+participant*). Ou seja, o interactor é um participante no caminho do [ex-]espectador de Oiticica: a obra só existe se é ativada [transformada] pelo participador. Oiticica talvez tenha vislumbrado [almejado] um participador em termos [anti-]cinematográficos [e/ou televisivos], mas certamente não foi capaz de concluir nos termos "*up-to-date*" eletrônicos-audiovisuais de sua época (i.e. como "extensões [eletrônicas] do Homem"), ainda que tenha realizado potentemente tal noção em sua obra [analógica-vestível] que transforma o público em participador através de ação-situação performática, o "Parangolé" (1966). O "Parangolé", de Hélio Oiticia, só pode ser compreendido como uma ação-performática ao fazer-se "meio de comunicação como extenão do homem", ou seja, como objeto "usável" pelo público (muitos disso se esquecem); ou, do contrário, "participador" perderia todo e qualquer sentido? Tal dispositivo se inscrevia, então, em um circuito sistêmico-estrutural que desde o final dos anos de 1950, a arte passa a ser conceitual entre arquiteturas, ambiências e "situações" (Robert Morris apud Duguet, 2009), convidando o público a se engajar, participar da obra e tornar-se, assim, um dos elementos efemeramente

constitutivos na mesma.

> Uma segunda tendência importante da videoarte é a da "imagem-corpo" (Deleuze). **A questão do corpo está ligada a um conceito ou atitude crítica**, que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade em que vivemos. ... [no Brasil, logo após o AI-5, surgem] **vídeos marcados pela precariedade técnica** ... Neles, **gestos cotidianos repetidos de forma ritualística** ... são **encenados de forma irônica para forçar o pensamento a pensar o intolerável**. ... [**O ruído nasce no sistema e lhe serve de contraponto**:] Paulo Herkenhoff transforma o ato visceral de comer jornal em uma irônica pedagogia de como "digerir a informação"; em um vídeo coletivo, *Wireless telephone* (1976), o grupo de artistas dispostos em círculo brinca de telefone-sem-fio enquanto a câmera roda em torno deles e o espectador assiste ao processo de transformação da informação em ruído, revelando, assim, por meio de uma brincadeira popular, uma das principais **questões teóricas da comunicação (o ruído é parte constituinte do processo de comunicação e não apenas interferência).** (MARTINS & PENAFRIA, 2007; grifos meus)

Lagnado (s/d) é completamente contra compreendermos Oiticica como um dos potenciais pais [ou avós] não apenas de nossa brasileira cultura digital (aquela da 1ª onda) e, assim, ela reitera em separar "arte" das tecnologias midiáticas (que povoavam a geração de Oiticica, ainda que atrelada a uma utopia "hippie", como ela reitera). Para ela, a existência unicamente supra-sumadas seria a rede social da época, o *Orkut* [pré-*Facebook*]:

> Nesse delírio, apenas consegui imaginar que as salas de bate-papo na internet talvez o atraíssem para ampliar u**m de seus projetos praticamente desconhecidos, *Questionnaire in progress*, também evocado como *Rap-play*[xix], um gênero inventado para designar uma forma de diálogo "musical"**, (...). Daí a catapultar Oiticica na arena informe do Orkut é de tal melancolia, no que diz respeito aos golpes contra proposições vislumbradas para uma sociedade mais livre, que, nessa hora, cai uma bruma providencial sobre a biografia do artista **impedindo que certos enigmas sejam decifrados**. (grifos meus)

Pois, "impedindo que certos enigmas sejam decifrados" e, portanto, necessitamos compreender que o ready-made duchampiano no encontro direto [geracional] com os meios de comunicação extra-mcluhanianos traduziram-se numa "arte e tecnologia" tipicamente brasileira, quando já não faz mais [atualmente e, ao menos, nos últimos dez anos] qualquer sentido tal denominação [dicotomia]: as jovens gerações – herdeiras e/ou coadjuvantes – da 1ª

onda da cultura digital remixaram potentemente Duchamp-Antropofágicos, Oiticica-Clark-Tropicalistas (além dos Grupo Cobra, Fluxus, Situacionistas, Dziga Vertov, entre outros) sem qualquer pudor ao embandeirarem [também] a emergência da arte como política, na ubiquidade [e pervasividade] dos meios de comunicação; ou seja a arte sempre foi uma montagem com tecnologias (BENJAMIN apud SZAFIR, 2010).

A pós-modernidade é, portanto, extendida através do *détournement* e, assim, os jovens da cultura digital de 1ª onda aderiram às técnicas "regularizadas" ["regradas"] – cartilhadas – em texto de Debord e Wollman (1956, *Mode d'Emploi du détournement*), quando as "novas tecnologias" do digital invocavam a já planejarmos distintas práticas cotidianas, ainda que não tenhamos auferido a obsolescência das artes [como mercado, circuito]. A cultura digital de 1ª onda é chamada também de "cultura *jamming*" que, em uma internacional circulação, negava a negação, aderindo ao espetáculo numa genialidade do remix como operação básica de auto-conscientização.

Certamente a cultura digital de 1ª onda representava-se por jovens netos de Duchamp e da vanguarda artística de 1920, mas antes – e acima de tudo, para além da tecno*music*fagia dos tropicalistas, da participação de Oiticica e Clark, da arte conceitual-eletrônica de Cordeiro, – éramos filhos diretos dos letristas-situacionistas e da pop-arte na – e para a – população em massa, como pregava Andy Wahrol em 1967:

> Novamente, Warhol estava fascinado pelo assunto dessa massa. "Eu quero que todo mundo pense assim", disse ele em 1963. "Na Rússia é feito pelo governo. Está tudo acontecendo aqui [EUA] por si próprio." Warhol não era nenhum situacionista, mas em sua própria afirmativa de modo claro, ele deixa aqui registrado uma convergência entre o espetáculo "concentrado" da União Soviética e o "difuso" dos Estados Unidos, algo que Debord viu além no seu livro "A Sociedde do Espetáculo" (1967) e confirmou em seus comentários vinte anos depois. E com seus Maos, feitos em 1972 no contexto em que Nixon abriu-se à China, Wahrol reitera tal sugestão de uma convergência relacionada das ordens espetaculares. De qualquer maneira, ele estava interessado em dirigir-se ao assunto das massas: "E não penso que a arte deveria ser somente para os poucos selecionados. ... Eu penso que ela deveria ser para a massa do povo americano." [1967] Mas como alguém se atreve a esse tipo de representação numa sociedade do capitalismo consumista? (FOSTER, 2001; livre tradução)

Já as criações "hippies" (sic) de Oiticica era tal qual as dos Tropicalistas como as de Glauber Rocha: uma antropo[mídia]fagia voraz do mundo que os cercava e no qual eles se faziam presentes como engrenagens potentes – potencialidades características das artes emergentes – na sociedade do espetáculo [i.e. extremamente conectada não apenas às tecnologias da época, como também – ou principalmente – às complexidades em rede do espe[ta]cular dispositivo, em termos foucaultianos].

Oiticica cria o "Quase-Cinema" a partir de suas experiências na vivência de NY, em que grupos de performances e *happenings* misturavam-se às linguagens do vídeo. Vale lembrarmos, ainda, que Youngblood, por exemplo, acabara de publicar nos EUA o livro "Expanded Cinema". Quase vinte anos antes, ainda, ocorreu a obra-dispositivo "Sensorama" (1955) de Morton Heiligé:

> um 'protótipo' de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema. ... com a utilização de **'loops' de película, visão panorâmica** e estereoscópica, **som estereofônico, cheiros, vibrações** e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn. É a primeira tentativa de se criar um cinema interativo, mas ainda sem computador. (MARTINS&PENAFRÍA, 2007)

Oiticica, junto a Neville de Almeida (então seu parceiro na obra cinematográfica "Mangue Bangue"), desenvolve o *Cosmococas – Programa in progress*:

> inicialmente uma ideia de Neville D'Almeida para realizar um projeto cinematográfico composto por projeção de slides que revelasse o aparato cinematográfico e sua construção da percepção de tempo. ... 'As Cosmococas são ao mesmo tempo a desconstrução e reconstrução da experiência do cinema.' Trata-se de acelerar e multiplicar as montagens de cinema ao incorporar e fragmentar a linguagem como processo não-linear e não-acabado" (PERDIZ&VIEIRA, 2010).

A montagem dessa obra no Brasil se deu durante a cultura digital de 1ª onda, o que, talvez – se não for elevar-nos a uma viagem sem fim – possamos associar a ideia de apropriação, de Remix [já como gestualidades de montagem, conforme defendo] e o programa de Oiticia ao programa de Flusser nos jogos de magia técnica. O bloco "Cosmococa –

Program in Progress" [*Quasi-Cinema*] não era um projeto, mas sim um programa ("pois aglutina proposições [executáveis] experimentáveis"). *To design* ou "projeto" relaciona-se a pensarmos – idealizarmos – ações, situações, obras a futuros possíveis ("visões utópicas de construção de um futuro"). Programas relacionam-se à interatividade, às experimentações dinâmicas, à participação, aos agenciamentos. Oiticica, como um tropicalista-situacionista, possuía também o papel de transformar o público em ex-espectador, participador: "eu não me transformei num artista plástico, eu me transformei num declanchador de estados de invenção." (OITICICA apud BERENSTEIN, 2001)

> Estudar a proposição "espetáculo+vigilância=consumo" [agora[xx]] na academia me parecia plausível [...] colocado como princícpio produtor e criativo nos moldes situacionistas. [...] "Da postura muitas vezes politizada, mas dificilmente partidária, os coletivos [no Brasil da virada de século XX para XXI] têm repensado o fazer artístico, agora imbuído da ideologia e da vitalidade que haviam se perdido desde os primeiros *happenings* e intervenções, ainda na passagem desiludida da época pós-moderna para a contemporaneidade. ... Os coletivos de arte tendem a se aglutinarem em prática política-estética" e assim, merecem destaque trabalhos contemporâneos de jovens coletivos brasileiros, apontados pelo autor, como os proponentes ao festival *4Hype*, de cultura eletrônica (São Paulo, 2005), como o *mm não é confete* (proponente do *Manifesto Panóptico*, impresso-publicado em 2004 e largamente distribuído). [...] uma "ânsia juvenil" por transformações da realidade, como se o cotidiano se esvairecesse em um grande (importante) acontecimento não somente pela subjetividade (experiência), mas também – ou talvez principalmente – por ter sido globalizado pelos meios de comunicação de massa (as "novas mídias em rede" daquela década [1950-1960], ou seja, a televisão), como um Maio [1968] de todos nós. Vigilância era um pouco tentar compreender como (quando, onde e porquê) desenvolveu-se e aconteceu a "Performances Panopticadas – *Surveillance Wireless Vj'ing Performance*" (2004), representante desta estética jovem e politizada a partir de toda uma capacidade – potência – de fazer arte e, ao mesmo tempo, ativar no mercado do entretenimento – cultural, sócio, político e econômico – uma questão que apontávamos como importante a todos nós: "sociedade de controle, sociedade panopticada" [...] Compreendia-se, assim, por dispositivo estético uma retórica extra-audiovisual, também performática, onde este "performática" sugere a relação cotidiana entre pessoas. (SZAFIR, 2010)

A denominada estética digital, que até o início dos anos 2000, caracterizava-se como utilização exclusiva das tecnologias digitais – "novas mídias" –, ou seja, onde se exploravam as possibilidades inerentes aos meios que se distinguiriam dos demais: interatividade – um

termo quase já sem sentido em vista de sua inflacionária utilização em distintos níveis –, participação [*participatory*], customização, dinâmica [não-estática] etc No entanto, tais características-chaves de uma "forma digital" é já tomada extremamente híbrida e de existências múltiplas em manifestações artísiticas, não necessitando necessariamente dos componentes em rede ou softwares escritos por artistas ou uma arte puramente baseada na Internet (PAUL, 2003). Christiane Paul, assim como Lev Manovich, Alexander Galloway, Giselle Beiguelman, entre outros, discutia então as linguagens específicas às "novas mídias":

> Com relação às artes digitais ... interatividade permite diferentes formas de navegação [*navigating*] , *assembling* [composição/montagem], ou contribuição [*contributing*] a uma obra que vai além de um evento puramente mental. Se antes o envolvimento do participante ou usuário[xxi] com um trabalho havia sido explorado através de performances, happennings e vídeoarte, agora estamos nos confrontando com possibilidades complexas de imediatas intervenções remotas que são unicamente relacionadas aos meios digitais. As possibilidades da interação complexa na arte digital vai bem além de um simples 'apontar e clicar' ... As mudanças mais fundamentais tomam lugar nos objetos virtuais que são narrativas de informação como obras-abertas [*open-ended*] através de uma estrutura, proximidade e lógica flutuante, onde o controle sobre o conteúdo, contexto e tempo é alterado através da interação. ... Arte digital não é sempre colaborativa no sentido original da palavra mas frequentemente *participativa [participatory*[xxii]], atribuindo-se a entrada [*input*] de multi-usuários. Em algumas obras, os espectadores interagem a partir de parâmetros pré-setados pelo artista; em outros, os espectadores listam seus próprios parâmetros ou tornam-se participantes remotos em performances ao vivo, baseadas no tempo real. Em alguns casos, ainda, a manifestação visual é criada pelo espectador: sem tal *input* a obra pode literalmente consistir numa tela em branco. (PAUL, 2003)

Nos últimos dez anos, ao menos, muito temos [tem-se] falado de banco-de-dados e apropriação (e/ou remix). No último ano (2013-2014) há novas chamadas [*calls*] para estética do remix e/ou da apropriação, mostrando não tanto uma emergência do assunto, e sim mais uma sedimentação entre pares. Assim, em 2015, parece que irão surgir mais e mais discussões no exterior e no Brasil como, por exemplo durante a revisão dessa escrita de nossa tese, o principal congresso de cinema finalmente descobriu-se "em rede". Ou seja, "diálogos audiovisuais" como utilizo nas três frentes ao longo de minhas experiências compartilhadas – *vj'ing hybrid performances* (2003-2007), cinema brasileiro (2008-2010) e Remix telemáticos

(2005-2014) –, além docência (i.e. também entre palestras e escritas), tem se tornado cada vez mais um termo, senão um conceito, potencial para uma discussão que se [re]g[en]era no país, onde novos pares a partir daí surgirão.

ARQUIVO *ON DEMAND* [i.e. ex-LIVE STREAMING]

abaixo copiei e colei trechos do projeto de ingresso no doutorado remixados ao relatório de qualificação e dando sequência à explanação sobre a estrutura da presente tese

> Enquanto cresce a acumulação de noticiários já não-[mais]-atuais minuto-a-minuto, coleções esquecidas ou escondidas do mais remoto passado estão sendo abertas por realizadores audiovisuais. O "footage" agora à nossa disposição é tão extenso e enriquece um estoque de suplementos ao futuro que ninguém pode dizer "Estes são seus limites". E alguém teria de ser extremamente tonto para dizer "Estes são os limites de seus usos" – tanto em conteúdo quanto em método. Artistas que tenham trabalhado com estes materiais têm nos surpreendido frequentemente com o que normalmente nos parece familiar-afetivo, que devemos ter certeza que, tanto quanto os artistas continuem a trabalhar nesta forma, não haverá fim a estas novidades. (LEYDA, 1964; livre tradução)

> o ensaio como forma está ligado à própria ideia de uma cultura filosófica que está sempre a escavar, a buscar novas perspectivas, que nunca estanca em uma verdade última, acabada e definitiva, que está e é sempre processo. ... o que indica o caráter de ensaio ... é sua proximidade com a arte, o seu modo estético de proceder. ... o ensaio tem um pólo ao qual, como um ímã, todos os seus temas se aproximam. Esse pólo é a ideia de cultura. O tema do ensaio é a cultura (WAIZBORT, 2000)

Uma busca pelas plataformas videográficas na rede digital, como o YouTube, traz logo uma característica, além participativa para arquivamento online de diversos tipos do audiovisual, como um vasto material de reapropriações inerentes à cultura do remix e do *mash up* (estas oriundas de uma cultura *jamming*). Tal cultura existe a partir de uma construção audiovisual que se dá pela apropriação, descontextualização e remontagem de materiais "filmográficos" no intuito de criar um novo trabalho, obra. Em sua maior parte, esses vídeos implicam o ato de paródia – do humor – como preconizava as regras

situacionistas em meados da década de 1960 na França, resultando também frequentemente daí como um ato de crítica ao discurso das mídias de massa, utilizando-se de seus códigos narrativos para "deturpá-los" em suas próprias convenções de edição, questionando desta maneira não somente uma autoridade destes meios como transmissores de significados a atreladas funções ideológicas, mas também à ideia de autoria e copyright.

A reciclagem de materiais audiovisuais para a construção de diferentes modelos de *collage* não é uma novidade oriunda da tecnologia digital e sua rede, este tipo de trabalho data de meados da década de 1930 e vem sendo estudada academicamente como uma longa história de produção denominada *found footage* (YEO, 2004[xxiii]), desde trabalhos de Francis Doublier na França (1898), Esfir Shub na Rússia (1927) e Joseph Cornell[xxiv] nos Estados Unidos (1936):

> *Later, in 1958, Bruce Conner's A Movie mixed feature films, newsreels, soft-core porn, and leader tape. The advent of electronic video, more manipulable than celluloid, facilitated the sampling and repetition of found images and sounds, including those recorded from television. For example, Dara Birnbaum's influential Technology/Transformation: Wonder Woman (1978-9) elides narrative to deconstruct the representation of a fantasy figure, while Gorilla Tapes' The Commander in Chief (1985) remixes footage of speeches by Ronald Reagan to expose the belligerent nature of his foreign policy.* (WALNES, s/d)

Quando adentramos ao processo digital tudo é facilitado de alguma maneira em comparação com os processos anteriores, mas meu problema de pesquisa é com o cada vez mais extenso arquivo ("biblioteca") *online* de material audiovisual que pode ser constantemente buscado (pesquisado), baixado e modificado. Este processo – e as técnicas a ele atreladas – permite não somente um novo desenvolvimento da prática de reapropriação e criação audiovisual, como também problematiza a noção de filme *found footage* – e um "extra-gênero", *filme-ensaio* – nos moldes como ambos vem sendo tradicionalmente analisados e estudados.

> *"Bryan Boyce, another important figure bridging the gap between video art and digital remixing, has the distinction of being distributed by Video Data Bank (which counts Harun Farocki ... among represented artists) and also having large view counts on YouTube. Special Report with Bryan Boyce integrates*

> *footage of news anchors whose speech is replaced with the disembodied mouths of actors from 1950s horror films. The video humorously transforms broadcast news anchors as harbingers of bad news into doomsday prophets, alien forces controlling the discourse of the country, insulting average news viewers for their gullibility and admitting to creating the tone of paranoia which rules American national discourse. ... This process is described by found footage filmmaker Craig Baldwin as 'media jujitsu' or the act of 'using the weight of the enemy against himself'* (HORWATT, 2009)

As novas tecnologias digitais – de armazenamento e distribuição – têm produzido um profundo impacto nos modos de produção *found-footage* e filme-ensaio. O crescimento da capacidade de diferentes bancos de dados audiovisuais *online*, aliado ao avanço da velocidade de conexão das redes telemáticas e seu relativo baixo custo de acesso[xxv], tem feito da internet um espaço propício de pesquisa e atuação no tema a que nos concerne, em particular vale a pena ressaltar o desenvolvimento e o acesso aos softwares de edição não-linear, assim como novos codecs e plataformas para streaming media (como o Flash[xxvi], da Adobe, utilizado pelo próprio YouTube dentre outras plataformas). Cada vez mais "não-especialistas" produzem material audiovisual a partir da ideia de reapropriação e subjetividade ensaística.

Outra plataforma (*website*), fundada em 1996, que merece um breve destaque em nossa pesquisa é a *Internet Archive*[xxvii] (parceira de Rick Prelinger), com cerca de 140 mil vídeos digitalizados e disponibilizados para *download* sob domínio público além de centenas sob as diferentes licenças do *Creative Commons*. Tais materiais – desde vídeos históricos – como *Viagem à Lua* (1902), de Meliés[xxviii] –, educativos, industriais a *cartoons* etc – podem ser ali encontrados e reutilizados para fins não-comerciais:

> *As a statement on the Internet Archive explains, 'By providing near-unrestricted access to these films, we hope to encourage widespread use of moving images in new contexts by people who might not have used them before.' ... [outra "nova" plataforma] the Creative Archive is a UK initiative in the same vein, established in April 2005 by the BBC, the BFI, Channel 4, and Open University. It has a single license based on the model of Creative Commons to which the public can sign up in order to download stills, audio, and moving image clips from the archives of the member organizations. This material can then be remixed and manipulated for non-commercial use, provided that users credit their sources and share their derivative works with others in turn. ... According to Paul Gerhardt,*

> *the Strategic Director of the Creative Archive at the BBC ... 'We look forward to a future where the public have access to a treasure-house of digital content [...] which the public own and can freely use into perpetuity. A future where the historic one-way traffic of content from broadcaster to consumer evolves into a true creative dialogue in which the public are not passive audiences but active, inspired participants.* (apud WALNES, s/d)

[AQUELAS QUESTÕES PRIMEIRAS]

> [Quais são] as formas de uma futura guerrilha da comunicação[?] Uma manifestação complementar às manifestações da Comunicação Tecnológica, a correção contínua das perspectivas, a verificação dos códigos, a interpretação sempre renovada das mensagens de massa. O universo da comunicação tecnológica seria atravessado então por grupos de guerrilheiros da comunicação que reintroduziriam uma dimensão crítica na recepção passiva. (ECO, [1967]1984)

Como poderíamos traduzir esta participação – que torna a todos tanto consumidores quanto usuários – em um âmbito da produção, apropriação e distribuição brasileira a partir destes moldes de *found footage* e filme-ensaio no audiovisual *online*? ~~Um segundo problema de pesquisa a ser enfrentado é de um mapeamento sobre esta "participação" brasileira, ou seja, quais realizadores e/ou obras atuam neste sentido?~~*** [...] há **realmente uma especificidade [estética] nacional neste material audiovisual?**

Os blogs foram uma revolução na internet, pois de um momento para outro qualquer um poderia se expressar mundialmente e com total critério de liberdade, inicialmente por palavras e logo mais por fotos seguidos de vídeos *embeded*. Do hipertexto à hipermídia, o *wordpress* trouxe então uma estrutura de código aberto onde qualquer internauta poderia minimamente construir a estética de seu site (assim como toda sua usabilidade também).

> Ainda engatinhando em termos de uma construção online audiovisual (mesmo quatro anos após o *boom* do YouTube), as plataformas videográficas representam excelência no armazenamento e distribuição de vídeos. (SZAFIR, 2010)

Poderíamos mesmo dizer que os jovens cada vez mais assistem menos televisão e cinema e mais "bancos de dados". ~~Neste ponto temos que o vídeo online ainda representa~~

~~mais um valor de troca (*sharing*) e espectatorialidade do que de participação em seus intrínsicos discursos~~. Diferentemente do cinema, a recepção de um vídeo online acontece em possíveis momentos dispersivos, tão característico da utilização da internet (podemos estar com quantas janelas outras possíveis abertas, ora respondendo a um emails ora trocando ideias em um *instant messenger* etc).

> O YouTube parece fornecer um suprimento inesgotável de conteúdo gerado por usuários. Mas essa mesma fartura (McCracken, 1998) pode nos desencorajar a questionar quais materiais não são encontrados ali. Historicamente, o movimento DIY esperava poder colocar equipamentos de produção nas mãos de grupos que eram representados de maneira frágil no mercado comercial, fazendo com que pudessem contar suas histórias e que suas vozes pudessem ser ouvidas. Se definirmos que o YouTube opera sem uma história prévia, então estaremos apagando as políticas por trás dessas batalhas e podemos acabar aceitando muito menos do que aquilo por que lutávamos. (JENKINS apud SZAFIR, 2010)

Em minha pesquisa de mestrado (2008-2010[xxx]) iniciei alguns estudos sobre a possibilidade da plataforma YouTube ser uma biblioteca (arquivo) audiovisual online de possibilidade não somente de *sharing* em seus termos de armazenamento e distribuição (visualização) na rede, mas principalmente em seu uso para uma produção *found footage* e de filme-ensaio na atual conjuntura tecnológica a partir das seguintes hipóteses:

- **Pode o YouTube ser considerado um arquivo e/ou biblioteca videográfica online? Se sim, qual o papel do YouTube para a criação e existência de um filme-ensaio (ou "*collage essay*") produzido e distribuído online a partir da prática do remix audiovisual?**
- ~~A partir da existência de uma produção *found footage* e de filme-ensaio no Brasil em âmbito online, como ela ocorre? O mapeamento desta produção nacional traz alguma especificidade com relação aos trabalhos estrangeiros já mapeados em distintos textos sobre *found footage* e filme-ensaio?~~
- **Na possibilidade da criação de uma plataforma online de remix audiovisual a partir de material encontrado na própria rede digital, como seria a sua usabilidade como meio de inclusão social e alfabetização videográfica (por um viés de Lessig e Debord[xxxi]) na internet?**

> Ao nos apropriarmos de imagens, desconstruí-las e interpretá-las, tornamo-nos capazes de criar diferentes sentidos além de lineares pré-estabelecidos e inserimo-nos em um conjunto de técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) do audiovisual requerido. Vejamos, o vídeo tem uma pré-edição linear, que perfaz todo um sentido. É o poder de desconstruir tais citações que se espera oferecer ao internauta, para que este **se torne possivelmente um ex-espectador e dialogue via *Retóricas Audiovisuais* online. Um diálogo audiovisual e em rede digital é, portanto, um embate**. (SZAFIR, 2010; grifos atuais)

As *Retóricas Audiovisuais* referem-se aos estudos sobre "filme-ensaio" e suas práticas desde Eisenstein e Vertov, por excelência. Nesta concepção, não há uma verdade única, mas em constante movimento reflexivo. No conceito de filme-ensaio, portanto, não há a busca por apresentar uma certeza mas sim um diálogo com o "leitor" (espectador) a partir de elocubrações que foram se constituindo ao longo da pesquisa, [des]contextualização e montagem. Reflexões estas que são argumentativas a partir da manipulação retórica de material de arquivo (se é que o YouTube pode ser considerado um arquivo público ou biblioteca online). Astruc, em 1948, afirmou sobre a *câmera-stylo*: "El autor escribe con la cámara de la misma manera que el escritor escribe con una estilográfica. (...) Caméra-stylo. Esta imagen tiene un sentido muy preciso. Quiere decir que el cine se apartará poco a poco de la tiranía de lo visual, de la imagen por la imagen, de las exigencias inmediatas y concretas de la narración, para convertirse en un medio de escritura tan flexible y sutil como el del lenguage escrito." (WEIRNRICHTER apud SZAFIR, 2010); cincoenta anos depois é a vez de Chris Marker manifestar-se sobre as novas formas de se produzir o audiovisual: "Poseemos los medios – y esto es algo nuevo – para rodar de forma íntima y solitaria. El processo de hacer films en comunión con un mismo, como trabajan los pintores o los escritores (...) Hoy, un joven cineasta sólo necesita una idea y un pequeño equipo para probarse a sí mismo." (MARKER apud SZAFIR, 2010)

Designamos por "ensaio", portanto, como um método de discussão de ideias, a expressão de um método de experimentação de reflexão de algumas ideias para diálogos, assim, com o espectador. Transforma-se o audiovisual em um instrumento de conhecimento e,

graças às técnicas digitais possibilitadas na atualidade, podemos "filmar" como falamos e montar como pensamos. A montagem estabelece então uma coordenação discursiva da argumentação reflexiva; ou seja, o potencial ensaístico no audiovisual encontra seu fundamento na montagem não apenas entre planos, mas – talvez principalmente – entre imagens e a construção sonora.

S e a s *Retóricas Audiovisuais* do mestrado apresentaram-se como produções videográficas a um acompanhamento de ideias em círculo, como é tão comum à forma – e estética – do "filme-ensaio", convidando o espectador a refletir conjuntamente, o "2.0"[xxxii] da pesquisa de doutorado buscará desta vez, enfim, que o espectador transforme-se em usuário-participante [participador], convidando-o a manipular os vídeos encontrados nas bibliotecas audiovisuais online por si só [tomar as rédeas] e construir, assim, suas próprias produções *found footage* em uma ilha de edição pública e em rede[xxxiii].

Diferentemente do filme de ficção ou do documentário, as *Retóricas Audiovisuais* são construídas a partir de uma trilha sonora criada especificamente para gerar a empatia circular para uma reflexão conjunta. É a partir desta frequência sonora pouco exata e muito subjetiva que as falas vão se constituindo e onde palavras mesclam-se a imagens, gerando sentidos nunca acabados e em constante processo (*work in progress*). Dá-se assim uma montagem de proposições – no contraste entre imagens, sons e ideias, uma "forma que pensa e um pensamento que forma" um instrumento de conhecimento multimidiático – e se reinvidica uma vocação de cientificidade ao audiovisual a partir da justaposição de palavras e imagens [extra-verborragias]. Não se coloca uma verdade totalizadora e autoritária, mas está exatamente em jogo o próprio conceito de verdade:

> Denso, amplo, polissêmico, o filme de [Dziga] Vertov ["*Tchelovek s kinoapparatom*", de 1929, conhecido em português como "O homem da câmera"] subverte tanto a visão novelística do cinema como ficcionalização como a visão ingênua do cinema como registro documental. O cinema torna-se, a partir dele, uma nova forma de 'escritura', isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão dessa 'leitura', a partir de um aparato tecnológico e retórico reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquela que o originou. ... A única coisa que realmente importa é o que o cineasta faz com esses materiais [montagem],

> como constrói com eles uma reflexão densa sobre o mundo, como transforma todos esses materiais brutos e inertes em experiência de vida e pensamento. ... No Brasil, a aventura do filme-ensaio ainda está para ser contada... (MACHADO, 2003)

#MoodOrgan[xxxiv]

O desejo diz:

'Eu, eu não queria ser obrigado a entrar nessa ordem incerta do discurso; não queria ter nada que ver com ele naquilo que tem de peremptório e de decisivo; queria que ele estivesse muito próximo de mim como uma transparência calma, profunda, indefinidamente aberta, e que os outros respondessem à minha expectativa, e que as verdades, uma de cada vez, se erguessem; bastaria apenas deixar-me levar, nele e por ele, como um barco à deriva, feliz'.

E a instituição responde:

'Tu não deves ter receio em começar; estamos aqui para te fazer ver que o discurso está na ordem das leis; que sempre vigiamos o seu aparecimento; que lhe concedemos um lugar, que o honra, mas que o desarma; e se ele tem algum poder, é de nós, e de nós apenas, que o recebe'.

(...) Ora esta vontade de verdade, tal como os outros sistemas de exclusão, apoia-se numa base institucional: ela é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por toda uma espessura de práticas como a pedagogia, claro, o sistema dos livros, da edição, das bibliotecas, as sociedades de sábios outrora, os laboratórios hoje. (...)

Antes ainda de seguirmos – caso prefira, siga adiante diretamente para a página 37 da presente camada –, gostaria de compartilhar aqui mais alguns trechos dessa fala de Michel Foucault (2008) em sua aula inaugural no *Collège de France* (1970; grifos meus):

> Seria absurdo, claro, negar a existência do indivíduo que escreve e que inventa. Mas eu penso — e isto pelo menos a partir de uma certa época — que o indivíduo que começa a escrever um texto, no horizonte do qual gira uma obra possível, retoma à sua conta a função do autor: o que escreve e o que não escreve, o que desenha, mesmo a título de rascunho provisório, como esboço da obra, aquilo que ele deixa e que cai como as palavras do dia-a-dia, todo **esse jogo de diferenças é prescrito pela função autor, tal como ele a recebe da sua época, ou tal como, por sua vez, a modifica.** Pois ele **pode muito bem perturbar a imagem tradicional que se tem do autor**; é a partir de uma nova posição do autor que ele recortará, em tudo aquilo que ele teria podido dizer, em tudo aquilo que ele diz todos os dias, a todo o instante, o perfil ainda oscilante da sua obra. (...) **O intercâmbio e a comunicação são figuras positivas que funcionam no interior de sistemas complexos de restrição**; e sem dúvida que não podem funcionar independentemente destes. (...) **o ritual define a qualificação que devem possuir os indivíduos que falam** (e que, no jogo do diálogo, na interrogação, na recitação, devem ocupar determinada posição e formular determinado tipo de enunciados); **define os gestos, os comportamentos, as circunstâncias e todo o conjunto de sinais que devem acompanhar o discurso**; o ritual fixa, por fim, a eficácia, suposta ou imposta, das palavras, o seu efeito sobre aqueles a quem elas se dirigem, os limites do seu valor constrangedor. (...) Mas não nos enganemos: mesmo na ordem do discurso verdadeiro, mesmo na ordem do discurso publicado e liberto de todo o ritual, exercem-se ainda formas de apropriação do segredo e de não-intermutabilidade. (...) **O que é, no fim de contas, um sistema de ensino senão uma ritualização da fala, senão uma qualificação e uma fixação dos papéis dos sujeitos falantes; senão a constituição de um grupo doutrinal, por difuso que seja;**

> **senão uma distribuição e uma apropriação do discurso com os seus poderes e os seus saberes?** (...) Depois de os jogos e o comércio dos sofistas terem sido excluídos, depois de, com maior ou menor segurança, se terem anulado os seus paradoxos, parece que o pensamento ocidental esteve sempre de guarda para que o discurso ocupasse o mais pequeno espaço possível entre o pensamento e a palavra; esteve de guarda para que esse discorrer entre pensar e falar surgisse apenas como um certo legado; um pensamento que estaria revestido com os seus signos e que se tornaria visível pelas palavras, ou seriam as próprias estruturas da língua em ação, inversamente, que produziriam um efeito de sentido. (...) **Os discursos devem ser tratados como práticas descontínuas que se cruzam, que às vezes se justapõem, mas que também se ignoram ou se excluem. (...) É necessário conceber o discurso como uma violência que fazemos às coisas**, em todo o caso **como uma prática que lhes impomos; e é nessa prática que os acontecimentos do discurso encontram o princípio da sua regularidade.** (...)

O estágio atual da reflexão sobre os processos envolvidos nos mecanismos de apropriação videográfica se volta ao processamento complexo e criativo da mente humana para além de acesso técnico-tecnológico aos meios. A criação intertextual (na *retórica audiovisual*) requer mínimas referências, ou seja, um escopo referencial e constantes pesquisas que necessitam ser cuidadosamente planejadas e trabalhadas.

> Uma vertente significativa do cinema da retomada opera com redefinições das convenções de tratamento desses elementos em um momento em que **o próprio estatuto do cinema se altera. Diferentes filmes expressam diferentes formas de apropriação dos mecanismos de produção da visualidade e sua expressão estética.** (HAMBURGER apud SZAFIR, 2010; grifos meus)

Este caminho reflexivo se dá em torno do projeto original da pesquisa de doutoramento sobre a possibilidade de criação intelectual através do vídeo, entendido como possibilidade de mesmo valor à escrita verbal. A pesquisa se desdobrou em proposições de exercícios audiovisuais à alunos de periferia, provenientes de famílias de baixa renda e com

pouca familiaridade com a linguagem escrita, embora aparente acesso à linguagem audiovisual nos atuais meios digitais de produção. O trabalho envolveu a proposta de exercícios audiovisuais em sala de aula – acompanhados de discussão frente à bibliografia trabalhada na tese – que, registrados, compõem 'estudos de caso'. Os alunos compreendem, inicialmente, a prática do *remix* como sendo um simples ato de compilar fragmentos de materiais audiovisuais pré-existentes objetivando a criação de narrativas com uma "particular estética", pois as chamadas "novas tecnologias", os cada vez mais exponenciais "bancos de dados" *online* (LOVINK, 2008) e a lógica do "tudo em um" (MANOVICH, 2000), como uma maior acessibilidade aos *softwares* e *hardwares*, permeiam a contemporânea lógica cultural de compartilhamento nos aspectos de criação-produção, distribuição-exibição e consumo-recepção.

A ideia é verificarmos – em uma estrutura metodológica de pesquisa, que Esther Hamburger e eu denominamos de "Aprendizagem Compartilhada" – as maneiras como esses alunos se apropriam dos "meios e processos audiovisuais" disponíveis neste início de século XXI a partir de termos que se inter-relacionam como "remix", "found footage" e "filme-ensaio" e refletirmos sobre estes "estudos de caso" voltando-nos ao aprimoramento da conceitualização de *Retóricas Audiovisuais*, e suas possibilidades nas cinco versões [e meia] inseridas no campo dos estudos tanto da teoria cinematográfica, como do *design* e das artes visuais.

> Trabalhando desde o início este material e estes fatos [montagem e síntese], era natural especular principalmente sobre **as potencialidades da justaposição.** Foi dada menor atenção à análise da natureza real dos fragmentos justapostos. Tal atenção não teria sido suficiente por si mesma. A história provou que este tipo de atenção, dirigida apenas ao conteúdo de planos isolados, na prática levou ao declínio da montagem ao nível de "efeitos especiais", "seqüências de montagem" etc, com todas as suas conseqüências ... **Deveríamos ter-nos preocupado mais em examinar a natureza do próprio *princípio unificador*** ... Deveríamos ter-nos voltado para os casos nos quais os planos não só estão relacionados entre si, mas nos quais este resultado *final, geral, global* não é apenas previsto, mas **predetermina tanto os elementos individuais quanto as circunstâncias de sua justaposição.** ... E agora podemos dizer que é precisamente o princípio da *montagem*, diferente do da *representação*, que obriga os próprios espectadores a

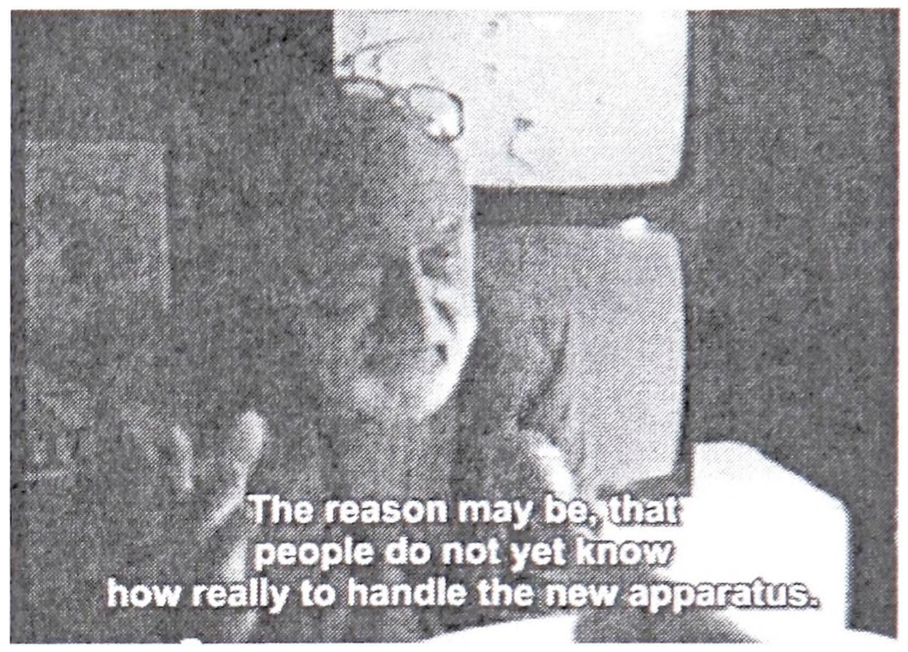
> *criar*, e o princípio da montagem, através disso, adquire o grande poder do estímulo criativo interior do espectador, que distingue uma obra empolgante de uma outra que não vai além da apresentação da informação ou do registro doa acontecimento. ... um princípio que, se entendido plenamente, ultrapassa em muito os limites da colagem de fragmentos de filme. (EISENSTEIN, [1942]2002; grifos meus em negrito)

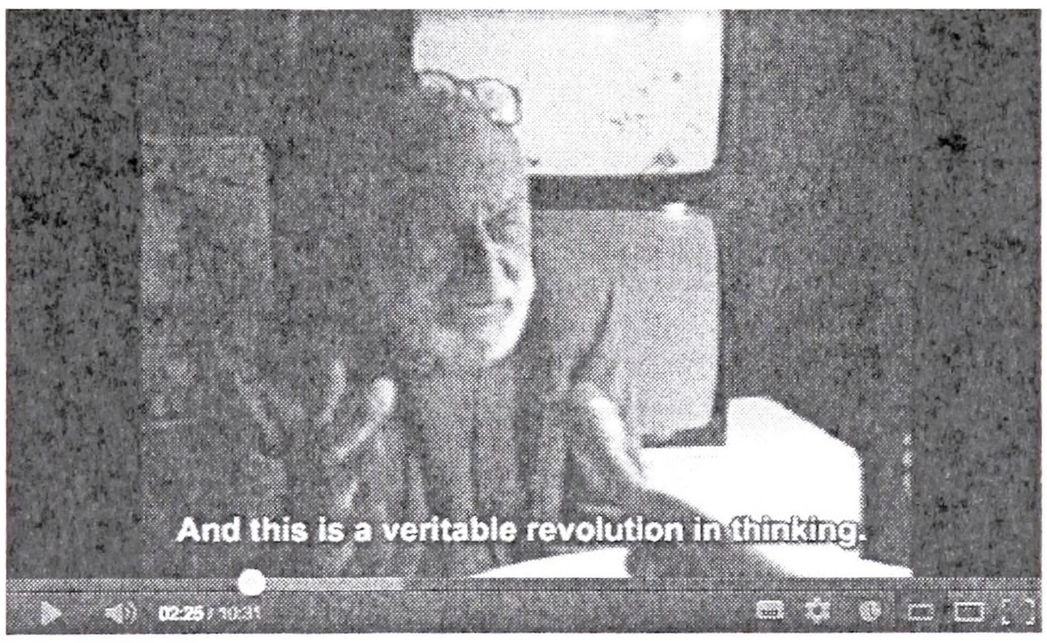
Os Modus Operandi para o You2Remix @ PhD [*work in progress*]

> *"In my own work, I apply a kind of Flusser 'theory filter' to transform the photographer into what I term* ***a digital thoughtographer,*** *one* ***who is using emerging media apparatuses to expand the concept of writing****. In this way,* ***the gesture of writing is*** *reconceived as a live, networked performance where the artist morphs into a remixologist* [Mark Amerika] *who creatively postproduces images that are magically conjured up by playing with their fingers on a computer keyboard. ...* ***Flusser's apparatus' is an institution: an ordering of social interactions which produces its own type of language (discourse), its own mode of knowledge, its own idea of truth****. Unhampered by moral judgements external to its own operation, its goal is maximal efficiency.* ***The apparatus operates in and as a regime of power****, in much the same way as the clinics, asylums and prisons investigated in Michel Foucault's early writings. ... As Barthes is looking at photographs, Flusser is looking at photographing (the word is a gerund,* [Sean Cubitt] *marking an activity rather than a thing),* ***a visible gesture****. ... Most important for me are his remarks on the possibility to use the apparatus against or in tension with its function. ...* ***If machines are able to do our work, if they can do, in principal, without us, we have to re-think the artist's role within the art process.*** *To just fulfill the function is not enough.* ***Artistic creativity has to reach beyond the functionality of technology****. ... And what interests me a lot is an effect, which Flusser thematized when he discussed Video: the instantaneity of accessibility of the images."* (remix de autores apud SZAFIR, 2013; grifos atuais)

Além das obras selecionadas para análise (através do mapeamento videográfico realizado a partir da caracterização de "vídeo-remix" como uma linguagem audiovisual) e dos "estudos-de-caso" (realizações coletadas através dos exercícios propostos em disciplinas acadêmicas), a tese incluía outra parte empírica: desenho e construção de um aplicativo de edição *online*, com rastreamento-citação das fontes [*sources/ links*] a partir das quais os fragmentos [*samples*] foram recortados. Ainda que o desenvolvimento e manutenção desse aplicativo proposto fosse considerado de elevado custo (2009-2011), além de sua grande

complexidade arquitetônica informacional, a faixa intitulada "You2Remix" nessa tese apresenta o desenvolvimento projetual das versões em vista dos constantes *feedbacks* ao longo da pesquisa.





FLUSSER apud SZAFIR, 2012[xxxv]
"On Writing, Complexity and the Technical Revolutions" [1988].
@ YouTube [&Vimeo]

Assim, a contribuição de um programador responsável – e possíveis designers de interface – se fazia sempre necessária também frente à velocidade de trocas das linguagens e tecnologias de programação aplicadas ao desenvolvimento *online* e distintos *devices* [aparatos técnicos], i.e. uma atenção à parte. O foco principal, acordado com o programador, era o aplicativo ser desenvolvido inteiramente em linguagens *open source* [de código aberto] para

ser liberado à comunidade mundial [como ocorre com o *Wordpress*, por exemplo]. O projeto do aplicativo – e fluxograma referente – foi também publicado no artigo *"The 'State of Art' at Online Video Issue [notes for the 'Audiovisual Rhetoric 2.0' and its application under development]"*, apresentado e discutido durante o *Doctoral Consortium – EuroITV2012*.

A lógica para o desenvolvimento deste aplicativo específico nasce de discussões sobre o processo de produção "remix" (e seus termos "correlatos") que envolve distintas questões – [re]apropriação, colagem, cópia, direitos autorais[xxxvi] e citação – referentes aos *modus operandi* destas "digitais" criações estéticas dentro de distintas linguagens audiovisuais.

Os 'estudos de caso' [desafios – exercícios – propostos pedagogicamente] também alimentam o desenho desse aplicativo na medida em que possibilitam o conhecimento sobre as formas de consulta [busca *online*] e apropriação de repertórios da rede mundial de computadores em um contexto de carência social; assim como o mapeamento realizado dos já existentes softwares de edição [montagem] *off* e *online*. Em 2011, por exemplo, meus alunos tiveram como tarefa – junto à disciplina "Novas Tecnologias" (curso de graduação – bacharelado – em Design/ Desenho Industrial) – testar os *softwares* de edição, então existentes à época, seguidos de relatos destas suas experiências (exercício de "interface": HCI e GUI).

Em 2012, ao ser convidada para ministrar aulas na área de audiovisual, aproveitei a oportunidade para novamente complementar minha pesquisa de doutorado ao propor aos alunos a prática da realização de vídeos, a partir do extenso material encontrado em rede com testes em diferentes *softwares* de edição não-linear. Todos os exercícios – processos – produziram relatos escritos referentes às experiências vividas ao longo do desenvolvimento de suas obras audiovisuais, assim como um conjunto de DVDs-processuais. Conforme proposta de estudos [teoria e prática] que chamei de metodologia aplicada de autoconscientização do "fazer vídeos digitais" desenvolvida junto à metodologia de pesquisa e ensino "Aprendizagem Compartilhada".

Essa tese apresenta, desta maneira, os passos processuais da ferramenta de edição

online (projeto de aplicativo online para citação, organização, remix e diálogos audiovisuais a partir de materiais via metadados). **Como facilitar a citação de um link [referência] que está em meio a um processo de remixagem às Retóricas Audiovisuais?** "Em *processo*": o material – via link – é [re]utilizado (descontextualizado portanto), interessa a nós aqui que este material seja referenciado, (...) permitindo, portanto, ao [ex-]espectador ir de encontro às "fontes originais", através de hyperlinks como quem busca percorrer o caminho (percurso) do realizador e, possivelmente tornar-se um também a participar do diálogo audiovisual em rede... (...) Atribuir um caminho ao trajeto percorrido durante pesquisa, análise e criação. **Como estimular as pessoas a produzir informação a partir de tão diversos caminhos audiovisuais percorridos dentro de um espaço próprio, onde haja a possibilidade de remix deste material e fazê-lo acessível a outros agenciadores? O que estamos a entusiasticamente enaltecer afinal?**

> "Na melhor das hipóteses, **a obra de arte surge através da montagem**, na qual cada fragmento é a reprodução de um acontecimento que nem constitui em si uma obra de arte, nem engendra uma obra de arte, ao ser filmado. Quais são esses acontecimentos não-artísticos re-produzidos no filme? A resposta está na forma – sui generis – com que o ator cinematográfico representa o seu papel. Ao contrário do ator de teatro, o intérprete de um filme não representa diante de um público qualquer a cena a ser reproduzida, e sim diante de um grêmio de especialistas – produtor, diretor, operador, engenheiro do som ou da iluminação etc – que a todo o momento tem o direito de intervir. Do ponto de vista social, é uma característica muito importante. ... **É uma intervenção desse tipo que determina, em grande parte, o processo de produção cinematográfica.** Como se sabe, muitos trechos são filmados em múltiplas variantes. Um grito de socorro, por exemplo, pode ser registrado em várias versões. **O montador procede então à seleção, escolhendo uma delas como quem proclama um recorde.** (BENJAMIN apud SZAFIR, 2010 e 2013; grifos no relatório de qualificação)

O projeto permite então dar continuidade a uma reflexão que não é nova, e que por sua vez se insere em uma vertente dos estudos cinematográficos que pensou a montagem como operação específica do cinema. A montagem como recurso capaz de provocar uma ruptura e causar estranhamento. A montagem como processo de uma verdadeira [re]escritura.

Estudos de Caso[xxxvii]

> A obra de arte é uma criação-produção através de processos-intenções da/na montagem. (BENJAMIN, 2010; livre tradução)

> O aparato-sampleador do músico é a mesa de edição do realizador audiovisual. (...) Técnicas como sampling, dub, assemblage, collage, compilation film, essay film e found footage film tornam-se possíveis pela disponibilidade em crescimento da enorme profusão-valorização de materiais ready-made da história cultural. (SIEBEL, 2004; livre tradução)

Três são as camadas, em nossa tese, que vislumbram tais análises: "Ready-made", "Techné" e "Samplers". Entre o passado, o presente e [por um] futuro, os trabalhos selecionados visam tentarmos pensar as questões de montagem audiovisual como possibilidades de escrituras críticas-reflexivas desde imagens-rastros (arquivos) frequentemente "impostas" como memórias coletivas geracionais: "engramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário gravado na memória" (WARBURG apud GINZBURG, 2014).

Como num jogo do diálogo, nada nesta minha escrita [pensamento] é definitivo, embora eu tente arduamente respeitar os métodos das disciplinas científicas (regras acadêmicas). Nunca antes a arte [re]combinatória fez tanto sentido e o termo "apropriação" tão foi declarado. Sem verdadeira esperança em conseguir chegar a um consenso das minhas buscas – profundamente mergulhada num labirinto de interrogações sem fim –, espero que essas análises acrescentem algo a você meu leitor, se direito a este interlocutor eu tiver e, então, será válida mais esta minha recitação. Enfim, encontramo-nos aqui num ensaio extremamente verborrágico [*verbose*]: numa exposição de minhas experiências, tentarei [com]partilhar-me ao articular ideias da melhor maneira possível e, ainda que pareçam vez ou outra conclusivas, se mostram cada dia mais em processo[xxxviii].

Na faixa "Ready-made" verificaremos as obras "Der Riese"[xxxix] (videoarte; 1982, de Michael Klier), "Un Spécialiste: Portrait d'un Criminel Moderne"[xl] (documentário; 1999, de

Eyal Sivan e Rony Brauman) e "S-11 Redux: (Channel) Surfing the Apocalypse"[xli] (vídeo-remix; 2002, do extinto coletivo GNN [Guerrilla News Network]). As três encontram-se aqui selecionadas por terem sido construídas não apenas através de reciclagens audiovisuais como, em comum, originam-se de materialidades televisivas – videogramas (Ujica&Farocki, 1992) –, a primeira obra desde *CCTV* [*Closed Circuit* // CFTV: Circuito Fechado de TV] e as duas seguintes desde *Broadcasting System* [sistema de difusão; canais de televisão "abertos" ou "à cabo" à época]. Ou seja, as três operam desde um certo estatuto da imagem em transmissões-recepções aparentemente efêmeras. As duas últimas obras, ainda, configuram-se como poéticas explícitas linkadas aos paradigmas debordianos (AGAMBEN, 2006; SZAFIR, 2008).

Em comum estes filmes-ensaio não possuem a presença literal de uma voz over, deixando bastante claro que a "voz que fala" é operacionalizada na própria montagem desde camadas metafóricas da subjetividade do realizador, visando um diálogo crítico-reflexivo junto ao espectador desde materiais 100% "de arquivo" sob acurada edição de imagens e sons. Assim, frente ao conceito de Retóricas Audiovisuais, interessa-nos esta potência da montagem como "um princípio que, se compreendido plenamente, ultrapassa em muito os limites da colagem de fragmentos de filme." (EISENSTEIN, 1990)

O *track* "Techné" apresentará minha metodologia de pesquisa e ensino "Aprendizagem Compartilhada" a partir dos desafios propostos junto aos alunos de cinema e audiovisual (entre as distintas lógicas de montagem, aqui diferenciadas como "não-linear" e "ao vivo"). Dos cerca de cem DVDs-processuais [vinte alunos por turma ao longo de cinco semestres – dois anos e meio – na experiência docente somente na parte de ensino às Retóricas Audiovisuais], selecionamos aqui apenas cinco "trabalhos finais" não porque se configuraram potencialmente como diálogos audiovisuais frente aos desafios propostos, mas principalmente em virtude dos redesenhos de meus planos-de-aula (entre meus erros e acertos, correções e adequações nos mesmos frente aos constantes *feedbacks* dos meus alunos).

Em comum, todos os trabalhos realizados – por alunos entre os vinte e trinta anos de idade – tratam de imagens apropriadas nos fluxos das memórias afetivas, entre individuais e

coletivas. Potencialmente traduzem anseios dos realizadores que, ainda que recebessem as mesmas instruções – entre metodologia de montagem em distintas lógicas e referências estéticas –, desenharam um percurso próprio e geraram, assim, trabalhos distintos. Quatro deles – realizados com estudantes na FMU (São Paulo), UFC (Fortaleza) e UCLA (EUA) – se configuraram dentro da montagem "não-linear" ["fechada"] e um deles – de meu orientando na bolsa-artes de edição cinematográfica no pós-cinema (UFC) – percorreu as experimentações do *live images*. Os planos-de-aula encontram-se aqui anexados. Interessante, portanto, compreendermos como os alunos trazem suas próprias referências – entre as estéticas televisivas ou cinematográficas – e constróem subjetivas poéticas.

Tais "estudos de caso", oriundos das realizações discentes desses últimos anos sob minha coordenação metodológica e moderação didático-pedagógica servem a nós também como contribuição à hipótese de nossa pesquisa em doutoramento. Ou seja, através de pesquisas teóricas e exercícios criativos, temos verificado o *modus operandi* desses jovens no tratamento das linguagens audiovisuais, especificamente na prática do "vídeo-remix" aliado ao "filme-ensaio". Através destes exercícios criativos – intertextualidade proposta nos vídeos-remix (com base num método de "filme-ensaio") – vemos a capacidade individual destes jovens à realização audiovisual em seus diversos níveis cognitivos.

Já o layer "Samplers" traz a discussão que denominamos primeiramente de "*clouding audiovisual aesthetics*" (apresentações realizadas no exterior em continuidade ao mapeamento de 2011) e que, durante a escrita, as ramificamos em três principais modelos: Proto-Remix, Pós-Remix e Neo-Remix. Ainda dentro dessa cartografia, selecionamos obras de Marc Lee ("Breaking The News, Be a News-Jockey", 2009), Lev Manovich ("Selfiecity", 2013), Giselle Beiguelman ("Unlooping Film", 2014) e Aaron Koblin em parceiria com Chris Milk ("Wilderness Downtown", 2010). Encontra-se na tese, também, a avaliação heurística de um dos aplicativos de *vj'ing online* para agenciamentos coletivos e uma comparação entre os aplicativos de montagem online dos dois gigantes da web (Google e Mozilla) que dialogam diretamente – no quesito tecnológico – com meu dispositivo projetado no mestrado (2009),

[re]publicado no EuroiTV (2010) e, então, transformado em hipótese-mote para o doutorado. O mapeamento [im]parcial pode, ainda, ser "lido" nas pranchas de nosso Atlas Rizomático.

Assim, por uma pedagogia do ensaio audiovisual inserido na esfera do vídeo online e do found footage (ou "vídeo-remix"), tento compreender a prática da montagem no ambiente *World Wide Web* desde uma postura retórica através de material apropriado nesta própria rede Internet em articulação com uma subjetividade enunciativa do realizador, agenciamentos que transformam os internautas em participadores.

Ao nos apropriarmos de sons e imagens, desconstruí-los e audiovisualmente interpretá-los – gerando discursos-dialógicos –, tornamo-nos capazes de criar diferentes sentidos a partir daqueles pré-estabelecidos. Assim, inserimo-nos em um conjunto de técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) aos dispositivos audiovisuais referidos.

"Is remix an apt metaphor for digital culture?...
...If so, what does it reveal about contemporary cultural practice, and what does it obscure?"[xlii]

> Se fala muito em democratização dos meios de comunicação, mas o que está ocorrendo é algo mais importante pois estão se **democratizando os meios de produção**. Ou seja, está ao alcance de um grande número de pessoas equipamentos que antes só emissoras de TVs e grandes produtoras poderiam possuir. (...) com US$ 5mil [à época o dólar era 1:1 à moeda nacional] **é possível montar uma pequena mas poderosa ilha de edição numa mesinha qualquer de sua casa.** (...) a Internet é um veículo fantástico para distribuição de produtos culturais. Não esqueçamos que a revolução que o MP3 está fazendo no setor de áudio é só **um prelúdio da revolução do vídeo com a banda larga.** (...) Na edição do filme 'Nós que aqui estamos por vós esperamos' usei um PENTIUM 300MHZ com 124 de RAM. O software foi o RAZOR. E a placa digitalizadora foi a PERSEPTION [que custou R$ 10mil] (...) [além da ideia de realizador-computador, e materiais apropriados, também descrita por Marker à década de 1990, há que lembrarmos qual outro cinema – que chegava às salas de exibição aqui no Brasil e ao redor do mundo – era feito à mesma época] Os dinamarqueses que o digam e seus brilhantes filmes do 'Dogma', feitos em vídeo. (...) Alguns preceitos foram sendo aperfeiçoados com muita pesquisa e com o próprio conhecimento do equipamento de edição e a potencialidade que seus botõezinhos me davam de ir criando conceitos. (MASAGÃO, 2000[xliii], grifos meus)

Acreditamos que plataformas videográficas online que se destinem à edição não-linear de material apropriado na rede estimulam e/ou viabilizam uma auto-alfabetização audiovisual, implicando na conscientização midiática do agenciador e consequente possibilidade de manifestação expressiva e crítica. Essa tese propõe, portanto, como hipótese que o formato audiovisual do "vídeo-remix" estabelece uma linguagem de codificação da compreensão de diálogos discursivos previamente existentes: é quando o usuário [espectador] se apropria de uma (ou mais) retórica(s) imagético-sonoras alheia(s) e a(s) retrabalha com o intuito de gerar uma reflexão auto-expressiva na linguagem audiovisual. Tal proposta de alfabetização videográfica através do ensaio audiovisual, aliado a material apropriado, sugere que o internauta siga um caminho de realizador como sujeito enunciador reflexivo, aquele que [re]escreve midiaticamente apoderando-se da produção de um saber sobre o objeto escolhido (LESSIG, 2008; ITO, 2008; JENKINS, 2010).

> Ou seja, o filme-ensaio ao ser desenvolvido sob a prédica do material apropriado em um contexto do vídeo *online* **é gerador de diálogos audiovisuais a um só tempo politicamente críticos e poéticos numa sociedade calcada na rede Internet sob novas configurações sócio-ideológico-criativas** deste início de século XXI. (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação, grifos atuais)

A princípio denominei "filme-ensaio via remix" o resultado dessa [auto-]reflexão prática; com o passar dos anos ampliei tal perspectiva para complexificar o dispositivo proposto "por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital". Assim, sugeri, frente às "novas mídias", que nos encontramos numa linhagem conforme prevista, proposta também, desde Brecht e Benjamin:

> *"It is purely an apparatus for distribution, for mere sharing out.* ***So here is a positive suggestion: change this apparatus over from distribution to communication.*** *The radio would be the finest possible communication apparatus in public life,* ***a vast network of pipes****. That is to say, it would be if it knew* ***how to receive as well as to transmit, how to let the listener speak as well as hear, how to bring him into a relationship instead of isolating him****. On this principle the radio should step out of the supply business and organize its listeners as suppliers.*

> *... Whatever the radio sets out to do* ***it must strive to combat that lack of consequences which makes such asses of almost all our public institutions****. ... We have educational establishments without consequences, working frantically to hand on an education that leads nowhere and has come from nothing. ... As for the technique that needs to be developed for all such operations,* ***it must follow the prime objective of turning the audience not only into pupils but into teachers.*** *It is the radio's formal task to give* ***these educational operations an interesting turn, i.e. to ensure that these interests interest people****. Such an attempt by the radio* ***to put its instruction into an artistic form*** *would link up with the efforts of modern artists to give art an instructive character. ...* ***[it's a] call for a kind of resistance by the listener, and for his mobilization and redrafting as a producer.*** (BRECHT apud SZAFIR, 2013; relatório de qualificação, grifos atuais)

> *Brecht elaborated the concept of* ***'functional transformation' (Umfunktionierung)*** *for the transformation of the forms and instruments of production by a progressive intelligentsia—interested in the liberation of the means of production and thus useful in the class struggle. He was the first to formulate for intellectuals this far-reaching demand: do not simply transmit the apparatus of production without simultaneously changing it to the maximum extent possible in the direction of socialism. ...* ***What is proposed is not a spiritual renewal such as the fascists proclaim, but technical innovations.*** *I will return to these innovations. Here I will limit myself to indicating the decisive difference between merely transmitting the apparatus of production and transforming it. At the beginning of my comments on the 'new objectivity',* ***I would like to set forth the notion that transmitting an apparatus of production without—as much as possible—transforming it, is a highly debatable procedure even when the content of the apparatus which is transmitted seems to be revolutionary in nature.*** *In point of fact we are faced with a situation—for which the last decade in Germany furnishes complete proof—in which the bourgeois apparatus of production and publication* ***can assimilate an astonishing number of revolutionary themes, and can even propagate them without seriously placing its own existence or the existence of the class that possesses them into question.*** *This is certainly true as long as* ***the apparatus is transmitted by hacks, even if they are revolutionary hacks. I define a hack as a writer who fundamentally renounces the effort to alienate the apparatus of production from the ruling class in favour of socialism, by means of improving it.*** *I further affirm that a substantial part of so-called left-wing writers have no other social function whatever, than eternally to draw new effects from the political situation in order to amuse the public. ...* ***we should ask: to whom is this technique useful?*** (BENJAMIN apud SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

Acreditamos que um possível sistema metodológico metalinguístico, onde os códigos culturais ao serem pesquisados, decupados, [re]apropriados crítico-reflexivamente formam

uma representação interpretativa em que notações e registros, bases dos valores significativos, são reorganizados a partir das relações de elementos internos e externos à "obra original" percebendo-os, portanto, como elementos em rede. O atual enfrentamento com o cada vez maior "banco de dados" existente online – com a facilidade de acesso a "incontáveis" informações na redes – dá-se na prática do "Copy&Paste" que é realizada *ad infinitum* mesmo em nível superior (público e privado), nos processos de ensino e aprendizagem.

> [O dispositivo para diálogos – retóricas – audiovisuais tenta, portanto,] demonstrar como a própria prática (e/ou ética) da escrita acadêmica pode ser aplicada ao remix audiovisual, **reconfigurando-se talvez uma já ultrapassada [e infeliz] nomenclatura, bandeira, como a da "pirataria"** (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação, grifos atuais).

O conjunto de textos nessa tese, destinado ao exame de doutorado, apresenta alguns pontos – ou margens – de nossa pesquisa escritos a partir das leituras ora citadas ora "co-plagiadas" (daí advém nosso processo próprio desta escrita desde uma autoria d'entre citações, claramente que nos são referenciais, à prática da contemporânea cultura inserida em banco de dados digitais e online, ie do "Copy&Paste" e do "Remix"). Ainda, antes que nosso leitor-arguidor venha a nos censurar por uma possível acusação de "plágio", apresento-lhes a definição de "co-plágio". Tal qual um aprendiz flusseriano – minha geração que parte de uma escrita ensaística como método de articulação conceitual em detrimento da práxis científica, caracterizada pela obrigatoriedade à referenciação da máquina literária como valorização do percurso argumentativo –, o "co-plágio" define-se surgido em uma cultura na qual a complexidade sistêmica encontra-se tal que um autor (e/ou realizador), presente a um mesmo círculo, copia o outro [in]conscientemente sem citá-lo porquanto o outro age da mesma maneira, em uma espiral infinita de "co-criações plagiadas" (ou "co-plágios criadores").

> Utilizamos tudo o que nos aproximava, o mais próximo e o mais distante. (...) Não somos mais nós mesmos. Cada um reconhecerá os seus. Fomos ajudados, aspirados, multiplicados. Um livro não tem objeto nem sujeito; é feito de matérias diferentemente formadas, de datas e velocidades muito diferentes. Desde que se atribui um livro a um sujeito, negligencia-se este trabalho das matérias e a exterioridade de suas correlações. (...) há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga,

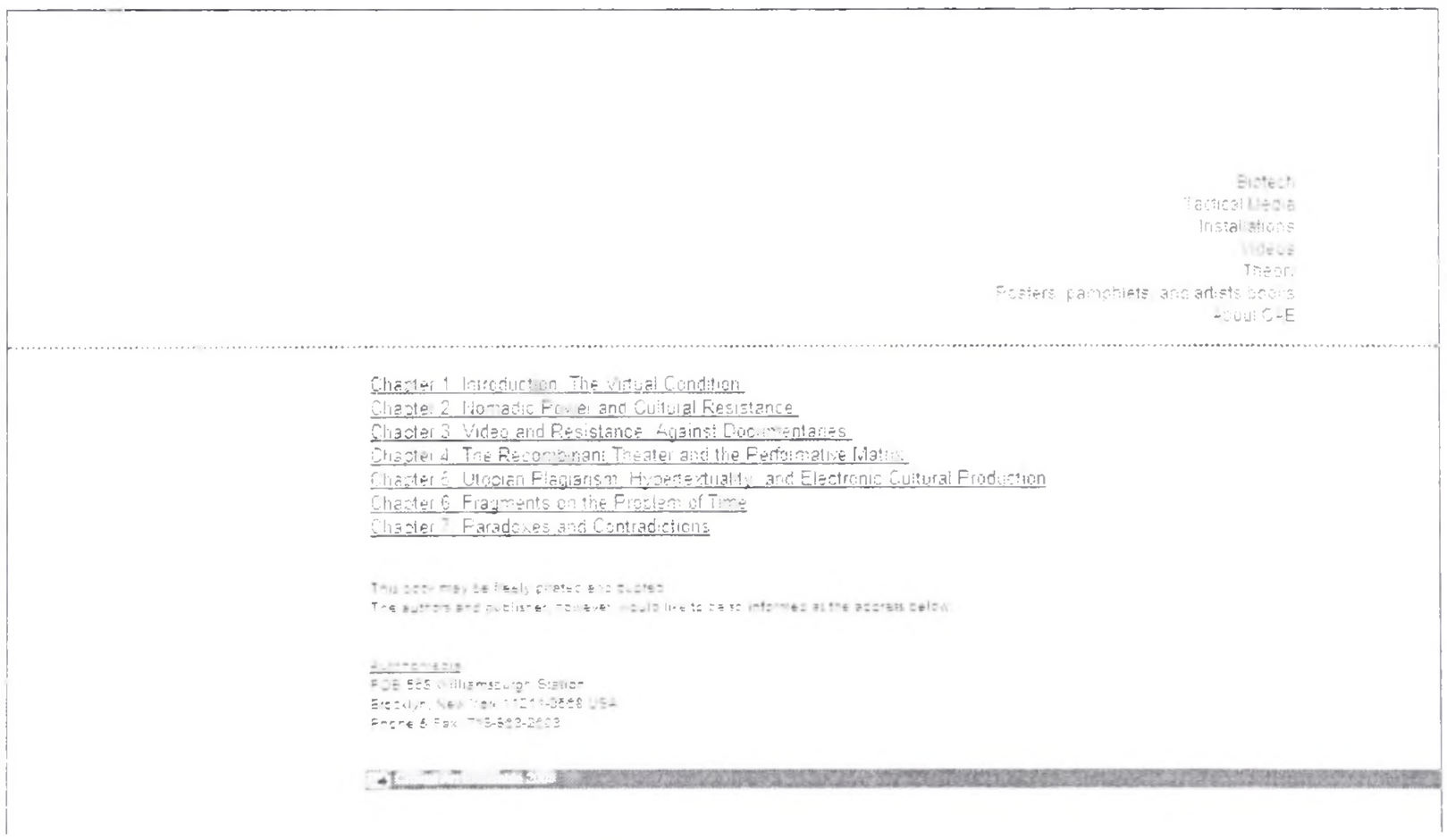
> movimentos de desterritorialização e desestratificação. (...) Tudo isto, as linhas e as velocidades mensuráveis, constitui um *agenciamento*. Um livro é um tal agenciamento e, como tal, inatribuível. É uma multiplicidade (...) Considerado como agenciamento, ele está somente em conexão com outros agenciamentos (...) Não se perguntará nunca o que um livro quer dizer, significado ou significante, (...) perguntar-se-á com o que ele funciona, em conexão com o que ele faz ou não passar intensidades, em que multiplicidades ele se introduz e metamorfoseia a sua, com que corpos sem órgãos ele faz convergir o seu. (...) a única questão, quando se escreve, é saber com que outra máquina a máquina literária pode estar ligada, e deve ser ligada, para funcionar. (...) Seja o método do cut-up de Burroughs: a dobragem de um texto sobre outro, constitutiva de raízes múltipla e mesmo adventícias (...) implica uma dimensão suplementar à dos textos considerados. (...) Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço linguistico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos (...), colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados das coisas. (GUATARI & DELEUZE apud SZAFIR, 2009)

Desde já, entretanto, assumo <u>não</u> nutrir qualquer defesa a um "sonho de plagiador" (CAE, 1994), já que não nos interessa neste momento uma discussão sobre autor/ autoria e direitos autorais desde trâmites legais-jurídicos ou manifestos [auto-]considerados "underground" e/ou filosóficos-intelectuais. Assumimos um ponto em fuga sobre "o que é um autor", presente às discussões desde Foucault e Barthes, seguidas pelas contemporâneas (a eles e a nós) sobre "plágio". Obviamente criam-se espaços de debates entre textos que dialogam, mas o plagiador (ser comumente confundido com um realizador de "remix") nega esta aberta possibilidade a trocas inserido em que se encontra num contexto – e/ou geração – conforme desenhado pelo CAE (aparentemente publicado pela primeira vez em 1994[xliv]):

> At present, new conditions have emerged that once again make plagiarism an acceptable, even crucial strategy for textual production. ***This is the age of the recombinant: recombinantbodies, recombinantgender, recombinanttexts, recombinant culture***. Looking back through the privileged frame of hindsight, one can argue that the recombinant has always been key in the development of meaning and invention; recent extraordinary advances in electronic technology have called attention to the recombinant both in theory and in practice (...) In the past, arguments in favor of plagiarism were limited to showing its use in resisting the privatization of culture that serves the needs and desires of the power elite. Today one can argue that plagiarism is acceptable, even inevitable, given the nature of postmodern existence with its techno-infrastructure. In a recombinant

> culture, plagiarism is productive, although we need not abandon the romantic model of cultural production which privileges a model of *ex nihilo* creation. (...) ***It embraces an author's phrase, makes use of his expressions, erases a false idea, and replaces it with the right idea.*** (em negrito são grifos meus)

Interessante ainda seria aqui rebater algumas proposições apresentadas àquela época e que são retomadas como verdades [ou novidades[xlv]] absolutas pelos jovens atualmente e que mereceriam correções de algumas ideias talvez ultrapassadas – ou seja, não mais *naturalmente* necessárias ou relevantes – do importantíssimo *Critical Art Ensemble* como fonte a ser – obviamente (ver nota adiante) – citada, "quoted": *i.e.*, não co-plagiada: "This book may be freely pirated ***and quoted.***". Grifo meu à frase presente na página atualizada do grupo (datada de 2009 que reproduzimos adiante a imagem – *print screen* – da mesma), onde há ainda a seguinte ressalva: "*The authors and publisher, however, would like to be so informed at the address below*".



Print Screen [Captura Parcial de Tela] em 22/05/2013

A nota-de-rodapé "1" – presente no capítulo 5 de "The Electronic Disturbance" – é aqui adicionada para que possamos brevemente discutí-la, corrigindo algumas ideias e

propostas já ultrapassadas – não mais *naturalmente* necessárias – do Critical Art Ensemble que aparece após diversas teorias de apropriação como *Ready-made* e *collages* [Duchamp, os dadaístas e surrealistas], *found footages*, intertextualidades, *cut-up* [de Burroughs], *detournment* [de Debord e os Situacionistas] todos apresentados, sempre em reflexões extremamente superficiais, como sinônimos à uma atividade de plagiar:

> *In its more heroic form the footnote has a low-speed hypertextual function—that is, connecting the reader with other sources of information that can further articulate the producer's words. It points to additional information too lengthy to include in the text itself. This is not an objectionable function. The footnote is also a means of surveillance by which one can "check up" on a writer, to be sure that s/ he is not improperly using an idea or phrase from the work of another. This function makes the footnote problematic, although it may be appropriate as a means of verifying conclusions in a quantitative study, for example. The surveillance function of the footnote imposes fixed interpretations on a linguistic sequence, and implies ownership of language and ideas by the individual cited. The note becomes an homage to the genius who supposedly originated the idea. This would be acceptable if all who deserved credit got their due; however, such crediting is impossible, since it would begin an infinite regress. Consequently, that which is most feared occurs: the labor of many is stolen, smuggled in under the authority of the signature which is cited. In the case of those cited who are still living, this designation of authorial ownership allows them to collect rewards for the work of others. It must be realized that writing itself is theft: it is a changing of the features of the old culture-text in much the same way one disguises stolen goods. This is not to say that signatures should never be cited; but remember that the signature is merely a sign, a shorthand under which a collection of interrelated ideas may be stored and rapidly deployed.*

Acredito ainda que possamos – ou devamos num futuro próximo – discordar de trechos deste manifesto de virada de século (manifesto implícito à [uma] cultura digital em ascensão onde todos os textos culturais tornam-se potencialmente [re]utilizáveis) que apontam o "plágio" como parte sinônima, uma mesma medida, de apropriação e remix numa característica anárquica total.

Nasce a pergunta, então, talvez: "qual a vantagem do co-plágio sobre a citação?". Não nos coloquemos em posição de "vantagem", mas explicamo-nos: o co-plágio nega a conexão com um plagiador, na medida em que ao referenciarmos alguém o fazemos em claro saber que este enriquece nossos argumentos, nossa escrita, nosso texto. Ao referenciarmos um autor, estamos ao mesmo tempo nos conectando a um determinado saber (ou seja, um poder)

e, por vezes, à linhagem na qual este existe. Enfim, o dispositivo de referenciarmos um autor implica em lhe conferirmos – valorarmos – um determinado saber, dar-lhe – colocar-lhe em – uma posição de poder num determinado sistema de informação e conhecimento, mas que no atual complexo dispositivo a originalidade parece apresentar-se cada vez mais inexistente (ou inoperante), transformando novos "autores" em contemporâneos "co-plagiadores", todos parecem assim caminhar em *moebius*.

> *remix is a noun meaning 'a reworked version; a revamp, a remake,' with early usage dating to 1989 ('remix, n.'). (...) Lev Manovich sums up the shift in usage: 'Remixing originally had a precise and a narrow meaning that gradually became diffused. Although precedents of remixing can be found earlier, it was the introduction of multi-track mixers that made remixing a standard practice. With each element of a song—vocals, drums, etc.—available for separate manipulation, it became possible to "re-mix" the song: change the volume of some tracks or substitute new tracks for the old ones. Gradually the term became more and more broad, today referring to any reworking of already existing cultural work(s).* (BORSCHKE, 2012)

No mercado audiovisual a prática da "narrativa remix" – conceito que tem por definição caracterizar-se como a criação de novas obras a partir de uma ou mais referências, recombinanando-as, manipulando-as e, por vezes, distanciando-as completamente de seus originais contextos – consumam-se como deturpação e uso indevido da "obra original" [a referencial], violando assim os chamados "direitos autorais" (*copyright*), não adentraremos tampouco a esta discussão (marco "legal" do remix), mas veremos – na apresentação do "Jogo-Vertov" como legalmente impõe-se o "Creative Commons" como legitimação de uma via mais "aberta" a este escambo criativo frente às mudanças tecnológicas que demandam novas articulações de posicionamento visando o fluxo das informações e do pensamento em torno do que vem a ser passível de [re]utilização nesse contexto digital e online.

1. Como o "remix" passa a representar uma resistência ou um contrapeso anti-poderes tecnológicos?

2. Por que este jargão técnico nos ajuda a compreender a cultura digital como um todo?

3. Se "remix" serve a uma função retórica, o que esta metáfora nos ajuda a esclarecer? E o que, ao mesmo tempo, ela esconde?

4. Enfim, vivemos mesmo em uma "remix culture"? Se sim, como esta diferencia-se de uma presumivelmente anterior, ie "non-remix culture" que a precede?

Tais questões de Borschke (2012) são bastante pertinentes e interessa-nos, nesta tese a vertente de "marco criativo" e "pedagógico" da apropriação, o "vídeo-remix" numa possibilidade discursiva crítica e reflexiva como metodologia de aprendizagem em escrituras audiovisuais, em especial os formatos que se estruturam online a partir da realidade conceitual de "banco de dados", onde o recurso de linkagem está presente não apenas como acesso a um conteúdo hipermidiático, como também (ou principalmente) na construção de obras conscientes dos diálogos com seus referenciais. Neste ambiente digital, que permite vários tipos de [re]organização das informações por parte do usuário, a prática de apropriação do que é do outro é um recurso cada vez mais comum no desenvolvimento narrativo-discursivo, de ensaios auto-reflexivos, transformando indivíduos em ex-espectadores, retóricos, escritores ensaístas remixadores, oradores, *dialogadores audiovisuais*.

> *Chronological narratives about the origin of such postproduction techniques and artifacts can be misleading for scholars of innovation and creativity—and time lines identifying significant contributions to the contemporary notion of remix can sometimes read like a list of modernism's greatest hits, populated as they are with 1920s collage artists; avant-garde art movements (e.g., Dada, Fluxus); concepts like the cut-up technique used by William S Burroughs in literature and jump cuts in film (...) It is worth recalling that, while remix is often presented as a linear narrative in the potted histories that populate academic treatises on remix—with origins in 1960s Jamaica, in the Bronx streets of the '70s, and, later, in bedroom studios worldwide—many of these moments were unconnected, or, at least, the participants were not aware of their predecessors. [...] Rather than ask the very worthy question of what these tensions between users and industry say about the success or failure of copyright as a policy mechanism (e.g., Berry 2008; Berry*

> *and Moss 2008; Coombe 1998; Lessig 2002; 2004; Lessig 2008; McLeod 2007; McLeod and DiCola 2011; Vaidhyanathan 2003), I ask what the tensions surrounding these regulations and the rhetoric that frames them suggest or imply about the relationship between users and artifacts, media and culture.* (BORSCHKE, 2012)

Muitos dos trabalhos mapeados, na maioria em versões experimentais, tornam-se ainda obsoletos a cada nova versão tecnológica nos próprios dispositivos para os quais foram desenhados quando estes são sucessivamente atualizados. O mapeamento apresenta também obras audiovisuais interativas na rede. Aparentemente "interativas", pois a construção destes "argumentos cinemáticos" (narrativas lineares, na maior parte das vezes) encontram-se já pré-definidas pelo código-fonte, podendo o internauta pouco (ou nada) instruir a máquina. Deixamos claro, desde já também, que não necessariamente o foco principal aqui se encontra nos conceitos de interatividade, mas sim na ideia das possibilidades em articulações de sentido não-lineares, onde o agenciador torna-se capaz de criar sequências narrativas audiovisuais a partir de ambientes hipermidiáticos [links, conteúdos e interfaces].

> apresentaremos **as possibilidades de articulações realizadas sob utilização de TAGs e linkagem** e as ideias das interfaces que viabilizam estas novas realidades audiovisuais calcadas no surgimento dos chamados vídeos-interativos ou filmes baseados em bancos de dados, **com sequências visuais organizadas via palavras-chave (através dos estudos de caso, nossas pesquisas qualitativas, verificamos como os estudantes – [ainda] sem uma consciência, reflexão, sobre – atuam a partir de intensa utilização de TAGs e LINKs)**. (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação, grifos atuais)

Se buscarmos uma definição mais simplificada de "remix" na rede, encontraremos dentro da plataforma *Wikipedia* – a principal enciclopédia *online* de modelo colaborativo – duas (ou mais) definições (de acordo ao idioma eleito):

> "deve obrigatoriamente ter a permissão do autor original, caso contrário será uma cópia modificada não autorizada, ou seja, um 'bootleg'. Quando duas músicas com melodias comuns são misturadas, geralmente sem a permissão autoral e com o uso de playbacks e acapellas, trata-se de um 'mashup'."[xlvi]

> *A remix is an alternative version of a recorded song, made from an original version. Sometimes this term is also used for alterations of media or recreation other than song (film, literature, beverages etc.). Remixing is the adoption, alteration, and recombination of pre-existing cultural texts (songs, literature, paintings, etc.) to create something new. (...) A remixer uses audio mixing to compose an alternate master recording of a song, adding or subtracting elements, or simply changing the equalization, dynamics, pitch, tempo, playing time, or almost any other aspect of the various musical components. Some remixes involve substantial changes to the arrangement of a recorded work, but many are harmonic, such as creating a "vocal up" version of a song that emphasizes the lead singer's voice. Contemporary remixes are often produced in a Digital Audio Workstation (DAW), which allow producers to reorganize tracks and apply various effects. (...) Songs are remixed for a variety of reasons ... A remix in art often takes multiple perspectives upon the same theme. An artist takes an original work of art and adds their own take on the piece creating something completely different while still leaving traces of the original work. It is essentially a reworked abstraction of the original work while still holding remnants of the original piece while still letting the true meanings of the original piece shine through. ... Other types of remixes in art are parodies. A parody in contemporary usage, is a work created to mock, comment on, or make fun at an original work, its subject, author, style, or some other target, by means of humorous, satiric or ironic imitation.*[xlvii]

"Reciclagem" parece ser uma denominação traduzida diretamente do inglês para o cânone "remix" ("re-mescla", terminologia nunca traduzida); Wees, Eli, Navas, entre outros teóricos estrangeiros presentes em nosso levantamento bibliográfico, utilizam-se consideravelmente não apenas do *'noun'* como da conjungação deste verbo próprio: "recycled" e "recycling". William Wees parece ainda haver sido um dos primeiros a empregar o termo no âmbito do audiovisual em 1993, "*Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*". A palavra, ainda, vem de encontro ao "atual" contexto de sustentabilidade em que se insere uma propagada cultura mundial: um alarde às cada vez mais escassas "fontes naturais" de energia, a [sobre]vivência impõe uma prática de reciclagem em diversos níveis não apenas ambientais e energéticos, como também sócio-econômicos e culturais. Além do mais, a ideia de "originalidade" é colocada em xeque como oriunda de um pensamento extremamente "modernista" (...) Nesta linha – ou "moda" – advém a terminologia "vídeo-reciclagem" oriunda de artigos em língua inglesa. Eduardo Navas, a partir de exposição

curada pelo artista argentino Gustavo Romano, assim esclarece em uma discussão entre pares, encontrada online:

> (...) *The exhibition Re/Appropriations, curated by Gustavo Romano, proposes that artists in networked culture find their creative potential in the appropriation, selection, and combination of pre-existing material on a meta-level—that of the re, or more specifically, Remix as a form of discourse. To this effect, Romano recontextualizes the artist as a "redirector of information," rather than a creator. This premise as the entry point for creative production at the beginning of the twenty-first century leads to a recurring question often posed on the popular awareness of Remix: "Remixing, as an act of combining material has been around for a long time, one could argue since symbolic language was conceived; so, what is so different about the elements of Remix explored during the first decades of the twenty-first century that make them unique from those in the past?" (...) Upon closer reflection it becomes evident that it is the very material manifestation of cultural exchange itself that modifies how people not only perceive the world, but also how the world itself is actually reshaped based on the forms produced to represent it. (...) the awareness of the growing efficiency of recycling based on emerging technologies, as it is commonly known among cultural critics who focus on postmodern thought, led to the consideration of "originality" as a dated concept of modernism proper.*[xlviii]

Yann Beauvais (2004) aponta, ainda, que como o found footage não define um gênero fechado em si, "sob o ângulo da reciclagem" apresenta-nos a análise de dois trabalhos distintos que possuem em comum uma maneira não apenas de homenagear imagens e teorias construtivas de Vertov e Eisenstein como também revelam exames fílmicos a partir de discursos audiovisuais, ou seja metalinguísticos sob a técnica do "Loop": "Trata-se de uma montagem que, pela repetição de sequências num mesmo bloco ou de um bloco a outro, ***faz explodir o sentido único em favor da ressonância***." (grifos meus). De acordo a Richard Dyer (2007), a definição "remix" apresentada acima, que encontramos no *Wikipedia*, é por ele caracterizado como um determinado – particular – tipo de *Pasticcio*, o "Hip Hop":

> *All the above combinatory forms provide limit cases for pasticcio. They are near to it, but only under certain circumstances can they be brought into the orbit of works that paste together different and evidently separable elements. This still leaves a number of forms that might merit being deemed pasticcio.*

Jay Leyda, conhecido pela sua enorme contribuição à introdução de Eisenstein e da filmografia russa no universo norte-americano, é também considerado o primeiro pesquisador – por seu livro de 1964 aqui citado – a diferenciar uma cinematografia a partir de materiais

(imagens) oriundos de arquivo, denominando-as "compilation films". Enquanto William Wees, já à década de 1990, é um dos pesquisadores que tenta estabelecer uma classificação mais clara quanto a utilização de trechos reapropriados em diversos filmes:

> *However, his distinction between "compilation", "collage" and "appropriation" films has not been adopted widely. Note that I do not share Michael Zryd's distinction between found footage films – based on non-archived material, literally "found" in private collections, commercial stock shot agencies, garbage bins, etc – and archival films – based on material from archival institutions. I actually doubt whether, as he claims, 'the archive is an official institution that separates historical record from the outtake'* (apud NOORDERGRAAF, 2009)

Wees e Leyda nos explicam que, ao contrário do documentário historiográfico tradicional, os "compilation films" – também chamados de "archival films" ou "found footage films" – utilizam-se de trechos de arquivo não apenas como uma ilustração de "eventos reais", mas como imagens que nos instigam a perceber a natureza construtiva das produções midiáticas. Assim, através desta natureza de auto-referencialidade que podemos chamar de "metalinguística", tal qual nosso contemporâneo "vídeo-remix", estas obras possuem a potencialidade em si de "criticar, desafiar e possivelmente também subverter o poder da representação cinematográfica" (Wees apud Noordegraaf), ou seja, o papel do "vídeo-remix" dentro de um sistema de metodologia metalinguística tem como função primordial ser em si um dispositivo de subversão midiático.

O "vídeo-remix" tem, ainda, como base estrutural as técnicas de montagem como princípio constituinte, sendo a partir de materiais alheios tomados de distintas fontes que o realizador cria novas (e por vezes descontextualizadas) conexões. Métodos de montagem para que o conteúdo [re]apropriado transforme-se em discurso, tome corpo, forma. Enquanto por "apropriado" compreendemos material pré-existente de terceiros que tornam-se aproveitáveis não apenas como referência – mera citação –, mas como utilização discursiva-dalógica em si. Com diferentes nomenclaturas, ao longo da história na cultura das artes visuais [e audiovisuais], como *assemblage*, *collage*, *Cento*, *Pasticcio*, *patchwork*, antropofagia, Pastiche, paródia, *Found Footage*, *Compilation Films* [Filmes de Arquivo], *Détournement*,

Tropicalismo, *remix, meme, mash up*, como explicitamente apontado por Richard Dyer (2007). Descontextualização e recontextualização imagética, retóricas audiovisuais [críticas-reflexivas] via "material de arquivo(s)" a partir de processos metalinguísticos, é disto, enfim, que estamos falando e/ou que pretendemos aqui falar como metodologia.

O "vídeo-remix", assim, encontra-se claramente inserido numa cultura do audiovisual que se constitui a partir de distintos dispositivos (cinema, tevê, vídeo-instalação, webTV, vj'ing etc) com seus correlatos sistemas sígnicos inseridos nos meios de produção/ comunicação e suas distintas, por vezes tangenciais e/ ou adjacentes, redes e tecnologias por onde as linguagens circulam – já que linguagens funcionam em redes, que são contextos tecnológicos-econômicos-políticos-sociais – em suas possíveis distintas etapas de consumo/ exibição a partir de seus suportes de distribuição (Internet, DVD, CD, DV, VHS, Película).

Como podemos verificar, há uma clara potência na designação do "vídeo-remix" à investigação dos conceitos de sistema e linguagem, em particular na cultura audiovisual cada vez mais parte prenominante de um ecossistema *online*. Como sistemas, considerados dinâmicos em suas naturezas, apresenta-se o movimento estético (de linguagens – montagens – e gêneros) possibilitado não apenas por uma renovação e consequente integração de novos signos, mas a própria maneira como se dá – acontece – esta transformação criadora no jogo dos símbolos "renovados" através da [re]apropriação de informações inseridas em distintos sistemas imagéticos e sonoros.

Nas análises aqui apresentadas, tentamos investigar alguns procedimentos criados no bojo desta cultura audiovisual em que o "vídeo-remix" define-se como linguagem (composição criada através de distintos processos de [re]combinação). Frente a essas obras-audiovisuais propomos uma indagação: "Imagens Sobreviventes como 'Escória do Arquivo de Nossos Tempos'?", em claro diálogo com o texto de Horwatt (2008) e nos debruçaremos sobre "S-11 Redux: (Channel) Surfing the Apocalypse'", obra de *10'53"* que foi elaborada a ser distribuída na rede, no extinto canal do coletivo GNN, e vem de encontro a uma possibilidade de utilização dentre as novas gerações que demonstra o alcance político de

complexificação sistêmica dessas "imagens aparentemente descartáveis". Nos aproximamos, assim, do que consideramos um "vídeo-remix" aliado a uma escrita audiovisual ensaística. Quais são os gestos que permeiam obras ensaios na esfera do vídeo como diálogo de conhecimento? Designamos por "ensaio" um método de discussão de ideias, a expressão de um método de experimentação de reflexão de algumas ideias para diálogos com o espectador, que transforma o audiovisual em um instrumento de conhecimento, onde "materiais de arquivo" ao serem [re]apropriados tornam-se elementos de uma montagem que visa estabelecer uma coordenação discursiva da argumentação reflexiva sobre o auferido, desde contextualizações a descontextualizações e recontextualizações.

Assim, a análise compartilhada dessa particular obra, do extinto Guerrilla News Network, nos serve como símbolo da linguagem e da gestualidade estética de uma geração na primeira década desse novo século, fortemente marcada pelo acesso aos meios digitais de produção e distribuição tomando de assalto as imagens de TV aos fluxos dinâmicos dos atuais bancos de dados *online*.

> uma máquina de produzir ao infinito o presente representado e uma memória capaz de estocar o tornar-se arquivo sem limite. ... a que se pode recorrer novamente, não somente como testemunho do passado, mas também em lugar de uma imagem ao vivo impossível ... é assim um banco de todas as imagens, inclusive as do cinema" (FARGIER apud SZAFIR, 2010)

Estas obras nos fazem indagar, nesta exponenciação e proliferação de obras audiovisuais que dialogam – e através das quais dialogamos – desde a saturação imagética e sonora que frui no nosso [in]consciente, quais imagens sobreviverão [ou têm sobrevivido, ou mesmo queremos que sobrevivam] neste acervo que destinamos ao futuro? Afinal, a importância da "retórica audiovisual" reside num princípio político, crítico e de reflexão frente aos arquivos herdados culturalmente e seus [im]pactos.

A rigor, o que nos esforçamos por destacar foram os elementos de uma lógica do fazer vídeo neste início de século, lógica da construção de um pensamento midiático, lógica das linguagens e seus códigos – "todo sistema que serve aos fins da comunicação entre dois ou

vários indivíduos pode ser definido como uma linguagem" (LOTMAN, 1996), estas organizações que a arte crítico-midiática oferece a nossas observações e experimentações.

E, assim, procuraremos demonstrar o alcance político dessas "imagens descartáveis"; aparentemente descartáveis, pois na memória – mesmo que inconsciente – elas permanecem e, portanto, não perecem como alguns [a]creditam sobre o enorme conteúdo midiático que diariamente ataca os telespectadores; ou melhor: que [n]os bombardeia cotidianamente (vide, por exemplo também, a recente obra de Eduardo Coutinho, "Um dia na vida", 2010):

> Esta apropriação imagética (e sonora) à criação de uma obra através da possibilidade de [re]significação audiovisual – ou do diálogo, como preferimos designar tais trabalhos – parece funcionar como "as formas de uma futura guerilha da comunicação", uma análise prévia de Umberto Eco em 1967. (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

Por uma metodologia pedagógica do filme-ensaio na cultura digital

> *the concept of a 'remix culture' is commonly attributed to Lessig in the academic literature (e.g., Sinnreich, Latonero, and Gluck 2009, 1242–1243; Fagerjord 2010, 190), the use of remix as a descriptive and explanatory metaphor for a culture dominated by digital and network technologies predates Lessig's use of the term and can be found in the work of scholars such as Bernard Schütze (2003), Lev Manovich (2007a, 2007b), Nicolas Bourriaud (Bourriaud, Schneider, and Herman 2000), and, as exemplified by Gibson, in the popular press ['Today's audience isn't listening at all. It's participating. Indeed, 'audience' is as antique a term as 'record', the one archaically passive, the other archaically physical. The record, not the remix, is the anomaly today. The remix is the very nature of the digital.', William Gibson, Wired, 2005]*, (BORSCHKE, 2012)

Ainda que Lev Manovich (2001) argumentasse que uma criação audiovisual via "banco-de-dados" era conflitante com uma ideia de narrativa, tenho trabalhado com os alunos através do exponencial banco-de-dados online como procedimento didático na lógicas da montagem audiovisual e o "remix" como cultura de ensino-aprendizagem. Concordo, no entanto, com Manovich (2001) que Vertov nos surpreende ainda hoje por desafiar a ideia de "narrativa clássica cinematográfica", mostrando-nos que a criação de uma estética embasada na montagem através da metodologia de "arquivos" (dados) e metalinguagem nem mesmo é recente e particular às chamadas "novas mídias digitais".

Em sua obra-prima de 1929 – "*Tchelovek s kinoapparatom*" –, Dziga Vertov nos apresenta um debate completo não apenas em linguagem e estética, mas sobre o dispositivo [apparatus/ *dispositif*] como um todo, relacionando todas as etapas que o envolvem. É por esse caminho que tomamos Vertov como base referencial ainda de nossa proposta e componentes em discussão como as colocamos junto aos alunos de audiovisual para os projetos [*design*] de filme-ensaio na cultura digital:

> Vertov posiciona-se aparentemente entre o *flaneur* de Baudelaire e o usuário de computador (...) Em sua pesquisa no que ele chamou de **"interface do cine-olho"**, Vertov sistematicamente tentou diferentes maneiras para ultrapassar o que ele acreditava que fossem os limites da visão humana. **Ele acoplou câmeras nos telhados de edifícios e nas motos em movimento; ele retardou e acelerou a velocidade fílmica; ele sobrepôs um número de imagens juntas no tempo e no espaço** (montagem *keying* e montagem paralela). **Homem com uma câmera não é apenas um banco de dados da vida nas cidades durante os anos 1920, tampouco somente um banco de dados das técnicas existentes [os efeitos do aparato à década], nem um banco de dados sobre as novas operações da epistemologia visual.** (...) **Uma das estratégias tipicamente de vanguarda, a colagem, reemerge [com o processo computacional] como um 'Ctrl+C / Ctrl+V', a mais básica operação que todos fazemos com dados digitais.** (...) O movimento de vanguarda trabalha com a combinação de animações, impressão de textos, e uma ação em tempo real da sequência [trecho de imagens] é repetida na convergência de animação, geração de caracteres [*titles*], pintura, composição, e sistemas de edição dentro de um único pacote 'tudo-em-um'. **Pode o loop ser uma nova forma de narrativa apropriada à era do computador?** (...) Como a prática da lógica de programação computacional nos mostra, **o loop e a progressão-continuidade sequencial não são pensados como se um excluísse o outro.** Um programa de computador avança do início ao fim através da execução de uma série de loops. Podemos dizer que Vertov utiliza-se do 'Efeito Kuleshov' para dar significado aos registros [filmagens] – existentes em seu banco de dados – colocando-os em uma determinada ordem. (MANOVICH, 2001; livre tradução e grifos meus)

Portanto, **pode o "Vídeo-Remix" ser caracterizado como linguagem? Se sim, o que o caracteriza? Como o caracteriza[re]mos? Quais suas características [mais] básicas?** O remix, para além do instrumental técnico-tecnológico contextual em que parece haver nascido e no qual se encontra inserido hoje, configura-se como uma tática reflexiva que atua através das estratégias de desconstrução e reconstrução de determinados repertórios (midiáticos e/ou

artísticos), os tomando como bases hereditariamente culturais. A ideia de "remix", portanto, insere-se na lógica da criação intertextual como novo formato com veias num processo dialógico não apenas da realização de novas obras a partir de tudo aquilo que já tenha sido previamente produzido, mas com uma necessária compreensão [contextual] do próprio espectador/ observador. A intertextualidade só nasce a partir de uma reflexão sobre a cultura disponível e uma memória afetiva-coletiva desta.

Neste caminho, o "vídeo-remix" – aliado ao "filme-ensaio" – representa uma ato não apenas estético, mas também – senão principalmente – crítico e político. Assim temos que, um trabalho videográfico que se apresente a partir da apropriação de imagens e sons pré-existentes (ou seja, de autorias diversas), mesmo que não exclusivamente, surge sempre do ato de reflexão e síntese desta. A síntese, que nasce durante o processo mesmo de montagem e manipulação (**descontextualização – CtrlC – e [re]edição – CtrlV**), só pode existir, portanto, numa caracterização claramente reflexiva destes materiais [re]apropriados e de como os mesmos serão re-significados nestas reconstextualizações e suas subjetivas intencionalidades.

Os vídeos-remix realizam-se a partir de uma lógica interna em sua construção: como processo verificamos, junto aos "estudos de caso", correlatos "modus operandi" executados. Temos a função de compreender a feição do vídeo-remix como um processamento sistêmico orientado por uma lógica interna que lhe configura resultados como linguagem. Veremos nas obras decupadas, assim como nos "estudos-de-caso", todo um processo de intervenção nos códigos culturais para a consequente criação do produto audiovisual (como obra artística, ou não). Minha experiência didática e além da artística, portanto, tem gerado indagações sobre a estética criada pelo "vídeo-remix" em comunhão ao "filme-ensaio": que aspectos compõem essa cultura de acesso livre em gerações jovens cuja experiência com o audiovisual se dá antes através do vídeo game, da Internet e, por vezes ainda, da TV?

> Se falamos de dispositivo, a linguagem escolhida ao desenvolvimento de determinada Retórica Audiovisual deve pensar desde produção/ realização às tecnologias de difusão e exibição estabelecidas junto ao mesmo para que haja um

> diálogo eloquente frente a um possível espectador [interlocutor]. (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

Os memes audiovisuais

(trechos de dois textos meus publicados em 2011[xlix])

Uma busca pelas plataformas videográficas na rede digital, como o YouTube, traz logo uma característica, além da participativa para arquivamento online de diversos tipos do audiovisual, como um vasto material de reapropriações inerentes à prática do remix e do *mash up* (estas oriundas de uma cultura reconhecida como *jamming*). Tal prática, que parece se configurar hoje como uma cultura, existe a partir de uma construção audiovisual que se dá pela apropriação, descontextualização e remontagem de materiais "filmográficos" no intuito de criar um novo trabalho, obra (em maior número estão os vídeos construídos como ato de paródia, do humor).

Nos últimos anos um dos modelos cada vez mais em voga são os chamados *meme*[l], distribuídos ao redor do mundo em diversos idiomas e parodiando inúmeras situações da realidade [contextos locais e/ou globais], como verificamos na onda de incontáveis realizações geradas a partir do filme "A Queda, os últimos dias de Hitler" [*Downfall*, 2004], em que os realizadores se utilizaram de uma mesma sequência transformada em diversos virais (*memes*) ao redor do mundo. A distribuidora parece haver solicitado à Google que fizesse uma busca nestas "postagens indevidas" e os retirasse da plataforma YouTube. No entanto, nunca um filme – não popular em termos da história cinematográfica – foi tão voluntariamente utilizado, comentado e apresentado, o que fez com que a distribuidora e o diretor repensassem sua ação "contra" este "uso indevido" da obra e passassem a permitir o mesmo desde que fosse acrescentada uma nota creditando as origens do trecho [re]utilizado. Aqui mesmo no Brasil foi apropriado tanto para discussões de acontecimentos públicos – nacional-midiáticos – como as eleições de Dilma Roussef à presidência da República quanto em situações herméticas de pequenos grupos, casos e/ou instituições, como o realizado pelos alunos do departamento de cinema, rádio e tevê da ECA-USP. Ou, ainda, o "acontecimento

midiático" em uma faculdade privada de São Paulo: "*Enquanto isso, no bunker mais popular das internetes (...)*" está escrito na cartela inicial do vídeo "menina de saia na UNIBAN" que facilmente pode ser encontrado e assistido no YouTube[li]. Outro exemplo de viral que nos é interessante como realização audiovisual crítico-política metalinguítsica é o especialmente *desenhado* "WikiLeaks' Brilliant MasterCard Commercial Parody"[lii] que, diferentemente dos primeiros aqui citados (criados com imagens alheias), se propria de um formato de narrativa já construída (existente) e bastante conhecida nos meios de comunicação: uma famosa propaganda de cartões de crédito. Em uma apropriação muito bem humorada – possivelmente bastante tarantinesca [calcada nos métodos de apropriação cinematográfica de Tarantino] –, trabalha a linguagem a partir de um "clássico audiovisual publicitário", o *Wikileaks* [re]cria esta ambientação discursiva como anúncio em favor próprio, reconstruindo-o inteiramente com imagens muito bem captadas (ao invés de "recicladas") e termina magistralmente o vídeo, conforme a pubicidade original, com um alusão – igualmente paródica – ao logotipo da empresa, a "bandeira MasterCard".

Outro estilo de apropriação e realização para a *web* são aqueles que se utilizam da técnica de *lipdub* paródico, como o "Alice in the Wonderland or Who is Guy Debord" que, a partir do desenho animado da Disney – desde duas cenas escolhidas (a hora do chá entre Alice, o Chapeleiro Maluco e o Coelho e o passeio de Alice através da floresta com as plantas falantes) – trabalha numa remixagem eletrônica *a la* RAP em que as personagens explicam sobre Maio de 1968, Mr. Debord, quem foram os Situacionistas e uma análise marxista..., com direito a um *lettering* em *scroll up*, citação a Raoul Vaneigem etc Esse material é um claro exemplo do que os os situacionistas, em meados da década de 1960 na França, já preconizavam (práticas semelhantes frequentemente como um ato de crítica ao discurso das mídias de massa; utilizando-se de códigos narrativos das mídias para "deturpá-los" em suas próprias convenções de edição). Mas, como vimos no início dessa faixa, a reciclagem de materiais audiovisuais para a construção de diferentes modelos de *collage* não é uma novidade oriunda da tecnologia digital e sua rede, datando do final do século XIX e início do XX:

> *Duchamp and others already discussed* ***the active participant*** *in the first half of the 20th century,* ***but with interactive media a new dimension of reversible art was introduced.*** *In addition to the mental reception and bodily activities of observers, came a level that is related to other perceptions and processes.* ***The levels of activity and reception overlay each other.*** *Those doing the interacting, influenced to a certain degree the appearance and therefore also the object of* ***their aesthetic experience****. ...* ***Today, we find ourselves in a culture of active participants****, of interactivity, in which* ***the digital media 'become identity giving machines.*** *Thus the current challenge is to comprehend digital media as cultural technology' ... A painting is an instance of representation. A film is a sequence of representations. Interactive artworks are not instances of representation, they are virtual machines which themselves produce instances of representation based on real time inputs.* (FLEISCHMANN & STRAUSS apud SZAFIR, 2013; grifos atuais)

[LOOP & SCRATCH] Como poderíamos traduzir esta participação – que torna a todos tanto consumidores quanto usuários-produtores (tão em voga numa cultura digital calcada atualmente em plataformas de relacionamento social) – em um âmbito da produção, apropriação e distribuição a partir destes moldes de *found footage* e filme-ensaio no audiovisual *online*?

"The Remix-Video Reader"

Como apresentado no relatório de qualificação (maio de 2013), projetamos um "*The Remix-Video Reader*" que visava mapear as discussões em torno do remix como efeito estético nos últimos trinta anos (absorvendo assim assuntos referentes entre a 1ª e a 2ª cultura digital), não apenas a partir de uma tabela de trabalhos e autores – entre formato [livro, tese, artigo, obra-de-arte], tema [assunto em foco], subtemas [delineamento] e *corpus* [objetos estudados-analisados em seus contextos] –, como também oferecer uma compilação de seminais textos traduzida à língua portuguesa. Esse projeto encontra-se atualmente (2014) como um futuro possível à contribuição brasileira.

Assim, tal *Reader* – destinado ao público de língua portuguesa – incluiria uma lista de textos mapeados ao longo de minhas pesquisas de mestrado e doutorado relacionados a diferentes campos de estudos que refletem[-se] na "recente" história do "remix como cultura"

[*remix culture*] – um discurso em contínuo desenvolvimento – entre as sacadas arqueológicas, cartográficas e críticas do ato de sampleagem como instrumento de conhecimento-reflexão [nas gestualidades entre *old & dead media*]. O *Reader* proposto objetivava, portanto, a ser um quadro referencial – em distintos suportes [livro, site, fórum etc] – dos debates travados [*& ongoing*], ao longo dessas três décadas, sobre o assunto. Tal ideia projetual foi compartilhada com pares entre 2012 e 2014, na busca por contemplar um espectro de assuntos na grande variedade de conteúdo encontrado [principalmente *online*]. Nesse espectro, encontramos um variado leque que relaciona o remix às questões históricas e/ou de *modus operandi* entre o *found footage*, a *collage*, o *ready-made*, a apropriação pós-modernista, o filme-ensaio e as estéticas digitais do banco-de-dados; destacando, portanto, a transdisciplinariedade das artes de vanguarda, do cinema e do audiovisual digital. Seria esse então um capítulo à parte, para um futuro desenvolvimento, sobre uma arqueologia artística do remix, o remix como arte transpassado pelo advento das [inúmeras] "novas tecnologias".

***

Os argumentos, ao longo da pesquisa para a tese, foram sendo elaborados no decorrer de sucessivas experiências de escrita e docência em montagem(ns) audiovisual(is). Assim, parte do conteúdo dessa tese pode ser encontrado também distribuído em artigos que publiquei ao longo desses anos em doutoramento (2011-2014[hh]), cada um tentando me auxiliar na escrita sobre a(s) hipótese(s) referentes. Dessa maneira, segue aqui uma listagem de tais artigos que se encontram, a maioria deles ainda, *online*:

1. SZAFIR, 2014a. **¿THE NEXT TV? [THE AESTHETIC POSSIBILITIES TO THE ONLINE REMIX AUDIOVISUAL RHETORICS – or TOWARDS AN AESTHETIC OF ONLINE VIDEO REMIX]** (*Remixed Media Festival*, EUA).

2. SZAFIR, 2014b. **TOWARDS AN AESTHETIC OF THE CLOUDING VIDEO** (*Transdisciplinary Imaging Conference*, Turquia).

3. SZAFIR, 2014c. **AUDIOVISUAL RHETORICS 2.1 [TOWARDS AN AESTHETIC OF THE CLOUDING VIDEO]** (*LACMA*, EUA; *n.a.*).

4. SZAFIR, 2014d. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1 [DAS ESTÉTICAS COMO CONSTRUÇÃO DE SENTIDO NO AUDIOVISUAL EM NUVEM-REDE]** (*AVANCA*, Portugal).

5. SZAFIR, 2014e. **TOWARDS AN AESTHETIC OF POLITICAL CLOUDING VIDEO** (*Varieties of Aesthetic Politics*, Escócia).

6. SZAFIR, 2014f. **MEDIA LITERACY [UNESCO REPORT]** (*Intercultural Exchange Programme*, Marrocos)

7. SZAFIR, 2014g. **ATRAVÉS DE POTÊNCIAS ESTÉTICAS: OS MULTIÁLOGOS AUDIOVISUAIS NA NUVEM** (*SOCINE*, Brasil)

8. SZAFIR, 2014h. **ESTÉTICAS DO PÓS-REMIX: DIÁLOGOS AUDIOVISUAIS ATRAVÉS DAS MEMÓRIAS AFETIVAS EM FLUXO** (*ANPAP*, Brasil)

9. SZAFIR, 2014i. **TOWARDS THE CLOUDING AUDIOVISUAL AESTHETICS** (*VideoVortex*, Turquia).

10. SZAFIR, 2014j. **#SHARING RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1 [ENSINO & APRENDIZAGEM COMPARTILHADAS DAS/NAS ESTÉTICAS DIGITAIS]** (*Jornada Discente ECA-USP*, Brasil).

11. SZAFIR, 2014l. **MONTAGENS AUDIOVISUAIS EXTRA-APROPRIAÇÃO [POR UMA PEDAGOGIA DO FILME-ENSAIO NA CULTURA DIGITAL]** (*Editora Papirus*, Brasil)

12. SZAFIR, 2014m. **YOUTOREMIX #3 [AN.TUBE.FAGIA: MANIFESTOS YOUTUBEFÁGICOS?]**; envio em 16 de novembro de 2014 (*Videobrasil; n.a.*)

13. SZAFIR, 2013a. **DAS IMAGENS SOBREVIVENTES [OU A ESCÓRIA DO ARQUIVO DE NOSSOS TEMPOS]** (*SOCINE*, Brasil)

14. SZAFIR, 2013b. **ARTESANATO DIGITAL: MÉTODO DE TRABALHO [OU ARTESÃOS AUDIOVISUAIS EM FORM'AÇÃO]** (SESC-Oficina, Brasil; *n.a.*)

15. SZAFIR, 2013c. **ARTESÃOS AUDIOVISUAIS EM FORM'AÇÃO [RECICLAGEM COMO INTERVENÇÃO ENREDADA]** (*ANPAP*, Brasil; *n.a.*)

16. SZAFIR, 2013d. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1 [2.0 RELOADED]** (*MINC-Intercâmbio*, Brasil)

17. SZAFIR, 2013e. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.1: O "FILME-ENSAIO" ALIADO AO "VÍDEO-REMIX" NA CULTURA DE "BANCO-DE-DADOS" [ou UMA PRÁTICA DA**

APROPRIAÇÃO DIGITAL E ONLINE COMO FUNDAMENTO DIALÓGICO-DISCURSIVO A UMA REFLEXÃO E ESCRITA AUTO-CONSCIENTIZADORA ATRAVÉS DE IMAGENS E SONS] (*Relatório de Qualificação*, ECA-USP)

18. SZAFIR, 2013f. **A INTERATIVIDADE DO VÍDEO-REMIX: SUBJETIVIDADES EM JOGO NA REDE [ARTESÃOS AUDIOVISUAIS EM FORM'AÇÃO, VERSÃO 1.1]** (*INTERCOM*, Brasil)

19. SZAFIR, 2013g. **THE NEXT TV: INTERACTIVE AUDIOVISUAL SITUATIONS** (*iDOC*, Inglaterra; *n.a.*)

20. SZAFIR, 2013h. **DAS RÁDIOS LIVRES ÀS WEBTVs RASTREADAS POR TELEFONIA MÓVEL [MANIFESTAÇÕES NO ESPAÇO PÚBLICO: *THE NEXT TV* – DESVIOS E DERIVAS DA LIBERDADE]**[liv] (*SOM+MEMÓRIA*, Brasil)

21. SZAFIR, 2013i. **[DES]APROPRIADA: PAR'ALÉM DO TEMPO REAL – DISPOSITIVOS AUDIOVISUAIS & ARTESÃOS DIGITAIS EM FORM'AÇÃO [SOBREVIVENTE EM BREVE TESTEMUNHO]** (*SOCINE-Abertura*, Brasil)

22. SZAFIR, 2012a. **THE 'STATE OF ART' AT ONLINE VIDEO ISSUE [NOTES FOR THE 'AUDIOVISUAL RHETORIC 2.0' AND ITS APPLICATION UNDER DEVELOPMENT]** (*EuroITV*, Alemanha)

23. SZAFIR, 2012b. **INTRODUÇÃO À PRÁTICA DO REMIX AUDIOVISUAL** (Instituto Sérgio Motta e Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo-Oficina, Brasil)

24. SZAFIR, 2012c. **DAS RETÓRICAS AUDIOVISUAIS À AÇÃO NO MEIO URBANO [E VICE-VERSA]** (*ACTAMEDIA10*, Brasil)

25. SZAFIR, 2012d. **CARLÓN NO TEMPO REAL [UMA NÁLISE DA RETÓRICA AUDIOVISUAL – CONTEÚDO E MÉTODO – COMO UM PROCESSO DE PRODUÇÃO E EXIBIÇÃO EM DOIS DIFERENTES DISPOSITIVOS...]** (*Revista Imagofagia*[lv])

26. SZAFIR, 2012e. **ENTRE O 'ESTADO DA ARTE' DO VÍDEO DIGITAL ONLINE E O ENSINO DO AUDIOVISUAL NO SÉCULO XXI [PARA ALÉM DE UM FETICHISMO TECNOLÓGICO E DA PRÁTICA 'COPY&PASTE']** (*Jornada Discente ECA-USP*, Brasil)

27. SZAFIR, 2011a. **MAPEAMENTO DE SURVEILLANCE ART NA AMÉRICA LATINA – REFLEXÕES [*mmnehcft* "A PARTIR DE DIÁLOGOS AUDIOVISUAIS"]** (*SOCINE*, Brasil)

28. SZAFIR, 2011b. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.0 [DO ONLINE FOUND FOOTAGE AO FILME-ENSAIO, A IDEIA DO VÍDEO REMIX/ MASH UP COMO COLLAGE-ESSAY]** (*ABCIBER*, Brasil)

29. SZAFIR, 2011c. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.0 [APLICATIVO-PLATAFORMA VIDEOGRÁFICA ONLINE PARA QUOTING REMIX]** (*OI-USP*, Brasil)

30. SZAFIR, 2011d. **BREVE "ESTADO DA ARTE" DO VÍDEO DIGITAL ONLINE EM 2011 [DA PRODUÇÃO-CRIAÇÃO AO ARMAZENAMENTO-DISTRIBUIÇÃO E CONSUMO]** (*CINUSP*, Brasil)

31. SZAFIR, 2011e. **PLATAFORMAS VIDEOGRÁFICAS ONLINE: POSSIBILIDADES DE "FILME-ENSAIO" VIA "FOUND FOOTAGE"** (*Jornada Discente ECA-USP*, Brasil)

    SZAFIR, 2010a. **YOUTOREMIX: THE ONLINE AUDIOVISUAL QUOTTING LIVE REMIX APPLICATION PROJECT** (EuroiTV, Finlândia)

    SZAFIR, 2010b. **PANOPTICON PERFORMANCE WAY** (*PrixArs*, Áustria; *n.a.*)

    SZAFIR, 2010c. **FOUCAULT EM XEQUE[MATE] NO FILME "TROPA DE ELITE" ou A TELEFONIA MÓVEL COMO PARTÍCULA DE RASTREAMENTO NO FILME "SALVE GERAL" [UM BRASIL E SUA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA EM MULTIÁLOGO CINEMATOGRÁFICO]**[LVI] (*Surveillance Society Conference*, México)

    SZAFIR, 2010d. **WITNESS#2: SURVEILLANCE WIRELESS VJ'ING PERFORMANCE** (*anexo IV/IV – dissertação de mestrado*, ECA-USP)

    SZAFIR, 2010e. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS [O FILME TROPA DE ELITE NA CULTURA EM REDE]** (*Dissertação de Mestrado*, ECA-USP)

    SZAFIR, 2010f. **RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2.0 [UM ONLINE FOUND FOOTAGE PARA UM FILME-ENSAIO, COLLAGE-ESSAY?]** (*projeto original de ingresso no doutorado*, ECA-USP)

Esperamos que a diversidade dos ensaios na presente tese, e sua aparente falta de unidade, sejam compensadas pela possibilidade de uma leitura não dirigida [desordem criadora?], onde a ordem aqui adotada para sua sequência – e linear compreensão – possa ser subvertida ao gosto de cada um.

[Hilel costumava dizer:]
Se eu não for por mim, quem será?
Mas se eu for só por mim, o que sou eu?
E se não agora, quando?
(Pirket Avot @ Talmud)

Bônus Track

> "Animals talk and convey information but they do not write. They cannot make information available to future generations or to animals outside the range of their communication system. This is the crucial distinction between men and other animals. *Writing*. ... In the Electronic Revolution I advance the theory that a virus is a very small unit of word and image. I have suggested now such units can be biologically activated to act as communicable virus strains. ... We now have three tape recorders. So we will make a simple word virus. Let us suppose that our target is a rival politician. On tape recorder 1 we will record speeches and conversation carefully editing in stammers mispronouncing, inept phrases... the worst number 1 can assemble. Now on tape recorder 2 we will make so a love tape by bugging his bed room. We can potentiate this tape by splicing it in with a sexual object that is inadmissible or inaccessible or both, say the senator's teen age daughter. On tape recorder 3 we will record hateful disapproving voices and splice the three recordings together at very short intervals and play them back to the senator and his constituents. This cutting and playback can be very complex, involving speech scramblers and batteries of tape recorders ... I quote from some notes on these playback experiments. ... The basic operation of recording pictures, more pictures and playback can be carried out by anyone with a recorder and a camera. Any number can play. Millions of people could nullify the control system which those who are behind Watergate and Nixon are attempting to impose. Like all control systems it depends on maintaining a monopoly position. If anybody can be tape recorder 3 then tape recorder 3 loses power. (BURROUGHS[lvii])

Talvez poucos de vocês se lembrem, mas a fita cassete era utilizada como suporte [mídia] de arquivamento de dados não apenas sonoros. À década de 1980 a utilizávamos como dispositivo de acesso aos carregamentos dos programas de computador. Um *player* de cassete (podendo ser o próprio gravador da fita) interligado ao computador (como o PC200, por exemplo) tocava a fita que, ruidosamente, carregava (durante aproximados trinta minutos) o programa no computador (nem sempre com sucesso e a operação deveria ser refeita: fita rebobinada e reinício do carregamento).

Outra utilização, já bastante comum à época, era a fita cassete como mídia de *sampleamento* caseiro ou simples compilação das "preferidas". Ou seja, os primeiros *remixes* amadores foram realizados em fitas cassetes (no condizente à música) ou em fitas VHS (no condizente ao vídeo).

> Em minha experiência pessoal – e também entre meus pares – a utilização e o 'desuso' das tecnologias de reprodução não foram iniciadas com as tecnologias digitais ... [lembro-me das] minhas próprias experiências nos precários esforços em gravar as músicas tocadas no rádio ... ou, ainda, aquelas fitas K7s dos meus amigos mais sofisticados que faziam incríveis [profissionais] meclas de gravações recheadas com trilhas musicais, cuidadosamente escolhidas de suas coleções preferidas entre discos, fitas e Cds, que até mesmo as estações de rádio nunca tocavam. (BORSCHKE apud SZAFIR, 2013; livre tradução)

Em comum, ambas as mídias (de registro para sons, imagens ou, por vezes, para dados binários interfaceados) possuíam na sua materialidade uma fita magnética de duração 'real' básica de sessenta minutos (algumas com menor comprimento, mas dificilmente maior do que noventa minutos). Em comum, ainda, tanto as fitas cassetes como as VHS marcam a [inter-]ligação dos dispositivos analógicos aos eletrônicos e, posteriormente, digitais.

Como se não bastasse, a fita cassete é símbolo, também, do primeiro dispositivo móvel individual[lviii]: o *walkman*, da Sony; posteriormente lançado por outras empresas – marcas, concorrências, todas utilizando a fita cassete [k7] de tamanho "normal" (*standard*[lix], não aquelas pequeninas utilizadas pelos jornalistas-repórteres[lx]).

Originalmente nosso *appendix* [anexo] primeiro era, assim, uma fita cassete, idealizado para ser um *áudio-book* da tese... Projetado originalmente como um *áudio-book*, possibilitando que os arguidores pudessem escutar a tese também em seus momentos de trânsito ou, ainda, a partir de uma faixa [*track*] bônus, pudessem retornar à década de 1980 e jogar seus *games* favoritos sempre pixelados em *monocolor*. No entanto, a importância desse "artefato" – como peça conceitual-tecnológica da presente pesquisa – toma proporções ímpares e, assim, as Referências [bibliográficas, webgráficas etc] são aqui – na versão impressa[lxi] – entregues numa K7 junto ao volume da tese e toda a memória que se faz dessa mídia, hoje, considerada obsoleta como outros dispositivos e/ou mídias de registro que fizeram, ou não, história das "novas tecnologias" de gravação, armazenamento e distribuição.

> Na década de 20, surgiam os sistemas de gravação elétrica em substituição aos mecânicos e, nos anos 40, ocorreu a segunda grande mudança de padrão da indústria, com a substituição do suporte-formato de 78rpm [rotações por minuto pelo de 33rpm – LPs ou Vinil – que se tornou amplo a partir dos anos 1950] ... no

Brasil, temos condições de afirmar que o processo de substituição tecnológica do 78 rpm pelo LP não ocorreu de forma sincrônica. Isso acabou permitindo que uma gravadora como a paulistana Chantecler, por exemplo, voltada exclusivamente para o mercado popular ... acabasse aumentando suas vendas justamente por adiar sua transição para o LP, mantendo uma oferta de discos de 78 rpm a uma faixa de consumidores que ainda não tinha condições de adquirir os novos aparelhos reprodutores. ... no final dos anos 60, surgiria um novo suporte musical gravável, eficiente e acessível, que iria dividir o mercado com o vinil. Os chamados *compact cassettes*, ou K7s, começaram a ser comercializados pela Philips em 1969. Apresentavam inúmeras inovações e vantagens em relação aos toca-discos: facilidade de transporte e armazenamento das fitas, recursos de avanço e retrocesso e, acima de tudo, a possibilidade de gravar e regravar sons. Assim, "em 1970, as fitas cassete representavam perto de 1/3 das vendas de música gravada e, em 1971, o valor total dos gravadores cassete vendidos era superior ao dos toca-discos" (TOLL, 1982, p. 74). Embora algumas empresas tivessem apresentado resistências iniciais à introdução da fita cassete, temendo que a gravação doméstica substituisse a compra de suportes, o fato é que ela possibilitou uma enorme ampliação dos espaços de consumo de suportes musicais, principalmente em função da criação de novos equipamentos reprodutores. A Sony, por exemplo, introduziu o walkman no mercado no final dos anos 70 e, em oito anos, havia vendido 35 milhões de unidades do aparelho (YÚDICE, 1998).

Simultaneamente, o cassete abriu possibilidades inéditas para a produção musical em regiões periféricas. ... "um vasto e diversificado corpo de música regional, pan-regional, devocional e secular surgiu como nova forma de música popular" ... mesmo em grandes centros urbanos um efeito desse tipo pôde ser sentido, já que **a fita cassete possibilitou também a produção e distribuição musical independente de segmentos marginais** desses mercados como, por exemplo, o do *rock alternativo*.

Adicionalmente, ao menos no Brasil, a introdução da fita cassete acabou impulsionando também a pirataria ... A fita chegou aqui em 1970 e, já em 1974, estimava-se que as gravadoras tinham utilizado apenas quatro das 11 milhões de unidades produzidas no país, sendo boa parte das sete milhões restantes utilizada em práticas de pirataria, fosse em escala comercial ou doméstica (IDART, 1980, p. 123). Assim, se o fortalecimento do formato – a partir do surgimento dos walkmans, dos "três em um" e dos *tapes* para veículos – aumentou grandemente a participação dos cassetes no volume global de vendas da indústria, ele possibilitou também um rápido crescimento da atividade dos piratas. ... Desse modo, se em 1986, o total de unidades de cassetes legais vendidos era equivalente a aproximadamente 50% do total de LPs, dez anos depois esse número tinha caído para pouco mais de 5% do total das vendas de CDs, que se tornara o formato dominante no mercado (ABPD, 1997, p. 15). Em 1997, a ABPD estimava que o comércio de cassetes ilegais no país girava em torno de 60 milhões de unidades, ... Naquele ano, a indústria fonográfica brasileira comercializou menos de um milhão de cassetes e, a partir do ano seguinte, praticamente abandonou o formato.

(VICENTE, 2010[lxii])

Assim, enquanto todos os cursos de design e/ou audiovisual buscam estar 'up-to-date' tecnologicamente, meus planos-de-aula tentavam mesclar as distintas tecnologias (*low and high tech*) para trabalhar antes as possibilidades estéticas desde múltiplos aparatos do que a especialização e aperfeiçoamento técnico em determinado *software* de edição ou *hardware* de propaga[ndea]ção DIY. Ou seja, o destino daquilo considerado obsoleto é tão somente a museificação? Ou, ainda, táticas e estratégias de desenvolvimento pedagógico-estético necessitam ser apenas através de recentes simuladores digitais?

Você pode, ainda, me perguntar: "Mas por que uma fita cassete e não uma VHS, já que a tese trata de audiovisual?" ... É uma pergunta válida, senão também bastante coerente. A primeira resposta que proponho a você, então, é aparentemente incoerente: a fita VHS não produziu qualquer dispositivo móvel[lxiii] individual (salvo os de gravação, como as "handycams" de VHS, que existiam em duas versões: uma câmera de vídeo caseira, com uma fita pequena, utilizada por famílias abastadas na américa latina, enquanto as outras, que utilizavam o tamanho comum de fitas VHS, eram normalmente utilizadas por produtoras semi-profissionais, em particular das produções pornográficas à década de 1970), ou seja, você não sairia carregando um *player* de VHS para passear pela(s) cidade(s) etc (salvo as próprias câmeras de gravação que podiam ser conectadas à televisão como player das fitas) E, ainda, as fitas VHS não eram utilizadas como mídias de carregamento de programação nos computadores. Ou seja, a fita cassete representa simbolicamente as 1001 utilidades, como já propagava a esponja de aço Bombril em 1980, do audio-visual (se pensarmos que os dados binários carregados produziam uma série de interfaces gráficas, com as quais trabalhávamos-jogávamos, na tela dos televisores e/ou monitores à época).

Mas, em verdade, à parte de toda a ironia que possa aparentar esta fita cassete anexa, com a qual presenteamos as(os) senhoras(es) arguidores, ela simboliza a arqueologia das mídias de empoderamento às práticas de *remix* por não-especialistas e *jamming* por grupos

neo-situacionistas como o ["audio-collage band"] Negativland (1984) e, assim, nos traz o caminho das gestualidades do Remix que, com letra maiúscula, é compreendido aqui como lógicas de montagem. No processo cinematográfico, o som – como complexo sonoro para além da trilha musical – é tão primordial quanto as imagens que lhe atravessam e/ou com as quais dialoga ao longo das Retóricas Audiovisuais propostas.

> [o Som] trata-se de uma atividade que, estranhamente, nunca é considerada na sua novidade: **continua-se a dizer "ver" um filme ou um programa, ignorando a modificação introduzida pela banda sonora**. **Ou então, contentamo-nos com um esquema aditivo.** Assistir a um espetáculo audiovisual equivaleria, em suma, a ver imagens *e* a ouvir sons, mandando-se cada percepção perfeitamente isolada. [...] **no contrato audiovisual, uma percepção influencia a outra e a transforma: não "vemos" a mesma coisa quando ouvimos; não "ouvimos" a mesma coisa quando vemos.** [...] ao descrever e formular a relação audiovisual como contrato (ou seja, como o oposto de uma relação natural que remete a **uma harmonia preexistente entre as percepções**), esboça um método de observação e de análise suscetível de ser aplicado aos filmes, aos programas de televisão, aos vídeos etc, e resultante de numerosas intervenções pedagógicas. (CHION apud ALVES, 2013; itálico na fonte, grifos meus)

Ou seja, desenhamos e projetamos através do som [aquele que, originalmente, nos trouxe as gestualidades de montagem das práticas em lógicas de remix]. Apresentaremos aqui os estudos-de-caso que percorrem a sonoridade para uma mais complexa montagem audiovisual de jogo dialógico-reflexivo das imagens e sons: o filme-compilação "O Especialista" (1999), o vídeo-remix "S-11 Redux" (2003), o vídeo-HTML5-JS [*pop-ups*] "Wilderness Downtown" (2010), os trabalhos na disciplina "Oficina de Edição e Montagem" (2013-2014) e dois dos exercícios – em *live images* e de espacialidade [*multi-split-screen*] – de meu ex-orientando de bolsa-artes "Edição no Pós-Cinema" (2014). Essa tese contempla também os dispositivos similares à minha hipótese-mote: aplicativo na nuvem de edição-montagem para não especialistas visando uma produção criativa de "diálogos audiovisuais e em rede" (SZAFIR, 2010), escrituras crítico-reflexivas via linkagens desde o exponencial banco-de-dados *online*.

Gestualidades do Remix [Remix Gestos Intro]

E, finalmente, de que tratam tais gestualidades ou gestos de montagem? Trago esse conceito para [re]pensarmos o montador audiovisual como um escritor em performance artesanal. Escrever audiovisualmente é um ato artesanal e, ao mesmo tempo, performático. Por isso a gestualidade do Remix, com letra maiúscula [lembrem-se], vai além da apropriação: Remix, nessa tese, é um conjunto de gestualidades de montagem, gestos similares ou tangenciais em distintas lógicas de montagem. O que são "lógicas de montagem"? Outro jogo de palavras – sentido, significação – que eu utilizo junto aos alunos na pedagogia-didática às Retóricas Audiovisuais. Por exemplo, uma lógica é a edição não-linear digital em um *software* como Premiere ou Final Cut – o que denominamos, desde o "Comunicacidade[...]" (2003), de "vídeo fechado" –, outra é a edição ao vivo em *softwares* de *live images* (como *Keyworx, Resolume, Isadora, Modul8* etc), que tenho chamado – desde Greenway (2007) – de lógica do vj'ing digital. A lógica "não-digital" – na verdade uma técnica híbrida – é a trabalhada através de equipamentos considerados obsoletos (mesas mixers, como a *MX-50* da *Panasonic* ou a *Videonix*[lxiv]), em que o gesto háptico se faz presente em uma distinta maneira, talvez mais sensória e menos "protocolar" (GALLOWAY, 2004). Já uma interface de controladores, ainda que intrinsicamente atrelada ao digital, podem trazer parte da experiência da lógica híbrida de agenciamento da escritura audiovisual (como o *hardware* elaborado ao software *NUVJ*, por exemplo).

Assim, a tese foi [re]desenhada a partir das aulas sobre as lógicas de montagem: gestos em microarticulações, gestualidades do Remix. Para, ainda, uma mais acurada explicação, parafraseio Flo Menezes (2013) aqui: a montagem audiovisual configura-se [projeta-se]. Na trama da montagem [composição], estabelecem-se configurações [elementos do *design*]. A forma é a ideia, as configurações são os esquemas [*skhema*, no grego, remete às figuras], átomos [características] em circulação. A textura dissipa a energia figural e, ao mesmo tempo, é a antítese do gesto. A figura ao interagir com as demais figuras, interpenetram-se

[micropolifonias], técnica de escritura da permeabilidade. A textura, afigural, "pode ser vista como o primeiro elemento da pecepção musical e, por conseguinte, o último, ou melhor, o resultado da sobreposição de elementos numa composição" (FERNEYHOUGH apud MENEZES, 2013).

Se há algo que permite que o Remix em nada se distinga da verbalidade é o fato de que, para áudio-vê-lo – e compreendê-lo –, o processamos por uma percepção estética ao mesmo tempo dinâmica e [as]sincrônica de suas estruturas (JAKOBSON apud MENEZES, 2013). Tal escritura, como linguagem do tempo – em que diacronicidades processuais se querem sincronicidades significantes sem jamais abrir mão de seu caráter discursivo –, o Remix exige mais que uma abordagem tipológica, limitada ao eixo paradigmático, para a investigação de seus estados; reclama antes uma análise morfológica – com a dimensão paradigmática se emaranhando na sintagmática – que dê conta dos elementos de seu discurso dialógico. A textura como configuração na composição [montagem] é tardia, antes a figura e sua repertoriação gestual fundamentaram os sistemas das escrituras dinâmicas-temporais. A figura, assim, veste-se de motivo e adquire – na tonalidade – o *status* de gesto. Se a figura é a origem do motivo, o gesto é sua índole e a textura chega, com toda sua forma de ruído, como estratégia de montagem. A figura – o átomo [elemento] – "instaura um reconhecimento de certa *saliência* no tecido textural":

> ... a figura é local e temporalmente circunscrita ... a figura é fato de organização e instaura uma ordem de tipo gestual. Destaca-se do fundo neutro e reveste-se de potencialidade gesticulatória. Não é gesto ainda, substantivo, mas é adjetivada por sua qualidade gestual. ... A figura é contorno. Prenuncia sua própria historicidade ao marcar presença na memória" e, ao se tornar "memorial [engrama], tende ao gesto. ... A figura é envelope. Perfazendo o gestual, constitui um envoltório que contorna a ideia ... e a adorna. Empreende e subenende o nascimento do gesto e identifica-se, assim, com todo potencial criador que irrompe em meio à massa amorfa, como que celebrando a descontinuidade do instante. (MENEZES, 2013 : p.63)

O gesto, no Remix, é a história da figura. Os gestos do Remix são as histórias de seus elementos. Os elementos historicizados, referencializados. Na música diz-se que se inventa a

figura, mas não o gesto (MENEZES, 2013); "deste, faz-se apenas uso":

> O gesto sempre possui, pois, uma história [...]. Com efeito, fazer um gesto – um gesto pode-se apenas fazê-lo, não inventá-lo – significa, antes de mais nada, assumir as suas significações e uma posição crítica diante da história que ele evoca (BERIO apud MENEZES, 2013)

Assim, os gestos do Remix não se separam de suas historicidades, se o fizer inaugurará um novo elemento. Os gestos do Remix implicam, portanto, um certo resíduo de significação repertoriada, e dialoga com seus empregos anteriores (ainda que busque deles se afastar). Os gestos do Remix são evocados em instâncias comunicativas, dialógicas, ensaísticas:

> Busca no arsenal das significações o sentido que lhe é mais pragmaticamente utilitário. Tem como objetivo a eficácia da intenção daquele que o emprega. Já na obra de arte ... o gesto, dando a mão às significações que a obra deseja instituir, evoca sua história para, de alguma maneira, reinventá-la. (MENEZES, 2013)

Todo gesto é um processo de *arquetipação* na dicotomia da invenção figural e da convenção gestual, dialetizando seu significado repertorial. **Ao reiterarmos um mesmo gesto de Remix, desbotamos os seus elementos constituintes? Ou, em contrapartida, a gestualidade é o que amplia o leque de associações de tais átomos em circulação?** A potência das gestualidades do Remix implica em lhes atribuirmos a sobrevivência factual quando os elementos surgem. Todo gesto foi um jogo de elementos, mas nem todo jogo é um gesto de Remix.

"The work of art is ideally produced only by means of montage.
The work of art is based on a montage,
of which each individual component
is a reproduction of a process."
(BENJAMIN, 2010)

GESTOS // GESTUALIDADES [CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS]	**LOOPing [repetição]**		**SUSPENSÃO, VELOCIDADE, METALINGUAGEM, IRONIA**			
	TRIGERing [*disparo* :: reinício]	SCRATCH [*arranhão* : : idas e vindas]	GLITCH [*falha :: ruído* meta-linguagem]	SUSPENSÃO interrupção, imobilização do movimento [*stop / parage*]	[DES] ACELERAÇÃO [alteração da velocidade – duração original – do áudio e/ou do visual em movimento]	IRONIA comicidade [gestualidade via gestos áudio-visuais]
OBRAS						
GNN	☺	☺	☺			☺
EYAL				☺	☺	:(
KLIER			☺	☺	☺	
TRAB. ALUNOS	**WORK IN PROGRESS**					
UNI9 P.	☺	☺	☺		☺	
UNI9 M.		☺		☺		☺
2012						
FMU1						
FMU2						
ISM BR. ♀	☺			☺		☺
ISM J. ♀	☺					☺
2013						
FMU3						
UFC1 ♀						
UFC2						
2014						
UFC G1		☺	☺	☺	☺	☺
UFC G2	☺			☺	☺	

UFC G3			☺			☺
UFC G4			☺		☺	

Como ensinar "as artes da montagem" a uma geração acostumada com a televisão e o cinema e os artificios visuais sofisticados de ambos?! Me vi às voltas com essa questão quando me tornei professora universitária em audiovisual. **Quais eram os passos necessários a trabalhar com os alunos para que compreendessem que a edição videográfica está além de 'meros' recursos técnicos, i.e. além da mera instrumentalização tecnológica? Como fazer com que os alunos compreendessem que a montagem configura-se desde o projeto a gestualidades discursivas-dialógicas [*to design*]?!**

...

Enfim, convidamos a todos que Ouçam a tese e a Visualizem para além de toda a linearidade textual que permeia essa versão impressa[1].

Uma boa "escuta" a todos! ;-)

1 A bibliografia [mais completa] da presente tese, por exemplo, encontra-se em formato [versão] hipertextual no ambiente *online*. Acesse: < http://manifesto21.com.br/phd/ >.

i título provisório conforme entregue em nosso Relatório de Doutoramento [maio/2013] : *Retóricas Audiovisuais 2.1: o "filme-ensaio" aliado ao "vídeo-remix" na cultura de "banco-de-dados" [ou uma prática da apropriação digital e online como fundamento dialógico-discursivo a uma reflexão e escrita auto-conscientizadora através de imagens e sons]. Já, à época,* parcialmente alterado desde nosso projeto submetido para ingresso [2010] originalmente intitulado: "*Retóricas Audiovisuais 2.0 [um online found footage para um filme-ensaio, collage-essay?]*", onde a hipótese-mote era o desenvolvimento de um aplicativo para remix audiovisual desde repositórios na rede aliada a um mapeamento de obras brasileiras via "material apropriado" através de montagens "conceitual-intelectual". Sobre o desenho-proposta preliminar de nosso novo aplicativo de montagem-edição, verificar o capítulo 9 – "*Por um Sistema de Registro e Remix Online [YouTubeTeca, YouTubeMix, YouToRemix, RemixPress]*" – em nossa dissertação de mestrado (2008-2010) ou, ainda, o artigo "*YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project*" (publicado em junho/2010: ACM 978-1-60558-831-5).

ii A utilização do plural magestático aqui não deve ser confundido com falsa modéstia. O uso da primeira pessoa no plural visa fazer jus à natureza constantemente dialógica – método interativo de ensino sob a denominação "Aprendizagem Compartilhada" – de minha presente pesquisa, que contou com intensa participação de meus ex-alunos dos cursos superiores em Desenho Industrial, Design, Audiovisual e Cinema (respectivamente: na Uninove, na FAUUSP, na FMU e na UFC), assim como dos *feedbacks* via participadores em oficinas livres que ministrei na ECAUSP-CINUSP, Volpi-ISM e na Universidade da California [UCLA], além de apresentações em seminários, congressos e festivais no Brasil e no exterior.

iii Lê-se */iútiuremix/*

iv *Work In Progress*

v "Manifesto Panóptico" (1500 exemplares impressos e distribuídos entre 2004 e enquanto restaram cópias).

vi Aqueles *netbooks* iniciais (2007-2008) vinham de fábrica com 256Mb, 500Mb e 1G de memória RAM. Enquanto a memória de armazenamento não-randômico variava entre 20Gb (nos em *HD-FLASH*) a 500Gb nos com hard-drive "mecânico". Com peso total aproximado a um *Macbook Air* (lançado em 2007), em 2014 a Apple lançou um novo modelo de seu laptop *Macbook Pro* com placa de vídeo não-dedicada de processamento compatível ao pacote *Adobe Cloud* (com exceção do software *After Effects*, que nem mesmo abre ao reconhecer a incompatibilidade de processamento da nova placa pertencente à *motherboard*) e, em especial (propagandeado pela própria empresa) o *software Finalcut*, um dos principais aplicativos [profissionais] para edição de vídeos.

vii Sobre Anti-fetichismo e Hype

viii Interessa-me vir ainda, um dia, a desenvolver [amadurecer] esta reflexão – "pós-panóptica" [ou "neo-paneóptica"] – sobre o ambiente de fetiche-alienação instaurado nas artes visuais e nos meios de comunicação através do uso das "novas tecnologias".

ix "*Signatures of the Visible*" (1992) e "*The Political Unconscious*" (1982)

x *"Someone once said that people are in Heaven and don't know it; Heaven certainly still seems somewhat unclear. Leave everything from his statement but the <u>will</u> that it be true – then he was right"* ["*will*" grifado no original]

xi Um visível – para além da visibilidade – que se faz através da [i]materialidade programável

xii Sensores, controladores, banco-de-dados, algoritmos executáveis, tecnologias enredadas no online e seus protocolos.

xiii Essa desviante nota-de-rodapé existe apenas à título de auto[R-]esclarecimento. Tal roupagem [e, principalmente, a maquiagem da *performer*] aludiam a um dos cyber-autômatos no filme *Blade Runner* (1982), ainda que entre 2003-2008 as meninas do *mm não é confete* fossem diversas vezes chamadas de "ninjas" talvez em virtude das atitudes, em comunhão às roupas utilizadas, durante algumas das obras-ações, em particular *Surveillance Wireless Vj'ing Performance* (2004-2006) e *Oneself Cellphone Panopticon Performance Way* (2008). Uma memória me vem à mente agora: na festa à fantasia de 1999 na FAU-USP – era tradição que o meio da duração de nosso curso universitário, o 3º ano, fosse marcado por uma festa à fantasia oferecida gratuitamente à todos os alunos da faculdade – fui fantasiada exatamente de *Pris* (a personagem interpretada pela atriz Daryl Hannah) na sequência "dos bonecos", o que remetia, provavelmente, ao conto "O Homem de Areia" de Hoffmann. [...]

xiv Não aprovado, mas se encontra ainda hoje (2014) online na plataforma da SOCINE.

xv Trecho enviado à Socine (2009.1) a partir do trabalho final entregue na disciplina dos professores Ismail Xavier co Eduardo Morettin (2008.2: *Cinema, Memória e História: Formas de Representação Audiovisual – CTR5310*)

xvi Ver: "Performances Panopticadas – *Surveillance Wireless Vj'ing*" (mmnehcft, 2003-2006)

xviiLagnado não cita qualquer trabalho brasileiro daquela virada de século que, claramente, bebia numa heranç oiticicaniana. Ainda que o texto de Lagnado seja posterior à criação do Parque Inhotim (citado no mesmo), curadora da Bienal Internacional de Arte de São Paulo (2006) cita apenas Dominique Gonzalez-Foerster – "Eis *twist*: apresentar um trabalho autoral numa boate com dj ao vivo. *Ipanema Theories* (1999) ... [que] foi planejad com essa premissa. Música ao vivo + projeção de imagens + pista para dançar" – e ainda, nesse mesmo text publicado pelo VideoBrasil, Lisette – em tom provocativo e, portanto, de desconhecimento sobre aquela realidade brasileira – questiona os leitores: "quais os artistas em atividade hoje que reúnem objetivos similares?"

xviiiNão me perguntem porque, mas atualmente eu me recuso a utilizar uma negação como conceito. Assim, não há na tese o conceito de "não-narrativa", como encontrado entre pares. Talvez numa futura pesquisa mais aprofundada sobre a questão de "narratividade" possivelmente eu tenha um melhor escopo à argumentação.

xix Essa obra de Oiticia nos interessa como um potencial futuro ensaio sobre aquilo que denominei como "diálogos audiovisuais e em rede" (2010; 2013) em comunhão às estéticas do banco-de-dados.

xx 2014. A "fórmula matemática" foi publicada em 2004 (ver *Manifesto Panóptico, mmnehcft*), mas lançada academicamente em 2007 (ano que inscrevi meu segundo projeto de mestrado sobre o cinema desde as obras de Phillip K. Dick e como o programa controle-vigilância foi engramatizado em nossas mentes e corações entre utopias fetichistas e distopias tecnológicas). O texto aqui citado foi publicado em 2010.

xxi Para uma discussão mais apropriada sobre "usuário", "interactor", "agenciador" etc ver também Murley, Machado, Seaman, entre outros.

xxiiGrifado em itálico pela autora em texto no original (inglês).

xxiiiMuitos destes vídeos podem ser assistidos atualmente *online* via o *website* www.ubuweb.com (último acesso em setembro de 2010).

xxivQue curiosamente utiliza o samba como "soundtrack" nos cerca de 19 minutos de seu *Rose Hobart*.

xxvEm um país como o Brasil nos dias atuais [2010], esta questão de acesso merece uma atenção com relação aos custos cobrados aos usuários (clientes) pelas redes telemáticas em operação nacional. Embora os valores tenham diminuído nos últimos anos – assim como o acesso da população de baixa renda aumentado –, segue um valor exorbitante para determinadas camadas da sociedade e em vários locais as redes ainda vêm sendo implantadas com ajuda dos diferentes governos nas suas esferas federal, estadual e municipal.

xxvi"Atualmente, aposta-se em um novo formato – ainda em desenvolvimento – como o HTML5, que promete liberar o vídeo *online* das "garras" da Adobe (Flash)" (SZAFIR, 2010)

xxviihttp://www.archive.org/ em parceiria com http://www.prelinger.com/

xxviii< http://www.archive.org/details/Levoyagedanslalune >, último acesso em setembro de 2010.

xxixComo dissemos, nessa tese-ensaio dá-se também, frequentemente, uma tese-processo. Ou seja, muitas vezes passaremos o efeito "*strikethrough*" sobre o texto original de ingresso (muito dele, como poderão perceber, foram copy&paste de minha dissertação de mestrado.

xxx< http://www.youtube.com/watch?v=kc-vi-I8AVc >, último acesso em outubro/2014.

xxxiNa dissertação de mestrado: para Lessig, ver item 7.2 ("O ato de aprender, de escrever e o ato de citar [no audiovisual]"); para Debord ver item 7.3 ("As escritas Audiovisuais"). Na faixa "You2Remix" reproduzo esses modus operandi.

xxxiiComo já dissemos aqui, em 2011 – ao longo dos mapeamentos, estudos-de-caso via Aprendizagem Compartilhada e desenho do fluxograma – chegamos a uma nova versão, denominada então "2.1".

xxxiiiVer o vídeo-interativo *"YouToRemix_Bike C-Mapping_YouTubeMix (teste02)"* (http://bit.ly/atHFUP ou http://blog.manifesto21.com.br/2010/07/23/youtubemixt2/) e, na dissertação de mestrado, o Apêndice I/IV

"*YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project*", assim como os capítulos 7 ["Modus Operandi III: As *Retóricas Audiovisuais*"] e 9 ["Por um sistema de registro e remix online"]. Trechos copiados e colados aqui na tese, ver faixa "You2Remix"...

xxxivTermo retirado do livro "Do Androids Dream of Electric Sheep?" de Phillip K. Dick (1968) no qual foi baseado o filme "Blade Runner" de Ridley Scott (1982). Ambos dialogam com "O Jogo da Imitação" de Turing (1950).

xxxv*O Audiovisual Online Hoje: da prática copy&paste ao ensino no século XXI [apontamentos] ou Entre o 'Estado da Arte' do Vídeo Digital Online e o Ensino do Audiovisual no século XXI: para além de um fetichismo tecnológico e da prática 'copy&paste*. Trabalho apresentado na III Jornada Discente, promovida pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo [PPGMPA-ECA-USP]; apresentação: 19 de outubro de 2012.

xxxviEmbora já abordadas em sala-de-aula ideias em discussão como "*authorship*" e "*common creative*" [durante a metodologia criada como "jogo Vertov-Cotidiano" via *YouTube Editor*], esta questão em particular não será por mim privilegiada aqui academicamente.

xxxviiTodos os vídeos sem *copyright* podem ser acessados no link < http://manifesto21.com.br/avrhetorics/ >

xxxviiiA análise das obras de Eyal, Klier e GNN foi originalmente apresentada no XVII Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual (2013) sob o título "*Das Imagens Sobreviventes [ou A Escória do Arquivo de Nossos Tempos] :: The Surviving Images [or Refuse is the Archive of Our Times]*"

xxxix "O Gigante", tradução do alemão.

xl "Um Especialista: retrato de um criminoso moderno", tradução desde o francês.

xli Tratando-se de um vídeo-remix, o próprio título opera através do conceito de remix, i.e. parte de um jogo de palavras e significados que se encontra devidamente decodificado junto à obra.

xliiBORSCHKE, 2012

xliiiA importância de explicitar o equipamento utilizado desmistifica parte do processo de realização, incentivando outros às próprias criações audiovisuais. Acessos aos "meios de produção" é um caminho possível à idealização do aplicativo online proposto (nem todos estão aptos financeiramente a ter uma "ilha-de-edição" offline...)

xlivVer "The Electronic Disturbance", Capítulo 5 – *Utopian Plagiarism, Hypertextuality, and Electronic Cultural Production* < http://www.critical-art.net/books/ted/ted5.pdf > (publicado em português – Brasil – pela Ed. Conrad, 2001, "Plágio utópico, hipertextualidade e produção cultural eletrônica")

xlv"Sou entrevistado tão frequentemente e me perguntam sempre as mesmas questões que eu não tenho nada de novo para dizer. (...) Não importa quantas vezes falemos as mesmas coisas, sempre parece haver alguém ouvindo aquilo pela primeira vez."; começa assim a entrevista com Kenneth Goldsmith – o criador do underground repositório online "UbuWeb" – aqui no Brasil no início deste ano (22/03/2013), publicada no jornal/ caderno "Valor Econômico" < http://goo.gl/WPc46 >

xlviVersão em português: < http://pt.wikipedia.org/wiki/Remix >, acesso em setembro/2012.

xlvii< http://en.wikipedia.org/wiki/Remix#Remix_in_art > acesso em setembro/2012.

xlviii*15thJune2011-RemixMeaning.doc*, acesso em 19/março/2013

xlix*Retóricas Audiovisuais 2.0 [do online found footage ao filme-ensaio, a ideia do vídeo remix/ mash up como collage-essay]*; ABCIBER, 2011.
Breve "estado da arte" do vídeo digital online em 2011 [da produção-criação ao armazenamento-distribuição e consumo], CINUSP, 2011.

l Apud *Know Your Meme* website <http://goo.gl/siGfo>, acesso em julho de 2011

li Todos os links referentes a esses memes audiovisuais foram verificados pela última vez em Julho de 2011: <http://youtu.be/fY9GPx72iKA>, <http://youtu.be/a7AKO6PGe0g>, <http://youtu.be/GgQ—jPP2Z0>,

lii <http://youtu.be/jzMN2c24Y1s>, Julho de 2011.

liii Acrescentarei à presente listagem títulos seminais de 2010, ano de inscrição do projeto original de doutorado.

liv Título enviado para a apresentação. Artigo [2014] para capítulo de livro: *'the next tv': desvios e derivas da liberdade*

[das rádios livres às webtvs rastreadas por telefonia móvel – um breve ensaio sobre as tecnológicas manifestaçõe políticas nos espaços públicos de mentes coletivas]

lv Enviado em 2012, publicado na revista em 2013.

lvi Conforme no texto enviado ao congresso: "este texto é baseado em trecho das *Retóricas Audiovisuais* de feveveiro de 2009 - Projeto [dissertação] de mestrado em andamento na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (área: Ciências da Comunicação)"

lvii< http://archive.groovy.net/dl/elerev.html >, acesso em 02/maio/2013

lviiiSem considerarmos aqui o objeto [mídia] livro, obviamente. Além dos gravadores de rolo como o Nagra à década de 1950.

lix Como a que vocês recebem aqui anexo.

lx Esses utilizaram ao longo dos anos – e das evoluções midiáticas – equipamentos como telefone [fixo], gravadores de fita rolo, gravadores de fita K7, MD's – os *MiniDiscs*, suportes da Sony de menor duração temporal-comercial em comparação com os demais –, celulares [telefones móveis] e, nos últimos anos, gravadores digitais [entre a memória interna dos aparelhos e cartões *flash* para expansão do espaço de registro].

lxi Em virtude de que a versão *online* não poderá estar acompanhada de uma fita K-7 devido à sua materialidade física, tais referências estarão, devidamente "materializadas", no link: < http://manifesto21.com.br/phd/ >

lxii Essa citação, por exemplo, representa uma das vertentes da "Aprendizagem Compartilhada". Quando eu defini a fita K7 como representação arqueológica entre os suportes eletrônico e o digital – além de introdução da mobilidade também aos reprodutores como aparatos individuais –, me vi obrigada – *feedback* da minha professora-orientadora Esther Hamburger – a relatar brevemente sobre tal escolha dessa breve *media archaeology*. O que até então era uma ironia ensaística, passou a fazer cada vez mais um orgânico sentido sobre a explicação de minhas escolhas metodológicas no ensino de montagem audiovisual. Tal texto do Eduardo Vicente, portanto, foi – como tantos outros – encontrado a partir da TAG "cassete"...

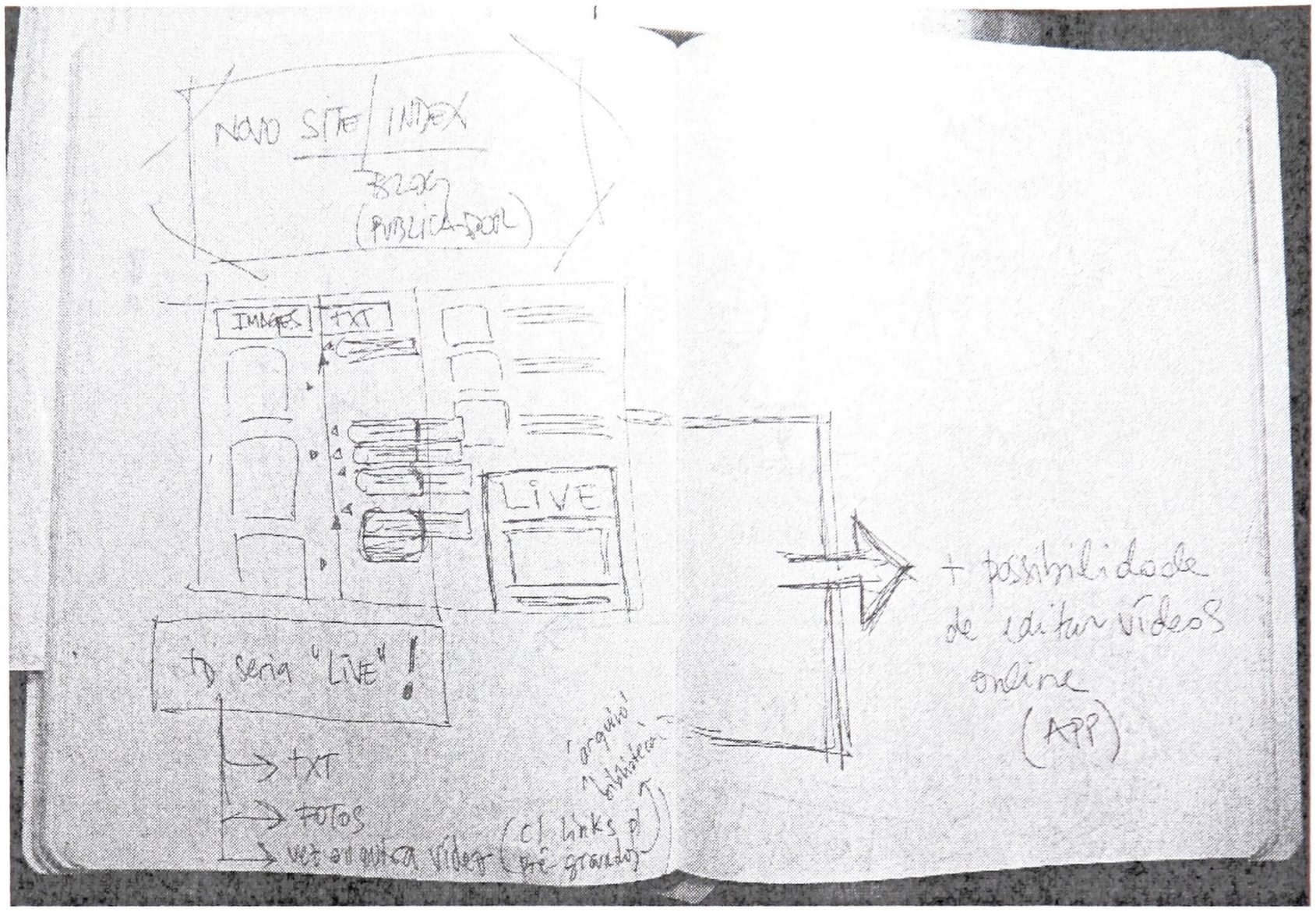
lxiiiJá que adentramos há cerca de dez anos na Era da Mobilidade [*Mobile Communication*] (...)

lxivHoje ainda *old*, mas quase uma *dead media* [...]

#3 YOU2REMIX[i]

Like

as an important tool in learning environments, helping create rhetoric and expressiveness while working with both ***content and aesthetic aspects. The usage of this online application aims at promoting research and motivating networked participatory, shared experiences to develop cultural and digital skills.*** [...] ***Referencial functions:*** [1]*User selects YouTube videos and links them (via url, like tested at YouCube and YooooooouTube);* [2]*User can play, trigger and remix those video clips and sounds via keyboard. He can apply a series of audiovisal effects based on analogical video switchers and also present at some digital visual jockey software, like colorize (RGB) and opacity (both with lowpass/highpass filter), image repeating (non-controllable parameters of number of columns neither of rows), luma-chroma key etc So, user creates a new composition in real time and he can play also using his own image from webcam (like experienced at Vjiar: Web-Vj'ing-Cam);* [3]*It is important to have a "record function", i.e. it records this live composition to online server as a new video clip; it's done without interrupting live experience. These new video clips are created in a user space (own channel inside application) where he can choose how to publish it: draft, private (with a password) or public, like it occurs in a blog* [...] ***New functions:*** [1]*the possibility to control time position of a video clip;* [2]*lettering-text input: user can write moving texts over the images;* [3]*interface design: possibility to customize and personalize the own channel (colors, background image, title, text etc);* [4]*footage can be put in loop, reverse and there is also a speed control.* [...] ***Future functions:*** [1]*Scratch: video frames backward and forward;* [2]*Midi Controller: for any device to control the app; user will map preloaded video clips to be enabled trigger and knob;* [3]*Download: possibility to storage offline the new compositions, live creations;* [4]*Upload a remixed video straight into your own channel at YouTube* [***like online & networked audio-visual dialogues***] (SZAFIR, 2010; *YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project*"; grifos atuais)



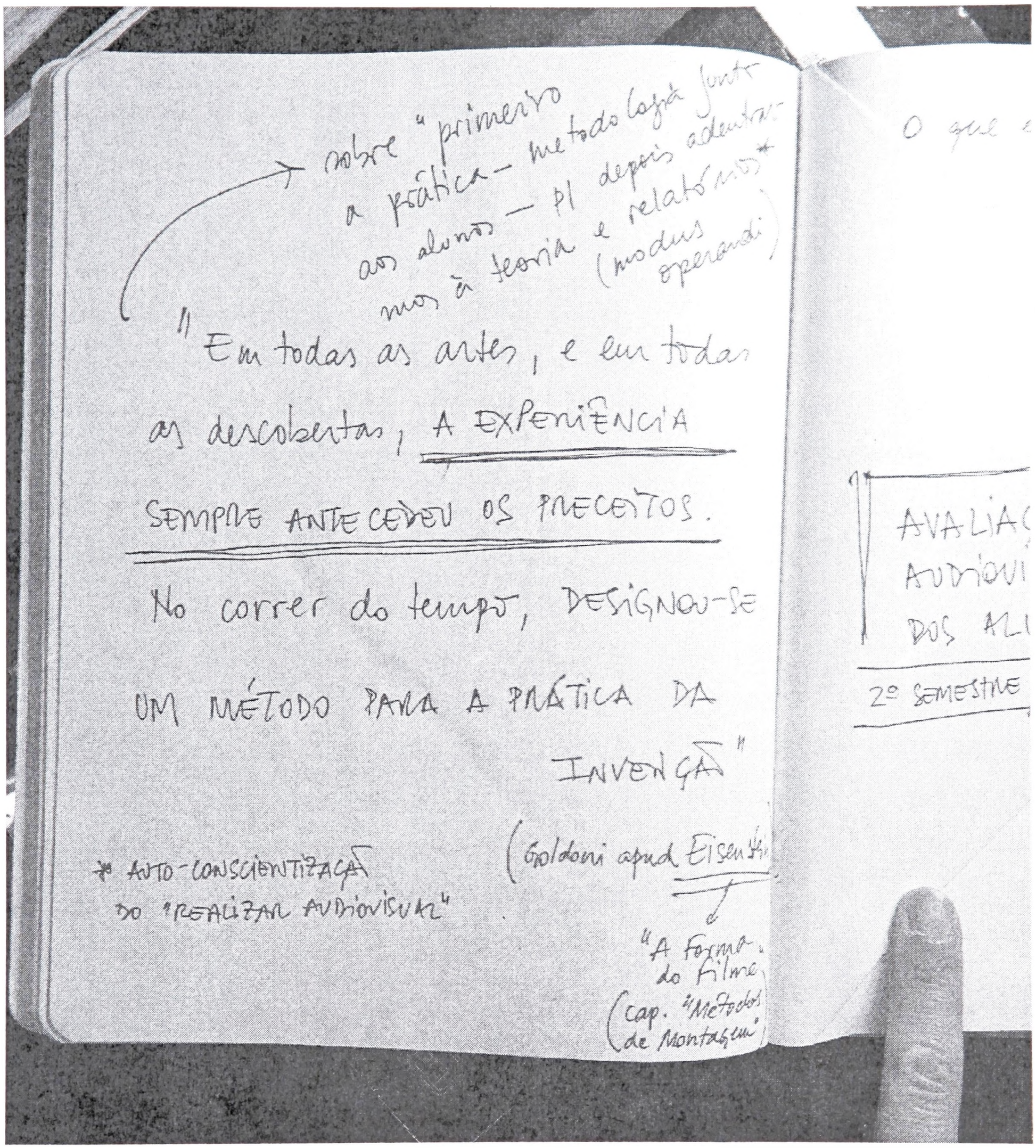
Neste capítulo apresentarei o que era originalmente a hipótese-mote à tese. Aqui verificaremos o processo – percurso – do dispositivo audiovisual planejado, entre a prática originalmente proposta e seus desdobramentos que nos trazem uma indagação: **obra-de-arte ou aplicativo-plataforma?** Ou seja, esclarecimentos sobre o objetivo primeiro daquela plataforma-aplicativo (dispositivo audiovisual desenhado durante o mestrado e publicado na dissertação), suas principais características tecnológicas (com as fases de desenvolvimento geradoras das primeiras reflexões), bem como as seguidas três versões projetadas a partir tanto dos *feedbacks* de Arlindo Machado e Giselle Beiguelman (sobre as etapas consumadas até a qualificação) como da metodologia de ensino "Aprendizagem Compartilhada".

TIMELINE

[a.] 2009-2010[iii]

I would like to discuss how we should design and evaluate interactive audiovisual content applications, trying to highlight some relevant aspects of web-sharing-video issues, like "the remix", toward a new participatory use of online video platforms [...] ***Online video represents a new challenge on how to link, create and present content that maximizes the internet user experience.*** *During this first decade of XXI century, research often focused on several aspects of this new audiovisual online participatory scheme, but neglected aspects that might be of interest when trying to understand the wishes of a new generation inside a digital culture and its available technologies.* ***A new concept for the content production has been created to be used by ex-spectators.*** *Some years ago, blogs (i.e. "web log") made a revolution on the Internet, and suddenly anyone was able to express himself with total freedom – first by words and later by pictures followed by embedded videos –, the wordpress came then in a open source structure where any user could assemble his own aesthetic website as well as its usability* [...] *what I originally called Youtuboteca and later dubbed RemixPress* [YouTubteca, YouTubeMix, YouToRemix ...] *we could mention, for example, some films in the 70's and television programs in the 80's (such as Debord and Godard's Histoire(s) du Cinéma, respectively, or even Masagão in Brasil with a movie called Nós que aqui estamos por vós esperamos 90's and several digital audiovisual remix works at beginning of our XXI century like Rebirth of a Nation, The Society of Spectacle – digital remix (made by american djs Spooky and Rabbi, respectively) and other ones by groups like GNN (EUA), Media Sana or by girls from mm não é confete (Brasil). So, my application has been developed bearing in mind a methodological organization applied to the creation of an audiovisual remix practice* [...] *So, YouTube becomes a global reference for on-demand video, and it is based on this concept that I consider this online platform as a main example for* ***quoting, creation and aesthetic possibility of a networked audiovisual.*** *It is beyond the scope of this work then, to talk about other different aspects of YouTube related to a "digital culture" such as its political and economical implications, etc* [...] *my research is based on this daily breaking of the rule by millions of users, i.e. because of this infringement I consider YouTube, nowadays, above all an online audiovisual library. This platform is the online place where I look for videographic material, for*

the theme of my master's degree research, to construct what I have called Audiovisual Rhetorics. ***"YouTube seems to provide an inexhaustible content generated by its users. But this very abundance (McCracken, 1998) might discourage us to question materials which are not found there. Historically the DIY movement aimed at enabling groups that had no commercial penetration to tell their own stories. If we admit that YouTube operates with no previous history, then we would be giving up what we have been fighting for and end up with much less than expected"***[JENKINS apud SZAFIR, 2010] [...] *Manovich and Lessig disagree about quoting.* ***Is quoting equivalent to remix practice?*** *Let us bear with the former who wrote about remix and quoting; in his view they have different natures: "The other older term commonly used across media is "quoting" but I see it as describing a very different logic than remixing. If* ***remixing implies systematically rearranging the whole text, quoting refers inserting some fragments from old text(s) into the new one.*** *Thus I think we should not see quoting as a historical precedent for remixing. Rather, we can think of it as a precedent for another new practice of authorship practice* [...] ***This new online audiovisual live remix application project aims at being*** *a data organizer (****a covered audiovisual path) for its own online switcher to create live Audiovisual Rhetoric*** *; i.e. the intention is to establish* ***an online method of audiovisual writing with any digital videos (data) stored at YouTube: a methodological elaboration for online rhetoric such as quick audiovisual quotes****, like postings in a blog. The application may be a kind of audiovisual blog, where* ***writing (text) is created through the remixing of videos linked in YouTube.*** [...] *Finally, this new app intends to be a simple online platform-system based on metadata technology in which some of the characteristics found in several current vj'ing software are brought together.* ***Its target, primarily, is to create an online Audiovisual Rhetoric****. As this is* ***an open source project, we hope that the online community comes together to develop new tools and functions according to needs and eventually share it again (in the same lines of the wordpress project).*** (SZAFIR, 2010: *YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project*[IX]; grifos atuais)


sobre a primeira
a prática — metodologia junto
aos alunos — pl depois adentrar
nos à teoria e relatórios*
(modus operandi)
"Em todas as artes, e em todas
as descobertas, A EXPERIÊNCIA
SEMPRE ANTECEDEU OS PRECEITOS.
No correr do tempo, DESIGNOU-SE
UM MÉTODO PARA A PRÁTICA DA
INVENÇÃO"
(Goldoni apud Eisenstein)
* AUTO-CONSCIENTIZAÇÃO
DO "REALIZAR AUDIOVISUAL"
"A forma
do filme"
(cap. "Métodos
de Montagem")
O que
AVALIAÇ
AUDIOVI
DOS ALU
2º SEMESTRE

7.1. Artesanado Digital: Método de Trabalho

Atualmente meu trabalho se dá de uma maneira artesanal, na medida em que necessito – a partir de softwares gratuitos encontrados online – aplicar um download de todo e qualquer vídeo encontrado no YouTube, armazenando-os assim de uma maneira offline para que possam ser retrabalhados e posteriormente possivelmente retornados à rede. A manutenção destes arquivos digitais é trabalhosa, na medida em que os vídeos captados via YouTube possuem o codec .flv (vídeo em Flash) e os softwares de edição não-linear aceitam codecs diversificados como .mov, .avi, .3gp ou .mp4 (entre outros, com exceção do .flv). Assim sendo, todos os vídeos precisam ser convertidos – também via softwares gratuitos cada vez mais de fácil acesso online. Uma observação aqui precisa ser apresentada no quesito "cada vez mais de fácil acesso online": entre agosto de 2006 a março de 2007 eram raros os softwares gratuitos encontrados na rede para codificação tanto de .flv para outros formatos e também o revés (o YouTube desde o início apresentou dentro de sua plataforma de armazenamento online um auto-aplicativo de conversão de diferentes formatos para a sua estrutura em Flash); demarco este período, de aproximadamente sete meses, por um viés experimental e profissional pessoal: a primeira data refere-se a um trabalho à época de produção visual jockey (de remix audiovisual em tempo real) a partir – utilizando-me – de vídeos do YouTube, e a segunda data faz referência ao lançamento público na rede do aplicativo "Manifestese Online"[v] (braço digital para webcams do trabalho "Manifeste-se [todo mundo artista] – Mobile WebTV Live Broadcast").

> *So here's the question I want you to focus on as we begin this chapter: Why is it "weird" to think that you need permission to quote? ... Why is an author annoyed (rather than honored) when a high school student calls to ask for permission to quote? ... what happens when writing with film (or music, or images, or every other form of 'professional speech' from the twentieth century) becomes as democratic as writing with text? As Negativland's Don Joyce described to me, what happens when technology 'democratiz[es] the technique and the attitude and*

> *the method [of creating] in a way that we haven't known before. . . . [I]n terms of collage, [what happens when] anybody can now be an artist'? ... should the norms of "quote freely, with attribution" spread from text to music and film? ... we should think more carefully about why this right to quote— or as I will call it, to remix— is a critical expression of creative freedom that in a broad range of contexts, no free society should restrict. ... there are important reasons why we should limit the regulation of copyright in the contexts in which RW [Read/Write] creativity is likely to fl ourish most. These reasons reflect more than the profi t of one, albeit important, industry; instead, they reflect upon a capacity for a generation to speak.* (LESSIG apud SZAFIR, 2010)

[Na esteira da cultura digital de 1ª onda – de recombinação crítica e extremo compartilhamento de [i+]materiais –, surge a "remix culture".] investida pela prática da reapropriação de materiais culturais como uma realidade [criativa e ...] de expansão da informação e desenvolvimento do conhecimento. [...] realidade esta que diariamente gera uma gama de novos pensadores multimidiáticos (realizadores) a partir do compartilhamento e da reapropriação de bens imateriais-culturais.

Embora complexa no âmbito legislativo e judiciário em que a cultura, e a sociedade como um todo, está inserida (em vista das leis que regiam – e regem ainda – a Sociedade do Espetáculo e da Indústria do Entretenimento e da Cultura), a aposta de Lessig é simples a milhares de jovens realizadores que vivem uma prática cada vez mais corriqueira como o ato de escrever ou falar, o ato de expressar-se também via audiovisual.

> *Actually, I think your description of what YouTube does shows that it's more of a library than an archive. I understand the difference to be that an archive ('archos' - 'first') is charged with the permanent preservation of original documents, whereas a library simply exists to make copies available for access." But this proposition, too, is rejected by another AMIA member, Andrea Leigh, because of yet another important aspect that lacks on YouTube, namely the rules and regulations, that is the ethics, with regard to the material aspects of a document that govern the work of archivists and librarians alike: "Libraries are oriented around a code of ethics (see ALA Code of Ethics [...])and a core set of values (see ALA Core Values of Librarianship [...]) to provide communities with comprehensive access to both information and entertainment resources, not entertainment resources only that lack selection criteria, principled organizational methods based on over 100 years of practice and tradition, and a*

high service orientation. So not only is YouTube not an archive, it is not a library, either." [KESSLER & SCHÄFER apud SZAFIR, 2010]

Se os mecanismos cinematográficos – como linguagem – não eram amplamente disponíveis a todos, conforme afirmava Metz na década de 60: "Todos os falantes de inglês a partir de uma certa idade aprenderam a dominar o código do inglês – são capazes, portanto, de produzir orações – mas a capacidade de produzir enunciados fílmicos depende de ... formação e acesso." Talvez o mesmo estivesse vislumbrando uma cultura digital em rede quando afirmava que "pode-se cogitar de uma sociedade futura na qual todos os cidadãos terão acesso ao código da produção cinematográfica"[apud STAM, 1981], onde possamos, novamente compreender o 'cinematográfica' como 'audiovisual' das atuais novas mídias. (SZAFIR, 2009)

A lógica da escrita verbal – assim como da pesquisa acadêmica – tem como premissa uma alfabetização social e referencial promovida de citações, releituras e reescrituras [...] Lessig adentra o século XXI, quase 40 anos após a produção-*Détournement* de Debord, em favor das re-utilizações dos materiais audiovisuais, opondo-se ao modelo secular de *Copyright* e em defesa nas mudanças destes mecanismos legislativos que não condizem mais a uma cultura já transformada e largamente difundida, na internet principalmente, das novas práticas comportamentais ao redor do mundo. Imaginemos, portanto, uma realidade sócio-cultural onde todos estejam aptos a produzir seus [diálogos como] discursos (retóricas) não somente escritos verbalmente mas também audiovisual e multimidiaticamente.

[Através de um caminho pedagógico,] Guy Debord é nesta pesquisa retomado por sua atuação filmográfica de utilização consciente de materiais cinematográficos pré-existentes, conforme o próprio alega (se explica) a respeito – posteriormente à distribuição-exibição de "A Sociedade do Espetáculo, o filme" (1973) – em um curto texto entitulado ***A Utilização de Filmes [Détourned]***:

> Estou falando aqui primeiramente sobre os filmes que com seus diálogos próprios quebram a continuidade e pontuam o texto 'explanatório-interpretativo' em voz over que é derivado do livro ... No [texto] ***Um Guia de Usuário ao Détournement*** (Lèvres Nues#8) nós já haviámos mencionado que 'Este é o caminho necessário de

> concepção de um estágio, tanto sério-profundo quanto de paródia, em que elementos detourned são combinados ... em processo de criação de um verdadeiro estilo nobre e notável.' ... Détournement não é um inimigo da arte. ... Desta maneira, no filme A Sociedade do Espetáculo os filmes (ficcionais) detourned por mim não são utilizados como ilustrações críticas de uma arte da sociedade espetacular (em contraste aos documentários e arquivos de noticiários, por exemplo). Pelo contrário, estes filmes de ficção roubados, inseridos em meu filme, são utilizados para representar a retificação da 'inversão artística da vida', sem qualquer menção aos seus significados originais. O espetáculo tem banido a vida real para trás da tela. Eu venho tentando 'expropriar os expropriadores' [Debord, em poucas palavras, explica o que cada filme reapropriado representa-significa-evoca dentro desse seu filme-ensaio via "found footage"]

Quarenta anos após Debord e outros artistas audiovisuais [ADRIANO, 2008] apostarem na apropriação – *détournement* – de materiais fílmicos para a criação de uma nova cultura, esta questão de apropriação torna-se então mais forte; atualmente **tal prática vem sendo ainda mantida sob o vocábulo de** "roubo" – ou **"pirataria"** – numa **simbologia de urgência** necessária pelos jovens produtores/ realizadores numa cultura digital [grifos atuais].

> *it is very possible that the remix culture, which right now appears to be so firmly in place that it can't be challenged by any other cultural logic, will morph into something else sooner than we think.* [MANOVICH apud SZAFIR, 2010]

Arlindo Machado (2001) advoga tal prática de realização audiovisual conferindo-lhe [via Dagognet] valor de conhecimento [...]. Assim, se dissertações e teses acadêmicas são escritas – apresentadas – em um contexto de citações (referências bibliográficas), este projeto parte da premissa de que há outras possíveis formas cognatas de cientificidade em nossos atuais tempos de *Youtube*; ou seja, esta proposta visa uma metalinguagem audiovisual como **um sistema metodológico para a notação, registros e remix dos códigos culturais, principalmente audiovisuais, disponíveis na rede**. Afinal, nestes ambientes virtuais da cultura digital, **o método é tão importante quanto a midia escolhida**. [grifos atuais]

[...] **decupagem analítica, no intuito da criação de uma biblioteca de excertos audiovisuais para construção de uma retórica em uma linguagem além-verbal**, verificamos a importância do *YouTube* [...] como **uma biblioteca audiovisual em rede nos dias atuais e desta maneira, insere-se à pesquisa em foco a questão também sobre redes sociais *online* e televisão, como plataformas de compartilhamento audiovisual-cultural.** [grifos atuais ...] adentrando-nos a uma análise de complexas estruturas que 'sustentam' toda **uma gama estética e modos de produção**. Embora Flusser ([1985]2002) tenha se debruçado sobre a fotografia para diagnosticar o "aparelho", o retomo aqui na compreensão da disposição deste sobre a forma de programação e estruturas hierárquicas das quais o ser humano torna-se um jogador. No complexo "aparelho-operador" são criadas as "imagens técnicas":

> as imagens técnicas, longe de serem janelas, são *imagens* [interfaces], superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal *magia imaginística*: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. Urge analisar que tipo de magia é essa. ... A magia pré-histórica ritualiza determinados modelos, mitos. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: *programas*. Mito não é elaborado no interior da transmissão, já que é elaborado por um "deus". **Programa é modelo elaborado no interior mesmo da transmissão** ... As imagens técnicas são produzidas por aparelhos. Como primeira delas foi inventada a fotografia. O aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. Analisá-lo é método eficaz para captar o essencial de todos os aparelhos, desde os gigantescos (como os administrativos) até os minúsculos (como os chips), que se instalam por toda parte. Pode-se perfeitamente supor que todos os traços aparelhísticos já estão prefigurados no aparelho fotográfico, aparentemente tão inócuo e "primitivo". ... [aparelhos] trata-se de objetos produzidos, isto é, objetos trazidos da natureza para o homem. O conjunto de objetos produzidos perfaz a cultura. Aparelhos fazem parte de determinadas culturas, conferindo a estas certas características. ... *Grosso modo*, há dois tipos de objetos culturais: os que são bons para serem consumidos (bens de consumo) e os que são **bons para produzirem bens de consumo (instrumentos). ... aparelhos informam, simulam órgãos, recorrem a teorias, são manipulados por homens, e servem a**

> **interesses ocultos. Mas não é isto que os caracteriza. ... Já que, atualmente a maioria dos homens está empenhada em aparelhos, não tem sentido falar-se em proletariado.** Devemos repensar nossas categorias, se quisermos analisar nossa cultura. Embora **fotógrafos não trabalhem, agem.** Este tipo de atividade sempre existiu. **O fotógrafo produz símbolos, manipula-os e os armazena.** ... Estas pessoas não são trabalhadores, mas informadores. Pois atualmente a **atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos.** E tal atividade vai dominando, programando e controlando todo trabalho no sentido tradicional do termo. **A maioria da sociedade está empenhada nos aparelhos dominadores, programadores e controladores.** Outrora, antes que aparelhos, fossem inventados, a atividade deste tipo se chamava "terciária", já que não dominava. **Atualmente, ocupa o centro da cena. Querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo. ... Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador**: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. ... Para funcionar, o aparelho precisa de programa "rico". Se fosse "pobre", o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo. **As potencialidades contidas no programa devem exceder à capacidade do funcionário para esgotá-las. A competência do aparelho deve ser superior à competência do funcionário.** (FLUSSER apud SZAFIR, 2010; grifos meus atuais)

Flusser (2002) apresenta então este aparelho (a câmera fotográfica) como uma "caixa-preta" (pré-programada, fechada em seus processos), passível somente de input e output pelo jogador ("funcionário"), o que em uma relação com o código (e função) de *Google* e *YouTube* estabelece-se numa relação parcial. Tomemos, portanto, o aparelho de Flusser como uma metáfora para o que aqui estabeleço como caixa pr@ta, que reluz (e seduz), mas que também possui brechas a serem manipuladas por programadores. [...]

> [...] ***Perdeu-se o sentido da pergunta: quem é o proprietário dos aparelhos***. [...] não é o objeto, mas o símbolo que vale. ... ***O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierárquicamente estruturado***. [...] *aparelho*. Trata-se de brinquedo complexo [...] **Seu jogo consiste na permutação de símbolos já contidos em seu programa**. Tal programa se deve a meta-aparelhos. **O resultado do jogo são outros programas**. [...] (FLUSSER apud SZAFIR, 2010; grifos negrito-itálicos como no original)

A caixa pr@ta online estabelece uma realidade de banco de dados, memória que pode ser constantemente e aleatoriamente [ou, melhor, randomicamente] acessada. [... Devemos refletir, portanto,] sobre armazenamento e distribuição de informações pós-fotografia mecânica, mas numa realidade de dados digitais em rede (afinal, é a partir disto que se trata esta ~~dissertação~~ [agora – de 2008 a 2014 – tese!]):

> [...] "O homem é capaz de produzir informações, transmiti-las e guardá-las. [...] o homem parece ser o único fenômeno capaz de produzir informações com o propósito deliberado de se opor à entropia. Capaz de transmitir e guardar **informações não apenas *herdadas*, mas *adquiridas*. Podemos chamar tal capacidade especificamente humana: *espírito* e seu resultado, *cultura*. O processo dessa manipulação de informações é a comunicação** que consiste de **duas fases: na primeira, informações são produzidas**; ... **O método da segunda fase é o *discurso* [...]**, pelo qual **informações adquiridas no diálogo [processo retórico] são transmitidas a outras memórias, a fim de serem armazenadas.** (FLUSSER apud SZAFIR, 2010; grifos atuais)

[...] qual o custo deste armazenamento audiovisual, organização de banco de dados e perfeito funcionamento técnico público? [Público? ...] De toda maneira, o projeto [de mestrado] se prop[ôs] a realizar [– e realizou –] um conjunto de "retóricas audiovisuais" como uma metodologia analítica a partir da atual rede digital [*online*], baseada em um sistema textual videográfico – metalinguístico –, em que o texto fílmico em foco [tema eleito] torna-se reapropriado em um método de citação audiovisual, dando ênfase à criação de um sistema científico-multimidiático"[...] para a notação e registros dos códigos então em órbita.

7.4. ***Dos vídeos online:***

> Eu tenho vídeos no YouTube, eu gosto de fazer vídeos [a partir da pergunta: O que você faz na internet?] ... eu trabalho no *Movie Maker* [*Windows-Microsoft*], gosto de baixar novos efeitos, de fazer coisas diferentes. Faço pros meus amigos, meus amigos gostam [E como é que você capta as imagens?] Capto do Orkut ... às vezes eu baixo vídeos do YouTube para fazer abertura dos meus vídeos etc ...

> [Mas não é proibido usar os vídeos dos outros pra fazer os seus vídeos?] Eu sei que é por direitos autorais, mas se eu precisar de um papel pra cada pessoa que eu pegar foto eu estou perdido [rindo]" [GODINE apud SZAFIR, 2010]

Os blogs foram uma revolução na internet, pois de um momento para outro qualquer um poderia se expressar mundialmente e com total critério de liberdade – inicialmente por palavras e logo mais por fotos seguidos de vídeos embeded –, o wordpress trouxe então uma estrutura de código aberto onde qualquer internauta poderia minimamente construir a estética de seu site (assim como toda sua usabilidade também). Ainda engatinhando em termos de uma construção online audiovisual (mesmo quatro anos após o boom do YouTube), as plataformas videográficas representam excelência no armazenamento e visualização de vídeos. Poderíamos mesmo dizer que os jovens cada vez mais assistem menos televisão e cinema e mais "bancos de dados". Neste ponto temos que o vídeo online ainda representa mais um valor de troca (sharing) e espectatorialidade do que de participação em seus intrínsicos discursos. Diferentemente do cinema, a recepção de um vídeo online acontece em possíveis momentos dispersivos, tão característico da utilização da internet (podemos estar com quantas janelas outras possíveis abertas, ora respondendo a um emails ora trocando ideias em um instant messenger etc).

Como estamos, portanto, vivenciando atualmente esta experiência com imagens técnicas em movimento? Talvez a principal diferença seja que não estamos somente analisando e trabalhando com imagens técnicas, mas em programas (e seus aparelhos) com enormes bancos de dados. [...]

7.5. Da escolha do YouTube como biblioteca audiovisual online[vii]

> *The cinéma-vérité generation's wish for the camera to become a 'stilo' has come true: the billions are scratching away with abandon. ... it's about the millions of films watched every day, which provide Google (YouTube's owner) with a treasure trove of user data. What is your 'association' economy worth? Am I really aware*

> *of why I'm clicking from one clip to the next? If not, we can always reread our own history on YouTube. We can find out everything – but mainly about ourselves: what the most popular channel is, which friend has watched this video. ... Online video has incorporated this discovery into its architecture. As a clip plays on the left, 'related videos' by the same uploader appear on the right. The computer interface is geared toward more of the same. ... Online video interfaces aren't about increasing the information overview. The many open programmes signify intensive engagement; they're not signs of a misspent life. Today, rather than an unintended side effect, multitasking is the essence of the media experience. ... We must take database-watching seriously, not dismiss it as 'consuming video clips'. Watching videos online is something people occupy themselves with for hours – longer than the average feature film's 90 minutes. It is inherent in the interface that we keep going and going and the clip chain continues forever. Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century.* [LOVINK apud SZAFIR, 2010]

O YouTube – criado em fevereiro de 2005 por dois ex-funcionários do *eBay* (site norte americano de vendas online como o brasileiro MercadoLivre, no qual é acionista desde 2001) – alcança, supreendentemente, em julho de 2006 a marca de 100 milhões de vídeos assistidos por dia (42,2% de representatividade na internet à época)[viii], onde os usuários alimentam em torno de 65 mil novos vídeos digitais diariamente. Alguns meses depois, a revista norte-americana *Times* classificou o YouTube como a "invenção do ano" (apud SZAFIR, 2010). Finalmente, no mesmo ano, o YouTube é comprado pela Google por 1,6 bilhões de dólares.

> O que há de revolucionário no YouTube é que ele representa, nos termos de [Pierre] Levy, 'uma apropriação normal, calma e embasada do discurso', um site em que a mídia de massa é citada e recombinada, em que a mídia caseira ganha acesso público e várias subculturas produzem e compartilham mídia. ... A retórica da revolução digital deduzia que a nova mídia iria destronar a antiga, mas o YouTube exemplifica uma cultura da convergência (Jenkins, 2006) com suas interações complexas e colaborações entre a mídia corporativa e o público. ... o modelo de negócio do YouTube cria valor por meio da circulação. ... Embora muito da cultura do remix seja apresentado em forma de paródia, esse gênero intensifica a experiência emocional do material original, nos aprofundando ainda mais nos pensamentos e emoções dos personagens principais. ... A situação atual do YouTube o transforma em uma alternativa inevitável como a plataforma para circulação de conteúdo gerado por usuários. ... 'YouTube ou não, eis a questão'. [JENKINS apud SZAFIR, 2010]

Assim, esta plataforma videográfica de fluxo dinâmico do "tempo real" pode ser compreendida como um arquivo público de memória audiovisual [...]:

> "a televisão, na sua origem, é uma máquina de produzir ao infinito o presente representado e uma memória capaz de estocar o tornar-se arquivo sem limite. ... a que se pode recorrer novamente, não somente como testemunho do passado, mas também em lugar de uma imagem ao vivo impossível ... é assim um banco de todas as imagens, inclusive as do cinema. [FARGIER apud SZAFIR, 2010]

O YouTube torna-se referência mundial do audiovisual *on demand*, e é desta maneira que esta plataforma *online* é aqui tomada como exemplo referencial-principal para citação, criação e possibilidade estética do audiovisual em rede; abstenho-me, portanto, de falar da importância do YouTube nos seus diferentes âmbitos também relativos à "cultura digital" como participativo, de memória, político, perceptivo, econômico etc

> quando a largura de banda finalmente foi expandida o suficiente para permitir que a internet passasse de somente texto e música para vídeo, surgiu o YouTube 'adequado', com seu slogan direto *Broadcast yourself*, sua usabilidade simples (Flash) e sua ambição de crescimento vertical no menor tempo possível [...] Como o YouTube poderia ser explorado para fins científicos, jornalísticos e criativos para expressão pessoal, comunicação e compartilhamento de arquivos? ... O YouTube permite que todos realizem suas próprias 'funções bárdicas'. [HARTLEY apud SZAFIR, 2010]

8. ***Breve explicação sobre o Sistema de Buscas Online***[ix]

> *Also we look at the problem of how to effectively deal with uncontrolled hypertext collections where anyone can publish anything they want.* [PAGE & SERGEY apud SZAFIR, 2010]

9. ***Por um Sistema de registro e remix online:***

(breve apresentação sobre o projeto de aplicativo online para citação, organização e remix ao vivo de material audiovisual via banco de dados: YouTubteca, YouTubeMix, YouToRemix, RemixPress)

A cada dia milhares de informações são postadas na web, mas como organizá-las? Diversos aplicativos têm cuidado destes caminhos crescentes, que se encontram ou se afastam e cada vez mais conectados uns aos outros. Como facilitar a citação de um link audiovisual que está em meio a um processo de remixagem? A palavra não deveria ser "facilitar", mas mais apropriadamente "organizar", atribuir um caminho do que tem sido percorrido durante pesquisa, análise e criação. Como estimular as pessoas a produzir informação a partir de tão diversos caminhos audiovisuais percorridos dentro de um espaço próprio, onde haja a possibilidade de remix deste material e fazêlo acessível a outros usuários?

Inserido na chamada "cultura digital", o aplicativo proposto – braço tecno-metodológico utópico de minha pesquisa de mestrado – apresenta um conceito da prática audiovisual online como um estudo que pretende mostrar que para além de uma inovação tecnológica, a produção videográfica, a partir do vídeo online, pode ser utilizada como um importante recurso de retórica e expressividade, tanto em termos de conteúdo quanto estéticos, também nos espaços de aprendizagem. A utilização desta ferramenta online visa estimular a pesquisa, incentivar não somente a participação em rede e o compartilhamento de experiências como desenvolver competências digitais e culturais. Assim, parto de um princípio onde o YouTube, e demais plataformas audiovisuais online existentes atualmente, estejam além de um simples repositório de vídeos, e sim um espectro de amplas possibilidades artísticas e educativas. Afinal, o segredo de fazer com que um aluno – ou espectador/ usuário – torne-se parte deste processo ativamente é transformá-lo em co-autor, fazendo-o presente também na criação [participador].

> *These paths [which facilitate movement of information between people] stimulate people to draw information from all kinds of sources into their own space, remix and make it available to others, as well as to collaborate or at least play on a common information platform. Barb Dybwad introduces a nice term 'collaborative remixability' to talk about this process: 'I think the most interesting*

> *aspects of Web 2.0 are new tools that explore the continuum between the personal and the social, and* ***tools that are endowed with a certain flexibility and modularity which enables collaborative remixability — a transformative process in which the information and media we've organized and shared can be recombined and built on to create new forms, concepts, ideas, mashups and services.'*** [MANOVICH apud SZAFIR, 2010; grifos na dissertação]

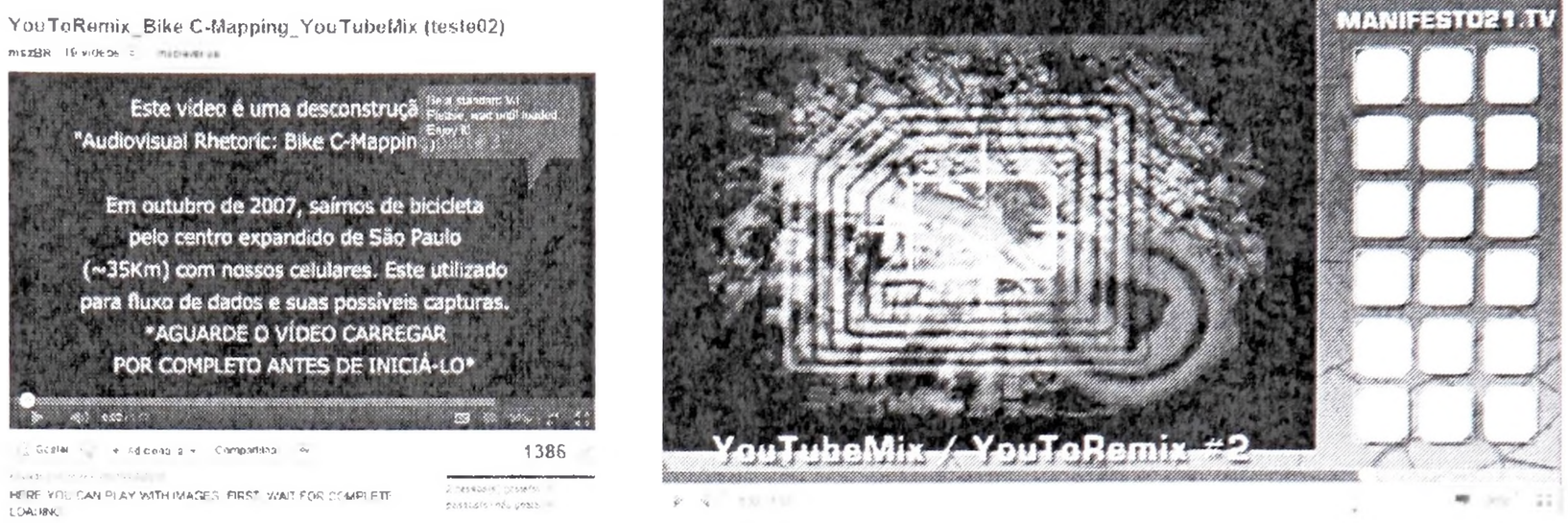
[...] A usabilidade do aplicativo proposto baseia-se em três distintas ferramentas – propostas – audiovisuais online. Enquanto **duas delas utilizam-se de metadados**, ou seja, existem a partir de vídeos do *YouTube* **(via url)**, a terceira visa **uma produção audiovisual em tempo real comandada pelo usuário com a possibilidade de mixagem online de vídeos e sons** e da sua própria imagem captada via uma webcam. As referências – listadas aqui a seguir – apresentam o caminho de criação do aplicativo aqui proposto: [... ver imagens, comentários e links referentes na minha dissertação de mestrado "*Retóricas Audiovisuais*"; grifos atuais]

Assim, **o aplicativo visa uma organização de dados – percurso – ao mesmo tempo em que se torna um *switcher* (mesa de edição não-linear) online para a criação das *Retóricas Audiovisuais*. Ou seja, pretende-se estabelecer junto ao aplicativo um método de escrita audiovisual online** [...] **Metodologia de elaboração das retóricas online como citações rápidas audiovisuais**, a exemplo de posts em um blog. Um blog audiovisual onde **a escrita se dá através da remixagem de vídeos [e dados] linkados desde o YouTube [e outros distintos repositórios na rede**; grifos atuais].

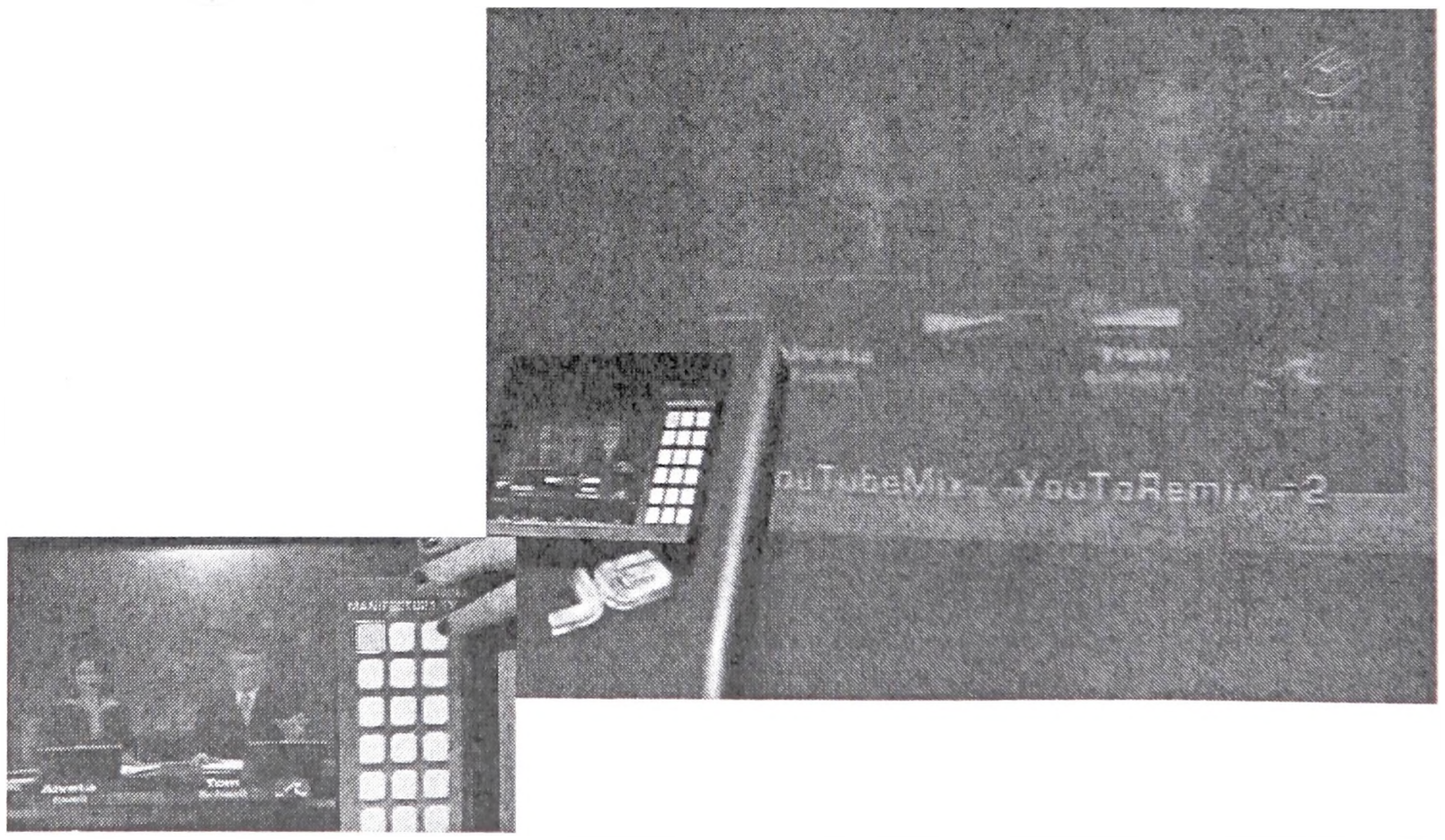
Dentro de nosso mapeamento (ver faixa "*Samplers*"), no perfil "modelos criados por usuários" e tomando como referência o vídeo-interativo "*Play the Piano*", colocamos nosso trabalho "*YouToRemix_Bike C-Mapping_YouTubeMix (teste02)*"[x].

Modus Operandi YouToRemix#2

[aka *"YouToRemix_Bike C-Mapping_YouTubeMix (teste02)"*, < http://bit.ly/ZM7Dqr >[xi]]

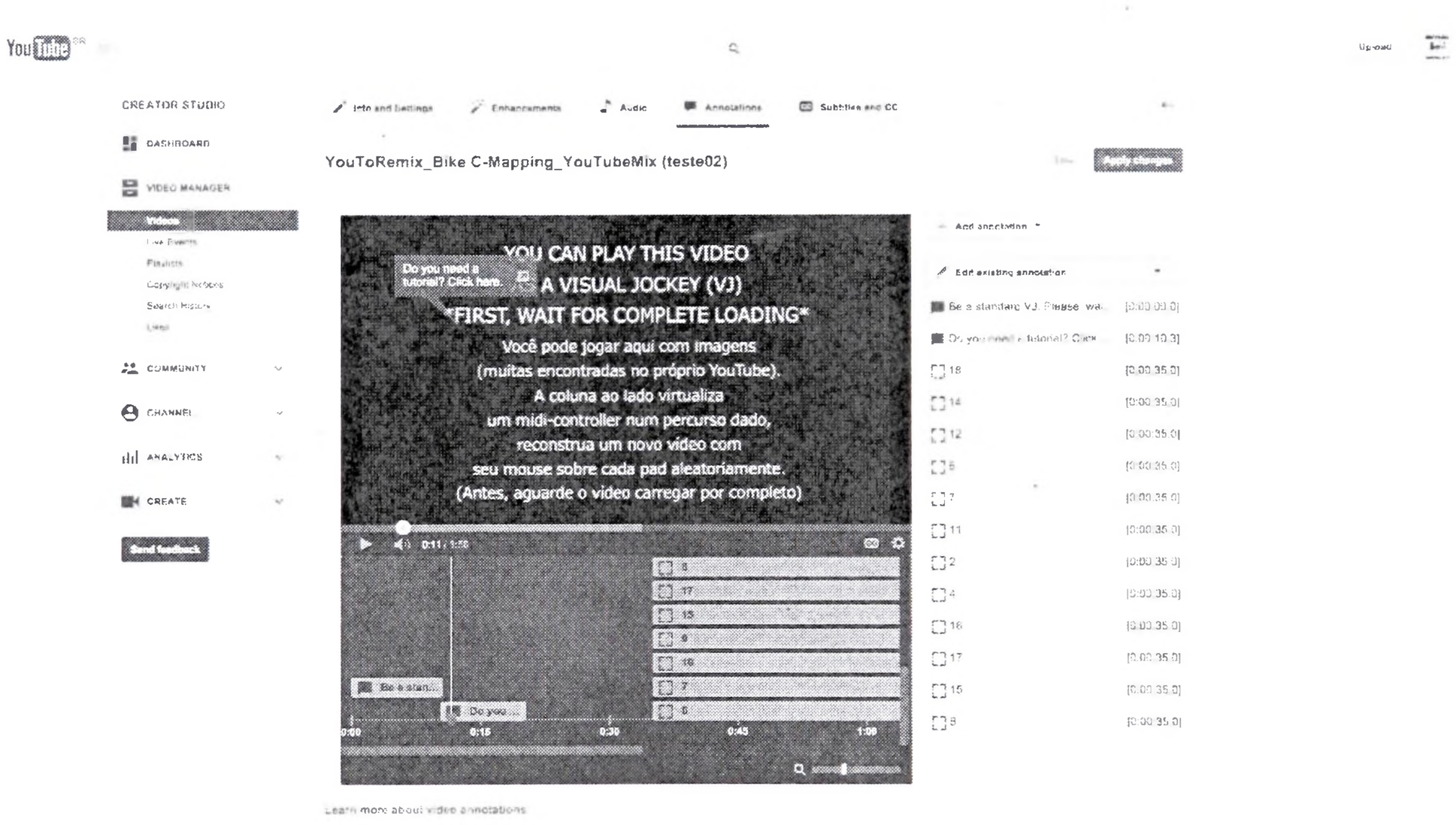


O trabalho foi elaborado ao longo do primeiro semestre de 2010 – i.e. ainda durante o mestrado –, e selecionado no mesmo ano no prêmio HTTPvideo do Instituto Sérgio Motta: no ano seguinte, premiado na II Mostra Internacional 3M de Arte Digital, quando então foi exposto com mesma GUI, mas distinta interface HCI, no Memorial da América Latina:

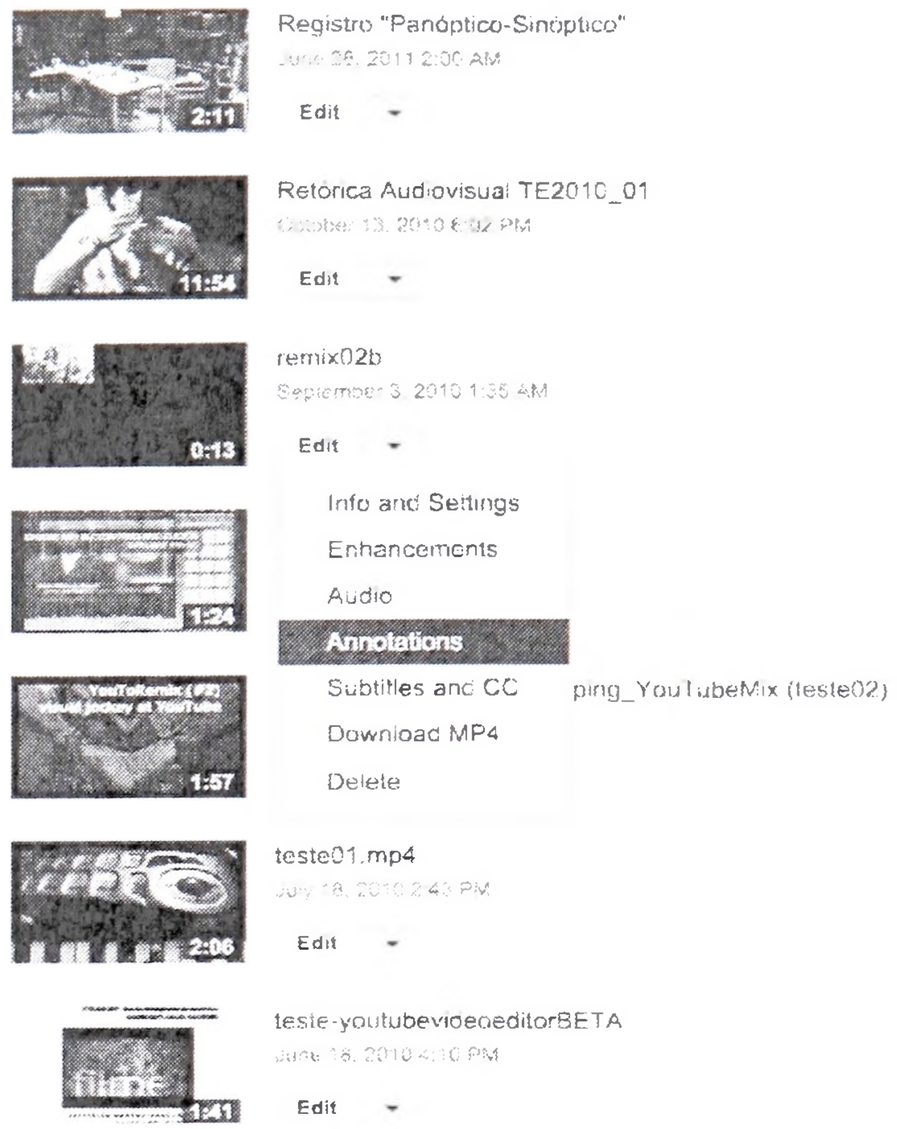


YouToRemix#2 na Mostra Internacional 3M de Arte Digital (Memorial da América Latina)
Frames do jornal da Gazeta (2011) a mostrar o totem com *touch screen* e a possibilidade de agenciamentos [*agency*]

Este meu protótipo "mágico de oz" para o dispositivo da pesquisa de doutorado foi como um útil teste de usabilidade junto ao público visitante, onde pudemos colocar um totem *touch screen* para facilitar a interação no mesmo. O termo "mágico de oz" refere-se, em uma nomenclatura técnica-tecnológica, a uma apresentação de *software* ainda não programado logicamente em linguagem computacional. Embora este trabalho funcione sem artifícios de um "mágico de oz", utilizo tal termo para esclarecer que não houve qualquer programação em código-fonte: este "protótipo" foi criado especificamente para a plataforma YouTube (em sua versão *Flash-Macromedia*[xii]), na qual podemos designar *hiperlinks* e transformar o objeto vídeo em uma experiência interativa *online*.



Print screen [captura de tela] da página de edição das "Annotations" no vídeo, recurso que fez com que o mesmo se tornasse interativo;



Print screen de parte [recorte] da lista de vídeos existentes – *uploadados* – no canal do usuário com a seleção de "*Annotations*" no menu-cascata, onde há as possibilidades de acréscimos aos vídeos na plataforma YouTube. >>

> "[*YouToRemix#2* é] uma peça interativa ... em que cada usuário deve construir seu caminho audiovisual a partir de sons e imagens ... O vídeo faz uso de **imagens aleatórias do próprio YouTube** e [... do vídeo] 'Audiovisual Rhetoric: Bike C-Mapping part#03', o qual apresenta imagens de São Paulo gravadas por celular. **O funcionamento do vídeo interativo é bem fácil**, e está explicado no começo dele. Através de uma pad lateral, o usuário tem acesso a várias partes da peça, e, consequentemente, aos vários sons e imagens editados nela. A cada clique nos botões, o VJ ["não-especialista"] tem uma experiência audiovisual diferente e, assim, a possibilidade de refazer o percurso apresentado ... experimentando novas possibilidades." (VENANZONI, 2011; grifos meus)

A citação acima alude a uma crítica *online* no *website The Creators Project* sobre o vídeo-interativo elaborado em 2010 e exposto na Mostra 3M de Arte Digital em 2011. O texto de Venanzoni (2011) é objetivo e bastante esclarecedor sobre a obra, as duas frases aqui em negrito são grifos meus e remetem aos comentários – algumas reflexões – que nos interessam

na tese (o que lançou a necessidade de diferenciarmos a proposta do dispositivo na tese aos, aparentemente, similares surgidos entre 2012 e 2014[xiii]).

1. ***"O funcionamento do vídeo interativo é bem fácil"***

Embora "explicado no começo dele", não parecia fácil aos participadores da Mostra. O público simplesmente não sabia como jogar com as imagens e sons e, portanto, pouco se identificou com a obra (como relatado pela monitora presente durante a exposição). Podemos pensar poder ter sido um problema de idioma, já que a obra encontra-se inteiramente em inglês e, caso não se compreenda a língua, era realmente impossível brincar no totem *touch screen* com o *pad* virtual.

A potência do *YouToRemix#2* – como teste das Retóricas Audiovisuais "2.0" (visando discursos dialógicos *online*) a partir de material apropriado na rede – encontra-se no jogo de montagem: entre imagens, sons e intervalos. Sem som as imagens não fazem sentido algum [nem sempre necessariamente aplica-se aqui o vice-versa, a não ser referente aos intervalos propostos]. Assim como a questão do aleatório, que tomo como ponto de partida ao que posteriormente eu dividi em "Proto-Remix", "Pós-Remix" e "Neo-Remix", para constantes explicações sobre as particularidades das "Retóricas Audiovisuais 2.1" frente às sintomáticas realizações artísticas (ou não) que foram sendo desenhadas [e lançadas] ao longo dos últimos anos quatro ou cinco anos.

2. ***"O vídeo faz uso de imagens aleatórias do próprio YouTube"***

Se tomarmos a definição da palavra "aleatório", verificamos que significa algo acidental, tomado [e/ou sujeito] ao acaso, "que depende de acontecimento incerto"[xiv]. Aqui, então, temos a oportunidade de explicar o jogo proposto, ainda sob a definição dessa mesma palavra: "diz-se de uma grandeza que pode tomar certo número de valores, a cada um dos

quais está ligada uma probabilidade" (idem). No entanto, as imagens de YouToRemix#2 nada se configuravam como "aleatórias", mas talvez por um perfil computacional metafórico de acesso randômico:

> RANDOM done, chosen etc without method or conscious choice; haphazard [...] RANDOM ACCESS (also direct access) (computing) process that allows information in a computer to be stored or retrieved without reading through items stored previously [...] RANDOM ACCESS MEMORY (abbr RAM) computer memory used temporarily to store data (usu found by random access) that can be changed or removed. (Oxford University Press, 1993)

Para que o funcionamento do jogo se desse, o método das Retóricas Audiovisuais – como projeto [*to design*] – foi decupado, desconstruído e [re]montado como uma peça interativa. Assim, seguindo a lógica proposta às Retóricas Audiovisuais para sua possível versão *online* – ainda à época o aplicativo projetual chamava-se 2.0 e visava 'apenas' um aplicativo *vj'ing* em rede (como descrito aqui anteriormente) –, foi necessário primeiro um argumento temático: a ubiquidade tecnológica pervasiva, seus implícitos poderes de conexão, rastreamento, controle e vigilância em nossa mobilidade cotidiana. A partir deste argumento, iniciei as buscas *online*, via TAGs referentes, para 'descobrimento' do material a ser encontrado, vasculhado e garimpado.

Aparentemente numa dupla aleatoriedade. Primeiro não se configurava como "imagens aleatórias", em vista de que havia uma pesquisa – busca e decupagem – por tal material que seria *re-cutting & re-framing*[xv] – recortado para reutilização [reapropriado] – gerando "amostras" (*samples*) a um particular [prévio] banco-de-dados (*pre set list*), viabilizando 'cartas' audiovisuais ao jogo proposto. Em segundo lugar, qualquer busca na chamada "web 2.0" parte de existentes indexações nos quais os [des]encontros "randômicos" significam o remix de algoritmos proposto via *Search Engine Systems*, o que não apenas define uma peneração prévia a nossas perguntas, mas se configura como um intrínsico e poderoso processo de vigilância e controle:

> O que significa que nossa atenção tem sido guiada por sistemas de banco-de-dados? A busca é realmente mais importante do que o encontro? Por que processos de busca ['buscabilidade'] na rede têm se tornado tanto um princípio essencial de organização? A que nosso relacionamento pessoal com tal computação de algoritmos baseada no registro de dados diagramático é violentamente empurrado? Quem nos mostrará ao redor e nos contará quais palavras-chaves nos trarão algo interessante? Estaríamos realmente em diálogo com a Máquina? A conscientização cultural (um conhecimento da situação ou percepção do fato) de como os algoritmos trabalham é ainda um longo caminho a percorrer. Seriam realmente as respostas a nossas questões democraticamente determinadas pelos usuários, como é frequentemente sugerido, ou há editores por trás recomendando os 'vídeos mais populares'? [...] O poder definitivamente existe mas permanece invisível e impenetrável. Google permite tudo, de pornografia a piadas politicamente incorretas; ninguém diz nada (ou ao menos isto parece). ... O poder que nos controla é simplesmente tão anônimo quanto nós acreditarmos que também somos. Enquanto nós ainda não internalizarmos que a Rede é a autoridade, não há problema. Então é importante extender a fase naïve tão mais quanto possível e evitar estragar o divertimento coletivo. Este é o dilema da crítica radical ao YouTube: por que estragar a alegria de milhões de pessoas que há muito já sabem o quão intimamente elas são vigiadas? (LOVINK apud SZAFIR, 2010)

"Performances Panopticadas – *Surveillance Wireless Vj'ing*" (mmnehcft, 2003-2006)
versão novembro de 2004: "O Nascimento do Autômato: *Cyborg* Panopticando [Manifesto21]"

"Quem vigia quem? Os próprios vigias tornam-se eles também vigiados. Mas vigiados por quem? Pelo olho do público que pode ser o olho de qualquer um" (MACHADO apud mmnehcft, 2004) já ressoavam mantricamente tais frases durante as Retóricas Audiovisuais

das "Performances Panopticadas – *Surveillance Wireless Vj'ing*" (2003-2006) em claro processo de diálogo com os participadores.

Portanto, as imagens e sons recolhidos do YouTube eram **aparentemente** "aleatórios" ou "randômicos". O *YouToRemix#2* se configurou como um protótipo "mágico de oz" para o aplicativo da pesquisa a ser efetuada no doutorado.

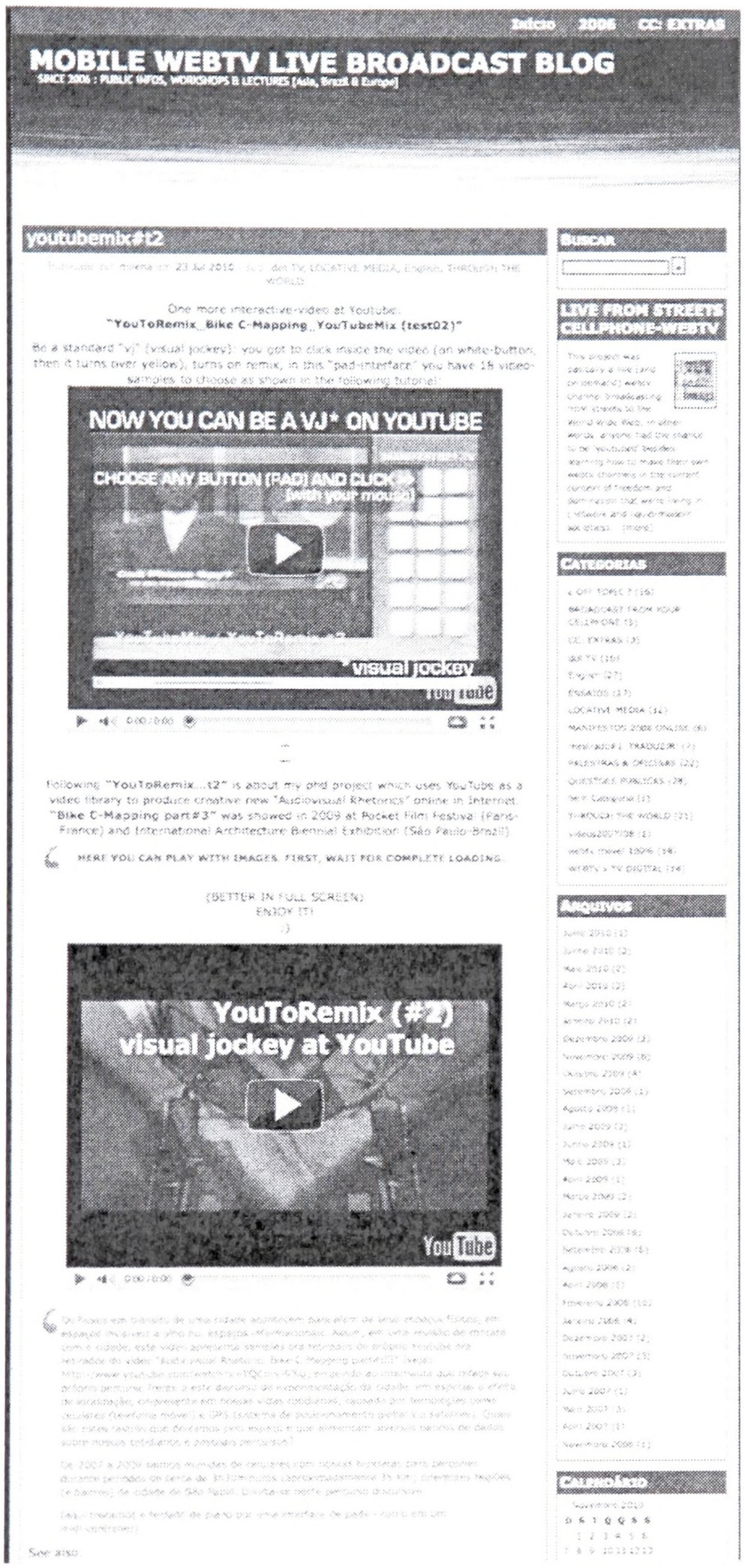
Por uma aventura da produção nacional na esfera do vídeo *online*

[um Vídeo-] *Remix interativo feito* ***especificamente para ser "tocado" no YouTube****. Apresenta samples retirados do próprio YouTube e do vídeo Audiovisual Rhetoric: bike c-mapping part#03,* ***propondo ao internauta que refaça seu próprio percurso****. Os fluxos de uma cidade acontecem* ***para além de seus espaços físicos, em espaços invisíveis, em espaços informacionais. Quais são os rastros que deixamos pelo espaço e que alimentam os bancos de dados sobre nosso cotidiano?*** (MANIFESTO21.TV apud BEIGUELMAN & RENNÓ. 2011; grifos aqui na tese)

YouToRemix_Bike-C-Mapping_YouTubeMix (teste02) 2007-2010, 1'57"

Sinopse:

Remix interativo feito especificamente para ser "tocado" no YouTube. Apresenta samples retirados do próprio YouTube e do vídeo *Audiovisual rhetoric: bike c-mapping part#03,*



<< YouToRemix#2
@ < http://blog.manifesto21.com.br >
imagem retirada da publicação
HTTPvideo (BEIGUELMAN et.al. 2011)

Os vídeos *online* devem ser pensados atualmente não apenas como a representação de

algo, mas antes como engrenagens de um sistema complexo, relacionado a diferentes campos de atuações e poderes: "o espetáculo não é um conjunto de imagens [e sons], mas uma relação [mediação] social social entre pessoas" (DEBORD apud SZAFIR, 2009).

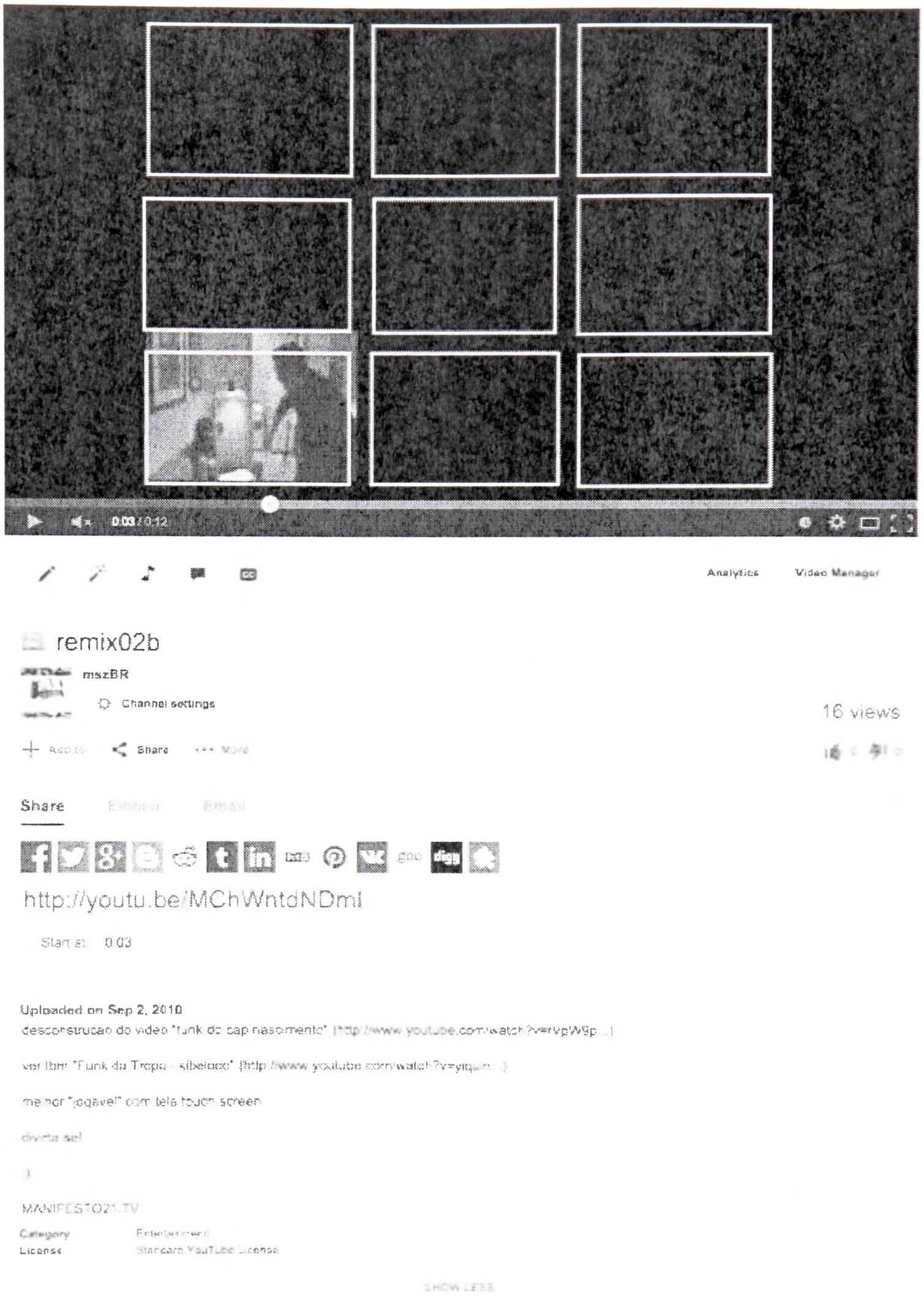
Treske (2013) aufere ao vídeo *online* um valor tanto simbólico como financeiro, ambos relacionados aos valores afetivos. Ao nos relacionarmos com e através da esfera videográfica *online*, estes tornam-se de um *loop* infinito – e possivelmente "sem volta" –, num fluxo contínuo que engramatiza nossos corpos e sobrevivem como imagens da "escória de nossos tempos" (SZAFIR, 2013) nos espaços públicos de mentes [e memórias] coletivas (KERCKHOVE, 1997).

Há uma potência nas imagens em movimento no *online*, entre as analógicas, as eletrônicas, as digitais e/ou as "desterritorializadas" -- epidêmicas e/ou virais --, que é nosso princípio a uma nova compreensão estética (senão também das vídeo-*folksonomy* – sociabilidade pautada por essas influências em movimento – e economias atreladas a essas companheironomias, já que muitos jovens compreendem o valor da produção videográfica *online* para além das afecções; i.e. afecções na rede geram não apenas audiência e partidarismos como também – ou principalmente – fluxos monetários). Para tentarmos refletir sobre essas novas potencialidades do vídeo em rede (na Internet), tomemos [de assalto] o campo definido como mídia-arte, espaço de confronto – crítico-reflexivo – de devires artístico-tecnológicos.

Por esse caminho, necessitamos compreender as gestualidades que se fazem presentes na web 2.0 reformatada com a chegada massiva dos vídeos, quando surge uma nova dinâmica cognitiva. De acordo a Tim O'Really – quem originalmente cunhou o termo "Web 2.0" em 2004 (MANOVICH, 2008) –, um importante atributo da "nova" Internet são os aplicativos desenvolvidos para proporcionar hackeamento e remixagem. Assim, as maiores empresas no setor 2.0 eram, de acordo a Manovich (2008), a Amazon, a eBay, o Flickr, a Google [e o

YouTube] e a Yahoo!, que disponibilizavam a programação de suas interfaces, além de alguns de seus conteúdos, para encorajarem outros a criarem novos aplicativos utilizando seus dados; i.e. Mashup (mesclas de dados entre *websites*). Para Sara Bentley (apud ELSAESSER, 2008), a web 2.0 pode ser identificada por sete categorias, tendo como ponto base a presença dos *prosumers* – usuários não apenas consomem informação fabricada num website, mas principalmente co-criam tais conteúdos e os monitoram. Entre as principais categorias, encontram-se as seguintes: "1. *social networks (MySpace, Facebook)* ... 2. *Social media*" (listas de discussões, fóruns, webblogs e *podcasts*) "3. *Webware (Linux,*" compartilhamento de aplicativos e conteúdos, "*creative commons, freeware)* ... 5. *Mash-Ups* ... 6. Internet TV (YouTube, Daily Motion," entre outros menos [re]conhecidos "7. *Convergence and file-sharing websites (Bit-Torrent, Limewire)*", entre outros. Assim, o "novo" espaço público – perceptivo-cognitivo –, marcado por uma super produtividade midiática, afeta nossas memórias através de constantes *fading in/ fading out*, transições temporárias de um falso perene do qual não mais podemos nos distanciar.

Como num "jogo da memória"[xvi], podemos manipular as imagens através de uma musicalidade implícita aos jogos simbólicos imagético-sonoro, engramas videográficos, auferindo uma digestão – e uma digressão discursiva-dialógica – daquilo que flui nas redes, como trabalhamos no teste "remix02b" (2010). Nesse modelo, então com uma interface a la "*game-pad*", ou seja, não mais "botoneiras", mas os próprios vídeos – a partir de uma edição multi-*screen* postada e "programada" no YouTube em 03/setembro/2010 –, eram os "links" para a execução do jogo gestual de *triggering*:



print screen [captura de tela] de meu outro vídeo-interativo *online* – "remix02b" (postado no YouTube em 03/setembro/2010[XVII]) – então com interface *game-pad* i.e. os próprios vídeos, nesse modelo, eram os "botões" para *triggering*

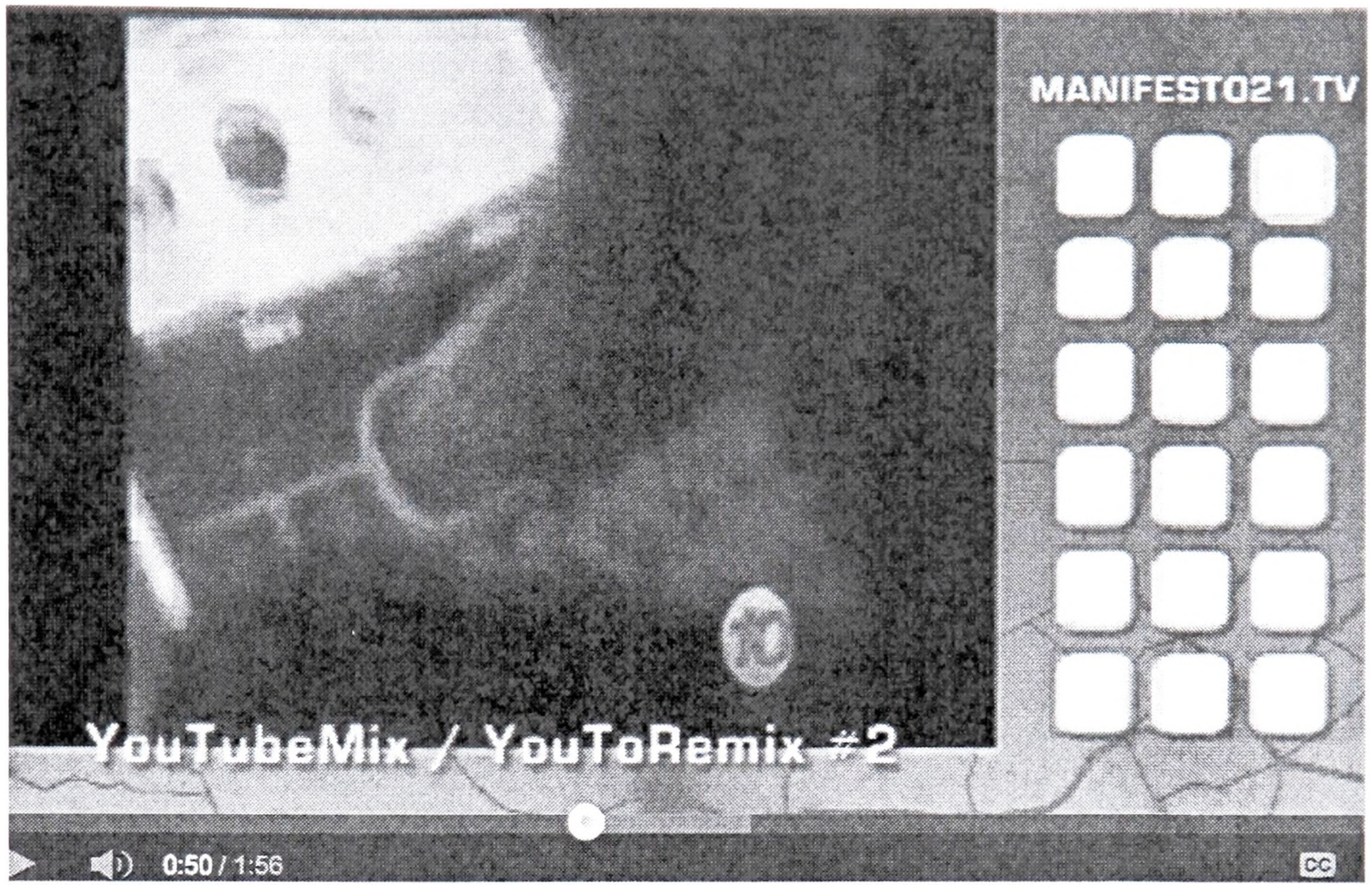
Assim, as Retóricas Audiovisuais em ambiente *online* se dão como um esforço 'ecológico' nessa esfera videográfica, o "novo" ecossistema das redes de dispositivos conectados *fulltime*. Esse teste visava um dispositivo *touch screen* para "jogar", o jogo da montagem em tempo real entre sons-imagens a partir de nove *samples* pré-setados. A escolha de pouquíssimos vídeos para o jogo se deu em virtude dos tamanhos das telas-de-toque [*touch screens*] vislumbradas à época junto aos dispositivos portáteis – *smartphones* ou *tablets* – com acessos móveis ao YouTube via Flash [Macromedia/Adobe]; visando ser, portanto, um jogo-passatempo de auto-conscientização em diálogo audiovisual com o vídeo "Funk da Tropa"[xviii], onde as imagens foram encontradas, 'backupeadas', decupadas e remontadas para esse nosso vídeo-interativo. Tal vídeo-interativo era parte das experimentações de minha pesquisa de mestrado, e visava novamente pensar as gestualidades da montagem a não-especialistas junto ao projeto de aplicativo desenhado durante o mestrado (vide dissertação, "*Retóricas Audiovisuais [o filme Tropa de Elite na cultura em rede]*", 2008-2010).

De acordo a Godard, se a imagem é uma "forma que pensa e um pensamento que forma" (1999, "*Histoire(s) du Cinéma*") –, quais as potencialidades estéticas do vídeo quando em fluxo constante? Na Internet, as imagens e os sons podem ser compreendidos como arquivos vivos (CHUN, 2011) passíveis de serem [re]apropriados (SZAFIR, 2010a), numa bioestética ecológica (BENTES, 2011) da videografia enredada (SZAFIR, 2013c[xix]), uma "ecologia das imagens digitais refletindo sobre suas cadeias de produção e consumo em relação às estéticas que engendram e aos seus contextos de recepção" (BEIGUELMAN, 2011) através de narrativas audiovisuais em formatos emergentes; i.e. os vídeos *online* co-"evoluem" conosco (TRESKE, 2013).

> Um raro caso de projeto que soube elaborar esteticamente os recursos do YouTube na criação merece destaque. Trata-se de *YouToRemix_Bike C-Mapping_YouTubeMix* (...). O vídeo aborda o alarde midiático em torno da mobilidade e é mixado em tempo real pelos usuários do YouTube, na própria plataforma, com base na *playlist* elaborada. (BEIGUELMAN et.al., 2011)

Como sabemos, as Retóricas Audiovisuais – como termo [2003] –, surgiram em comunhão à criação de dispositivos em que a obra só existiria em diálogo participativo do público, transformando-o em participador. Há necessidade, portanto, da contínua criação de dispositivos que não apenas configurem ou classifiquem, mas que modifiquem as formas de relacionamento, ampliação de diálogos críticos-reflexivos, de auto-conscientização. Dispositivos que tragam potencialidades sociais e políticas aos campos estéticos (e não o contrário, uma mera estetização – ou estandartização – da cultura e da educação sob *devices* em rede). Vivemos em um capitalismo imaterial calcado no precariado e, assim, nós estamos nos transformando – ou já nos transformamos! -- em pós-humanos entre voluntárias participações, controle-vigilância e consumo através de aparatos técnicos aos quais não mais nos confrontamos em [desde] estéticas político-metalinguísticas. Há muito as imagens já não são a representação – duplicação – de algo, mas a imagem é realidade, um jogo de interfaces [espetáculo].

Aparatos tecno-afetivos – *software/* interface – de controle e de consumo que aparentemente se transformam em dispositivos midiáticos cheios de táticas e estratégias (JENKINS, 1993; MANOVICH, 2008), potencializados como ruído – vírus/ epidemia – e a retroalimentar o próprio sistema – estetizando a política – ao invés de ser a politização da estética parafraseando, finalmente, Benjamin, já que seguimos a reinstaurar as lógicas totalitárias através de eventos híbridos que percorrem as nações antes como espetáculo, videogramas de umas estetizadas revoluções. Numa conscientização co-responsável, tratemos de pensar práticas "revolutivas" a essas imagens-interfaces-espetáculos, emergentes formatos das novas formas de sociabilidade: alargamento das formas de diálogos inter-pessoais que mobilizam "milhões de criadores, remixadores e visualizadores a configurar espaços de relacionamento baseadoem vídeos e fotos", interfaces [mediações] fundamentadas em conteúdo áudio-visual.



> O vídeo interativo [*YouToRemix#2*] propõe ao internauta reordenar (...) uma sequência de imagens sugerida (...) A obra discute o conceito de liberdade na era de tecnologias como a telefonia móvel e o GPS." (ATTAB, 2011)

O internauta torna-se, portanto, um sujeito-agenciador. Ou seja, é aquele que não apenas dialoga com as imagens e sons (como o espectador pensante dos filmes-ensaio e vídeos-remix), mas que articula discursos e diálogos **através** das imagens e sons: "ele ganha, portanto, potencialidades novas, ainda pouco conhecidas e mal utilizadas ... um universo [complexo] que passa a demandar dele respostas problematizadoras" (MACHADO, 2007). Vale ressaltar que, ainda que a obra *YouToRemix#2* (2010-2011) se encontre na esfera dos formatos audiovisuais emergentes – de um vídeo-interativo para 'jogabilidade' individual na Internet transformado em obra-dispositivo disponibilizada para agenciamentos coletivos em exposição –, sua potência tecno-conceitual nasce de três experiências pontuais anteriores:

1. o aplicativo online "*Vjiar – web-vj'ing-cam*" (2005). Tal ferramenta[xx] se tratava de uma tradução, ao ambiente *online*, do *work-in-progress* "Performances Panopticadas –

Surveillance Wireless Vj'ing" (2003-2006):

> Em uma pequena tela digital imagens captadas ao vivo são mixadas em tempo real e também projetadas em um 'écran-arquitetônico' ao público; co-habitam o espaço intervenções sonoras e uma nova maneira de compreensão é então formulada. Esta retórica imagética (a linguagem das imagens), ou melhor, a **retórica audiovisual performática** apresenta não somente a paranóia do ser-urbano quanto ao estar sendo vigiado como também sua esquizofrenia candente: aí está a metamorfose do homem contemporâneo, o panóptico de um ser no 'novo mundo', a neurose entre dois séculos (o XX e o XXI), a sedução de vigiar e de estar sendo vigiado constantemente. A frase na placa "Sorria, você está sendo filmado" não chega a aterrorizar no exato momento em que a pessoa filmada se vê coadjuvante – ou protagonista – deste trabalho. A obra (...) tenta (...) expressar-se num termo audiovisual performático, uma retórica além verbal. (...) Se a mensagem auto-conscientizadora (...) é compreendida? ...a interação emissor-receptor torna-se o meio, e deste nasce o work in progress do trabalho-obra em questão e suas re-conceitualizações. (SZAFIR, 2006; grifos atuais)

Assim, em sequência à discussão proposta originalmente, "espetáculo+vigilância=consumo" (2004), a tradução [transmidiatização] ao *online* propunha fazer com que o público se tornasse novamente um ex-espectador ao refletir agora sobre o estado pervasivo de rastreamento em rede (o usuário ao se cadastrar no aplicativo – para poder acessar os controles audiovisuais do 'jogo' – recebia um e-mail de resposta não apenas com uma senha de acesso como também, ironicamente, dados de sua conexão, como o IP – *Internet Protocol* com a devida localidade geográfica etc). Desta maneira, cadastrado e rastreado, o internauta era convidado a tomar as rédeas de um *visual jockey* (elaborar um *live cinema* partindo da *set list* proposta, possibilitando montagens audiovisuais através da sobreposição – sobreimpressão [*keying*] – de sons e imagens, aplicação de efeitos de coloração via RGB com a possibilidade de mesclar captura de imagens ao vivo desde uma *webcam* acoplada no computador (à época os laptops ou desktops não vinham com webcam embutidos). Visualizava-se, ainda – na interface gráfica [GUI[xxi]] –, o número de outros jogadores-participadores em rede). Assim como na performática obra [dispositivo] audiovisual, novamente o público era convidado a se

transformar em participador; agora então potencialmente, em vista de que sem tal "interatividade"[xxii] a "obra" inexisti[ri]a (PAUL, 2003):

> o interactor[xxiii] [ver meu texto sobre Oiticica & Clark com relação à Seaman: participador e *interactant*, respectivamente] é convidado a se tornar um *visual jockey (vj) online* ao mesmo tempo em que participa de uma experiência de vigilância e controle, ou seja, ele mesmo é convidado a tomar as rédeas (controle) das imagens e sons (conteúdos presentes que visam dialogar com a questão conceitual) e de sua própria imagem capturada ao vivo e passível de auto-manipulação midiática, assim como também é virtualmente tomado por funcionalidades cotidianas rastreadoras do 'espaço público' contemporâneo (SZAFIR, 2006b)

2. frente ao surgimento do YouTube (2005), Mari e eu elaboramos uma nova proposta de *video-jam*: agora, então, com materiais oriundos da nova plataforma. Assim, durante o primeiro semestre de 2006 – mesmo período em que já saíamos para as ruas com aquele dispositivo [obra] audiovisual "Manifeste-se [todo mundo artista][xxiv]" (2005-2009) foi a convite dos curadores da Mostra Verbo que desenvolvemos o trabalho audiovisual performático "*Vendo Manifestos – Quanto valho ou é por kilo?*" realizado na Galeria Vermelho durante a primeira semana de julho de 2006[xxv]:

> Tomemos a rede *online* como um arquivo voluntário imagético e textual, em particular a plataforma de relacionamento videográfico *YouTube* e a ferramenta de busca *Google* como expoentes de uma memória audiovisual em curso online e – em crescente popularização – passível de utilização-citação..." (SZAFIR, 2010)

< http://blog.manifesto21.com.br/2007/05/16 >

Pós crocqui-bike, publicação dos "crocquis para o carrinho motorizado" (SZAFIR, 2007) desenhados para percorrer o Brasil na elaboração de RVIs – Laboratório Midiático Experimental da WebTV Itinerante (MANIFESTO21.TV) – apoio Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo (2007), CCJ (2007) e FUNARTE (2006-2008).

"MANIFESTE-SE [TODO MUNDO ARTISTA] – MOBILE WEBTV LIVE BROADCAST" (2005-2009)

Prêmios:

PAC Novas Mídias (Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, 2006) e Fiat Mostra Brasil (SP, 2006)

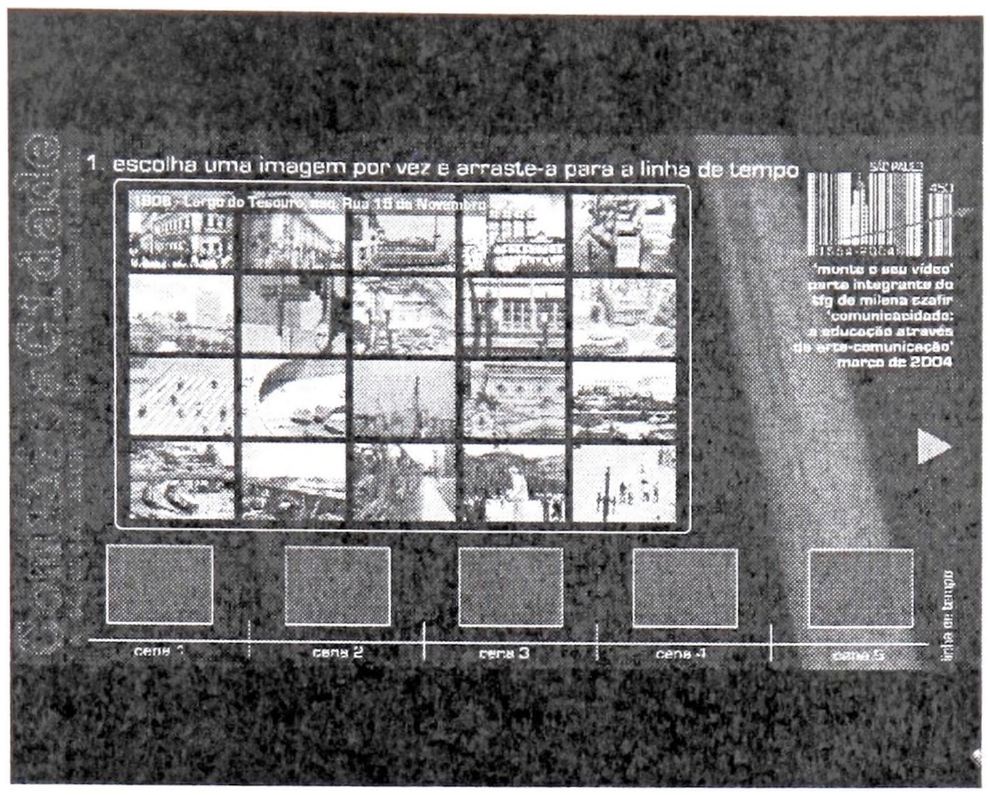
Como prática recorrente às Retóricas Audiovisuais, além de captações e produções próprias, partíamos ao encontro de materiais complementares para serem remixados no tempo real. Aquilo que antes era nosso processo de pesquisa ora sonora – nos sistemas *p2p* – ora videográfica no *Ubuweb* ou, ainda, trabalhosas digitalizações de antigas VHS entre ripagens de DVDs –, transformou-se em buscas no *YouTube*. Com apenas um ano de existência, era possível já encontar no "*video-sharing-website*" uma gama de programas televisivos internacionais [e brasileiros]: por exemplo, especificamente para este nosso *live cinema* instalativo-performático, buscávamos por – e encontramos! – registros do falecido [e até então aparentemente também extinto midiaticamente] Chacrinha além de antigas gravações-transmissões de Silvio Santos etc O "*found footage* youtubeano" era então "backupeado" (à época em *.flv*), decupado, convertido digitalmente (para um formato apto aos programas de edição) e separado [recortado] como *samples* para *loops & scratchs*. [Parênteses:] um outro desafio à nova realidade daquela época era encontrar também aplicativos *open source*, ou simplesmente gratuitos – *freeware* ou *shareweare* – de conversão de vídeos digitais, em especial daquele "novo" codec estritamente do *Flash* aos pacotes geracionais comuns à época como .mov ou .avi, entre outros. O *software MPEGstream* era o que melhor dava conta do recado em 2006. Manovich no seminal livro "The Language of New Media", escrito no final dos anos 1990, nos lembra que os vídeos *online*, quando disponíveis diretamente no *browser* em sua maioria, existiam via *plugin-player* do *QuickTime* (*Apple*).

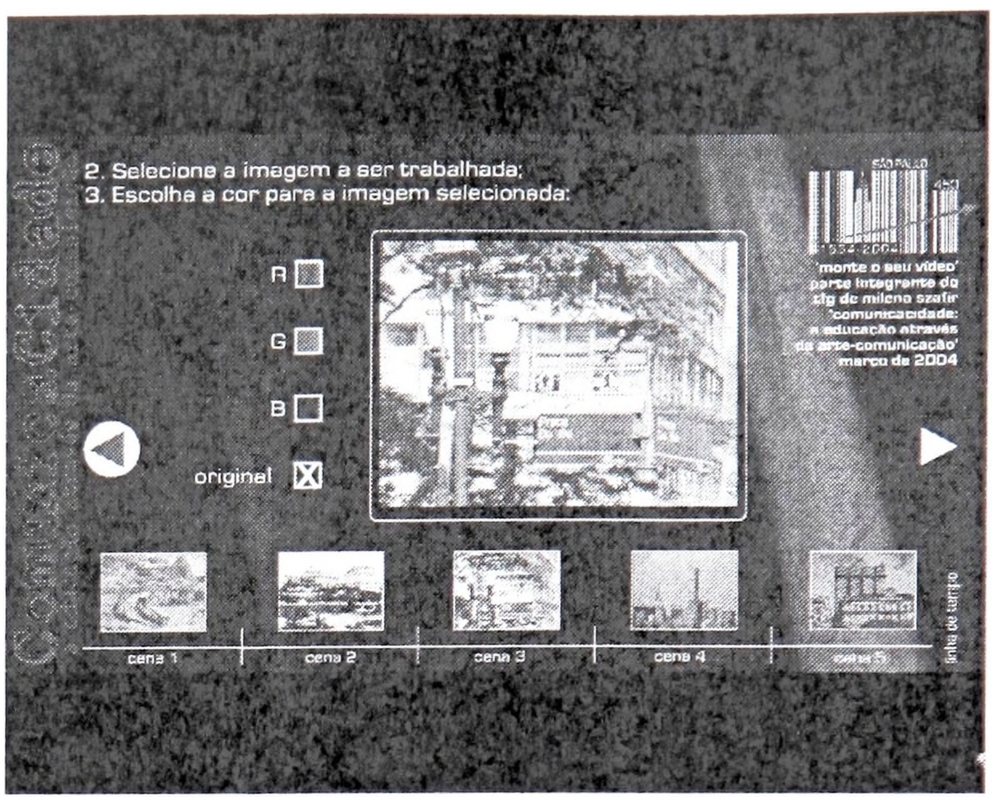
Enfim, não apenas mais uma remixagem via "filosofia *dub*"[xxvi] das mentes coletivas no espaço público ("facilmente" encontradas em sistemas *p2p* como *Napster* ou, posteriormnte *Kazaa*, entre outros), mas agora também via memórias videograficamente telemáticas disponibilizadas nesta "nova rede social" (repositório de compartilhamento e visualização de vídeos desenvolvido via *ActionScript* da *Flash-Macromedia*) que em novembro do mesmo ano a revista *Times* (do grupo *Warner*) denomina o YouTube como a invenção do ano e

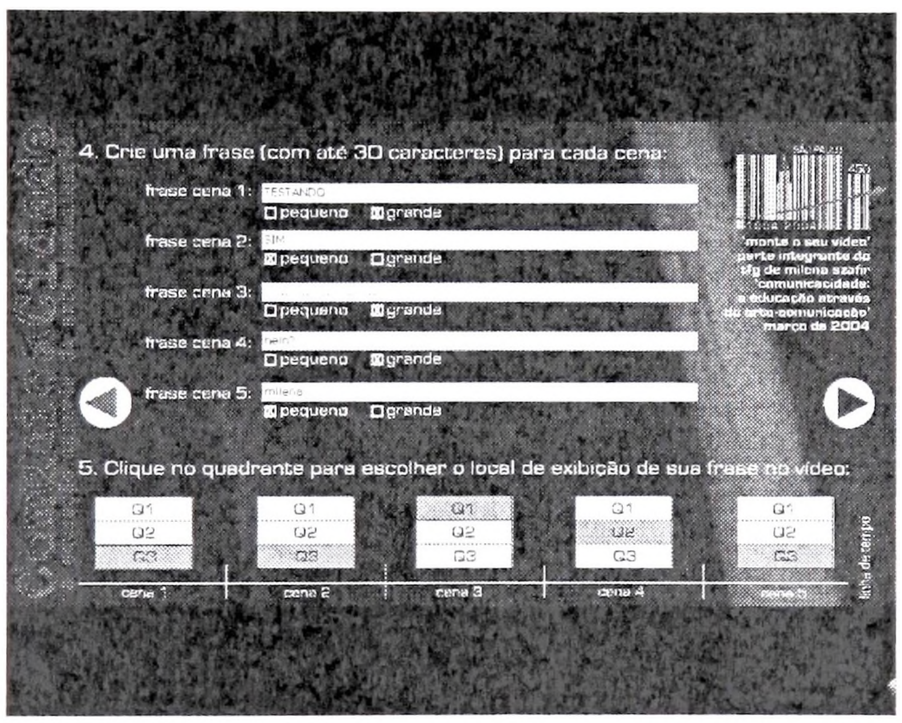
fenômeno *online*, onde "diariamente 65 mil vídeos eram postados e 100 milhões exibidos somente no Youtube, o que representava 42,2% dos vídeos assistidos na internet" (SZAFIR, 2007). E, ainda, de acordo à *comScore* "Cada usuário assist[ia] em média 81 vídeos por mês na Internet, onde pouco mais de 100 milhões acessa[v]am o Youtube [apenas] em janeiro de 2009" (SZAFIR, 2010).

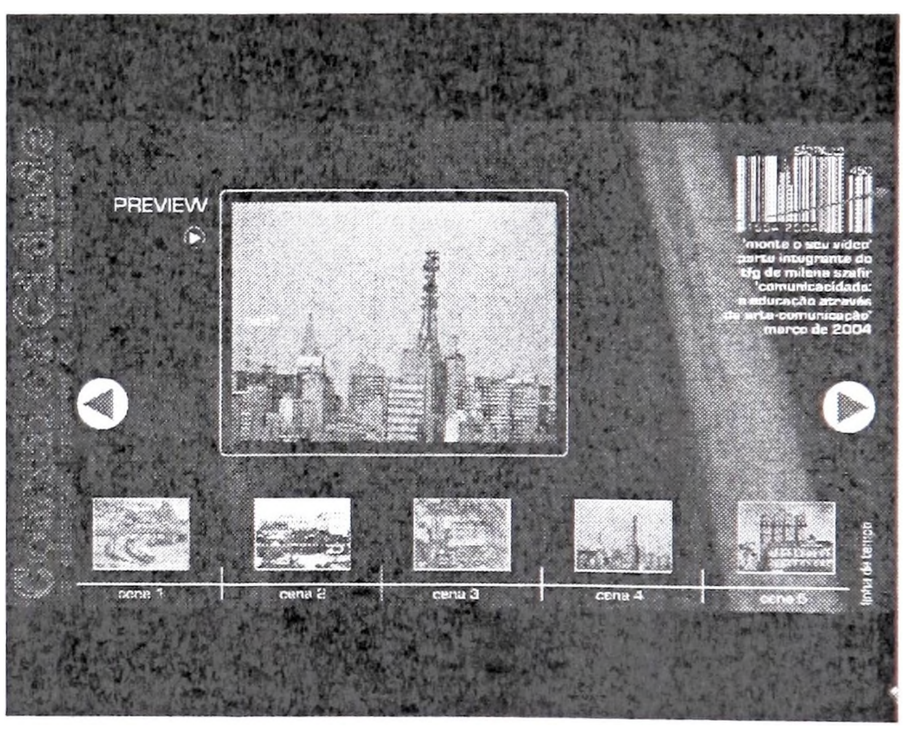
3. de 2002 a 2004 as Retóricas Audiovisuais foram preparadas como um conjunto de propostas audiovisuais entre captação videográfica e lógicas de montagens em três frentes notrabalho de graduação interdisciplinar [TGI] "**ComunicaCidade: a educação através da arte-comunicação – design gráfico, vídeo digital, *vj'ing* & *game***" (trabalho de Conclusão de Curso na FAUUSP sob orientação dos professores doutores Julio Katinsky e Regina Meyer. Os exemplares do libreto, DVD, VHS e CD-ROM interativo foram previamente entregues aos orientadores e à banca de professores doutores[xxvii]).

Essas três frentes foram: um *game* para montagem 'cinematográfica' a não-especialistas (o mesmo foi testado entre adolescentes à época, que participaram de entrevistas sobre a usabilidade do executável desenvolvido e a utilidade deste jogo como processo educativo para escrituras audiovisuais) e duas lógicas de montagens videográficas. A primeira denominamos "escrita audiovisual fechada" e a última – performatizada no dia da banca no piso Caramelo – configurou-se como *live images* [*live cinema*] com materiais [re]apropriados para mapeamento – *videomapping*[xxviii] – na arquitetura de Artigas.









De 2008 a 2010 as Retóricas Audiovisuais foram desenhadas novamente como "instrumento de conhecimento" (MACHADO, 2003) então em nível mestrado. Época em que o YouToRemix#2 foi desenvolvido. E, assim, o *YouToRemix#2* foi uma tentativa de argumentar audiovisualmente a proposta de um futuro aplicativo para empoderamento de não-especialistas desde [re]apropriação crítica e construção das Retóricas Audiovisuais no ambiente *online* como possibilidades de diálogos extra-verborrágicos na rede. Tal iniciativa

estava baseada na perspectiva de verificarmos o potencial da internet como um exponencial arquivo de bens comuns – um espaço público de mentes [e memórias] coletivas (KERCHOVE, 1997) – e sua possibilidade a regimes de servir de base a sistemas compartilhados de produção de conteúdo, como promulgava a cultura digital de 1ª onda:

> Nós almejamos um futuro onde o público tenha acesso a uma casa-do-tesouro do conteúdo digital (...) um lugar que lhes pertença e que possam utilizar com liberdade, perenemente, para além de quaisquer direitos legais. Um futuro onde o tráfico histórico de mão única – o conteúdo de um emissor ao consumidor – transforme-se em um verdadeiro diálogo criativo no qual a audiência não seja passiva mas ativa, participadores. (apud WALNES, s/d; livre tradução)

Ou seja, o "jogo" que disponibilizamos aos internautas (e como dispositivo-obra via totem-projeção na mostra internacional de arte digital) foi um vídeo digital planejado na lógica de *samples* metricamente calculados para funcionarem como pedaços de um quebra-cabeça: sequências argumentativas, intervalos e 'efeitos' sonoros que, quando [re]montados – articulados – no tempo real, auferem um valor de diálogo com o participador, convidado a [re]discursar entre desvios e derivas reflexivas. O caminho prévio de montagem só existe como um banco-de-dados, construído como uma linha de peças soltas, um *puzzle*, um anagrama, uma *ars* combinatória. É a participação do espectador que explicita a(s) Retórica(s) proposta(s).

Assim, este vídeo-interativo *online* – "*YouToRemix teste#02: Bike C-Mapping @ YouTube[Mix]*" – se constituiu como uma importante experiência junto ao nosso percurso de pesquisa. Não somente porque nos permitiu trabalhar algumas ideias basilares (conceitos característicos) inerentes à prática de *vj'ing*, desde o analógico-eletrônico ao digital, numa cultura do remix audiovisual já a partir do banco-de-dados *online* à disposição, mas principalmente porque trouxe um *feedback* sobre tal 'usabilidade' junto ao público visitante na exposição.

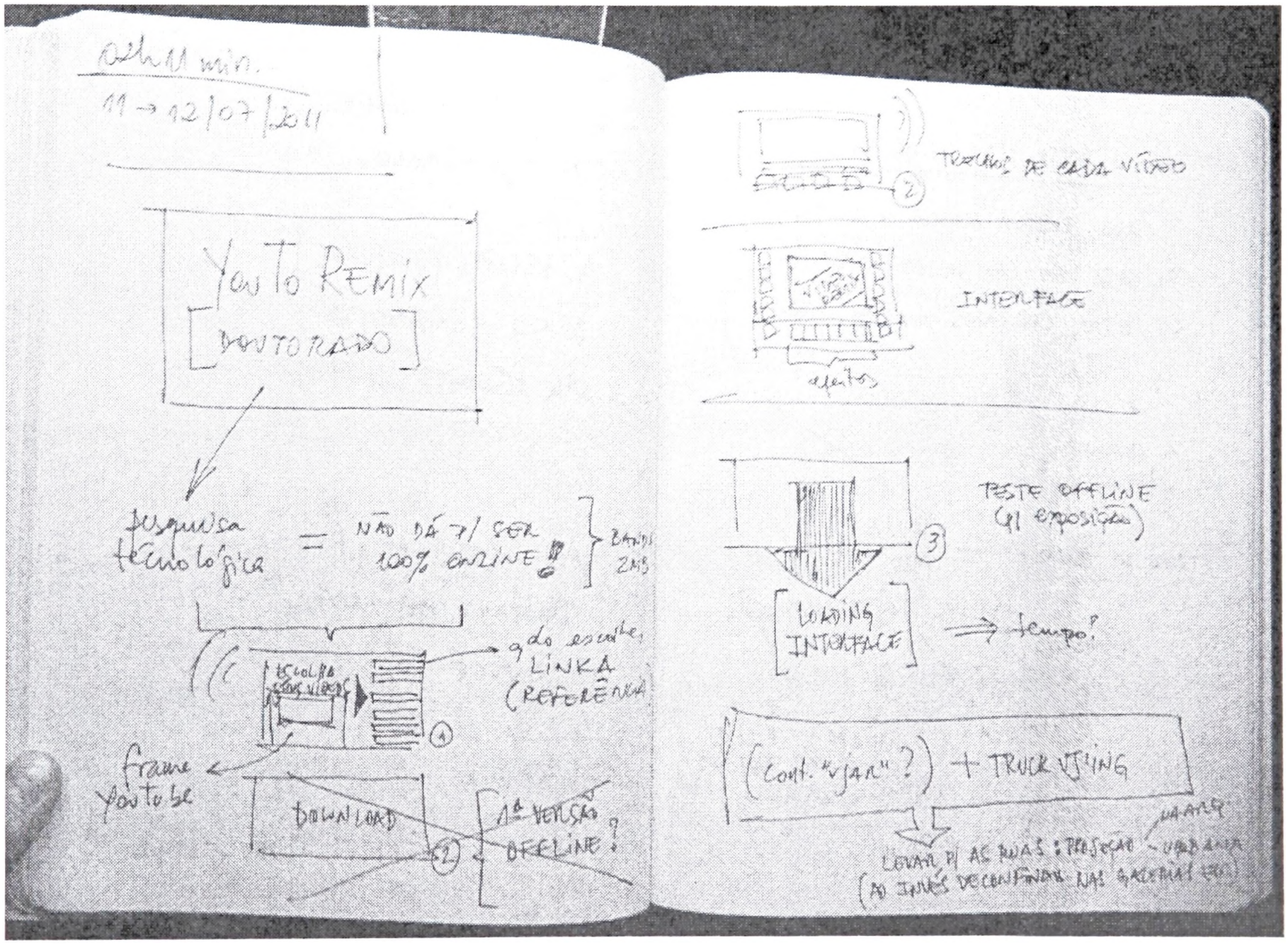
Ao tomarmos a experiência deste protótipo aqui de volta, interessa-me lhes apresentar sobre o que chamo de gestualidade do Remix. Tal gestualidade pode ser compreendida através da lógica de montagem em vj'ing [*live cinema*]: a partir de amostras [*samples*] organiza-se um "*preset*" [pré-organização do material existente a ser trabalhado como uma performance audiovisual] em um "*pad*" [banco-de-botões no 'controlador' para fácil-rápido acesso ao banco-de-dados videográficos colocados em jogo] que serão mesclados "ao vivo" [a elaboração/ edição de um discurso "em tempo real" em diálogo com o público presente]. Neste "mágico-de-oz", os disparos [*video triggering*] trabalham na lógica do "*looping*" e podem configurar-se gestualmente como "*scratches*" (ver tabela "Gestos do Remix"). Finalmente, para adentrarmos à questão do "2.0" projetual – "2.1" (2011) – apresenta-se uma situação de [re]apropriação audiovisual desde, no ou para o *online*: todos os vídeos foram encontrados no e retirados do próprio YouTube (inclusive o "*Bike C-Mapping*"; video *work in progress* (2007-2009) exposto no Festival *Pocket Film* em Paris, França).

Assim, numa busca por refletir as questões estéticas caracteristicamente dos vídeos *online* frente aos conceitos de memória, arquivo e banco-de-dados digital, pergunto: quais seriam suas particularidades não apenas de transmissão-distribuição e consumo (SZAFIR, 2011b), mas principalmente de produção [*modus operandi*] (SZAFIR, 2010)? De qual [quais] materialidade[s] estamos a tratar em termos da *techné* como um todo? Neste leque de sintomáticas realizações após nosso original mapeamento (2011), interessa-nos as possibilidades ensaísticas que se caracterizem como diálogos – retóricas audiovisuais – ao se projetarem através da coordenação-argumentação reflexiva entre os componentes gráficos, visuais e sonoros à disposição, em processos de busca e lógicas de montagem [in]conscientes no enorme [des]encontro da Big Data.

[b.] 2011-2012

[ou Retóricas Audiovisuais 2.1: Dispositivo de Alfabetização-Empoderamento]

> *Developers must understand the application and the needs of users. It often takes a long-term relationship between users and developers, with a lot of dialog, to uncover what users really need. If the needs of users change, we must accept those changes. If users are slow to understand their needs, then developers must wait for users to clarify their needs. As software engineering becomes more applications-oriented, developers must work more effectively with users. Solving the wrong problem is very unproductive for both users and developers.* (RACCON, 1993)



> [...] tenho pesquisado já há um bom tempo [para o seu projeto]. as coisas mudam minuto a minuto e surgem tecnologias e alternativas novas a cada dia. (DIAS, 2012[xxix])

De acordo a Manovich (2001), o digital traz a distopia da manipulação como base da composição; para o autor, de origem russa, professor e artista cediado em San Diego (EUA), tal lógica de montagem é distinta da etimologicamente cinematográfica. Para Lev Manovich, a composição não é montagem, pois o que difere uma composição nos parâmetros (lógicas) de uma estética implícita ao digital daquela etimologicamente cinematográfica – ainda que ambas trabalhem através de banco-de-dados –, é que "agora" apagam-se as bordas das justaposições. No entanto, passados mais de dez anos, devemos [re]ler Manovich e compreendermos que toda composição, sim, é uma montagem? Manovich reitera que, ainda que ambas as linguagens trabalhem o banco-de-dados, para ele o digital configura-se como uma não-narratividade... De qual ponto de vista narrativo? [...] Qual a relação de mediação e interatividade? Não terão já caducado tais discussões? Ambas tão con[di]fundidas no senso comum senão também – ou mais – na literatura acadêmica marketeira.

Nosso aplicativo-plataforma objetivava (2009) a criação audiovisual via montagem de [re]apropriação – privilegiando o aproveitamento de dados disponíveis nos canais de conteúdo pré-existentes – seguida do compartilhamento em rede destes resultados; i.e. diálogos audiovisuais via vídeo-remix. Inserimo-nos hoje num Brasil pós Digitofagia (2004) e pós Tecnofagia (2012), quando o "vídeo-remix" é tomado como um ato antropofágico que se caracteriza por desviar [*détourned*] aquilo que parece a nós não pertencer, mas, se nos afetamos por estes dados culturais em fluxo contínuo – rastros-traços em potencial –, temos então a obrigação de responder a estes engramas [persistências afetivas] que insistem em nos orientar a [sobre]viver. Anseio que participadores questionem audiovisualmente "os limites da interface, as estratégias táticas, as práticas de compartilhamento e os desafios das relações entre arte e ciência" (BEIGUELMAN, 2010). Ou seja, um *modus operandi* da reciclagem

simbólica, de articular conhecimentos como diálogos – retóricas audiovisuais –, agenciamento desses graus de pluralidade e complexidade nos quais estamos inseridos; experimentações ensaísticas que se estabelecem através da coordenação-argumentação reflexiva entre os componentes gráficos, visuais e sonoros à disposição, em processos de busca e montagem [in]conscientes, no enorme [des]encontro do banco-de-dados existente online.

O fluxograma – "representação de processos" ou "diagrama de blocos" – aqui anexo serve como visualização da lógica de programação a partir de uma simbologia gráfica pré-existente. Desenhado no primeiro ano de doutorado, nos serviu de imagem organizacional para visualizarmos a necessária seqüência relativa à lógica computacional. Este fluxograma facilitou, portanto, a discussão – junto aos especialistas das linguagens de programação necessárias – sobre o passo-a-passo a ser realizado ao longo do fluxo de execução. Tal lógica computacional nos permitiu também prototipar a metodologia de ensino sobre cada passo a ser executado.

O dispositivo caracterizava-se, ainda, pela utilização de arquitetura web com o emprego das tecnologias e conceitos de código aberto – *Open Source/Free Softwares –up to date* (termo técnico que significa "de ponta", ou seja, de acordo às atualizações existentes nas linguagem de programação, nos códigos de marcação e nos navegadores). O escopo tecnológico foi definido visando uma maior acessibilidade no tempo presente: 1. de distribuição (postagem e compartilhamento); 2. de consumo (exibição e espectatorialidade) e 3. de produção (apropriação e criação, remix).

À época (2009-2011), o diferencial de nosso aplicativo-plataforma, em relação aos outros analisados via mapeamento (2010-2011), era calcado fortemente na 3ª dimensão apresentada, ou seja, na produção-criação (edição de vídeos) *online*. A maior parte dos repositórios (ou plataformas[xxx]) audiovisuais hoje existentes se concentra em proporcionar aos usuários um espaço de exibição e distribuição, não de produção. Nosso dispositivo, ao se

inserir na tendência de "cloud computing"[xxxi], propõe um espaço de criação *online* a partir da potencialização da prática de remix.

Assim, a lógica de programação adotada é a de tecnologias de *Hiperligação (Linkagem)*, que se utiliza de metadados e repositórios. Vale apontarmos, ainda, que a escolha prevista ao "login" [cadastro de usuário] refere-se, também, à possibilidade de *crossmedia*, tendo em vista que a situação proposta segue uma ideologia do *software opensource*, que privilegie camadas sociais com dificuldade de acesso não apenas tecnológico mas também de alfabetização e apropriação dos meios e processos audiovisuais. O aplicativo pretende permitir uma edição via nuvem, com base no rastreamento das fontes [*sources/ links*] a partir das quais os fragmentos foram recortados numa lógica de processo de produção via remix.

O termo "plataforma-aplicativo" traduziria corretamente nosso dispositivo? Uma pergunta em aberto: *Wordpress* é um aplicativo ou uma plataforma? Em uma breve explicação, aplicativo é direcionado a "*end users*", enquanto plataforma está no nível do código e, portanto, direciona-se a desenvolvedores (*developers*). Interessa-nos, por vezes ainda, mantermos os dois termos interligados – conforme previsto – para que venha a gerar uma discussão a respeito da natureza própria desse nosso dispositivo de empoderamento-alfabetização nos gestos do Remix via remixagem do exponencial banco-de-dados na rede.

Algumas foram as etapas de desenvolvimento projetadas em 2011 e colocadas em cronograma para ajustes e finalização em 2014:

a. Fluxograma,
b. Análise de riscos e provas de conceito,
c. Design e Arquitetura da Informação (*wireframe*/prototipagem),
d. Desenvolvimento (programação e banco de dados),
e. Testes,
f. *Feedbacks*,
g. Ajustes e Finalização.

Inicialmente o dispositivo havia sido idealizado como um *software* de *vj'ing online*. Nos moldes apresentados no vídeo-interativo "YouToRemix..." (2010) e na experimentação "Vjiar: Web-Vj'ing-Cam" (2005) No entanto, ao longo dos dois primeiros anos de pesquisa – em particular com foco nas experiências didáticas –, ampliou-se o escopo do Bloco "C" (editores de vídeo, i.e. duas lógicas de montagem; vide fluxograma). Pelas ramificações de nosso fluxograma aqui apresentado, ao passarmos da "Home", podemos escolher um dos três possíveis caminhos [três distintos blocos ou fluxos de programação/ execução existentes]. Ou seja, temos quatro (04) diferentes interfaces iniciais, todas (obviamente) com suas ramificações próprias: (a)"Home"; (b)"Biblioteca" ["materiais brutos", via linkagem e/ou upload[xxxii]]; (c)"Editor de Vídeo" [duas lógicas de montagem] e (d)"Meu Canal". Copio e colo trechos do relatório de qualificação com referências ao bloco "C":

> **<u>O BLOCO "C" :: "EDITOR(es) DE VÍDEO"</u>**
>
> Inicialmente o projeto contemplaria "apenas" um "Aplicativo de Remix Ao Vivo" baseado na prática da edição em tempo real além televisão, ou seja: do *vj´ing* dito analógico ao atual *live cinema via softwares* (montagem eletrônica-digital não-linear, conforme explicado no capítulo#2). Mas a prática docente, que se configura como parte de nossa metodologia de pesquisa através da aprendizagem compartilhada, me foi de extrema importância em termos práticos (relacionados à montagem-edição e metodológico-didáticos), técnico-tecnológicos (atualizações e testes), além de aprofundamento em referenciais teóricos basilares da teoria cinematográfica e da audiovisual digital, quando então fui capaz de refletir sobre dois pontos junto aos desafios propostos ao corpo discente [2012]:
>
> 1. a dificuldade primeira sobre o processo de seleção e/ou edição audiovisual em "softwares clássicos" (que aqui no aplicativo dividimos sob os títulos "selecionar trechos [cortar]" e "linha de montagem");

2. que a prática *vj'ing* não apenas interessava pouco aos alunos (em virtude que lhes interessava "ter maior controle" sobre o tempo processual da montagem) como também que a prática *vj'ing* poderia me servir como auxílio ao processo de ensino sobre "remix" aos mesmos alunos.

Ou seja, este segundo ponto, vivenciado junto a estudantes de diversos cursos (livre [oficinas], de atualização a professores de escolas públicas e de nível superior em design e/ou audiovisual) possui duas frentes [percepções] sobre a experiência em "edição ao vivo". Primeiro – e contrapondo-me propositadamente à ordem apresentada no parágrafo-item acima – o vj'ing se mostrou de bastante utilidade na prática do ensino sobre montagem audiovisual (desde a captação, passando pelas seleções e preparações de materiais até a edição em si com aplicações de efeitos e possibilidades estéticas e criativas etc) e este foi o mote, ainda, do capítulo#2. E por fim, a simples seleção de um trecho de [cortar] um material audiovisual ou a justaposição destes trechos [sem adentrarmos a conceitos audiovisuais como "planos" e "sequência"] mostrou-se bastante complexa à grande maioria, fazendo com que eu me voltasse aos estudos e fundamentos sobre os processos de montagem em si e definisse um novo recorte ao próprio aplicativo, transformando-o em um [complexo] editor online [...].

Ademais, tive também uma melhor percepção sobre a dificuldade que seria a usuários em nível básico – compreensões muito menos sofisticadas do que o que comumente chamamos de "amadores" em audiovisual – utilizarem uma plataforma baseada em técnicas de *visual jockey*. Mesmo com a presença de um totem *touch screen* [o que pareceria aproximar aquele meu "*pad* virtual" de um controlador midi ou mesa de edição de vídeo – nos quais o mesmo havia sido parcialmente baseado]. Assim, por ocasião desta exposição em que participei no Memorial da América Latina (setembro/2011), verificamos como o público se

> relacionava com o dispositivo desenvolvido e como apresentava bastante dificuldade em compreender sobre o funcionamento do projeto como um todo e, portanto, inibindo-os a utilizarem-no.

Embora tenhamos percorrido o fluxograma e descrito etapa a etapa de nosso dispositivo no relatório de qualificação (*Capítulo 6: Retóricas Audiovisuais 2.1*), as retiro da presente tese em vista das constantes análises em similares que foram sendo lançados entre 2011 e 2014, o que nos levou aos redesenhos do próprio dispositivo como um todo. Vale lembrar, ainda, que "dispositivo" não é um mero "aparato técnico", Foucault (2001) o conceitualiza como uma invisibilidade que opera no encontro-articulação entre o saber e o poder (no que esse diz ou faz dizer ou calar) nesse jogo político-cultural da esfera videográfica nas redes:

> Com as condições de emergência amadurecidas, o ciclo se fecha e o extermínio torna-se autorizado, numa profecia que se auto-realiza e que não impressiona mais ninguém. [...] Neste dispositivo, na medida em que ocorre a catarse, dá-se também um traçamento de fronteiras identitárias: os bons são separados dos maus, os honestos dos falsos, as boas nações das más nações, e assim por diante. [...] Parece-me que o que se extrairá deste panorama mais amplo poderá nos ensinar muito sobre o que se passa hoje com o dispositivo mimético-trágico. Este parece estar sendo muito bem utilizado não apenas por políticos belicistas (do primeiro e terceiro mundos), como também pelos pacifistas e "verdes". A questão é se podemos ainda agir de modo minimante razoável em meio a tanto terror e compaixão. (apud SZAFIR, 2010)

Foucault aponta que no final do século XVIII começa a aparecer uma arte de governar a que denomina "biopolítica", o que significa, em termos breves, que os mecanismos de poder da sociedade disciplinar visavam perceber elementos e modificá-los. Ou seja, "a disciplina estabelece as coordenações ótimas" de como encadear, dividir, distribuir em hierarquias e classificações, um controle permanente dos gestos, dos atos, um adestramento contínuo, uma detalhada separação entre os "aptos" e os "inaptos". Técnicas, portanto, de normalização

disciplinar, onde um sistema de leis visa codificar uma norma. Assim, se as técnicas disciplinares "treinam e punem o homem-corpo – uma anátomo-política do corpo humano", as novas tecnlogias de poder que conjulgam a biopolítica completam-nas. A partir de agora, o poder não age somente no individual, mas na população como um todo, tornando o homem uma espécie faz-se "uma biopolítica da espécie humana". Agora o discurso que se monta é através da vida, o cuidado da vida em si, o que vive e o que morre. Uma sociedade normalizadora é organizada sob a disciplina (corpo-homem) e o biopoder (homem-espécie-população). São nos primeiros anos de formação que o ser humano é disciplinado como uma característica Benthaminiana, e então durante todo seu percurso de vida o homem é dominado pela biopolítica, o que significa controle intermitente, onde o "tempo real" se faz presente, onde o controle sobre o fluxo informacional é infinito. Passa-se assim de um modelo que servia a moldar para um *upgrade*: molda-se ainda, mas insere-se a medida de modular este homem, transformando-o em amostras populacionais. Enquanto o "primeiro sistema" define-se como uma demarcação no espaço-tempo, onde necessita-se tratar (cura) e anular (isolamento) o doente, o dispositivo seguinte visa a população como um todo (conjunto). Não estamos mais falando somente de instituições disciplinares e cercamentos, mas de circulação:

> "Não mais a segurança do príncipe e do seu território, mas a segurança da população e, por conseguinte, dos que a governam ... não se trata mais de obediência (ao soberano), mas ... ao contrário [trata-se] de fazer os **elementos de realidade** funcionarem uns em relação aos outros." (FOUCAULT apud SZAFIR, 2010; grifos na dissertação)

Quando percebemos que também a estética segue os paradigmas da biopolítica de Foucault, voltamo-nos à Deleuze (1992): "O serviço de vendas tornou-se o centro ou a 'alma' da empresa. As empresas têm uma alma ... O *marketing* é agora o instrumento de controle social, e forma a raça impudente de nossos senhores" e assim o que deve ser organizado e governado são as subjetividades. [...] dimensão positiva-produtiva (relacionada à "potência de

agir" descrita por Espinoza) que redefine o trabalho imaterial (decorrente da criatividade e do afeto) como uma possibilidade de "poder expansivo" nas medidas do real trabalhadas no espaço virtual (o que não significa de modo algum "irreal", i.e. é falsa a dicotomia real-virtual). Esta potência-afecção do agir [*anima pathema*] significa:

> "Ora, como a alma, pelas ideias das afecções do corpo, tem necessariamente consciência de si mesma, tem consciência do seu esforço. Esse esforço, enquanto se refere apenas a alma, chama-se vontade; mas, quando se refere ao mesmo tempo a alma e ao corpo, chama-se apetite. O apetite não é senão a própria essência do homem, da natureza da qual se segue a sua conservação; **e o homem é assim: determinado a fazer coisas**. Além disso, **entre o apetite e o desejo não há qualquer diferença**, a não ser que o desejo se aplica geralmente aos homens quando tem consciência do seu apetite e, por conseguinte, pode ser assim definido: **o desejo é o apetite de que se tem consciência.** E, portanto, evidente, ... não apetecemos nem desejamos qualquer coisa porque a consideramos boa; mas, ao contrário, **julgamos que uma coisa é boa porque tendemos para ela, porque a queremos, a apetecemos e desejamos.**" (ESPINOZA apud SZAFIR, 2010; grifos na dissertação)

Ou seja, qual o papel exercido a partir do espaço virtual que dialoga com proposições a um "poder constituinte" no espaço de uma realidade política não somente brasileira, mas na agenda internacional? Os "dispositivos" não são, portanto, [LOOP] meros aparatos técnicos, são uma rede que, por sua vez, não é apenas a conexão *online*, de tensões e afecções entre práticas nos distintos "mecanismos (linguísticos, não linguísticos, jurídicos, técnicos, militares etc), saberes e instituições que nos orientam, controlam, governam e organizam determinado contexto histórico". Vivemos, assim – já há aguns anos[xxxiii] –, um paradoxo na sociedade de controle e do espetáculo. A primeira, sob a arte da biopolítica, visa transformar toda uma população em senhas, cifras, medidas para "melhor governá-la", enquanto a segunda (ambas retroalimentam-se) é formada por ferramentas de individualização, onde se crê não somente mais ser um espectador, mas sim pertencer a uma rede que é alimentada constantemente por participações voluntárias da exposição de si [e dos seus]. Verificamos, portanto, como

vigilância-controle, espetáculo e consumo se encontram e convivem, cada vez em melhor, na mais abrangente harmonia.

Por esse caminho nas interfaces emergentes, qual seria a verdadeira importância de nosso dispositivo "de saber e poder" sob disciplinas alheias a um "poder soberano"? Conforme discutimos no *Doctoral Consortium* de 2012 (EuroiTV), não lhes fazia qualquer sentido a necessidade de construção de um aplicativo de "remix" audiovisual *online*:

> em que medida realmente este poderia vir a transformar nossas relações em termos dos já assentados diálogos "hipermidiáticos", "transmidiáticos" ou "multimidiáticos" (definições, sempre "novos conceitos" [...] que vêm de encontro à compreensão das "novas mídias"). Parece que a situação proposta – um *software* que privilegie camadas sociais com dificuldade de acesso não apenas tecnológico mas também de alfabetização e apropriação dos meios e processos [agora para diálogos] audiovisuais – não ficou completamente esclarecida àquele ambiente de pesquisa, em minha apresentação e defesa. [...] o aplicativo que proponho seja realmente desnecessário? Não tenho uma resposta, mas minhas experiências junto às oficinas e os "estudos-de-caso" oriundos das mesmas apontam o contrário. (SZAFIR, 2013; relatório de qualificação)

Ironicamente, um dos membros na banca de arguição era David Geerts que, de alguma maneira, foi responsável pelo braço tecnológico de minha hipótese-mote no doutorado: foi ele quem me levou à Bélgica, para participar do encontro e assistir sua apresentação "*Designing and Evaluating the Sociability of Interactive Television*". Tal "tutorial" instigou-me ali mesmo a propor um aplicativo de montagem *online* [via remix e Remix] e que auto-referenciasse [*quotting-tracking*] as "obras originais"; i.e. a importância de podermos utilizar estes vídeos que se encontram disponíveis na rede, em particular materiais utilizados via YouTube para escrituras audiovisuais, respostas de si no mundo. O representante da Google, ali presente, se apresentou após minha intervenção-fala e, publicamente, nos disse algo do tipo [livre tradução]: "Finjo que não escutei o que você falou sobre essa utilização – ilegal – dos vídeos no YouTube. [...] Mas, um aplicativo de montagem?" (2009).

[c.] 2013-2014

> [Na melancolia] a relação com o objeto não é nada simples e se complica pelo conflito de ambivalência. A ambivalência é ou constitucional, isto é, inerente a cada uma das ligações amorosas desse ego, ou surge justamente das experiências acarretadas pela ameaça de perda do objeto. (...) Na melancolia se tramam portanto em torno do objeto inúmeras batalhas isoladas, nas quais ódio e amor combatem entre si: um para desligar a libido [desejo, afecção] do objeto, outro para defender contra o ataque essa posição da libido. Não podemos situar essas batalhas isoladas em outro sistema que não o sistema (...) dos traços mnemônicos de coisas (em oposição aos investimentos de palavra). (...) dessas lutas de ambivalência tudo permanece subtraído à consciência, enquanto não sobrevém o desenlace característico da melancolia [no qual finalmente o objeto é abandonado]. (...) Desse modo, o amor deixou de ser eliminado por sua fuga para o ego. (...) o processo pode se tornar consciente e se representa [apresenta-se perante] a consciência como um conflito entre uma parte do ego e a instância crítica. (...) Vemos que o ego se degrada, se enfurece contra si mesmo (...) oferecendo-lhe [ao objeto] como prêmio permanecer [a si mesmo, como ser] vivo, (...) cada uma das batalhas de ambivalência afrouxa a fixação da libido ao objeto, desvalorizando-o, rebaixando-o, como que também o matando. É possível que o processo chegue ao fim (...), quer depois que a fúria se aplacou, quer depois que se desistiu do objeto por ser ele destituído de valor. (...) Talvez o ego possa com isso desfrutar da satisfação de poder se reconhecer como melhor, como superior ao objeto. Mesmo que aceitemos essa concepção do trabalho melancólico, ela não nos fornece a explicação que procurávamos. (...) depois de passado esse conflito, nada mais resta de parecido com o triunfo de uma condição maníaca. (...) [Aquele acúmulo de investimento] que se libera com o término do trabalho melancólico possibilitando a mania, deve estar relacionado (...) ao narcisismo. O conflito no ego, que a melancolia troca em torno do objeto, tem de operar com uma ferida dolorosa, que exige um contrainvestimento extraordinariamente elevado. (FREUD, 2013)

Recapitulando: a primeira versão (2.0) do dispositivo às Retóricas Audiovisuais em ambiente *online* era um aplicativo de *vj'ing* com materiais oriundos, em "tempo real", existentes na Internet. Configurava-se como uma organização metodológica e de empoderamento a não-especialistas para geração do que chamei de "diálogos audiovisuais e em rede" (SZAFIR, 2010). O diferencial à segunda versão (2.1) acarretava um modelo, se mais complexo em termos de dinâmica e realização, focadamente instituído como gestualidades possíveis nas duas principais lógicas de montagem vislumbradas (as edições

denominadas "não-linear", em interfaces digitais, e "ao vivo", nos meios analógico-eletrônicos e digitais).

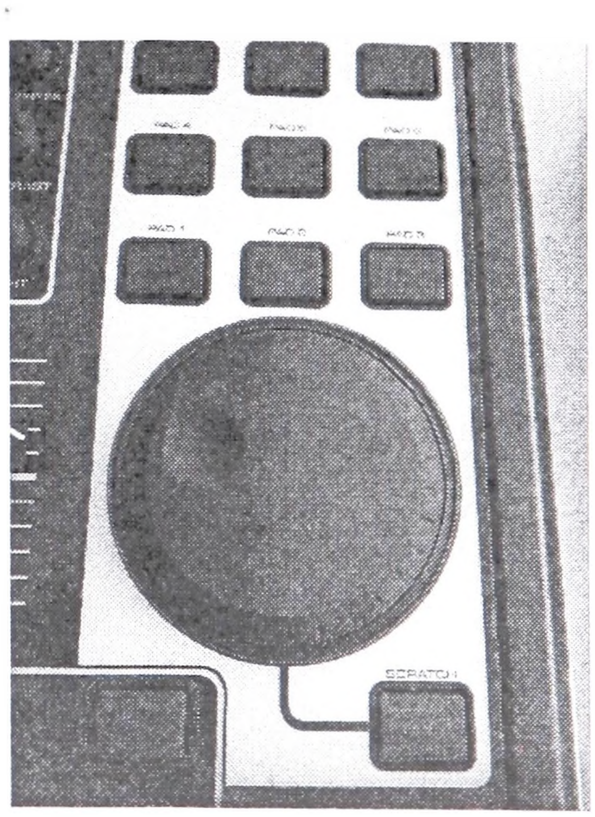
Desenhei a terceira versão a partir de três considerações: [1.] a discussão na banca de qualificação (agosto de 2013, que solicitou – dentre outras questões – uma decupagem de algum popular software para vj'ing), [2.] frente às experimentações da metodologia às Retóricas Audiovisuais com meus alunos em São Paulo (2012 e 2013) e Fortaleza (2013) e [3.] a descoberta (novembro de 2013), no meu atual emprego, de um arsenal de equipamentos televisivos que, por serem considerados obsoletos, não mais eram utilizados na universidade (por exemplo, gerador de caracteres Videonix, mesas mixer MX-70 da Panasonic, máquinas DVPROREC, monitores Panasonic profissional, *remote controller* AG850 da Panasonic, câmeras de vídeo mini-dv, fitas mini-dv etc). Não apenas por um fetiche pelo meu próprio percurso de formação auto-didata em audiovisual, mas por metodologicamente acreditar nas distintas gestualidades estéticas através de lógicas de montagem videográfica propiciadas por uma pedagogia e didática nesses materiais (extra-computador); vide meus cursos "Introdução ao Remix Audiovisual" (2012; aqui anexo o cronograma-planejamento das aulas) e "Laboratório Midiático Experimental de WebTV Itinerante" (2007 e 2008).

Assim, o YouToRemix#3 seria um dispositivo audiovisual híbrido que, a partir do *modus operandi* às Retóricas Audiovisuais na versão projetada ("2.1") – captação "em tempo real" de material online [com rastreamento – *webgrafia* – da fonte], recortes dos materiais encontrados [preparação de *samples*] e *live cinema* [com os principais "gestos do Remix"] – geraria um novo protótipo para "diálogos audiovisuais e em rede" (SZAFIR, 2010). Tal versão híbrida visava compreendermos a possível utilização – e usabilidade – da versão original junto aos alunos: imagens e sons captados nos fluxos da *web*, [via tagueamento, indexação e companheironomias], recortados, manipulados [retrabalhados] e gravados no "tempo real", gerando então remixagens audiovisuais – discursos-dialógicos – a serem compartilhadas de

volta à rede para gerarem, possivelmente, novos correspondentes.

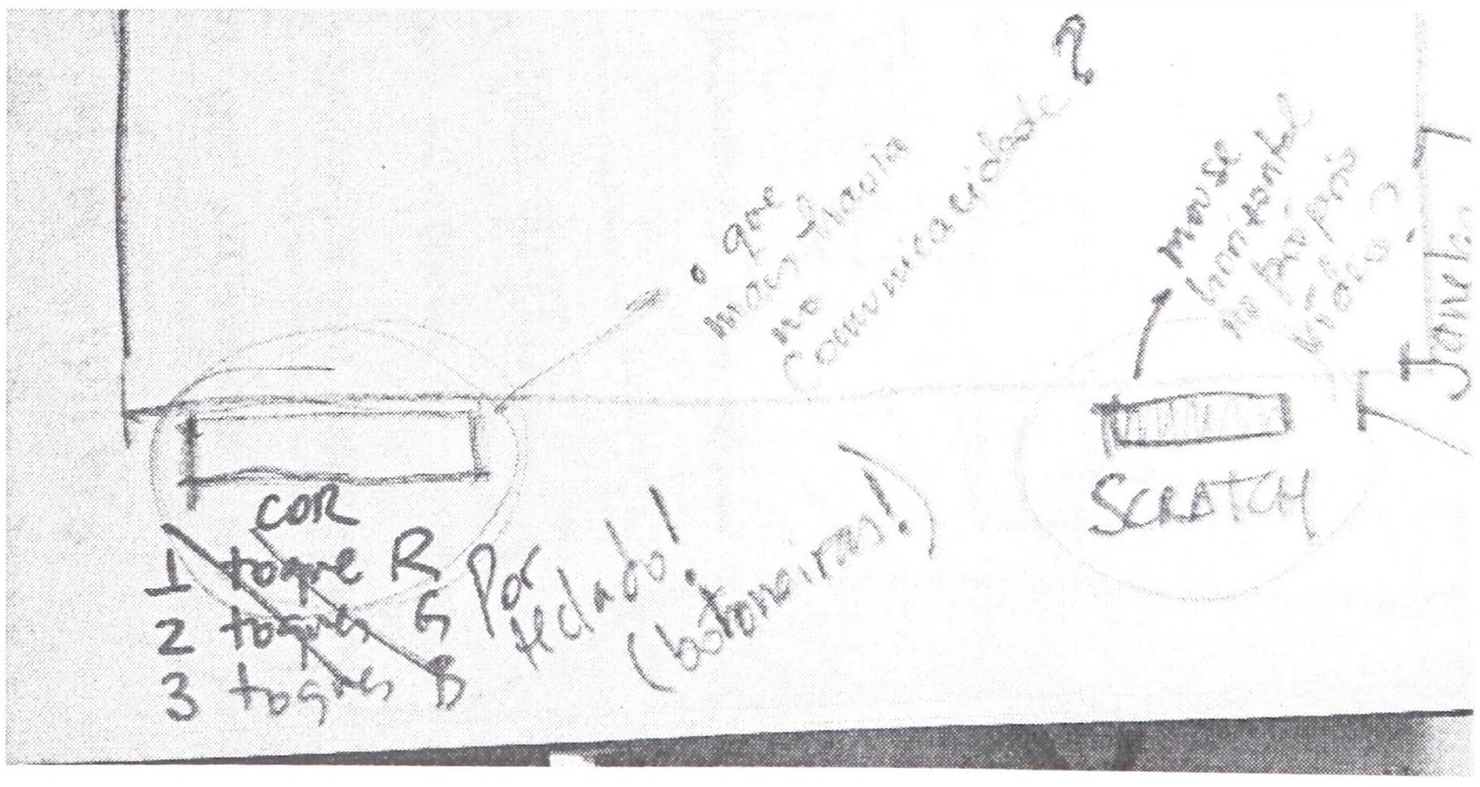
Assim, características comuns nos *softwares* de *vj'ing* [*live images, live cinema*] – sejam eles "programáveis" (*Isadora, vvvv* etc[xxxiv]) ou "fixos" (*NuVJ, Resolume, QuaseCinema*[xxxv], etc) – permeiam os efeitos existentes nas mesas mixers utilizadas nas redes de televisão e produtoras de vídeo às décadas de 1960 a 1980 (antes da ubiquidade digital), parâmetros de manipulação imagética como por exemplo: *keying* (sobre-impressão – sobreposição – de imagens), alteração de velocidade (aceleração ou retardamento, *slow motion*), "*reverse*" (vídeo tocado de trás para frente), agulha de posicionamento (escolha do tempo de início do *sample-loop*), "*flip*" (efeito de espelhamento horizontal), "*invert*" ("*negative color*"), "*threshold*" (efeito estilo HQ ou stencil), "*visual echo*" (reverberação da imagem dentro da própria imagem: rastros, *feedback* imagético), coloração (ajustes dos canais de cor RGB – cores primeiras de luz –, com distintos parâmetros de intensidade), *multi-screen* (repetição do vídeo com matrizes simétricas, i.e. a variação de ordem da matriz é via XY), *chromakey* e *lumakey*, entre outros; além das transições tradicionais via *slider* para fusão imagética e/ou cortes (*crossover, fade in/out* etc), como as "fantasias" (comumente utilizadas pelas redes de televisão e produtoras de vídeo há trinta ou quarenta anos).

Ainda que o *scratch* (oriundo das *pickups* de *dj'ing*) seja uma função rara nos *softwares*, é encontrada em alguns poucos "fixos" (como o popular Arkaos-NuVJ que por utilizar uma interface física própria – desenvolvida pela Numark, uma das principais marcas de mesas mixers para som – é o que utilizo como aula básica sobre lógicas da montagem no tempo real junto aos alunos[xxxvi], além de já vir com um GC – gerador de caracteres – próprio).



Dessa maneira, algumas das gestualidades encontradas nos procedimentos de *vj'ing* (exercício de edição no tempo real) podem ser compreendidas como gestos do Remix entre o analógico-eletrônico e o digital ("simuladores"). Esta terceira versão – possível protótipo híbrido – elegeria, portanto, um *software* de processamento audiovisual "em tempo real" pré-existente (*offline*) no qual desenharíamos novos módulos – referentes às usabilidades da edição desde e para o *online* – assim como uma potente interface gráfica [GUI] voltada ao usuário final iniciante, não-especialista.

No entanto, em primeiro lugar, perderíamos uma linha de pensamento que foi a possibilidade de acesso a todos, como previamente pesquisado ainda em 2009[xxxvii]. Mesmo que *offlines*, estes *softwares* (*Isadora, Modul8* etc) necessitam de robustos equipamentos para processamentos [áudio]visuais. No entanto, como protótipo, seria uma oportunidade de testarmos a metodologia desenhada como "Retóricas Audiovisuais 2.1"... Mas, se não em rede *online* – ainda que um protótipo a "diálogos audiovisuais" (SZAFIR, 2010), agora desenhado em softwares *offline open source* – **perderíamos dessa maneira aquele foco primeiro de nossa hipótese-mote?**



Se o dispositivo às Retóricas Audiovisuais fosse aquela primeira versão de 2009 – 'magicizada' via aquele meu protótipo interno no YouTube em 2010 (o *YouToRemix#2*) –, estaríamos tratando de um aplicativo *open source* [que poderia ser ampliado e/ou modificado por outros desenvolvedores] com usabilidades tipicamente também de *vj'ing* no universo *online*. Os *feedbacks* ao longo da pesquisa – acompanhados por frequentes [re]mapeamentos do 'estado-da-arte' do vídeo *online* – mostraram falhas projetuais[xxxviii] quanto à hipótese-mote como uma ferramenta na nuvem de empoderamento a não-especialistas na montagem audiovisual a partir de material *online*.

Já a quarta versão [*YouToRemix#4*] configura-se como um desvio conceitual (em termos de montagem etimologicamente cinematográfica). Tal nova versão surgiu de interlocuções com pesquisas complementares, mais voltadas às poéticas digitais no *offline*, que trabalham desde bancos-de-dados em nível randômico. [senta que lá vem história:] Em maio de 2014 fui apresentada ao aparato técnico de EEG – *Eletro Encefalo Gramma* – por uma pesquisadora brasileira na área de artes. Ela possuía esses meios tecnológicos e eu uma ideia fixa na cabeça: remixagem de material *online* para diálogos audiovisuais enredados.

> Nós estamos apenas nos enganando sobre as extremidades de nossas próprias sensibilidades. As novas tecnologias irão abrir elevados níveis de referenciações neurológicas e comunicação psíquica. (VANDERBEEK[xxxix] apud YOUNGBLOOD, déc.1970)

Sumariamente, esta quarta versão implicaria na construção de um jogo[xl]. Ou, como Youngblood (déc.1970[xli]) escrevera sobre "*Expanded Cinema*": "quando falamos de cinema expandido, na verdade queremos dizer consciência [*consciousness*] expandida" (livre tradução). Assim, a interação 'midiático-neurológica' entre duas (ou mais) pessoas originaria um remix de imagens e sons desde o *online* (ou desde qualquer outro banco-de-dados configurado via indexações implícitas presentes nos sistemas de busca).

Un camino adoptado por una partícula no es más que un promedio probabilístico

> *de (todas) las trayectorias posibles. ... una integral de todos los caminos potenciales. Para los que hacen películas –obras ópticas–, esto significa que al observador hay que darle la oportunidad de escoger los caminos posibles. Ya se advierte la tendencia a ofrecer al observador un campo indefinido, una probabilística de caminos distintos. La integral de Feynman de los valores probabilísticos está almacenada en el ordenador y el observador actúa como una partícula que selecciona las transiciones fase-estado. Si reconocemos que la fuente de la imagen es un amplio campo de probabilidades, comenzamos a comprender cuánta gente podría ver películas diferentes al mismo tiempo. ... Cada persona tiene un juego de valores probabilísticos. ... El nuevo campo de la información cuántica, con sus extrañas atracciones, como la superposición y el enlace, permite la visión utópica de una imaginería cinemática totalmente nueva, sin restricciones locales* (WEIBEL, 2004)

Neste *design* de cinema expandido (literalmente), não mais haveria a necessidade da costumeira atividade de "apertar botões"... Ao propor essa proto-interface como modelo – distinta HCI (sem foco aqui na GUI) –, e sem nem mesmo complexificar suas etapas projetuais, fui apresentada – alguns meses depois – a um time de desenvolvedores norte-americanos (neurocientistas) interessados nessas possíveis utilizações das tecnologias referentes às experimentações nas poéticas audiovisuais, como uma poderosíssima extensão de nossos cérebros "inter-conectados". Como Burnham (1968) observou em seu ensaio "Estéticas dos Sistemas"[xlii]:

> Técnicos e cientistas não estariam sendo convertidos em artistas, muito menos o artista se tornaria um dado sintomático de uma cisão entre arte e tecnologias. Gradualmente, há a necessidade de fazermos ultra-delicados julgamentos de como os usos das ciências de informação e das tecnologias se tornam "arte" no seu maior sentido literal. (BURNHAM apud YOUNGBLOOD, déc.1970; livre tradução)

Essa citação em Youngblood trata do desenvolvimento de dispositivos audiovisuais para elaboração de *motion graphics* à década de 1950-60 nos EUA, mesma época em que Norman McLaren[xliii] experimentava seu aparato de sons para "fazerem" imagens. Diferentemente de McLaren, John Whitney – em sua entrevista a Youngblood – trabalha antes

a imagem do que o som, embora ambos tenham criado aparatos técnicos para permutações áudio-visuais. Se tomarmos os experimentos analisados por Youngblood – o cinema expandido como poéticas audiovisuais que visam estimular experiências sensoriais através de diagramas via etapas de conscientização que guiariam o estado *naive* cotidiano a uma realização do ser [linguagem] universal (nada mais eisensteiniano ou vertovniano, de alguma maneira) –, aparentemente disforme, esta quarta versão representa uma possibilidade ligada às Retóricas Audiovisuais naquilo que primeiramente a definiram: o trabalho calcado na montagem para auto-conscientização como diálogo-discursivo [ou discurso dialógico].

Poderíamos, então, vislumbrar – quem sabe – não mais filmes ou artes cibernéticas (termos bastante utilizados à década de 1960-70), mas possíveis *Quantum Videos* [vídeos enredados]... Ou seja, se as artes cibernéticas visavam uma atuação entre o controle e a retroalimentação, a quântica vislumbra uma transformação do observador, compreendido em rede [enredado]:

> *the urban being is part of the universe and an observer of the world (...) ie that the individuals are necessarily internal observers without access to the interface. As an observer one can neither step outside the world nor observe from outside the world within which one lives, with the result that the observed - reality - is always subject to elements of subjectivity* (GIANETTI apud MANIFESTO21.TV, 2006)

Significa que pouco a pouco estamos a transformar as tecnologias de recepção (nos últimos anos sob a crise da representação) em tecnologia de participadores: "El acto de la observación está cambiando no sólo la percepción de la realidad y la imagen, sino incluso del mundo real. Esta es una de las propuestas básicas de la teoría cuántica" (WEIBEL, 2004). A física quântica em comunhão às ciências biológicas (neurológicas) encontra-se cada dia mais em voga nos meios não apenas acadêmicos e/ou científicos, como vem se tornando popular em vista das ideias de "computador quântico" (uma nova formulação aos conceitos de "rede", "inteligência distribuída" ou "mentes coletivas"[xliv]) e de "*quantum entanglement*" – termo último esse bastante em voga – moda – e a partir do qual Jim Jarmuch, por exemplo, trabalha

a argumentação diegética em seu último filme – *Only Lovers Left Alive*[xlv], 2014 – ou, ainda, naqueles infanto-juvenis filmes do início da década de 1980 como "*The Dark Crystal*", filme que voltei a citar nos últimos anos para conceitualizar "memória afetiva [engramatização individual]" dentro da tese:

> Imagine que você seja uma pequena criança sentada numa daquelas cadeiras de seu multiplex[xlvi] local para assistir um filme de fantasias *PG-rated* do mesmo criador de dois dos seus programas favoritos da televisão. Você está esperando um conto-de-fadas cheio de criaturas fofas e peludas com suas orelhinas pontudas e duendes-heróis... mas a primeira imagem que adentra os seus abertos olhos expectantes é uma sala cheia de criaturas secas, curvadas, com olhos do demônio que ao longo do filme sibilam um ao outro através de um linguajar rouco-velado, que impiedosamente abatem aqueles que acreditam ser inferiores e entusiasticamente babam em suas vísceras. Isto geralmente aterroriza os mais sombrios engramas de sua impressionável jovem psiqué[xlvii]. (TAGs "*dark crystal*" + "*eyes*"; livre tradução[xlviii])

Um dos principais obstáculos em testarmos a 4ª versão é a enorme quantidade [e variabiliade] de informação de fundo que cada ser humano adulto tem coletado ao longo dos seus anos de vida em vista de que um programa de computador não é capaz de armazenar em um período curto, típico de seu funcionamento como algumas horas (NEUMANN &

REICHENBERGER & ZIEGLER, s/d). Assim, o exponencial banco-de-dados da Internet é utilizado como "pré-processadas" respostas relacionadas a "experiência/ conhecimento"; tal material é facilmente acessado via populares *Search Engines* [sistemas de busca], como o *Google*, por exemplo, resultando em potenciais diálogos audiovisuais: uma arquitetura do sensorial aliado ao emocional – entre o *Anima Pathema*, o *Pathosformeln* e o Sublime –, através do código entre sistemas de buscas e indexações. Uma tal arquitetura adentra nossas mentes, nossas redes neurais a produzir sinapses com as redes neurais artificiais – memórias – do planeta. Perguntas surgem desse novo crocqui projetual:

1. à medida que o século XXI avança, a mudança paradigmática no audiovisual se configura para além da forma?
2. enquanto o século XX experimentou as vanguardas artísticas em busca exagerada pela aparência formal desde estéticas inovadoras, desobedientes, transgressoras, o que resta à nossa emergência de tele-ações como formas de estar no mundo?
3. a ideia de Retóricas Audiovisuais por exemplo, implicaria em trabalho coletivo, uma escrita colaborativa? Ou é trabalho individual sobre material "arbitrariamente" definido e que pode ser público ou privado?
4. quais são estes comportamentos emergentes que não ultrapassam o cinematográfico e tampouco as lógicas televisivas?

O tempo se tornou obviamente mais dominante do que o espaço, ainda que esse aparente um local de intervenção. A intervenção se dá no sistema, onde cada vez mais há um ofuscamento da estrutura. A conectividade e a inteligência distribuída nas redes existem entre o ufanismo e a paranóia [ou telenóia] de um ser no novo século (SZAFIR, 2006).

> ...[o] processo audiovisual (in)visível realizado pelo coletivo mm não é confete ... [mergulhado nos] fundamentos sobre vigilância, espetáculo e consumo **a partir de *diálogos audiovisuais*** baseados em **técnicas de *remix*, *live images*** – imagens editadas ao vivo –, a partir do sonho-realidade (ou vigília) de captações no

> "**tempo real – com transmissões sem fio**" via CFTV (sigla esta que significa "Circuito Fechado de Televisão" – ou CCTV, do inglês "*Closed Circuit TV*" –, tecnologia comum em sistemas de vigilância) e **um jogo participativo hipnótico junto ao público presente.** (SZAFIR, 2011[xlix])

A quinta, e última, versão (2014) coloca o dispositivo, desde sua versão 2.1 (2011), como um encontro tecno-conceitual entre meu projeto e o presente 'estado-da-arte' das ferramentas *online* (em termos especificamente de lógicas de montagens audiovisuais etimologicamente cinematográficas). A quinta versão, portanto, supõe um *mashup* de aplicativos *open sources* já existentes *online*.

> O estudo da linguagem de programação conduz o artista de volta ao pincel, mas a um pincel computadorizado (STEHURA apud YOUNGBLOOD, déc.1970; livre tradução)

O comum a todos os artistas que ssejam também desenvolvedores em nível do código de programação é a estética do abstrato e do randômico. Tais experimentações, que tomam o binário como pincel, geram no "tempo real" imagens geralmente caóticas caracterizadas por *outputs* de sobreposição via ruídos. Tal poética do áudio-visual (na maior parte das vezes somente visual ou somente sonora), trabalha a ideia de um controle do código que, na HCI, apresenta como *feedback* uma aparente aleatoriedade imagética (caracterizada, diversas vezes, por aplicação de efeitos ou sobreimpressão [*keying*] imagética) e liberta de qualquer ideia de narrativa [narratividade]. Esse princípio artístico-tecnológico – superficialmente [assumo] descrito aqui nessas linhas – é o oposto do pretendido pelo método Retóricas Audiovisuais.

Ainda que o princípio da experimentação no "tempo real" (com todos os seus efeitos embutidos ou fabricados) esteja presente – como uma estética de ruídos gerada por uma estática imagética das transmissões sem fio *low-tech* sobrepostas a remixagens analógico-eletrônicas ao vivo desde bancos-de-dados digitais pré-elaborados, como, por exemplo, na obra "*Performances Panopticadas – Surveillance Wireless Vj'ing*" (mmnehcft, 2003-2006) –,

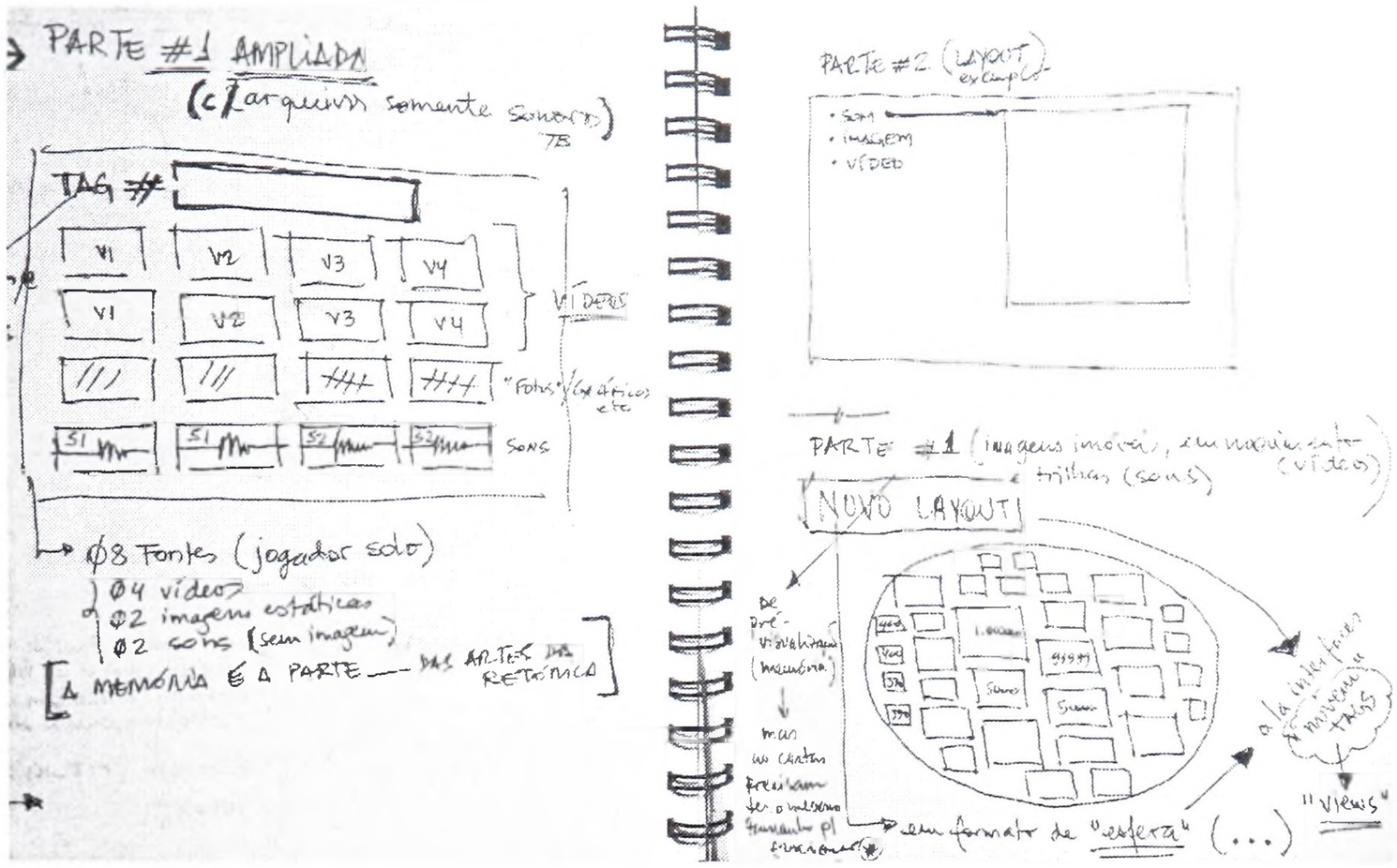
prevalece nas Retóricas Audiovisuais uma ideia do conjunto diálogo e discurso que se faz potente; ou seja, lhe é vital, ainda que não se descarte a realidade [e potência criativa] do imprevisto, presente desde um modelo *jam session*. Assim, o caos, a aleatoriedade ou o randômico numa Retórica Audiovisual, se é co-existente, deve ser medido [vislumbrado] sempre como o encontro tecno-conceitual das experiências estéticas, entre a montagem etimologicamente cinematográfica e um modelo narrativo quântico-cibernético.

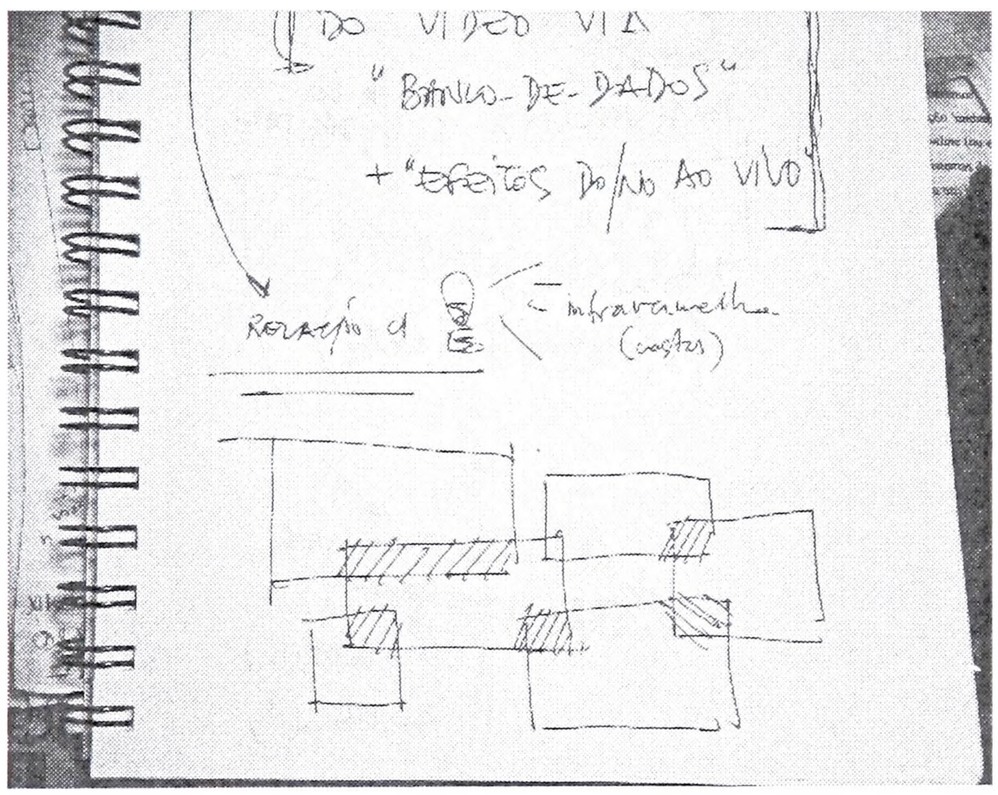
Nos últimos dois anos de doutorado, entre as dezenas (ou centenas talvez) de aplicativos lançados em código aberto (a maior parte como testes em HTML5), encontram-se alguns caracteristicamente de *vj'ing* (interfaces 'hápticas' para *video-triggering* etc na edição "ao vivo") e outros para edição "não-linear" (com interfaces para "pensamentos-complexos" entre *tracks-layers* etc). Em comum, ambos são aplicativos em nuvem (não necessitando de robustos computadores pessoais e tampouco de instalações de *software*) e trabalham também via procedimentos de *linkagem* (embutem materiais já existentes *online*); a combinação destes códigos pré-existentes geraria o protótipo da metodologia "Retóricas Audiovisuais 2.1" conforme o planejamento no original fluxograma (2011) aqui anexo.

No entanto, os modelos pré-existentes – ver nosso Atlas Rizomático – possuem *bugs* de funcionamento. *Bugs* de difícil correção, como vem sendo debatido com Henrique Dias ao longo da pesquisa. *Bugs* estes que, testados por meus alunos no Brasil (2012-2013) e nos EUA (2014), geraram inúmeros desconfortos de utilização (tanto em termos de aprendizagem quanto de expectativa 'funcional' sobre as escritas audiovisuais como diálogos em rede). Como sabemos, a usabilidade – em termos de análises de *software* – é como avaliamos o quanto um aplicativo (ou plataforma, dispositivo) pode ser utilizado por usuários a que se destina tal ferramenta (ferramentário). Ou seja, o quanto um dispositivo (em suas funções de HCI e GUI) não apenas é útil naquilo a que se propõe, mas à medida em que é de fácil aprendizagem e satisfação (NIELSEN, 2003).

Assim, o *YouToRemix v5.5* foi desenhado tendo como base o popular "jogo da memória", então agora projetado na esfera dos vídeos *online* como processo de inicialização ao dispositivo de alfabetização nas "Retóricas Audiovisuais 2.1". Intitulado "A Bússula da memória", o *YouToRemix#5.5* amplia o *mashup* vislumbrado pela quinta versão e retrabalha questões pedagógicas conforme operadas pelo grupo holandês WAAG (responsável também pelo extinto *open source Keyworx*). Tais questões (2004) auferiam agenciamentos coletivos para manipulações áudio-visuais em experimentações com ilhas de edição *offline*, que tinham na ideia do banco-de-dados e da remixagem desse material a configuração HCI em estações de trabalho para áudio, foto e vídeo (ver nosso Atlas Rizomático). A versão 5.5, ainda, presupõe a complexidade da programação a pensar também um interlocutor-maquínico na geração das retóricas audiovisuais como construções dialógicas desde as cartas do jogo da memória do exponencial banco-de-dados *online*:

> *I propose to consider the question, "Can machines think?" This should begin with definitions of the meaning of the terms "machine" and "think." The definitions might be framed so as to reflect so far as possible the normal use of the words, but this attitude is dangerous, If the meaning of the words "machine" and "think" are to be found by examining how they are commonly used it is difficult to escape the conclusion that the meaning and the answer to the question ... Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed in relatively unambiguous words. The new form of the problem can be described in terms of a game which we call the 'imitation game." It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart front the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either "X is A and Y is B" or "X is B and Y is A." The interrogator is allowed to put questions to A and B...* (TURING, 1950)





O jogo quando de agenciamento colaborativo (dois ou mais jogadores não-maquínicos) se tornaria mais difícil pelo aumento exponencial das fontes [variáveis da "memória"]?

2^x; onde [x=2y];

y = número de jogadores não-maquínicos no ambiente.

Exemplo: 03 jogadores = 06 fontes distintas

[parte#1 = 64 cartas na mesa :: jogo da memória: aufere as primeiras quatro partes das Artes da Retórica]

parte#2 = preparação de samples

<< parte#3 = montagem & manipulação [diálogos]

***

Possibilidades:

jogador solo [solitário ou com a máquina]

dois ou mais jogadores [há possibilidade de não ser o segundo uma máquina?]

Sabemos que a retórica, desde Cícero (YATES, 2013; MIOTTI, 2010) Quintiliano[1] (MIOTTI, 2010) e Aristóteles (2005), é dividida em cinco partes [metodologia]:

1. invenção [busca-inventário-tagueamento]
2. disposição [organização-indexação-planilha#1]
3. elocução [adaptação-edição-decupagem-planilha#2]
4. memória [arquivo: *stored & retrieved*; banco-de-dados afetivo]
5. *actio-pronuntiatio* [montagem-manipulação; discurso-diálogo]

Com base nas Artes da Retórica – desde Aristóteles, Cícero e Quintiliano –, tomamos as cinco estratégias (etapas construtivas) por eles historicamente descritas-publicadas: inventio, dispositio, elocutio, memoria e actio [ou pronuntiatio]. Assim, será através deste método construtivo [percurso], que tentaremos estabelecer uma conceitualização do *modus operandi* à criação dessas situações audiovisuais [a metodologia às Retóricas Audiovisuais 2.1]. Sigamos o desenho de tal estratégia: 1.busca-se a matéria [os fatos] e os argumentos; 2. organiza-se estes materiais encontrados; 3. adapta-os convenientemente entre sons e imagens [ou seja, dá-se uma expressividade 'linguística' aos pensamentos] que, 4. trabalhados mnemonicamente pela percepção do realizador podem então ser levados à distintas 5. ações gestuais – pronunciação/ realização – da oratória [discurso] audiovisual para diálogos públicos [em rede].

O jogo da imitação de Turing é o jogo da repetição, a máquina repete e o investigador, no jogo, deve verificar se fala com uma máquina ou com um ser humano. Por que eu trago Turing à tese? Porque a repetição é uma das gestualidades do Remix, como montagem. Assim como a ironia trabalhada através desses gestos de repetição (ação comum nos vídeos-remix).

> O humor se constituía desde os filósofos pré-socráticos como um poderoso (e perigoso) instrumento capaz de potencializar os efeitos de um bomdiscurso ou desmoralizar definitivamente aquele que não soubesse usá-lo, por exemplo, com parcimônia e elegância. Multiplicam-se, assim, reflexões sobre a utilidade do riso que visam esclarecer a natureza do que o desencadeia, além de regulamentar o emprego do risível considerando critériosmuito bem demarcados. (MIOTTI, 2010)

Já o "computador de Turing" trabalha na questão da memória artificial, enquanto as Retóricas Audiovisuais 2.1 trabalham a partir da memória afetiva [artificial?] na exponencialidade do banco-de-dados da Internet realizada por protocolos de uma "inteligência distribuída"... O banco-de-dados se tornou o "*back end*" de nossa contemporaneidade na ubiquidade da cultura da interface (DIETZ, 2007), onde nova busca no *Google* – com as

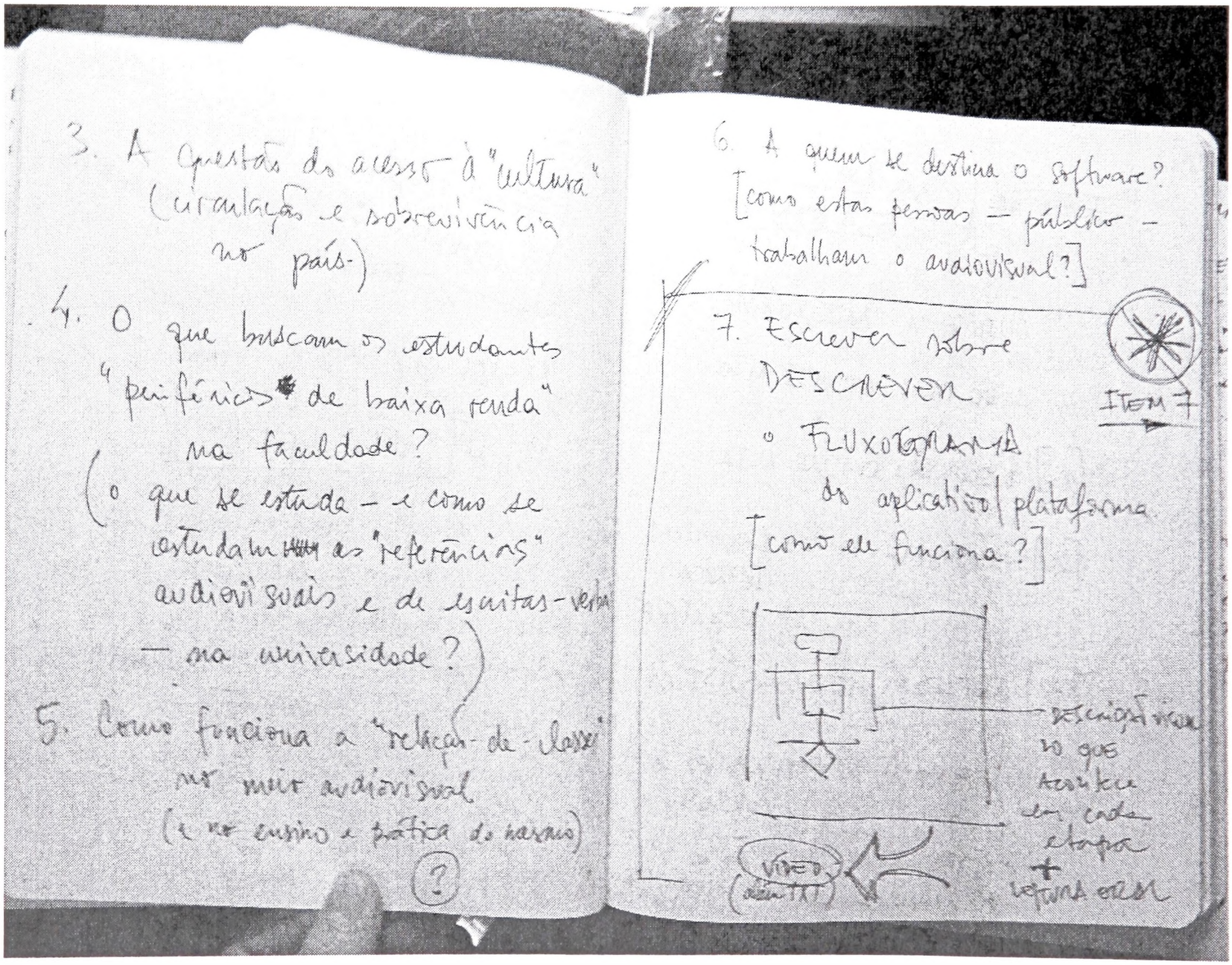
palavras "*database aesthetic*" (janeiro de 2014) – trouxe-me como resposta, logo à primeria página [geograficamente situada no Brasil!...], a publicação: "Estética do Banco-de-Dados: Arte na Era da Informação *Overflow*"[li]... (...)

> *the development of the notion of a symbolic system. ... [and] the development of the notion of heuristic search. Both conceptions have deep significance for understanding how information is processed and how intelligence is achieved. ... Our understanding of the systems requirements for intelligent action emerges slowly. It is composite, for no single elementary thing accounts for intelligence in all its manifestations. There is no "intelligence principle," just as there is no "vital principle" that conveys by its very nature the essence of life. But the lack of a simple deus ex machina does not imply that there are no structural requirements for intelligence. One such requirement is the ability to store and manipulate symbols. To put the scientific question, we may paraphrase the title of a famous paper by Warren McCulloch [1961]: What is a symbol, that intelligence may use it, and intelligence, that it may use a symbol?* (NEWELL & SIMON, 1976)

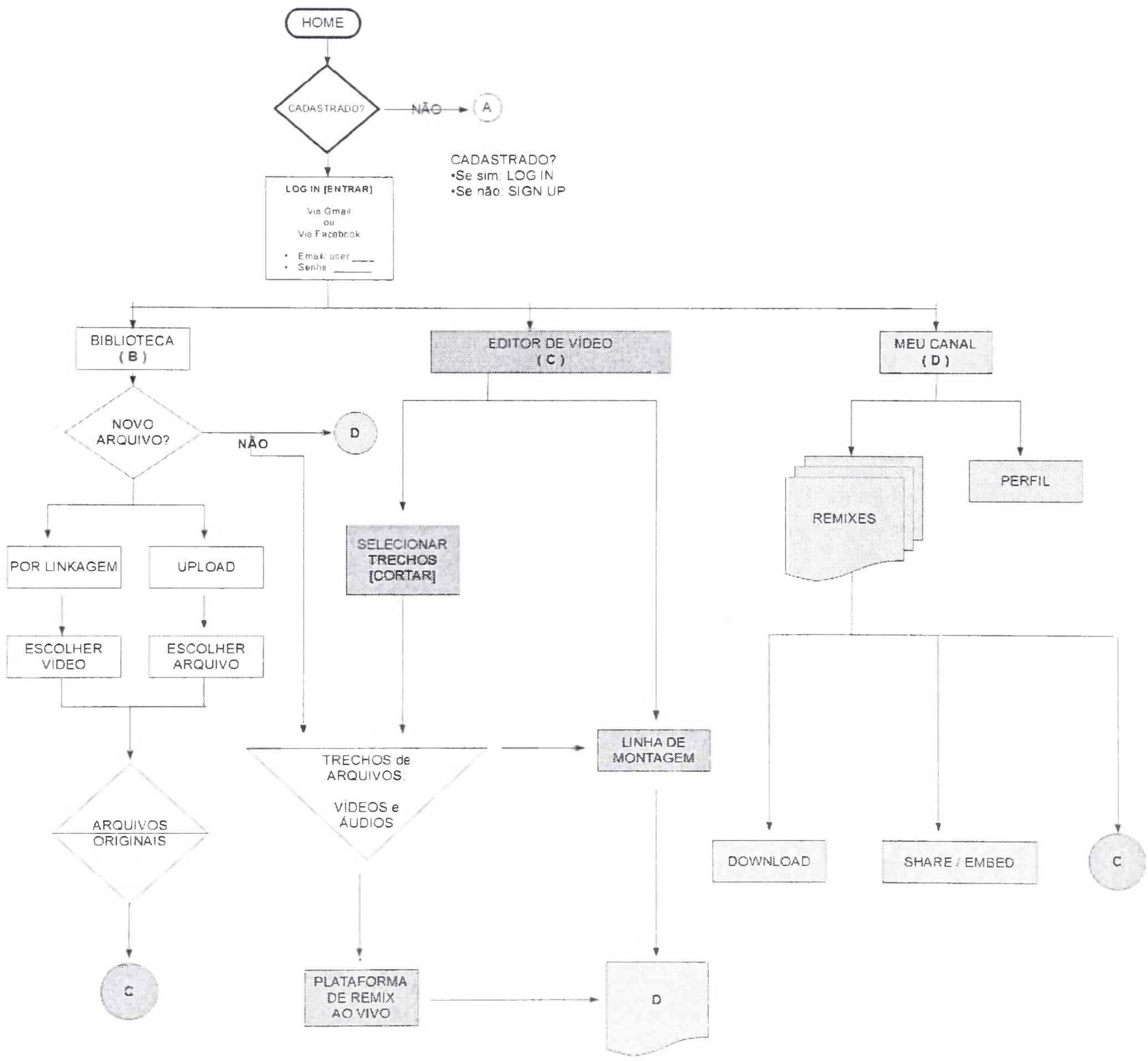
Assim, no referente à hipótese-mote da pesquisa de doutorado – e a questão projetual prática – verificamos como cada versão relaciona-se com complexas *technés*. Ou seja, os lados de um mesmo dado que é lançado, até o momento, cinco vezes e meia... (...)

TO BE CONTINUE...

work in progress
[trabalho em andamento]



Fluxograma 2011:



i Lê-se */iútiuremix/*

ii Artigo publicado nos Anais do *European Interactive Television Conference* [EuroiTV, 2010]; para o qual fui convidada, em 2009, a co-criar e ser co-*chair* do prêmio referente.

iii Copy&paste da minha dissertação de mestrado (parte verborrágica; p.100-138).

iv Encontra-se provavelmente *online* para acessos gratuitos.

v < www.manifesto21.com.br/manifestese2007 >, o aplicativo – e a plataforma independente – foi desabilitado de suas funções interativas e de auto-armazenamento, no segundo semestre de 2008, por questões de corte nos custos junto ao *Flash Communication Server*.

vi Nota-de-rodapé #203: [...] *"YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project" (janeiro-abril/2010) – "Apêndice I/IV" – e o vídeo-interativo "YouToRemix_Bike C-Mapping_YouTubeMix (teste02)" (http://bit.ly/atHFUP ou http://blog.manifesto21.com.br/2010/07/23/youtubemixt2/ – julho/2010)*

vii Para o protótipo ficou definido, junto às discussõs com Henrique Dias (o programador responsável, de 2009 a 2014), que testaríamos a utilização de vídeos desde o YouTube (como "material bruto" a ser trabalhado) para então passarmos às demais plataformas como vimeo, flickr, instagram, soundcloud etc Para maiores detalhes, ver nosso mapeamento (de 2011) sobre as plataformas-aplicativos em nuvem e nosso atlas rizomático (2014).

viii Nota-de-rodapé #207: *"Manifeste-se [todo mundo artista] – Mobile webTV Live Broadcast"* < *http://www.manifesto21.com.br/manifestese2006/projeto.htm* >

ix Para mais informações sobre esse capítulo [#8], a dissertação encontra-se online. TAGs: "milena szafir" ou "2861001"

x 1386 visitas/ views; acesso em: 30 de outubro de 2011 (vídeo publicado em: 19/07/2010)

xi Ver também < http://blog.manifesto21.com.br/2010/07/23/youtubemixt2/ >; ou: < http://manifesto21.com.br/avrhetorics/ >

xii Hoje pertencente à Adobe. Este "programar" dentro do próprio YouTube não funciona além da plataforma, nem mesmo em sua versão HTML5 (como o YouTube se apresenta no iPad, por exemplo).

xiii Ver a camada "*Samplers [Cloud & Looping Protocols]*"

xiv Dicionários online.

xv Para utilizarmos duas "nomenclaturas" de nosso companheiro norte-americano J. McIntosh apud JENKINS, 2010

xvi Um *game* audiovisual [vídeo-musical], versão atualizada (2014-2015) de nosso projeto original (hipótese-mote da tese). Essa versão [YouToRemix v5.5], que apelidamos de "A Bússula da Memória", foi baseada na interface do vídeo-interativo "remix02b" (postado no YouTube em 03/setembro/2010).

xvii Último acesso em janeiro de 2015.

xviii Material coletado durante a pesquisa de mestrado (vide blog).

xix "*Artesãos Audiovisuais em Form'ação [reciclagem como intervenção enredada]*" (artigo para a ANPAP 2013, não foi aceito!...)

xx Presente na listagem de obras do *Transmediale Festival* daquele início do ano de 2006. Imagens e link para o "game" encontram-se na minha dissertação de mestrado.

xxi *Graphic User Interface*. Trataremos deste "detalhe" mais adiante.

xxii O termo – como seu substantivo "interação" – era utilizado também pelos artistas à década de 1960 e torna-se a gesto soberano quando adentramos aos "novos meios", em particular à cultura HCI [*human-computer-interaction*].

xxiii "uma vez que expressões como usuário, espectador e receptor já não dão conta da nova situação participativa ... [o programa funciona como] uma espécie de metanarrador" (MACHADO, 2007b)

xxiv Prêmios PAC Novas Mídias (Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, 2006), Prêmio Fiat Mostra Brasil (2006) e apoio FUNARTE (2006-2008). Nascia assim o .TV do Manifesto21!

xxvObra-ação do mmnehcft [MANIFESTO21.TV] registrado em vídeo por Lucas Bambozzi, com edição de Livia Massei (o vídeo encontra-se ainda hoje, 2014, no Youtube. TAG: "mm não é confete")

xxviVer a Retórica Audiovisual "Um povo para Lula – parte#1" (2003/2004)

xxviiArlindo Machado, Carlos Zibel Costa e Georgio Giorgi Jr.

xxviii O termo inexistia à época e tampouco os *softwares* a esse tipo de projeção. Projetado para aplicação dos vídeos referentes a partir da ideia de *site specific*, i.e. com cálculos das colunas e caixilharia da biblioteca na arquitetura de Artigas.

xxixVia email: testemunho do programador responsável (Henrique Dias), após novas discussões – oututbro de 2012 – sobre quais tecnologias [*open source*] estaríamos enfim a utilizar no desenvolvimento deste aplicativo proposto junto ao meu projeto de doutorado.

xxxHá uma necessidade latente em esclarecermos termos. A princípio consideramos o YouTube como uma "plataforma videográfica", o programador nos alerta sobre a denominação "repositório".

xxxiO conceito tecnológico de "computação em nuvem" surge entre 2008-2009 e significa considerarmos não apenas o exponencial banco-de-dados online [armazenamento], podendo ser acessado de qualquer computador conectado à Internet, como a produção se dando também nas nuvens [*softwares* 'rodando' online].

xxxiiA opção "upload", na lógica do projeto (2011), existia essencialmente para adição de materiais sonoros (áudio) pré-trabalhados, já que o aplicativo proposto à época não objetivava também a mixagem [composiçaõ/ montagem] de sons sem a utilização de imagens em "selecionar trechos [cortar]" e "linha de montagem". Mencionamos, ainda, sobre a possibilidade de "upload" de imagens estáticas ["fotografias", gráficos etc]. Esta é permitida apenas em nível protótipo [via YouTube], já que o dispositivo poderá, futuramente, linkar imagens desde o próprio exponencial banco-de-dados da rede. Assim, o aplicativo vai sendo complementado – atualizado – através dos testes realizados com os alunos, que sugeriram a importância de possibilitar o trabalho também com adição de imagens estáticas potencializando o ensaio via remix. No entanto, o aplicativo não prevê a possibilidade de upload de imagens em movimento, por dois motivos: 1. conforme apresentamos no mapeamento de similares e sobre o "estado-da-arte" do vídeo online, os atuais editores em nuvem trabalham nesta linha, que vislumbra uma outra lógica de programação além da necessidade de espaço virtual maior destinado também a armazenamento deste novo material etc; 2. o foco primordial é exatamente a ideia de edição de vídeos via linkagem, ou seja, o vídeo necessita já estar previamente uploadado em alguma plataforma videográfica existente online, indo assim de encontro ao mote primeiro do próprio aplicativo que é trabalhar com material que seja apropriado da própria rede, o que envolve distintas questões – [re]apropriação, cópia, direitos autorais e citação – referentes ao *modus operandi* destas criações "digitais" em linguagem audiovisual.

xxxiiiVer minha dissertação de mestrado "*Retóricas Audiovisuais [o filme Tropa de Elite na cultura em rede]*" (2008-2010)

xxxiv Ou qualquer outro da área "*vj'ing programável*", i.e. baseado nas tecnologias orientadas por prototipagens via "módulos de processamento de mídia (áudio ou vídeo) cujas entradas e saídas" são desenhadas através de conexões para criação dos fluxos [fluxograma] de processamento midiáticos almejados em tempo real.

xxxvClaramente em referência à Oiticica e Neville d'Almeida, o software brasileiro foi desenvolvido em *Open Frameworks*.

xxxviUma única vez a havia utilizado em uma casa noturna, para a qual fui chamada a tocar numa *rave*-urbana. Meu sobrinho, então com 13 anos de idade à época, me acompanhou e muito rapidamente aprendeu a utilizar o equipamento, compreendendo também as lógicas de montagem da edição não-linear no tempo real. Assim, comprei o pacote (software e mesinha) para trabalhar com os alunos certas gestualidades do Remix.

xxxvii Usuários de *Pure Data* – braço *open source* (1994) do *software* Max (1987), à época executável apenas em

sistemas Macintosh e historicamente um dos primeiros a utilizar a linguagem de programação via fluxograma para processamento digital em tempo real (JACOME, 2007) – deixaram claro, naquela época (2009), a inviabilidade de tais possibilidades de utilização do PD como ferramenta em nuvem. Então fiz uma nova consulta (fevereiro/2014) sobre essa possibilidade para uma versão híbrida: *inputs* desde o online e *outputs* híbridos (lançados em tempo real para ambientes múltiplos, tanto plataformas online como as óbvias *screens offline*, além de serem gravados [armazenados] no computador do jogador-participador); ou seja, todo o processamento de edição-manipulação se daria, como sempre, em ambiente *offfline* (SZAFIR, 2013).

xxxviiiEm especial a comparação – feita pelos alunos – entre os dois maiores concorrentes no ambiente online (Google e Mozilla). Ver também, nesse mesmo track, o testemunho de uma usuária não-especialista quanto à usabilidade em *open software* alternativo [independente] de vj'ing para agenciamentos coletivos no ambiente online.

xxxix Trabalhava em parceiria com Knowlton nos laboratórios da *Bell Telephone* (New Jersey, EUA). Ver também "The Picturephone" (1969, apud YOUNGBLOOD)

xl O que gerou , em janeiro de 2015, o artigo "MindRemix" enviado em co-autoria para o ISEA.

xli O livro é datado como do ano de 1970; no entanto, em seus capítulos há obras e documentos posteriores à 1970 (...).

xlii Ou "Sistemas Estéticos"?... O título no original é "Systems Esthetics" (apud YOUNGBLOOD; p.207)

xliiiParte de "memórias afetivas", Norman McLaren foi uma indicação da profa dra. Regina Meyer (2001). O sigo utilizando em minhas aulas sobre montagem 'cinematográfica' quando com foco em design em movimento (animação, letterings, title sequences etc) e "novas tecnologias"; não apenas os alunos, como colegas em geral, o desconhecem e se entusiasmam com a riqueza de suas proposições e vídeos-experimentações (ver também "formatos" em Rabiger, 2007).

xlivVide os últimos filmes de ficção científica lançados apenas nesse ano (2014).

xlv Que, num pastiche contemporâneo, discute pertinentes questões em voga como "apropriação" e "autoria", além de hibridização também midiática (mescla de equipamentos obsoletos com tecnologias up-to-date).

xlvi Não sei se o filme passou nos cinemas brasileiros, eu o assisti numa VHS alugada na locadora local do bairro à década de 1980 (o que fez com que meus pais não permitissem que eu assistisse ao filme posterior do diretor, "Labirinto") Anos depois, em 2005, comprei o DVD para me ajudar na explicação às *performers* sobre autômatos e a imagem dos olhos etc (que pode ser lida em "O Homem de Areia", de E.T.A. Hofmann, e há uma cena-sequência bastante similar – laboratório e oculares – em "Blade Runner" lançado à mesma década).

xlvii [parênteses-desfoco:] Curiosamente, até hoje (2014) não encontrei qualquer interlocutor brasileiro que conheça 'meu' formador "O Cristal Encantado" (ao menos não nos interlocutores interessados em meus trabalhos e nos *modus operandi* destes [i.e. meus processos de criação], quem conhece o engramatizador de minha memória, *The Dark Crystal*?). Ainda que essa obra estivesse em diálogo cinematográfico com a cult pop "*Blade Runner*", foi possivelmente eclipsada pelo "ET" (ao menos para a maioria de minha geração no Brasil). Ou seja, "ET" tornou-se, para mim, parte da "memória coletiva" [não tendo me afetado desde um processo-vivência individual, ainda que eu o tenha assistido no cinema], enquanto *The Dark Crystal* ficou empoeirado nas prateleiras de sua escuridão estética. Assim, toda memória coletiva [discursiva, documental, monumental] é afetiva, mas nem toda afetiva é coletiva [...]

xlviiiAparentemente essa postagem foi feita em abril desse ano, todos nós – engramatizados ainda quando crianças – recebemos um mesmo chamado telepático – quântico – à época? (...)

xlixTrecho do resumo expandido enviado para o encontro da SOCINE no Rio de Janeiro: << ..."*Surveillance-Wireless-Vj'ing-Performance*" – do coletivo mm não é confete, obra *work in progress* de 2003 a 2006 – foi o trabalho mote para o 1º Mapeamento sobre *Surveillance Art* na América Latina proposto pelo Manifesto21.TV a partir da vídeo-apresentação "*Panopticon Performance Way*" (2010). Com foco inicial na produção dos primeiros dez anos do século XXI... >>

NOTAS FINAIS **[ENDNOTES]** YOU2REMIX **{MSZ21777BR}**

l "Grande parte dos críticos e comentadores de Quintiliano busca, principalmente, estabelecer em que nível Cíceroo influenciou. Para muitos (...), Quintiliano é considerado um mero divulgador das ideias ciceronianas. Para nós, o fato de ter publicado **seu texto com um objetivo pedagógico muito claro** em 96 d.C. (período imperial, por volta de 140 anos depois do texto de Cícero, publicado em 55 a.C., durante a República) não é banal." (MIOTTI, 2010; grifos meus)

li via Google não há coincidências... (...)

#5 TECHNÉ
[JOGOS :: DESAFIOS]

> [...] Quem quiser captar a essência do aparelho, deve procurar distinguir o aspecto instrumental do seu aspecto brinquedo [...] porque ***implica o problema da hierarquia de programas*** [...] Isto implica o seguinte: os programadores de determinado programa são funcionários de um metaprograma, e não programam em função de uma decisão sua, mas em função do metaprograma. [...] O aparelho fotográfico funciona em função dos interesses da fábrica, e esta, em função dos interesses do parque industrial. E assim *ad infinitum*. ***Perdeu-se o sentido da pergunta: quem é o proprietário dos aparelhos***. [...] não é o objeto, mas o símbolo que vale. ... ***O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierárquicamente estruturado***. [...] *aparelho*. Trata-se de brinquedo complexo [...] **Seu jogo consiste na permutação de símbolos já contidos em seu programa**. Tal programa se deve a meta-aparelhos. **O resultado do jogo são outros programas.** O jogo do aparelho implica agentes humanos, "funcionários", salvo em casos de automação total de aparelhos. ... Portanto, **a análise do gesto de fotografar, [...] sua "escolha" é limitada pelo número de categorias inscritas no aparelho: escolha programada.** O fotógrafo não pode inventar novas categorias, a não ser que deixe de fotografar e passe a funcionar na fábrica que programa aparelhos. [...] **As novas situações se tornarão reais quando aparecerem na fotografia.** [...] Inversão do vetor da significação: não o significado, mas **o significante é a realidade**. Não o que se passa lá fora, nem o que está inscrito no aparelho; **a fotografia é a realidade**. Tal inversão do vetor da significação caracteriza o mundo pós-industrial, todo funcionamento. ... Duas coisas devem ser, portanto, retidas: 1. a práxis fotográfica é contrária a toda ideologia; ideologia é agarrar-se a um único ponto de vista, tido por referencial, recusando todos o demais; o fotógrafo age pós ideologicamente; 2. A práxis fotográfica é programada; o fotógrafo somente pode agir dentro das categorias programadas no aparelho. **Esta ação pós-ideológica e programada**, que se funda sobre dúvida fenomelógica despreconceituada, **caracteriza a existência de todo funcionário e tecnocrata.** (FLUSSER apud SZAFIR, 2010; grifos negrito-itálicos como no original)

Na cultura digital dinamitada – e/ou dinamizada –, qual adolescente não conhece (e não concebe), hoje e ontem, a prática do "copy&paste"? Para além de um simples "*Ctrl-C & Ctrl-V*", a apropriação audiovisual requer um processamento complexo e inventivo/ criativo

da mente humana (seja em softwares padrões de edição não-linear de vídeo, seja nas práticas "em tempo real", como o vj'ing ou live images/ live cinema). Somente é capaz de uma boa "remixagem" (criação intertextual na retórica audiovisual) aquele com mínimas referências – e pesquisas constantes – que necessitam ser cuidadosamente planejadas e trabalhadas. Qual adolescente não assiste ao YouTube (dentre outros portais videográficos)? Este consumo audiovisual em aumento exponencial, adquire uma dupla pergunta, ao que me parece, pertinente: **"Quem produz? E Como produz?"**, ou seja, além de sermos usuários-consumidores-distribuidores, podemos ser também produtores-realizadores audiovisuais na e através da web. Ou seja, com o maior acesso sócio-econômico aos computadores pessoais e com o aumento das conexões, cresce a acessibilidade aos arquivos de vídeo e áudio disponibilizados pela extrema ubiquidade do extenso banco-de-dados online. Surge, assim, uma proliferação de práticas de remix e mashup:

> os resultados são peças de música e vídeo originados do 'virtuosismo técnico' (Brøvig-Hanssen&Harkins) entre especialistas e não-especialistas que têm um 'ouvido' para mesclar trechos musicais e outros que têm um 'olho' para fazer o mesmo com amostras de vídeos, em vista de criarem algo novo (COLEMAN, 2013, livre tradução).

Assim, passei os quatro anos de meu doutorado ensinando meus alunos a "backupearem" a internet. O ato deste "backup" seguia as instruções compartilhadas com Lessig [RW] ainda durante meu mestrado, agora acrescidas do ensino também de cada etapa, iniciando-se – obviamente - pela arte de buscas na rede [TAGs] e finalizando pelo complexo processo da escrita audiovisual.

Auferir o empoderamento da escritura audiovisual através de uma metodologia de alfabetização a não-especialistas para mim é um ato político de prática avançada desde o paradigma debordiano. **Como operar esses agenciamentos simbólicos?** Frederic Jameson (apud CRANE, 2009), em *The Political Unconscious* (1981), constrói um arcabouço teórico destinado à maioria dos atributos de agenciamento para seu sistema hermenêutico –

psicoanálise e marxismo –, afim de empoderar [*empower*] o espectador, torná-lo capaz de analisar os sintomas que aparecem na superfície de um texto – texto compreendido como o complexo dispositivo, seja ele político, audiovisual, artístico etc – e diagnosticar os conflitos profundos que o gera[ra]m.

Ao decupar analiticamente materiais áudio-visuais, o empoderamento se dá através de um exame da cultura contemporânea como processo dialógico-discursivo, na busca por revelar inconscientes dados – informações subliminares – ou preocupações veladas através das entrelinhas. Através de nosso corpus analítico (obras), verificamos que uma potente gestualidade da montagem Remix no diálogo contextual junto ao espectador é o *scratch* – o vídeo-ruído como gesto –, como atividade de crítica sócio-cultural. A gestualidade do *scratch* nasce com a proposta de violentar o espectador em sua forma habitual de quando [e como] é afetado pelo espetáculo. O *scratch* – o arranhão –, tal qual o ruído e o desvio, deve ser uma intervenção no presente dado, como gestualidade de incômodo na ordem existente: o que o espetáculo expropriou-nos [da "realidade"] dever ser tomado de volta através da montagem audiovisual como situação operada – gestos em operação. A gestualidade do *scratch*, portanto, trabalha o diálogo com o espectador colocando-o em xeque frente aos modos cotidianos de percepção cultivados pela cultura dominante. Gestualidade de idas e vindas circulares de choques mântricos na percepção-cognição ou, num palavrear deleuziano, gestualidade-devir [gesto-devir], gestualidade-dobra. Hal Foster, em "*Subversive Sign*" (1982), aparentemente, dialoga com Flusser (2008) ao nos relembrar as bases das estratégias alegóricas:

> *Each treats the public space, social representation or artistic language in which he or she intervenes as both a target and a weapon. This shift in practice entails a shift in position:* ***the artist becomes a manipulator of signs more than a producer of art object.*** (FOSTER apud RODUNDA, s/d; grifos meus)

O "Jogo Vertov"

A(s) metodologia(s) de ensino de edição foram trabalhadas a partir do desenvolvimento de jogos. Bastante calcada em minha formação em educação não-formal, o jogo visa buscarmos um envolvimento maior do tema – exercício(s) – propostos com os alunos.

A primeira metodologia desenvolvida chamava-se "Jogo Vertov" (2011-2012). Regras básicas delineavam o percurso de desenvolvimento do processo de captura e edição videográfica em ambiente online. As primeiras experiências foram executadas em São Paulo e, posteriormente, como trabalho de recuperação na primeira turma da disciplina "Oficina de Edição e Montagem" (Fortaleza).

O "Jogo do Vertov" consistia em engajar os alunos a elaborar um curto vídeo na plataforma YouTube, utilizando seu aplicativo de edição online – o *YouTube Editor* – a partir de vídeos da autoria dos colegas de turma, tendo como referência, obviamente, o filme "Homem com uma Câmera" de Vertov (1929). Esse exercício consistia em um desafio de criação audiovisual a partir da apropriação do material alheio – de um colega da turma – existentes na plataforma sob a licença *Creative Commons*. Assim, a premissa era de que não poderiam utilizar quaisquer de seus próprios vídeos postados, apenas os vídeos captados pelos demais colegas elaborados especificamente ao jogo. As regras foram, assim, divididas em "passos básicos" apresentados a todos os participantes conforme [re]listamos abaixo:

1. Postar em seu canal no YouTube trechos de imagens próprias [captação via celular, câmeras fotográficas etc] de seu cotidiano [vídeos: seu cotidiano e a cidade :: máx. Comprimento: ~30seg]

2. Configurar vídeo a vídeo postado em seu canal ["Gerenciador de vídeos" >> " Informações e configurações"]

    2.1. Na aba "Configurações Avançadas" iremos modificar, para este experimento, apenas "Licença e propriedade de direitos": o editor do YouTube trabalha a partir da atribuição "Creative Commons" – e não

da "Licença Padrão do YouTube" –, portanto todos os vídeos participantes do jogo OBRIGATORIAMENTE necessitarão estar subscritos sob "Creative Commons - Atribuição" ;

2.2. Na aba "Informações básicas" atenção às "configurações de privacidade" para "público" (caso permita que outros possam utilizar também seu vídeo, agora sob "Creative Commons - Atribuição") ou "não listado" (caso queira que apenas os colegas trabalhem com seu vídeo: "Qualquer pessoa com o link pode visualizar", ver item '3' abaixo). Não utilizaremos aqui o modo "privado" ("Apenas pessoas que você escolher podem visualizar").

3. Enviar aos colegas uma lista completa: URLs de cada vídeo seu postado na plataforma ["material bruto" online no YouTube]

4. LEMBRE-SE DE "SALVAR ALTERAÇÕES" junto às novas configurações destes seus vídeos

5. Acesse o link do aplicativo < http://www.youtube.com/editor >

6. Crie um "Projeto" ["Novo Projeto"]

7. Coloque os vídeos dos colegas em sua pasta de vídeos pesquisados e elabore uma criação audiovisual neste software online, consistente ao tema proposto, com no mínimo 05 vídeos "apropriados"

8. Após finalizá-lo [máx. 01 minuto e meio], LEMBRE-SE de "PUBLICAR" e enviar o LINK [URL] desta sua criação audiovisual à professora.

9. Objetivos:
   9.1. testarmos um software online de edição de vídeo [esta específica interface e suas usabilidades],
   9.2. discutirmos *Creative Commons* e
   9.3. a possibilidade de escrevermos audiovisualmente em diálogo com os colegas a partir de material apropriado da/ na web.

A escolha de um aplicativo *mainstream*, ao invés de um alternativo como o extinto *Jay Cut* ou o *Mix and Mash* (SZAFIR, 2009), por exemplo, se deu – primeiramente – em virtude

de que o *YouTube Editor* correspondia à noção de "rastros" [linkagem], bastante similar ao dispositivo-plataforma proposto como hipótese-mote ao doutorado – ou seja, não necessitando uploadar qualquer vídeo para dentro do próprio editor *online* (a partir de 2013 passaríamos a testar também o *Popcorn Maker* da Mozilla pela sua maior similaridade ao nosso projeto, conforme o publicamos nos Anais do *European Interactive Television Conference* em 2010). Em segundo lugar, passou a ser interessante as duas principais empresas de navegadores (*Chrome* e *Firefox*, respectivamente) terem projetos similares ao nosso e onde poderíamos testar tais usabilidades básicas da edição audiovisual em nuvem junto a não-especialistas. Foram cinco experiências – de 2011 a 2013 – no aplicativo de edição de vídeos online inserido na plataforma YouTube da Google, o *YouTube Editor* [YTB editor[1]]. No *Popcorn*, foram três experiências (duas com alunos em Fortaleza e uma com alunos na UCLA, Estados Unidos). As primeiras experiências – assim como os testemunhos dos alunos – foram brevemente publicadas em um curto artigo meu, do primeiro semestre de 2013 ("*A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede [artesãos audiovisuais em form'ação, versão 1.1]*").

O resultado de tais experiências configuraram-se mais como experimentos de software (usabilidade), ainda que tivéssemos algumas discussões sobre os *modus operandi* através de vídeos via *Creative Commons* e as reações dos alunos ao se utilizarem de material alheio como bases a subjetivas escrituras. O interessante foram os testemunhos sobre como uma mesma imagem era utilizada por mais de um colega ou, ainda, como cada colega utilizara a imagem de outrem dando-lhe novos e inesperados sentidos. Ou seja, não necessariamente entrávamos na discussão de estéticas audiovisuais relacionadas à montagem audiovisual. Assim, no segundo semestre de 2013 eu retirei parcialmente o "Jogo Vertov" do plano-de-aulas e reelaborei os desafios.

Redesenho#1

O mote principal da mudança, além do tempo disponível para o ensino-aprendizagem (dois meses), foi a importância dada à palavra "engajamento"[ii]:

> [De *engajar* + *-mento*]. *S. m.* 1. Ato ou efeito de engajar(-se). 2. **Contrato para certos serviços.** 3. Aliciação, alistamento. [...] 5. *Filos.* **Situação de filósofo que admite ser impossível começar um sistema sem pressuposição, tendendo, pois, a levar em conta a situação concreta que o cerca**.
> Engajar. [Do fr. *Engager*.] *V.t.d.* 1. Aliciar para serviço pessoal, ou para emigração. *P.* [...] 3. Alistar-se ou **profissionalizar-se** em força armada. 4. Filiar-se a uma linha ideológica, filosófica etc, e bater-se por ela; **pôr-se a serviço de uma ideia, de uma causa, de uma coisa.** 5. **Empenhar-se em dada atividade ou empreendimento** (dicionário *Novo Aurélio: Século XXI*, 1999; grifos em itálico conforme na bibliografia consultada, os em negrito são meus)

Como estimular os alunos às Retóricas Audiovisuais? Assim, à exemplo do "ComunicaCidade: ...sinédoque" -- a Retórica Audiovisual entregue como parte principal do trabalho de conclusão de curso na FAU-USP (2004) --, retornei ao meu particular método de criação: como foi que eu havia profundamente me engajado – ao longo de dois anos – no processo de composição desse vídeo, parte de minha formação na graduação? Primeiro, além do tema (cidade de São Paulo) e do argumento (cartografia histórica "elipse" do centro velho da cidade de São Paulo), o fio-condutor escolhido para o vídeo foram dois textos: [1.] "Paulicéia Desvairada", poemas de Mário de Andrade e [2.] "Cidades Invisíveis", contos de Ítalo Calvino. Segundo, o vídeo foi inteiramente construído a partir de uma trilha sonora desenvolvida especificamente[iii] para esse trabalho audiovisual. A partir desses dois pontos [rememorações], redesenhei o plano-de-aulas ainda em 2013 tendo, como nas experiências anteriores, o trabalho final como mote principal da disciplina: cada aluno deveria eleger – desde seu arcabouço pessoal – um texto (um poema ou prosa) que seria o argumento fio-condutor do vídeo que seguia tendo como tema os "videogramas de uma revolução" brasileira (junho de 2013). O texto deveria, obrigatoriamente, constar – como trechos ou mesmo inteiro – no áudio e nos *letterings* do trabalho audiovisual. O texto, como argumento [ideia], era o

que estruturaria a montagem da obra, do vídeo-ensaio via o imenso material (sons e imagens) encontrado *online*.

Essas eram, assim, as premissas básicas desse profundo engajamento de três anteriores: o primeiro exercício – nada original – foi a montagem de um *trailler* de trinta segundos a partir de um filme escolhido pelos alunos, cada um escolheria um filme de sua preferência – sugeri, ainda, o gênero "ficção científica"[iv] a ser trabalhado no semestre – e teria esse curto tempo para "vendê-lo" a nós. "Vendê-lo" significava apresentar o filme audiovisualmente em uma montagem que contasse o mesmo a nós e que privilegiasse o porque da escolha do mesmo pelo aluno (uma espécie de resenha crítica audiovisual sobre o filme). O porque do filme lhe ser importante, a ponto de retrabalhá-lo na disciplina, ou seja, a ideia de uma escritura audiovisual sobre algo que lhes era de interesse. O pano-de-fundo desse exercício era o aprendizado básico do *software*, suas lógicas de banco-de-dados e *tracks/ layers* (faixas/ camadas) entre cortes e transições, além do desafio primeiro – ali embutido – que seria converter o arquivo digital trazido à sala-de-aula a um *codec* aceito pelo *software* para que nele fosse trabalhada a edição. O segundo exercício tinha como pano-de-fundo o ensino-aprendizagem da métrica entre imagens e sons, da montagem sincrônica e assincrônica a partir do processo de "instrumentalização" no *software Premiere* entre *tips* e tratamento de cor. Os alunos, assim, editaram imagens captadas pelo Marquinhos[v], munido com uma simples câmera fotográfica de bolso: cenas de seu cotidiano na cidade e tendo como base para edição trechos de uma música de Amon Tobin (que haviam sido utilizados em "Um Povo para Lula, parte#1", 2003). O terceiro exercício – à mesma época do seminário bibliográfico, antes do desafio [trabalho] final – foi a aplicação de créditos e uma curta abertura para algum trabalho autoral do próprio aluno, que devia ter sido desenvolvido na faculdade em disicplina anterior. Aqui havia como pano-de-fundo o ensino, ainda bastante básico – mais histórico, de referências – nessa disciplina, sobre *title sequences*.

No entanto, no primeiro semestre de 2014 – com os resultados positivos daquele

segundo exercício testado no semestre anterior –, retornei ao "Jogo Vertov", agora complexificando-o.

Redesenho#2 – As transformações no "Jogo Vertov"

No primeiro semestre de 2014 o jogo foi transformado tornando-se completamente *offline*, o que caracterizava uma participação – engajamento – distinta dos alunos no exercício de montagem audiovisual. A ideia a essa transformação veio daquele diálogo com Marquinhos, em decorrência da minha primeira experiência junto aos alunos da disciplina "Oficina de Edição e Montagem" (2013.1), que havia me alertado para o caráter principal ali pretendido/ idealizado pelo colegiado do recente curso instituído – de instrumentalização no *software* Premiere[VI] (Adobe) – e disse que uma forma de engajar os alunos seria que eles editassem materiais por eles captados especificamente para a Oficina. Sabemos que no esquema aristotélico da artesania [*poiesis*] quatro são as "causas em operação": material, formal, eficiência e produto. Barthes (1973) atenta sobre o caráter da "instrumentalização":

> [um] termo "estratégico" [como valor] da Escola de Frankfurt ... [que] coloca em primeiro plano a organização dos meios em si mesmos, contra qualquer uso ou valor particular que se atribua à sua prática.

Assim, redesenhei o "Jogo Vertov" – agora então *offline* – que passaria a ter três etapas, a segunda com a entrada da captação de imagens pelos próprios alunos. Antes que me digam da não-novidade da proposta, assumo ser "nossa" ideia não original – ver, por exemplo, o projeto *online* "*The Man with a Movie Camera, a Global Remake*" que apresentei como uma das referências[VII] na Jornada Discente do PPGMPA-ECAUSP – no entanto, como didática a uma das etapas do jogo se mostrou bastante enriquecedora à proposta da disciplina, já que o "Jogo Vertov" teria novas regras destinadas ao processo não apenas de instrumentalização[VIII] no software, como de percepção e prática na escrita audiovisual ensaística com base no experimento de Dziga Vertov.

Assim, o que mudou, essencialmente, na última experiência docente (2014.1) – frente

às anteriores – [LOOP & SCRATCH] foi a importância dada à palavra "engajamento" para retorno do "Jogo Vertov" ao plano-de-aulas, agora pensado não apenas como exercício *offline*, mas que abraçaria a linha processual dos três exercícios anteriores ao trabalho final, compreendendo o ensino e a aprendizagem, básicos [a não-especialistas], conforme encontrava-se estipulado pelo programa da disciplina. Resumidamente, o "Jogo Vertov" – agora não mais *online* – tornou-se o fio-condutor da disciplina para o ensino sobre o método Retóricas Audiovisuais; tornou-se, finalmente, uma pedagogia focada no método:

> Denso, amplo, polissêmico, o filme de [Dziga] Vertov **subverte tanto a visão novelística do cinema como ficcionalização como a visão ingênua do cinema como registro documental**. O cinema torna-se, a partir dele, **uma nova forma de "escritura"**, isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão dessa "leitura", a partir de **um aparato tecnológico e retórico** reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquela que o originou. (MACHADO, 2003; grifos meus)

O exercício-*trailler* [EX#1] passou a ser uma escrita imagética sobre a compreensão do filme de Vertov; ou seja, os alunos – individualmente – deveriam fazer uma resenha de 30 segundos com imagens do filme sobre uma trilha sonora previamente entregue[IX]; os demais exercícios constituiram-se em grupos (G1, G2, G3 e G4). Para o exercício de tratamento de cor [EX#2] iniciamos o processo de diálogo entre os indivíduos: da escolha de um dos vídeos [resenhas] individuais como base para um *remake* coletivo – entre cada dois grupos – do "O Homem com uma Câmera" no século XXI, na cidade de Fortaleza e, assim, a proposta inicial de "engajamento" se redesenharia: na visualização tivemos quatro vídeos, cada dois desses elaborados com as mesmas imagens – captadas pelos próprios alunos – sobre uma mesma trilha sonora. O terceiro e último exercício [EX#3] – pré-seminários bibliográficos e trabalho final – foi um *title sequence* elaborado para o EX#2.

Obviamente que o que consegui realizar junto aos alunos a cada processo de aproximadamente 16 aulas (quatro horas cada) – fossem durante quatro meses (FIAAM-FAAM/FMU, 2012-2013), fossem durante dois meses (UFC, 2013-2014) – não são processos lentos de proporções altamente reflexivas. O que tentei, sempre, foi plantar as sementes das

possibilidades de escritas audiovisuais em suas discussões procedimentares-estético-gestuais. Alfabetização da realização de montagens imagético-sonoras a partir de materiais encontrados online, atribuídas de reflexões sobre os dispositivos de produção, distribuição e exibição; gestos do fazer vídeos, em particular filmes-ensaio pensados entre as estéticas digitais via banco-de-dados em rede.

> *Cisterna* é a metáfora do sábio que, com avareza e sofreguidão, guarda todo o conhecimento para si; já *Manacial* é o sábio que, como uma generosa fonte, espalha conhecimento para os outros. (SZPICZKOWSKI, 2008)

Dar aulas e elaborar jogos como exercícios junto à metodologia vislumbrada nos planos de Ensino e Aprendizagem Compatilhada significa um viver entre os Cisternas e as Mananciais. Toda metáfora é uma analogia de um instante sempre inconstante e efêmero. Assim, se a metáfora é um nó transitório de correspondências, a imagem é uma síntese. O filme-ensaio e o vídeo-remix possuem em comum, ainda, ser essa criação de metáforas que nas gestualidades da montagem criam-se infinitas conexões entre sons e imagens – o ser e o mundo, subjetividades do 'eu' com o 'outro' [realizador e espectador] – que visam assegurar a sobrevivência de uma *poiesis* como substância sensório-racional, diálogos entre sensações e significações, sentidos. Debord já brincava com essa circularidade existente na forma – gesto de montagem – entre os [extra-]gênero filme-ensaio e o remix (como um dos títulos de seus filmes então sugeria: *In girum imus nocte et consummimur igni* ["Giramos na noite e somos consumidos pelo fogo", 1978], onde a frase em latim representa um palíndromo).

Outro dos gestos mais utilizados em ambos os gêneros, filme-ensaio e vídeo-remix – senão também nos filmes de apropriação, *found footage films* –, é a repetição, a repetibilidade. O que nos levou ao o físico-matemático Alan Turing. Conhecido pelas suas contribuições aos estudos de cibernética e de inteligência artificial, Turing reiterava a diferenciação entre imitação e modelização – termo último esse que seria reapropriado pelo campo de estudos em semiótica, em particular a russa (da cultura como sistema), para compreender as imagens e os sons como mediações [relações] sociais entre os seres humanos.

Para Turing, a diferenciação entre imitação e modelização foi desenvolvida em comunhão à ideia de repetibilidade nos processos computacionais[x] com relação aos sistemas físico-biológicos (LONGO, 2008). Um modelo, no sentido utilizado por Turing, é uma determinação da matemática lógica, "estrutura causal", que trabalha através de um conjunto de possibilidades em um dado fenômeno. Já imitação, para Turing, seria a "simulação" de um fenômeno ou de um processo sem qualquer relação a um dado de estrutura causal, que busca "trapacear" o observador.

Interessa-nos, aqui na tese, a ideia de modelização no condizente à repetibilidade, ainda que voltemos, vez ou outra, à Turing para auxiliar-nos nas questões sobre banco-de-dados e memória entre *Pathosformeln*, *Anima Pathema* e Estética do Sublime. **A repetibilidade do modelo computacional é, ainda, diferente das gestualidades de repetição como estética no filme-ensaio e no video-remix?** Não responderemos objetivamente a essa importante, e nossa última, questão. Afinal, a montagem é sempre uma composição simbólica-sistêmica:

> *the development of the notion of a symbolic system. ... [and] the development of the notion of heuristic search. Both conceptions have deep significance for understanding how information is processed and how intelligence is achieved. ... Our understanding of the systems requirements for intelligent action emerges slowly. It is composite, for no single elementary thing accounts for intelligence in all its manifestations. There is no "intelligence principle," just as there is no "vital principle" that conveys by its very nature the essence of life. But the lack of a simple deus ex machina does not imply that there are no structural requirements for intelligence. One such requirement is the ability to store and manipulate symbols. To put the scientific question, we may paraphrase the title of a famous paper by Warren McCulloch [1961]:* ***What is a symbol, that intelligence may use it, and intelligence, that it may use a symbol?*** (NEWELL & SIMON, 1976; grifos meus)

To Design [Projetar]

O ato de educar, para Martin Buber, encontra-se no papel constantemente dialógico entre mestre e aprendiz. Para Paulo Freire, além do diálogo "Eu-Tu", os seres humanos encontram-se constantemente mediatizados e necessitam, portanto, ir de encontro a tais

realidades que lhes interfaceiam, refletindo sobre as mesmas e potencialmente capazes de transformá-las. Para Buber e Freire, a educação não significa domesticar os educandos, mas sim libertá-los através de processos reflexivos-críticos [i.e. atos políticos]:

> quando o homem compreende sua realidade, pode levantar hipóteses sobre o desafio dessa realidade e procurar soluções. Assim, pode transformá-la e com seu trabalho pode criar um mundo próprio ... a educação libertadora, problematizadora já não pode ser o ato de depositar, ou de narrar, ou de transferir, ou de transmitir 'conhecimentos' e valores aos educandos, meros pacientes, [...] mas um ato cognoscente [...] em que se exige a [...] superação da contradição educador-educandos. Sem esta, não é possível a relação dialógica, indispensável à cognoscibilidade dos sujeitos cognoscentes, em torno do mesmo objeto cognoscível [...]. Deste modo, o educador refaz, constantemente, seu ato cognoscente, na cognoscibilidade dos educandos. Estes, em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, são agora investigadores críticos, em diálogo com o educador, investigador crítico, também. (FREIRE apud SZPICZKOWSKI, 2008)

Por esse caminho dos estudos da educação consigo apontar o meu próprio caminho metodológico calcado também numa formação como *designer* (em uma faculdade de arquitetura e urbanismo). Relacionar, portanto, o processo de 'montagem cinematográfica' como métodos de design, processos projetuais. A 'montagem cinematográfica' – nos estudos de cinema e audiovisual – comumente é vista como parte da etapa denominada "pós-produção"; antes desta há argumento, roteiro, decupagem etc. O que tentei, portanto, foi um caminho não necessariamente distinto: a 'montagem cinematográfica' como um processo projetual, ou seja, pensado desde o princípio e não como um processo unicamente atrelado a uma etapa "técnica".

Atentem, pois, que, se a montagem é *design*, implica em pensarmos o projeto discursivo-dialógico intrinsicamente atrelado aos componentes estéticos sempre em comunhão aos dispositivos relacionados [aparatos técnicos de produção e de exibição]. Implica, portanto, em pensarmos na *téchne* como um todo:

> Apesar de as variações parecerem ilimitadas, elas são, na verdade, restritas por interesses afins, alguns dos quais já foram discutidos. Projetar o formato de um filme envolve mais do que descobrir onde colocar a câmera e que lente usar antes

> de começar a filmar. Significa articular uma finalidade clara e estimulante para contar a história, que significa, por sua vez, levar em sonsideração o assunto, o ponto de vista e o gênero que atenderá melhor a finalidade do autor. ... O ponto de vista do Contador de Histórias pode mudar o foco narrativo ... O ponto de vista no controle e as limitações inerentes à estrutura da história determinam amplamente o formato de qualquer filme (RABIGER, 2007)

A metodologia de montagem, como a compreendo, implica em um ensino-aprendizagem do comunicar audiovisualmente. Ou seja, um idioma distinto que necessita de alfabetização. Um idioma permeado por diversas linguagens, síntese de algumas e expansão de outras. Para o *designer*, a forma e a função [significado] – operações sintáticas e semânticas – não se separam, pelo contrário. Assim, portanto, deve ser também uma metodologia de montagem audiovisual. Para tal desenvolvimento eu criei, primeiramente, um método ao qual chamei de "Retórica(s) Audiovisual(is)". Tal método foi apresentado, experiencialmente [na prática], também durante o mestrado, onde o defendemos academicamente mais uma vez (a primeira vez se deu durante meu Trabalho Interdisciplinar Final de Graduação na FAU-USP, 2002-2004). Agora, no desafio do ato de educar em nível superior (graduação), criei uma nova metodologia àquele método que, espero, se torne uma contribuição original – ainda que modesta – para o debate e a reflexão sobre os *modus operandi* nas artes de um modo geral assim como ao ensino-aprendizagem de cinema e audiovisual.

De Munari (1998) ao Design Thinking, cada vez mais são lançadas dezenas de publicações referentes aos procedimentos de projetar junto aos aparatos técnicos e meos industriais-tecnológicos. Em comum, tais processos metodológicos sugerem caminhos [etapas] para soluções projetuais de problemas propostos: [1.] definição do problema; [2.] decupagem do problema – encontro de seus [sub-]componentes; [3.] idealização dos tipos de solução; [4.] pesquisa de materiais [informações referentes e/ou necessárias tanto de conteúdo quanto de tecnologias etc]; [5.] resoluções técnicas e estéticas – verificações forma-função. O recente livro de Bonsiepe (2011) – para estudantes de *design* em nível de graduação – trabalha

(coincidentemente!) através de "padrões [*patterns*] de retórica", divididos entre "estáticos" [meios impressos] e "dinâmicas" [*time-based media*] onde a(s) retórica(s) se resumem à persuasão [atrelado ao *design* publicitário] entre emoções e sentimentos:

> [d]o ponto de vista biológico, as emoções são manifestações corporais úteis para determinar ou caracterizar campos de ação. [...] As emoções são processos físicos por meio dos quais se especificam os campos de ação em que nos movemos. (MATURANA apud BONSIEPE, 2011).

Em 2003 o subtítulo de nossa Retórica Audiovisual ("ComunicaCidade"), apresentada a versão "fechada" previamente à banca, era a figura de linguagem [ou figura retórica] "Sinédoque", que significa a parte que representa o todo. A Retórica como a arte de escrever[-se] configura-se como exercício mental [crítico-reflexivo] e estilístico. Aprender Retórica era conquistar a arte de bem falar e escrever. A Retórica destinava-se mais à arte da palavra falada, a fim de formar bons oradores, vozes eloquentes, línguas de ouro na tribuna, na parenética, nas batalhas verbais.

Autonomia e emancipação criadora: multiplicadores

Aquilo que parecia simples – de acordo a Chris Marker quando esse diz que bastaria a todos e qualquer um apenas ter as ferramentas de edição de vídeo para provar-se a si mesmo como escritor audiovisual (WEINRICHTER, 2008) – se mostra mais relacionado ao que Metz nos diz sobre a necessidade de alfabetização dessa "nova" escrita (SZAFIR, 2010). O ufanismo pelas "novas tecnologias" -- embandeirado por muitos [1.]na maioria dos casos sem conhecimento da(s) prática(s) ou [2.]evangelizados pelas realidades [e/ou utopias] do DIY – apresenta uma perspectiva de liberdade reflexiva a todos, mas o que pude perceber nas experiências em sala-de-aula ao longo desse últimos quatro anos foi um analfabetismo da(s) linguagem(ns) sonoro-imagéticas.

Em conversas com colegas nos distintos colegiados (tanto em São Paulo como em Fortaleza) era comum eu escutar – em retorno aos meus relatos pedagógico-didáticos –

críticas à formação prévia dos alunos. No entanto, ao refletir sobre minhas metodologias frente aos exercícios executados pelos estudantes ao longo desses anos me dei conta de que a culpa não era dos alunos – como reiteravam meus colegas-professores – mas possivelmente minha mesmo. Os conceitos de uma educação democrática se encontram, de acordo a Szpiczkowski, ligados aos três princípios originais no Tratado de *Pirkei Avot*[xi] desde o Talmud: os gestos do professor – "[a] ponderação no julgamento remete a conceitos de atuação do mestre. Se o mestre for precipitado no julgamento, poderá distorcer a avaliação, desrespeitando o aluno" –, o estudo constante das leis que regem uma sociedade afim tanto de protegê-las como coletivamente modificá-las e "formar muitos discípulos" – a tradução literalmente, do hebraico ao português, seria "erguei muitos discípulos", i.s. "o mestre tem a tarefa de levar seus discípulos a 'erguer-se', proporcionar-lhes força e substância, dignidade e um senso de independência" (SZPICZKOWSKI, 2008). Ou seja, preparar seres humanos em vista de autonomia nos estudos discursivo-dialógicos, na busca não apenas por difundir o conhecimento como também em formar protagonistas, novos mestres a multiplicar os ensinamentos.

Assim, embora para a maioria o ensino da montagem cinematográfica seja uma etapa obrigatoriamente de instrumentalização técnica-tecnológica, como professora assumi tal educação audiovisual como um procedimento complexo de trabalhar a ideia de projeto [*to design*] junto a pessoas [alunos] que desenvolverão suas potencialidades através de processos críticos ['criticidade'] em vista de tornarem-se, possivelmente, protagonistas de modificação da/na sociedade. O ato de educar é como o ato político: formação de cidadãos [auto-]conscientes e atuantes, novas gerações instruídas eticamente e de responsabilidade sócio-econômico-cultural para com o Outro e consigo mesmas. "Isto porque o dever do judeu consiste não apenas em estudar, mas também em transmitir seus conhecimentos à geração seguinte." (SZPICZKOWSKI, 2008).

Esse ensaio [relato] na tese sobre a experiência docente nos leva à metodologia de

ensino que denominamos "Aprendizagem Compartilhada", onde o papel do educador é ser um mediador ou um "professor problematizador" (FREIRE, 1980). O mestre não dá respostas, mas propõe desafios: as respostas devem ser trazidas pelos alunos, reconhecidos como pessoas possuidoras também de conhecimentos (frutos de suas particulares experiências). A "Aprendizagem Compartilhada" baseia-se em um modelo de educação andragógica – relação horizontal mestre-aprendiz –, ou seja, uma relação em que tanto o aluno como o professor participam conjuntamente do processo de aprendizagem. O estudante compreendido, portanto, como ser pensante, crítico e responsável pela sua própria aprendizagem.

Estaremos tratando não de todas as disciplinas – e/ou cursos [academicamente] livres – ministrados, mas listamos as experiências docentes que se configuraram [a validamos, i.e. foram enriquecedoras] dentro desse processo [*work in progress*] pedagógico-didático junto ao doutoramento – troca de conhecimentos, interlocução com os alunos numa reciprocidade benéfica – que denominamos de "Aprendizagem Compartilhada"[xii]:

1. Projeto Novos Talentos [CINUSP, 2011-2012[xiii]];

2. Fundamentos da Mídia Digital [disciplina do 3º semestre do curso de Desenho Industrial na Uninove, 2011.1];

3. Novas Tecnologias [disciplina do 5º semestre do curso de Desenho Industrial na Uninove, 2011.2];

4. Acompanhamento [orientação] de TCCs [curso de Desenho Industrial na Uninove, 2011.2];

5. Linguagens e Técnicas do Audiovisual [disciplina do 3º semestre do curso de Rádio e TV na FMU, 2012.1];

6. Produção e Edição de Vídeo [disciplina do 5º semestre do curso de Rádio e TV na FMU, 2012.2];

7. Vídeo Digital [disciplina do 3º semestre do curso de Tecnologia da Produção Audiovisual na FMU, 2012.1; 2012.2 e 2013.1];

8. Introdução ao Remix Audiovisual [curso livre na Oficina Volpi, projeto Instituto Sérgio Motta[xiv]];

9. Linguagem Audiovisual [disciplina do 7º semestre do curso de Publicidade na UFC, 2013.1];

10. Cinema e seus autores II [disciplina optativa do curso de Cinema e Audiovisual na UFC, 2013.1];

11. Laboratório de Expressões Contemporâneas II [disciplina optativa do curso de Cinema e Audiovisual na UFC, 2013.2];

12. Oficina de Montagem e Edição [disciplina do 3o semestre do curso de Cinema e Audiovisual na UFC, 2013.1; 2013.2 e 2014.1];

13. Planejamento e Orientação da Bolsa-Artes "Edição Cinematográfica no Pós-Cinema" [Pró-Reitoria de Cultura da UFC, 2014];

Assim, auferir valor às interlocuções com os alunos não sugere uma falsa modéstia de minha autoria nessa escrita (do imaginar e/ou do falar), mas vai de encontro, academicamente, às nossas leituras, ainda que não extremamente aprofundadas[xv], sobre complexidades sistêmicas (MORIN, 2008), arqueologias do saber (FOUCAULT, 1986), rizomas (GUATARI e DELEUZE, 1992), além do conceito de dialogismo entre Martin Buber [1923] e Mikhail Bakhtin [1929] que tanto tem influenciado os estudos dos sistemas colaborativos de produção comunicativa coletiva.

Por uma pedagogia dialógica

Para Bakhtin (2005), assim como para Flusser (2011), todo discurso encapsula padrões de pensamentos emergentes em determinados círculos onde os sentidos são derivados dos diálogos. Assim, todo o conhecimento que produzo – e aqui descrevo – é não apenas uma reflexão individual, mas principalemte [portanto] reflexo de meus engajamentos nessas interações [processos ético-dialógicos] conforme previamente elaborado junto ao termo

"Outrar-se" (SZAFIR, 2009). A relação entre professor e aluno deve ser estabelecida através do diálogo constante em um ambiente de ensino-aprendizagem "propício para a busca e para novas descobertas":

> Por sinal, Maimônides refere-se à análise feita por Aristóteles, afirmando que enquanto existe um só tipo de receptor de afeição [afeto], há três tipo de amigo devotado. O devotado que visa a vantagens, o devotado que visa ao conforto e o devotado que age por idealismo. Devoção por idealismo significa que ambos desejam e perseguem o mesmo objetivo. Eles se esforçam por ajudar um ao outro e alcançar juntos o objetivo almejado. Esse tipo de amizade pode ser ilustrado pela devoção do professor ao seu aluno e do aluno ao seu professor, pois uma vez adquirida a confiança total no outro é possível experimentar um sentimento de segurança e de devoção. (...) 'Julga todo homem com indulgência' (...) propõe o uso da afetividade e da confiança entre as partes (...) pois promove a benevolência e condena a desconfiança e a pouca generosidade. (SZPICZKOWSKI, 2008)
>
> ainda mais do que Kierkegaard, Martin Buber tem sido o profeta da alma e testemunha daquela verdade que é necessária como um ser 'acompanhado' [não-solitário]. Em um tempo ao qual perigamos de perder nossos direitos como seres humanos, Martin Buber tem nos mostrado o que significa vivermos como Homens. (...) A base da vida do Homem com o Homem é o duplo, e é nesse duplo – no desejo de todo Homem sentir-se confirmado como o que ele é, até mesmo naquilo que ele possa se tornar pelos outros Homens; e a capacidade inata no Homem de confirmar seu semelhante através desse caminho. (FRIEDMAN, 1960)

Se a base da estética é a experiência, o experenciar, o experimentar, no sentido também de provar ou de dar à prova ou à aprovação, a experiência não só é uma provação psicológica, mas também ética, transgressora em seu sentido de uma rebeldia crítica; ou seja, de poder pensar com a própria cabeça:

> Experiencia vem do latim *experire*, ensaiar, testar, por à prova, e diz respeito tanto àquele que experencia quanto ao objeto que é experenciado. Naturalmente experenciar se refere ao mundo do homem e guarda esta ideia de uma vivência direta da realidade, não separável da pessoa que observa e examina. ... Vem daí a ideia de um poder – dever – de comunicar a experiência, pois ninguém vive isolado do mundo. ... viver e estar entre os homens são expressões sinônimas que dizem respeito à condição humana como condição da pluralidade. ... É o pensar pela própria cabeça, o que significa uma rebeldia crítica, que Hanna Arendt vê como positiva no percurso político do mundo contemporâneo, por conta da

> ruptura trazida pelo totalitarismo que tornou precários os universais pensamentos. ... [Dá-se] a importância dessa rebeldia [*pária/parvenu*] no mundo onde os universais são precários. (LAFER, 2006)

Em uma contemporaneidade cada vez mais protocolar e burocrática (ou, ainda tecnocrática), devemos retornar a Arendt e compreendermos que o "totalitarismo não é uma tirania, não é um despotismo, ele afeta a vida pública e a vida privada e se baseia na ubiquidade do medo, e é claro que, numa situação destas, há uma responsabilidade coletiva na consolidação de um estado de coisas dessa natureza." A banalidade do mal não é a do demônio – das bíblicas da soberba e da tentação –, é um mal muito presente, o mal burro-tecnocrático, "que não tem profundidade mas que pode destruir o mundo, porque se espraia pela superfície como um fungo", inter-face sobre a qual uma sociedade vai deslizando e tombando, até cair. "O mal burocrático, que não pensa naquilo que faz, é o mal sem profundidade" e, ainda assim, "é o mal destruidor do mundo".

Das aprendizagens em docência:

Ponto comum a todas as entregas de trabalhos escritos – relatórios e/ou seminários – dos alunos eram copy&paste da Internet. Enquanto os demais colegas de colegiado não admitiam tal "plágio", resolvi trabalhar junto aos alunos esta habitual tarefa, cada vez mais contemporânea, então como uma dinâmica criativa a partir não apenas das leituras de Lessig (2008) – iniciadas durante o mestrado –, mas então também amparada por um velho colega – o co-fundador de um dos mais importantes repositórios audiovisuais *online*, o *UbuWeb* –, *Sir* Kenneth Godlsmith. Por exemplo, tomemos os métodos utilizados por Joyce quando compunha através da *sampleagem* desde palavras [definições] dos dicionários ou de enciclopédias. Ao fazer isso, Joyce demonstrava ativamente a fluidez do idioma [da língua], movendo a linguagem de um lugar ao outro, além de ter antecipado o que Goldsmith e Dworkin (2005) denominaram como escrita não-criativa, quando a não criatividade na escrita

orienta a uma leitura criativa (SCHUSTER apud DWORKIN, 2005) ou seja, estratégias de apropriação como retóricas às poéticas conceituais:

> *genealogies traced to the rules of the OuLiPo or the useless reference books of 'pataphysics-have worked as decoys, distracting readers from what may be more central concerns and entrenched networks of filiation*. (DWORKIN, 2005)

Assim, *Uncreative writing* trata-se do ato de jogar com as palavras, avaliando aquilo que nelas são 'sinais' daquilo que lhes é 'ruído' o que é mais valioso manter daquilo que vale deixar de lado. Já no jogo com imagens e sons, o ruído será retomado como potencialidade estética. O ruído como parte do desvio, o desvio como parte da fórmula modal, o ruído como parte intrínsica a todo sistema complexo. No jogo dos símbolos, há que se ponderar a linguagem nos seus vários estados como 'informação' e dados', cruciais à saúde do ecossistema em Big Data:

> Os dados no século XXI são amplamente efêmeros, exatamente pela sua facilidade de produção: uma máquina os cria, os utiliza por alguns segundos e os sobr'escreve ao chegarem os novos dados. Alguns dados nunca são examinados na sua totalidade, assim como acontece nos experimentos científicos onde coletam uma enormidade de dados para os quais, em sua maioria, os cientistas nem sempre (ou nunca) olharão. Apenas uma fração chega mesmo a ser armazenada em uma mídia como, por exemplo, um disco rígido, uma fita ou uma folha de papel. E, ainda assim, tão efêmeros são os dados que frequentemente têm 'descendentes' – novos dados baseados naqueles antigos. Pense nos dados como petróleo e na informação como gasolina: um tanque de petróleo cru não é útil até que seja extraído e refinado transformando-se em gasolina para que seja distribuída nos postos. Os dados não são informação até que eles se tornem válidos a potenciais consumidores interessados naquela informação. Por outro lado, dados – como o petróleo cru – contém potenciais valores. (BOHN & SHORT apud GOLDSMITH, 2011; livre tradução)

Goldsmith é radical quanto ao termo "criatividade", como relembra a pesquisadora e escritora Marjorie Perloff ao retomar uma entrevista do professor-poeta, co-fundador também d o *Monoskop*, recente repositório *online* de imagens e livros digitalizados [documentos pirateados]:

> Caso algo apareça ser verdadeiramente **'criativo', esse não se encontra**

> **acidentalmente à venda e, portanto, é culturalmente considerado insignificante e torna-se marginalizado a ponto de se tornar invisível**[xvi]. Em oposição, a criatividade como é geralmente aceita – no sentido de construir uma noção negativa de criatividade – talvez nós possamos exalar uma nova vida para dentro desta prática. Pois então, meu conceito de *uncreative*. (PERLOFF, 2005; grifos meus)

Não precisamos concordar com todo o radicalismo da não-criatividade de Goldsmith, o que nos interessa aqui é a noção de jogo com os dados pré-existentes a partir de uma prática já habitual não apenas dos jovens já nascidos na cultura digital. A cultura digital tendo como base a criatividade [crítico-reflexiva] a partir do jogo de permutação[xvii], como aponta Bill Seaman (2007) ao escrever sobre as estéticas do banco-de-dados. Ainda de acordo a Seaman, o jogo da permutação existe através dos atributos poéticos da recombinação, em que a metáfora da geração molecular lhe é central. Seaman sugere a relação poética do sistema genético DNA ao trabalho de Burroughs e Brion Gysin; e relembra a utopia plagiarista do *Critical Art Ensemble* (já anteriormente citado no relatório de qualificação) que permeia noções ao redor dos potenciais da recombinação. O próprio Eisenstein (1949) falava de 'genética' ao tratar dos métodos de montagem cinematográfica.

> [...] nada mais estranho à tarefa de traduzir, considerado como uma forma (...), do que a humildade. Nesse domínio regional, aplica-se à maravilha o que dizia o jovem Marx, no texto de 1842 em que ele defende, contra a censura, o seu direito a um estilo próprio (e onde se lê: 'Minha propriedade é a forma, ela constitui minha individualidade espiritual. *Le style, c'est l'homme. Ecomo*!'); recusando-se a admitir a 'modéstia como essência do espírito', Marx recorre a uma citação de Goethe: 'Só o esmoler é modesto, diz Goethe. E é a um tal mendigo que vós quereis reduzir o espírito?' (...) nessa região saudável do transcriar, os 'mestres de resignação' não devem ter seu habitáculo; aqui, o que se costuma dar como 'comedimento' – o colocar 'nossa cadeira no meio' – há de chamar-se de fato, sem contemplação, nos termos de Nietzche, 'mediocridade' [...] (CAMPOS; PLAZA, 1985)

Goldsmith, como tantos outros de nós, pega carona também em Barthes (1983) sobre o prazer dos textos; ou melhor, algumas sentenças como nos estimulam a querer [re]escrever, o

"re" aqui como uma 'resposta' àquilo que nos despertou para a escrita. O texto que escrevi para a divulgação da oficina "Introdução à Prática de Remix Audiovisual" (2012) traduz, em parte, uma metodologia que estava, então, já em profundo desenvolvimento:

VOCÊ

FAZ USO DO "CTRL+C & CTRL+V",

ADORA FICAR HORAS NO YOUTUBE

e SEMPRE QUIS FAZER VÍDEOS

?

[então]

ALISTE-SE EM NOSSO EXÉRCITO DE REALIZADORES AUDIOVISUAIS!

Uma boa "remixagem" requer muita pesquisa e planejamento para a composição das referências. Venha discutir sobre as diferentes práticas audiovisuais e experimentá-las tanto em programas para edição de [1.]vídeo como [também edição de 2.] ações "em tempo real" (*vj'ing & live cinema*).

Nesta oficina VOCÊ será o realizador e o multiplicador![xviii]

Portanto, se as metodologias desenhadas junto aos alunos, ao longo desses últimos quatro anos, não se configuram como originais (e esta nunca foi minha busca), ao menos encontravam-se em intenso diálogo com as poéticas recombinantes relacionadas às estéticas do banco-de-dados midiáticos [e/ou telemáticos] de Benjamin (*Arcades Project*), Burroughs (*Cut Up*), Debord (*Détournement)*, Flusser (Artista-Permutador), Goldsmith (*uncreative writting*), Seaman (*Recombinant Poetics*), sem citarmos (ainda) os artistas modernistas fora do Brasil e nossos *Antropofágicos* Oswald e Mario de Andrade (mais o segundo do que o primeiro, para mim...).

> *the enthusiastic adoption of remix in academic discourse about creativity and media overshadows aesthetic priorities and the political implications of a variety of creative strategies that involved media use (and, by association, replication and copies). There are a number of problems with the reliance on remix as a descriptive or explanatory metaphor, and these difficulties are tied to its rhetorical usage and, by association, to its starring role in political debates about copyright.* (BORSCHKE, 2012)

Breve sobrevôo pelas experiências: das mídias digitais às "analógicas"

O comum, ainda, a todos meus planos-de-aula (desenhados a partir de 2011) eram as "entregas finais", que denominei "DVD-Processual" (ou, por vezes, "DVD-Portfólio"). A importância desse material – imensa coleta de registro – era fazer com que os alunos compreendessem as suas experiências universitárias antes como processo do que como produto. Os alunos eram, assim, convidados a refletirem sobre suas próprias elaborações processuais dos exercícios desenvolvidos ao longo do semestre. No decorrer do semestre, ainda, todos os alunos eram orientados a estabelecerem um Blog-Processual (tal auto-organização online lhes auxiliaria não apenas a acompanhar o andamento da disciplina proposta, como a organizar seus registros de pesquisa e produção para que fossem posteriormente armazenados em mídia rígida – DVD – e, devidamente entregues para avaliação). Tal "exercício processual" (a execução de um Blog discilpinar) deu mais trabalho do que o imaginado: a maioria dos alunos, ainda que utilizassem a Internet para tudo (desde buscas, no *Google Search Engine*, relacionadas aos exercícios – onde comumente era utilizada a página da *Wikipedia* em português como fonte primária a toda e qualquer "citação" – até entretenimentos diversos, como por exemplo assistir a materiais no YouTube e participarem ativamente da rede social *Facebook*), não sabiam sequer iniciar um Blog, desconheciam o Wordpress e, muitas vezes, até mesmo o Blogger (recentemente à época já comprado pela Google). No segundo semestre de 2011 abandonei os Blogs e adentrei ao *Facebook* para poder trabalhar junto aos alunos, onde montei grupos de discussões referentes às disciplinas. A experiência foi muito mais proveitosa: os alunos participavam – obviamente

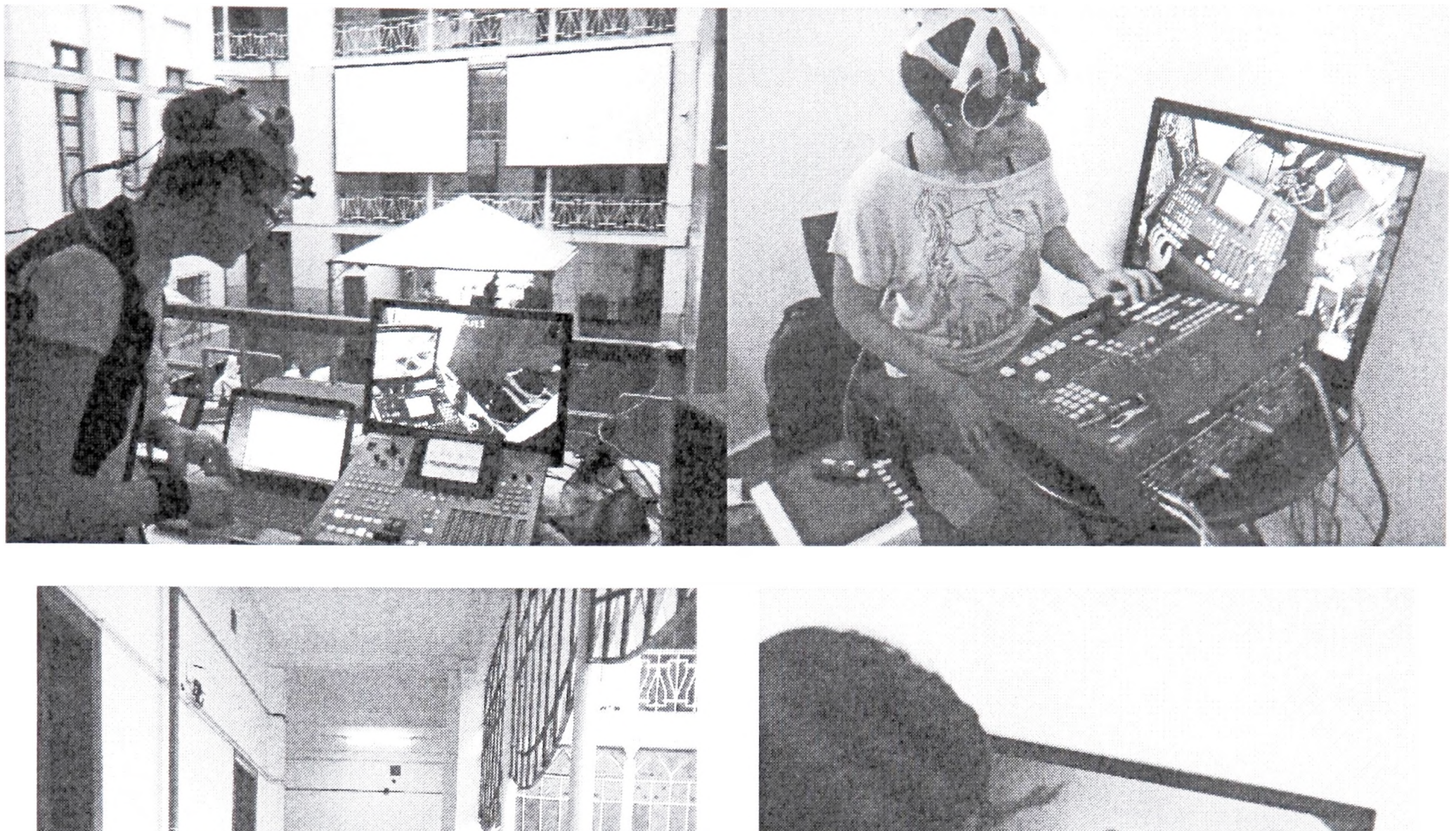
não todos – ativamente! Muitos alunos que pouco ou nada participavam em sala-de-aula, acrescentavam enormemente à disciplina através de inserção de diversos conteúdos relacionados aos temas ministrados em cada aula, enquanto outros comentavam. Após um ano e meio dessa pedagogia extra-classe no *Facebook*, em 2013 a abandonei retornando à mesma apenas no primeiro semestre de 2014, que se mostrou ineficiente: os alunos participavam simplesmente através do "like". O *Facebook*, como pedagogia extra-classe – grupos de discussão – foi, então, abandonado!

Se os exercícios entregues desde o digital se faziam através apenas de copy&paste, como trabalhar processo(s) de criação – que chamarei posteriormente de "gestualidades estéticas da montagem" – além computador? O computador não mais era compreendido como uma ferramenta de execução, mas como único elemento no(s) processo(s) criativo(s). A tarefa ainda mais complicada de se trabalhar com os alunos era a "saída do ambiente digital", mais precisamente para além do computador. Enquanto a turma ingressante aceitava bem essa dinâmica do processo criativo sem utilização do computador – ao longo dos exercícios como o primeiro do plano-de-aulas, o divertido *Chindogu* de Kawakami, por exemplo –, as turmas mais avançadas (como a do 4º semestre na disicplina de "Projeto Gráfico", 2011.1) tinham bastante dificuldade para elaborar a estrela de cores de Itten colocada no plano-de-aulas como metodologia para o estudo do espectro cromático (matizes, tonalidades, saturações), para então passarmos às diferenciações entre CMYK (cor-pigmento; primárias e secundárias) e RGB (sistema aditivo ou cor-luz) etc, amplamente conhecido por todos apenas através de *softwares* como Photoshop, Ilustrator ou CorelDraw. Outro exemplo de exercício, também dentro dessa disciplina, foram "as pranchas analógicas de criatividade" através de recortes e 'decalques'. Embora alguns trabalhos apresentassem potencial como experimentações artísticas dentro da prática projetual de design gráfico, os alunos não compreendiam o porque do "exercício manual [artesanal]", ainda que as "regras" do exercício fossem originárias de teorias eletrônico-digitais. O primeiro exercício em "Fundamentos das Mídias Digitais", por

exemplo, foi elaborado 100% fora de qualquer mídia digital: através dos "Jogos [Problemas] de Lógica", que auxiliam no treinamento do cérebro quanto ao raciocínio entre linkagem de proposições: se isso, então aquilo [*if...then...*]. Ou seja, compreensão de operações lógicas antes de adentrarmos às linguagens de programação em si, em particular à ferramenta *Processing* (tópico básico, à época, nessa disciplina).

Os alunos foram também guiados extra-classe em duas exposições naquele segundo semestre de 2011: FILE -- para discutirmos poéticas artísticas de interação relacionadas ao design em comunhão às tecnologias de "realidade aumentada" e *kinect* [de controle por gestos sensório-corporais] – e no MIS onde estava a instalação "Circulandô" de André Parente – para discutirmos dispositivos cinematográficos (entre o pré e o pós-cinema) como espaços *gamificados* [ambientes 'imersivos' com controles para agenciamentos através de gestualidades Remix, como edição-montagem – entre a pauda [interrupção/ imobilização/ suspensão do movimento imagético] e o *loop* ou *trigger* [repetição – por vezes em disparo – imagética e/ou sonora , desde um banco-de-dados 'filmográfico' pré-setado; esta última obra claramente relacionada à nossa pesquisa de doutorado.

Experimentações além-computador – entre atividades pedagógicas com mídias "analógicas" e as visitas didáticas (exposições) – é o que nos levou (ainda em 2007, quando da vinda de Peter Greenway ao Brasil) a [re]pensarmos as gestualidades do Remix:



A didática com equipamentos "obsoletos"
oficina: "Introdução ao Remix Audiovisual" (projeto junto ao Instituto Sérgio Motta, 2012)

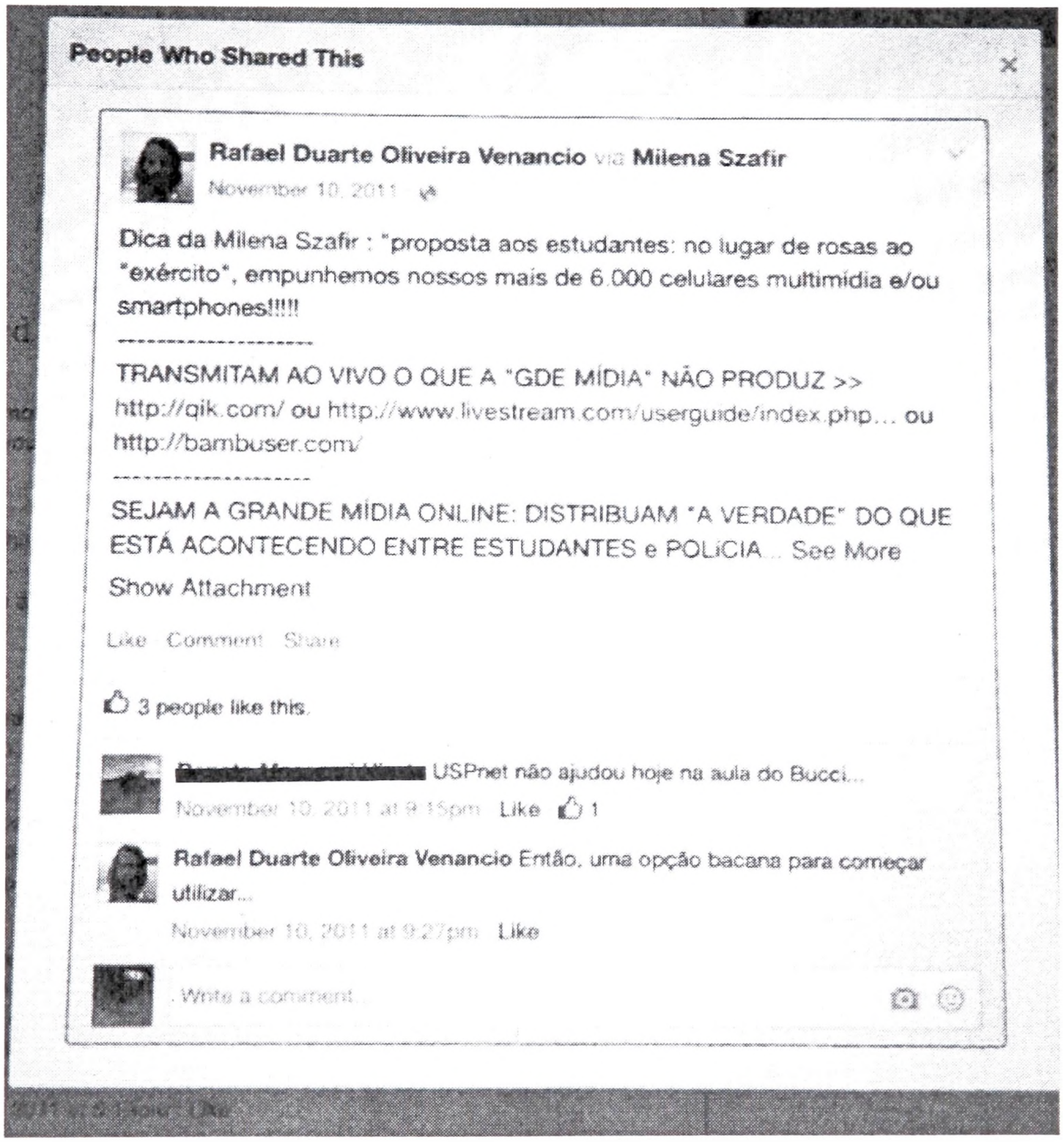
Essa liberdade em poder propor novamente (após mais de quatro anos[xix]) as experiências estéticas – de gestualidades da montagem desde lógicas do Remix – a partir de equipamentos 'obsoletos' de redes televisivas adere à Oiticica em diálogo com Debord às décadas de 1960-1970:

> O espetáculo não está no banco dos réus, como alguns gostariam; o que está sendo posto em xeque é a 'unilateralidade do cinema-espetáculo'. Oiticica tinha esperanças em relação ao **papel social da tv, vislumbrando 'brechas pra que o espectador se invista em Participador'**. Oiticica chegou a ir ao programa do Chacrinha e teceu altos elogios. Hoje, a mediocridade da televisão pseudoparticipativa, com programas de auditório e o advento do 'reality show' é assunto que não passaria em silêncio. (LAGNADO, s/d; grifos meus)

Nem sempre nos encontramos nas nuvens, relatamos aqui alguns problemas – feedback dos alunos – quanto aos desafios propostos "Jogo Vertov", "Pedagogia Godardiana", "*Title Sequences* [*Motion Graphics*]" e "Vídeo-ensaio via apropriação":

- O "Jogo Vertov" foi unanimamente rechaçado por uma das turmas, o argumento foi o porque seriam 'obrigados' – ainda que o exercício fosse opcional (para auxílio na média final) – a utilizarem um *software* de edição *online* enquanto preferiam se focar na aprendizagem de um *software* proprietário popular de mercado como o *Adobe Premiere*;
- A "Pedagogia Godardiana" não foi compreendida pelo complexo jogo da *techné*: como Godard havia desenvolvido parte de suas estéticas videográficas? Uma das turmas não compreendeu o porque estavam testando uma mesa digital para edição ao vivo (*vj'ing* com gerador de caracteres) numa disicplina básica de montagem audiovisual;
- "*Title Sequences* [*Motion Graphics; letterings*]": também apenas uma única turma – em disciplina básica de montagem – não compreendeu o porque desse aprendizado sobre linguagens estéticas do *design* em movimento entre a animação e o cinema;
- "Vídeo-ensaio via apropriação" [escrita audiovisual via banco-de-dados online]: ao longo do primeiro ano o tema foi livre, o que, aparentemente, dificultava a didática (muitos trabalhos se configuravam como "filmes de compilação" e ainda sem qualquer apreço de gestualidade estética). Com o problema social "toque de recolher" em São Paulo, afinamos a questão sobre o tema, mas ainda assim os desafios pareciam não ser compreendidos pelos alunos. Em junho de 2013, ao chegar em Fortaleza, originalmente a proposta a essa escrita audiovisual seria um vídeo-resposta: uma escrita audiovisual em diálogo com o vídeo promocional, "Mar de Luz", recém

lançado pela prefeitura (levei o material aos alunos e o discutimos em sala-de-aula, as revoltas eram nítidas quanto à estetização das imagens de locais que todos conheciam e que não refletiam a "realidade"). Com as manifestações de junho de 2013 – e muitos alunos que aderiram às passeatas na cidade –, troquei o tema do trabalho final: responderíamos audiovisualmente às grandes mídias de massa – entre redes de televisão, Facebook e YouTube – a partir do enorme banco-de-dados sonoro e visual que se configurava publicamente na *web*. Voltei assim ao trabalho final aplicado nas turmas de São Paulo: o filme-ensaio via apropriação de material *online*, com estudos das lógicas [gestualidades] do vídeo-remix. Os alunos arumentaram negativamente através do texto "Porque não faço filmes políticos", de um cineasta alemão.



<<
Postagem-*Shared* no Facebook
(10 de novembro de 2011)

Mais de uma vez ocorreu que a maioria dos alunos não correspondia satisfatoriamente ao exercício. Os que se colocaram em processo, seguiam regras de videoclipes (sem qualquer reflexão sobre o que faziam). Eu poderia culpar os estudantes... A princípio seria o caminho mais fácil. No entanto, ao verificarmos os dois ou três trabalhos [vídeos] finais (em uma turma com cerca de trinta estudantes e oito computadores em sala-de-aula), havia sim uma potência a ser trabalhada ali e assumi o desafio de que, talvez, o problema estivesse não nos alunos, mas em como eu desenhava e propunha os desafios aos mesmos. Ou seja, meu desafio seria elaborar uma metodologia ao método das "Retóricas Audiovisuais": como fazer com que os alunos compreendessem o poder da montagem não como uma técnica de edição de vídeos, mas como uma potência estética de escritura e diálogo reflexivo com o mundo? Se a contribuição de Godard – para além da Nouvelle Vague, da qual encabeçou junto a outros jovens da *Cahiers du Cinema* – foi pensar não 'apenas' o cinema dentro do próprio cinema, ou seja, a estética cinematográfica como um diálogo reflexivo de si com as imagens que lhe rodeavam, um ensaio fílmico com o espectador; como também uma continuação eisensteiniana-vertovniana de refletirmos sobre as possibilidades estéticas de um audiovisual engajado com seu próprio tempo, o desenvolvimento da própria linguagem cinematográfica em vista dos aparatos técnicos que lhe conferiam existência como dispositivo. Godard não pensa apenas as imagens e as máquinas [e seus efeitos], mas também os jogos sonoros como diálogos narrativos diegéticos e extra-diegéticos (ensaísticos).

Ainda que a imagem seja, na maioria das vezes, contemplada – nos processos de montagem etimologicamente "cinematográfica" [e "fotográficas"] – como documento-monumento, ou seja, reconhecimento da memória através da ordem do discurso, nas arqueologias do saber, **como discutirmos as imagens pelo viés de seres vivos, arquivos vivos do espetáculo a serem retrabalhados como processo de libertação? Mas como nos libertarmos desses engramas de nossas memórias? Como dialogarmos com as afecções causadas pelo espetáculo, do sublime instaurado como estética?**

Estudos de Caso – Brasil[xx]

< http://manifesto21.com.br/avrhetorics/ >

> "Modernizar o passado é uma evolução musical ... Basta deixar tudo soando bem aos ouvidos ... O Homem Coletivo sente a necessidade de lutar ... São demônios os que destróem o poder bravio da humanidade..." (apud Chico Science & Nação Zumbi, 1994)

Gostaria aqui de me focar na análise de três realizações da última turma da experiência pedagógica [2014.1], quando a metodologia parece ter sido assentada (após dois anos de correções, entre erros-acertos) e, portanto, os jovens realizadores mais conscientes dos exercícios propostos. Ao todo, como trabalho final, foram quatro pílulas audiovisuais desenvolvidas durante cerca de quatro semanas a partir da provocação **"Como escrever uma carta ao futuro – daqui dez anos, por exemplo – que receberá um arsenal de imagens sobre os acontecimentos no Brasil como uma caixa de pandora?"**

Assim, tomemos o cinema como uma linguagem das sensações (AMIEL, 2010) onde trabalhamos desde o que nos afeta até o ponto em que nossa montagem – composição – audiovisual afeta[rá] o Outro, o interessante nessas três obras [in]acabadas – *work in progress* – foi como as formas foram trabalhadas em amplo espectro como experiências estéticas [sensações, afetos]...

Seguindo a metodologia redesenhada no segundo semestre de 2013, os alunos escolheram textos de Brecht, Drummond e Chico Science [Nação Zumbi] e, assim, encontramos nas gestualidades de montagem distintos aspectos rítmicos e métricos (EISENSTEIN, 1990). Os vídeo-ensaios via material [re]apropriado da web, traduzem percepções particulares em mesclas de gêneros entre o videoclipe, a suspensão [pausa] e o *glitch* [ruído, falha] transmissivo de uma estética antes de antenas televisivas do que da atual tecnologia digital. Em comum, traduzem sensações desde suas memórias afetivas-coletivas.

A metodologia foi tratada do sensório ao cartesiano (em vista de que o método era

constantemente desenhado entre o cartesiano e o sensório). Porque a *techné* não é meramente os aparatos técnicos, mas complexo a "operadores perceptivos e destrezas discursivas. Trata-se de uma tecnicidade [Barbero, 2001] cognitiva e criativa (Scolari, 2004)" Tratam-se, portanto, de "obras-primas" no sentido lato, senão stricto.

Como trabalhar as imagens retiradas da Internet? É fundamental que o realizador compreenda sensorialmente – e cartesianamente – a interlocução com seu possível espectador, tomando a complexidade da *techné* por válida opção:

> [O problema] que ocorre hoje com a comunicação [é porque] não se dá a devida conta à noção grega de *techné* que remetia à destreza, à habilidade de fazer, mas também de argumentar, de expressar, de criar e de comunicar através de formas materiais, destreza essa que se atualiza com base nos novos modos de lidar com a linguagem. No entanto, caminhou-se para a noção de técnica como aparato, objetivação da *techné* nas máquinas ou nos produtos. ... na técnica há novos modos de perceber, ver, ouvir, ler, aprender, novas linguagens, novos modos de expressão, de textualidades e escrituras. ... não se relaciona à ideia de mero aparato tecnológico, mas à competência na linguagem (Martín-Barbero, 2004: 237), às materialidades no discurso que remetem à constituição de gramáticas que dão origem aos formatos e produtos midiáticos. ... não é da ordem do instrumento, mas da ordem dos saberes, da constituição de práticas produtoras de inovações discursivas, dos modos de percepção social. Afasta-se, portanto, da noção de técnica como mero aparato, recuperando o original sentido do termo grego *techné*. (LOPES, 2014)

Daí nascem as estéticas audiovisuais como possíveis linguagens de diálogo. **O que muda com esse jogo entre a baixíssima definição de pixalizações visíveis e uma 'extrema' alta definição do cinema digital?** A escassez de definição nos materiais retirados da Internet exige adequação de linguagem como potencialidade estética durante a montagem. **Quais as formas a esses jogos imagéticos e sonoros?** Para encadeiamentos narrativos propostos, **como projetá-las?** Em seu duplo sentido: 1. projeto como processo – o trabalho de montagem desde os planos do imediatismo 'televisivo'/ transmissivo – e 2. projeção-exibição.

Couchot (2003) é um dos autores seminais a pensar a linguagem digital não através de um determinismo tecnológico, mas como um pensamento complexo de surgimento de possibilidades estéticas originadas pelas imposições técnicas que orientam nossas 'novas'

lógicas de percepção e, portanto, desencadeiam distintas expressividades.

O desafio aos alunos era trabalharem com determinadas imagens e sons digitais que existem a partir de uma lógica – ideologia – da "programação televisiva" [webgráfica], do "aqui e agora". A televisão e a Internet como máquinas da transmissão do tempo real, o ao vivo da memória coletiva, dos imaginários em rede.

> A memória era subjetiva, um brinquedo das emoções (...) a história, em princípio pelo menos, era objetiva. Onde a memória pode apenas trabalhar em termos de imagens concretas, a história tem o poder da abstração. Onde a memória é deformada pelo tempo, a história é linear e progressiva. A história começou quando a memória definhou. (...) a memória, longe de ser meramente um receptáculo passivo ou um sistema de armazenagem, um banco de imagens do passado, é, isto sim, uma força ativa, que molda; que é dinâmica – o que ela sintomaticamente planeja esquecer é tão importante quanto o que ela lembra... (...) O que Aristóteles chamou **anamnesis, o ato consciente de relembrar, era um trabalho intelectual muitíssimo semelhante ao do historiador: matéria de citação, imitação, empréstimo e assimilação. A seu modo, era uma forma de construir conhecimento.** (SAMUEL, 1997; grifos meus)

Como escrever uma "pílula-carta" audiovisual ao futuro – em tempos de comunicações instantâneas como *Twitter* [140 caracteres], *Facebook, YouTube, Instagram* etc **– através desse intenso fluxo do real que permeia a memória de todos como ecos documentais de uma revolução inexistente, caracterizada simplesmente pelo espetáculo? Quais são essas sensações propostas? Quais as imagens e sons – narrativas e histórias – que destinamos ao [nosso] futuro? Qual a especificidade dessa *hype* transmissão em tempo real que se encontra nas memórias e mentes coletivas no espaço 'público' da Internet? Como trabalhar esteticamente esses videogramas digitais que se quiseram revolucionários ao corporificarem – como escreve Ginzburg (2014) sobre o cartaz norte-americano de "Tio Sam" (1917) – "uma característica visualmente agressiva, relacionada com a frenética cena urbana superpovoada e tensa, onde deveriam ser vistos"?** A diferença, agora, é que em tais videogramas digitais o internauta foi convidado a adentrar as imagens, tornando-se parte de similares tradições pictóricas-imagéticas entre o

espaço físico e o ambiente virtual.

[REPEAT & SCTRACH] A diferença, agora, é que em tais videogramas digitais, os internautas se tornaram as próprias "figuras frontais que vêem tudo" como quem, em um neo-escorço, diz:

I WANT YOU[TUBE] FOR NETWORKED ARMY
NEAREST RECRUITING STATION

12 de maio de 2009
< http://blog.manifesto21.com.br/2009/05/12/youtubed-cnn-concurso/ >

[...] **o tipo de liderança reivindicada, portanto, o credo do ativismo, deverá ser examinado de perto**. Não que se queira contestar aos intelectuais o direito à dominação. Não queremos embarcar nesse oceano infinito constituído pelas opiniões a esse respeito. Preferimos ficar com ambos os pés no chão e constatamos: ... fabricou-se uma imagem de "dominação", destituída de qualquer sentido político ... a característica decisiva da política não é o pensamento particular e sim, como certa vez disse Brecht, a arte de pensar dentro da cabeça dos outros. ... **Hoje, esse dom-quixotismo pode ser simpático, amanhã será nocivo**. (BENJAMIN, [1932], 1986; grifos meus)

As "obras-primas" que apresentarei são quatro dos seis trabalhos desse semestre [2014.2] realizados por alunos na Universidade Federal do Ceará; nomeados da seguinte maneira: G1, G2, G4 – não há G3[xxi] – e bolsa-artes [pós-cinema]. A escolha de tais trabalhos – como *corpus* – para uma análise mais focada e não os anteriores realizados por alunos da Uni9 [2011], FMU-FIAM-FAAM [2012-2013] e mesmo as demais turmas na UFC [2013], se dá em virtude de que a metodologia não apenas estava mais "redonda".

Dos cinco exercícios, que haviam nos planos-de-aulas anteriores (em São Paulo e nas primeiras experiências em Fortaleza), foram retirados dois já no segundo semestre de 2013: o auto-retrato via montagem em plano-sequência e redesenhado o "Jogo Vertov", como dissemos previamente aqui nessa faixa.

[LOOP & REPEAT & SCRATCH] Para o trabalho final, cada grupo – cada um com aproximadamente quatro a cinco alunos por computador existente na sala-de-aula – deveria eleger coletivamente um texto (um poema ou prosa) entre suas preferências que seria o argumento fio-condutor do vídeo que seguia tendo como tema os "videogramas de uma revolução" brasileira (junho de 2013) e adentrarmos, assim, ao complexo cultural ali desenhado. Os grupos ímpares solicitaram permissão para utilizarem músicas brasileiras como argumento e, então – via de regra –, parte da trilha sonora deveria, obrigatoriamente, constar – como trechos ou mesmo inteira – no áudio e/ou nos *letterings* desse trabalho audiovisual. Ponto de partida: a trilha sonora era o que estruturaria a montagem da obra, do vídeo-ensaio via o imenso material (sons e imagens) encontrado *online*.

O G4 trabalhou o vídeo através da ideia de "efeito anempático" (CHION apud BAPTISTA, 2007), ou seja, quando a trilha sonora é ligeiramente assincrônica às imagens configurando-se maior, talvez, "a sutileza e a carga poética do momento" (op.cit). O grupo buscava, portanto, auferir no espectador o seu argumento-mote: "esse sentimento nacionalista poético" (sic). A tentativa de trabalhar de maneira anempática visava que a música não comentasse "quadro a quadro a narrativa – como no modelo clássico ... [para então] ela se

mostra[r] de certa forma *indiferente* à cena"; ou seja, a trilha musical não expressa os sentimentos das personagens:

> O efeito empático acontece quando a música adere, ou parece aderir ao sentimento despreendido pela cena e em particular a sentimentos expressos pelos personagens. O efeito anempático acontece quando a música se mostra indiferente a uma cena de grande conteúdo emocional (cenas de morte, tortura etc.), continuando seu curso como se nada estivesse acontecendo. (CHION apud BAPTISTA, 2007)

Enquanto a sincronia visa o efeito de realidade, a assincronia determina um estranhamento [efeito de ilusão, surrealismo ou comicidade]. "Michel Chion chama esse deslocamento ou flutuação de *dissonância audiovisual*, que passa, segundo ele, a ser fonte de uma poesia particular." Baptista (2007) sugere, ainda, que Chion reforça, de certa forma, a escrita de Pudovkin – 1929, *Assincronismo como princípio do cinema sonoro* – nos ritmos da montagem [como interface] entre o homem e o mundo:

> É possível para o som corresponder ao mesmo tempo ao mundo objetivo e à percepção do homem desse mundo. A imagem pode reter o tempo do mundo, enquanto o som segue o ritmo variável das percepções do homem, ou vice-versa. Esse é uma forma simples e óbvia de contraponto entre som e imagem. (PUDOVKIN apud WEIS & BELTON apud BAPTISTA, 2007)

Podemos auferir no trabalho do G4 – desenvolvido para gerar o "efeito anempático" -- tal potencialidade extonteante, i.e. que trabalha as emoções do espectador através da harmonia musical casada aos ruídos áudio-visuais e dos *letterings* [fraseados do poema de Brecht]. A anempatia, assim, "é freqüentemente marcada por uma certa regularidade rítmica e uma certa ausência de contrastes de intensidade, de flutuações de nível e [ainda que não] de fraseado" (op.cit.). Baptista (2007) ilustra al efeito de montagem através de dois exemplos:

> o filme *Hiroshina mon amour* (1958) do cineasta francês Alain Resnais, onde cenas de horror atômico se sucedem ao som de uma valsa e o filme *O Silêncio dos Inocentes* (1990) de Jonathan Demme, onde o personagem Hannibal Lecter põe a tocar em seu toca-fitas o movimento lento do Concerto Italiano de J.S.Bach enquanto assassina selvagemente dois policiais. (BAPTISTA, 2007)

#Memórias

Para que não sejamos funcionários "especialistas" (como Eichmann, o nacional-socialista), a pedagogia das estéticas de montagem precisa se voltar a um verdadeiro ato político. Trabalharmos a crítica, o desmascaramento do espetáculo no qual vivemos – constantemente bombardeados que somos nessa guerra "cool" -- antes de qualquer negação: toda negação é portanto, de certa maneira, uma "banalidade do mal" (perdoem-me o "clichê"). Após o *Deep Dish TV* [coletivo norte-americano de processo colaborativo na produção de vídeos sobre a guerra do golfo] e os trabalhos brasileiros de reportagens e estéticas televisivas alternativas, como Repórter Varela, mm não é confete, media sana e MANIFESTO21.TV, entre tantos outros, **quais seriam os potenciais caminhos para tentarmos desmascarar o espetáculo da vida atual?** Em 2013 – para minha apresentação e artigo "Desvios e Derivas da Liberdade..." -- fiz uma listagem, que aqui reproduzo, sobre as possiblidades analíticas sobre essa "nova" participação jovem, completamente mediada por tecnologias ex-*up to date*, no meio urbano. Tal arqueologia – como uma cartografia, mapeamento histórico – se fez necessária para compreendermos as experiências "de vanguarda" ["revolucionárias?"] a partir da "apropriação" de meios e processos técnico-tecnológicos, algumas mídias de comunicação [rádio, TV, rádio-livre, internet, celular, webTV, *smartphones*]. O som, além ruídos cotidianos, voltou às ruas do Brasil em formato de múltiplas vozes que se articulavam através de teletransmissões, mas foram as imagens que se apoderaram de nossa memória midiática: "saímos do Facebook" diziam os cartazes em São Paulo (HAMBURGER, 2014) dos engajados *facebookers*, parte dessa arqueologia sócio-midiática:

1. O poder do aparato de transmissão da voz como propagador de significados e vivências e Wells no processo de resistência-"irônica";

2. Brecht e o aparato do rádio como diálogo [por uma não-unilateralidade das transmissões];

3. O advento da televisão, propagada conceitualmente como ideia de "aldeia global". A nova mídia e o espetáculo como sua interface;

4. As rádios livres como a voz de uma geração revolucionária em busca dos meios de comunicação [acesso e apropriação dos meios de produção];

5. A cidade como meio inicial de participação [Lefebvre e os Situacionistas. A experiência do flaneur e da psicogeografia];

6. Táticas e Estratégias de pertenecimento [visibilidade] junto ao *mainstream* [cultura e memória]. Zonas Autônomas Temporárias [TAZ];

7. "The next social revolution" e a emergência dos jovens utilizando-se de tecnologias de comunicação móveis em rede telemática [visando ocupar, de maneira organizada, o espaço público e urbano];

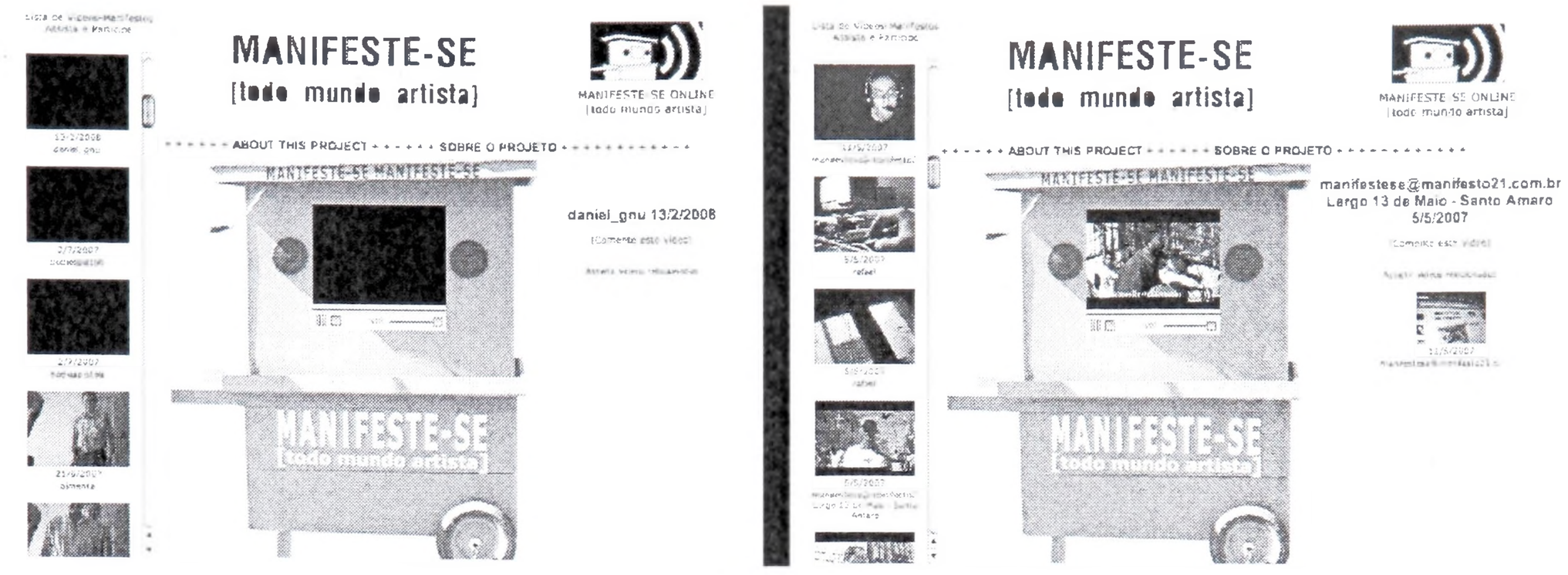
8. "The Next TV" (SZAFIR, 2008): *broadcasting* de mão-dupla [*live streaming*] e o surgimento de uma nova categoria – "pós-mídia" -- de mobilidade para manifestações [depoimentos – "revoluções"/ reinvidicações" – em tempo real no(s) espaço(s) público(s) de mentes coletivas]. A televisão retorna ao seu estágio de "ao vivo"?...;

9. O surgimento das plataformas de *live streaming* [baseadas em software proprietário, Flash-Macromedia/Adobe] e seus referentes *apps* (2009) para *smartphones*;

10. O trabalho da memória para categorizar – e catalogar – os discursos [sistemas complexos, história]. Por uma análise crítica dos usos dos dispositivos tecnológicos: das utilizações ativistas aos possíveis desvios artísticos tão bem inseridos neste capitalismo que propaga a ideia de um nomadismo-*cyber*-contracultural enquanto rastreia caminhos, falas e todos os tipos de dados que deixamos "para trás".

>> MANIFESTO21.TV @ Campus Party 2008 [em dia de testes antes de iniciar a ação-performance

< http://youtu.be/IlUGxp8iKqU >. vídeo da Casa de Cultura Tainã (último acesso em julho/2011)



Assim, por um percurso pessoal, me vi às voltas em pensar como desenvolvemos dispositivos de captação do que comumente é excluído por ser considerado "mero" ruído na paisagem urbana. Se a imagem nos era falha – pela baixa qualidade a que éramos impostas a transmitir via celulares (2006-2008) –, era o som no qual primávamos a importância da comunicação. Para além do som que antes utilizávamos como base de nossos vídeos [a montagem imagética estabelecida por um fio condutor sonoro, o poder da banda sonora] – os "sons da cidade contemporânea" [construções, buzinas, latidos, camelôs etc] – o projeto "Manifeste-se [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast" (2008-2009) convidava a população a participar ativamente da apropriação dos novos meios de produção audiovisual. O braço educativo do projeto era um *media literacy* sobre o potencial destas mídias e como poderíamos todos nos apropriar das mesmas para mudar realidades, cada qual a sua maneira, processos coletivos e/ou colaborativos. O poder da voz para além de quaisquer imagens num mundo saturado no consumo pela lógica do espetáculo aliado à vigilância.

G1:

Esse grupo – cinco estudantes com faixa etária entre os vinte e os trinta anos de idade – utilizou como argumento a música "Monólogo ao pé do ouvido" (1994) do Chico Science & Nação Zumbi. Projetariam, assim, um videoclipe através da harmonia rítmica como embasamento ao andamento métrico da montagem, em que os cortes de edição foram trabalhados na batida musical. Os alunos foram desafiados a trabalharem exclusivamente através de imagens daquela "mídia ninja", no sentido de que "não estamos diante de um simples quadro [transmissão de vídeo] político", como nos alerta Ginzburg (2014). Os novos protagonistas juvenis representam ações políticas estreitamente ligadas ao nosso atual contrato social. Os novos ninjas são especialistas, portanto, de primeira importância nas responsabilidades políticas de encaminhamento do país. David não foi um pintor marginal, David era um dos revolucionários governantes [aqui vale o vice-versa].

Ao escolher o som do movimento *manguebeat* – de "estética *sans-culotte*" (BORDES apud GINZBURG, 2014) --, o G1 retoma parte daquele período que chamei de cultura digital de 1ª onda, marcado pelas gestualidades Remix na busca pelos processos audiovisuais de manifestação [comunicação] e auto-conscientização. Nas palavras do G1:

> ...sem esquecer a *internet (bit)*, a globalização e o caos urbano, tudo "junto e misturado". O manguebit busca ser essa "antena parabólica incrustada na lama do mangue", como dizia Chico Science, conectando assim o mangue com o mundo, trocando influências, e sendo também uma forma de expor suas insatisfações. Desta forma, encontramos um paralelo entre o movimento manguebit dos anos 90 e as manifestações que estão ocorrendo no país por conta da Copa do Mundo.
> (Relatório *Modus Operandi*; 08/junho/2014)

Do paralelismo histórico – defendido pelo grupo – nasce a sua edição calcada na montagem intelectual-conceitual eisensteiniana, na alternância de planos – a maioria deles em *close-ups* [planos bastante fechados e, por vezes, detalhes] – vislumbrando uma simultaneidade temporal de ações não pela necessidade de contar uma história, mas pela vontade de causar choques entre imagens e psicológicos no espectador. Por esse caminho nos

atrevemos a expôr parte das concepções de Witgenstein através da citação de Black em Xirau[xxii]:

> a Realidade (o 'mundo') é um *mosaico* de espécimes independentes – os 'fatos atômicos'. Cada um destes é como uma cadeia na qual os 'objetos' (simples de ordem lógica) 'pendem um do outro'. Os objetos se conectam em uma rede de possibilidades lógicas ('espaço lógico'); as proposições 'elementares' mais simples são *representações (pictures)* de fatos atômicos e elas próprias são fatos em que os nomes estão concatenados; todas as demais proposições são funções de verdade das proposições elementares; **a linguagem é o grande espelho em que a rede lógica se reflete, se 'mostra', se 'manifesta'** (grifos em negrito são meus, enquanto os em itálico, e em inglês, encontram-se como na referência consultada)

A arte tipográfica presente nesse trabalho, originalmente projetado como um recurso narrativo, obteve sua potencialidade estética através do acaso, onde o ruído – a "sujeira" -- se tornou também parte do *design*. Vale adicionarmos que o aluno 'líder-do-grupo' – em seu 3º semestre no curso, assim como os demais membros-colegas – já possuía formação prévia em animação audiovisual [*stop motion*, entre outras mais 'complexas'], tendo trabalhos selecionados em festivais, como o *Anima Mundi*.

Através da lógica de imagens estáticas e da sucessão dessas na montagem que lhes aufere movimento [vida] – como no fenômeno dos desenhos animados –, o grupo partirá em busca de acordar o leão, numa persectiva tal qual Eisenstein realizara no filme "O Encouraçado Potemkin" (1925). Assim, como parte estrutural da narrativa – nessa busca do gráfico como parte potencial dada ao movimento – o G1 primeiramente mapeou as batidas originais da música – como experenciado no primeiro exercício [EX#1] – para então iniciar jogos tipográficos sincronizados ao som para efetuações de grafismos [dinamismos] entre o mental e o áudio-visual:

A escolha dos *titles* ... está presente na maior parte do nosso vídeo e é o agente principal a demarcar nossa opinião sobre as manifestações que iniciaram em junho de 2013. Na escolha da disposição dos *titles* n o [s] *frame*[s], consideramos questões como sincronia e harmonia da disposição das letras, facilidade de leitura da frase pelo espectador a partir dessa disposição, e cor, para que o *title* ficasse bem demarcado em relação à imagem, sendo possível enxergá-lo facilmente. (Relatório *Modus Operandi*; 08/junho/2014)

Durante o processo, os *title tracks* [*layers* tipográficos, de *letterings*] se sobrepuseram e encontramos, assim – através de um pseudo-*glitch* humano-maquínico –, uma solução estética potente ao discurso para diálogo com o espectador (ainda que o relato do grupo difira em seu memorial descritivo que foi realizado posteriormente ao atendimento presencial). Tal estética nos remete ao design gráfico de David Carson na virada do último século [1990-2000], conhecido como um *surf-grunge designer*: tipografias distorcidas, desencontradas em suas formas atreladas a imagens e textos que não necessariamente eram legíveis inteiramente, refletindo alguns maus funcionamentos tecnológicos e também erros de impressão. Carson trabalhava a legibilidade comunicativa através do ruído, construindo toda uma ambiência gráfica de imersão ao leitor que passaria a compreender e a analisar a mensagem – o sentido – apenas no momento em que estivesse entorpecido na mesma. Os projetos gráficos de Carson, assim, trabalhavam o design como um todo, afim de absorver o espectador-leitor.

Daí a importância do processo – atendimento a atendimento através de desafios semanais; aula-a-aula – para além do produto (o documento *Relatório Modus Operandi* fez parte das entregas finais à execução e finalização da escrita audiovisual). Os elementos de design gráfico podem não apenas apoiar a montagem audiovisual, como serem construtores-bases da estrutura estética e narrativa conforme planejamento. Assim, além de justaposições, sobreposições e trilha sonora, o G1 conseguiu elaborar seu trabalho final através também de elementos como cor, tipografia e grafismo são, portanto, recursos narrativos-estéticos da prática audiovisual conforme o método *Retóricas Audiovisuais* e a metodologia que o segue. Os leões adormecidos levantam-se sob – e sobre – os ruídos do "canhão", entre nomenclaturas como "montagem rítmica" e "montagem ideológica".

Todo ato "imagético-revolucionário" [ou "imagético-político"] torna a liberdade como se fosse uma divindade religiosa. Ou seja, estetiza a liberdade para que nasçam sentimentos religiosos e cultos populares a mártires, novos santos (SOUBOUL apud GINZBURG, 2014).

Vale ressaltar, no entanto, o apreço a uma experiência estética do grupo que se verbaliza através do projeto em "traçar o paralelo entre" a atual encenação cibernética-romântica e aquela que denominamos de cultura digital de 1ª onda. Talvez os exemplos – as referências que eu lhes apresento e discuto – devam ser revistos para que as Retóricas Audiovisuais possam configurar-se a uma versão 2.1 extendida (...):

> Os vídeos trazidos por nosso grupo, por sugestão da professora, tiveram que ser captados de transmissões ao vivo das manifestações, ou seja, geralmente materiais gravados e lançados na internet por midiativistas. ... nos levou a traçar o paralelo entre o que essa população de agora busca, querer que sua voz e reivindicações sejam escutadas, e mesmo o meio que buscam para serem atendidas (ou para se organizarem), através da internet e das redes sociais, e o *manguebit*.

O G1 foi construindo seu trabalho final não apenas através de "justaposições de planos cujo objetivo é produzir um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens", como também, de certa forma, na esteira daquilo que chamávamos de "cultura *jamming*" na virada dos século XX-XXI, que visava gerar disruptividade [disrupturas] em transmissões existentes; o que geralmente implica numa interrupção, uma sabotagem, daquilo que é visto como as estruturas do poder monolítico que governa a vida cultural (HAROLD, 2004). Como Umberto Eco (1984) escrevera em seu texto de 1967, "guerrilhas semiológicas", os *jammers* culturais buscam "introduzir ruído no sinal [comunicativo]" . A *cultura jamming* é geralmente descrita como um tipo de *glutting* do sistema; é como se fosse um *amping up* das mensagens retóricas contraditórias num esforço de engendrar uma mudança qualitativa. Por esse caminho, *jamming* não necessita ser visto somente como um ato danoso ou de barragem da mídia corporativa como, por exemplo, a atuação da *Adbusters*. Devemos ir além e considerar a extrema utilidade como uma proliferação de mensagens permeada por estéticas artísticas, um processo retórico de invenção e intervenção que desafia a habilidade dos discursos corporativos fazerem sentido no percurso pretendido.

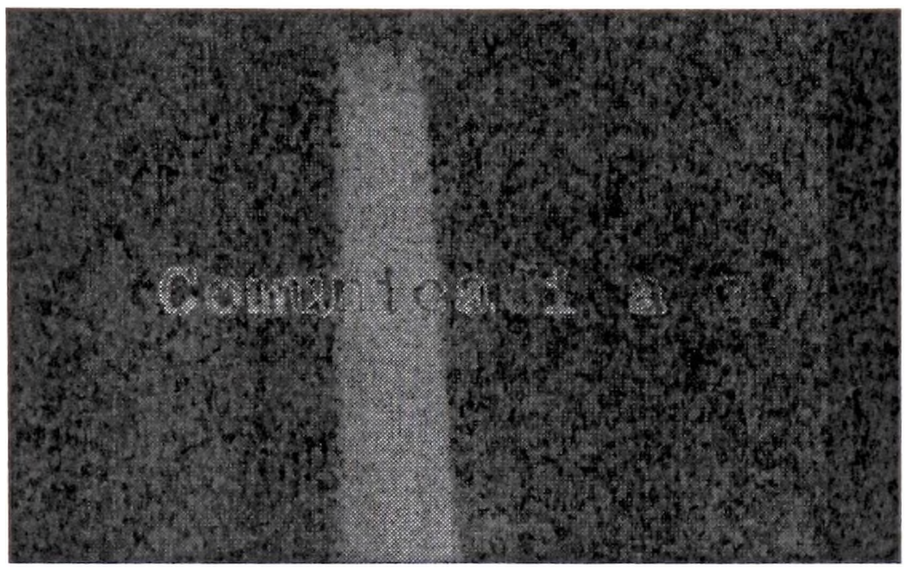
Em termos técnicos, o trabalho, com um minuto e trinta e quatro segundos [01'34"], se configurou na busca pelo dispositivo de alta resolução – num quadro de 1920x1080 *Pixels* –

através da linha temporal dividida em 24 fps – *frames* [quadros] por segundo –; ou seja, o pensamento predominante está no formato cinematográfico [da grande tela, de festivais de cinema] e isso fica claro na avaliação-discussão processual realizada em que os alunos 'corrigiram' os materiais através de efeitos imagéticos: "tratamento com '*blur*' [e mudanças no contraste, ajustes de cor] para camuflar os defeitos de resolução" (sic; p.4/8). Tal camuflagem traduz a não-compreensão do processo de *download* e conversão (*CODECs* etc) dos materiais 'backupeados'. Fica claro, ainda, a incompreensão – por parte dos alunos [ou, eu poderia assumir, uma falha de comunicação durante a metodologia] – sobre as possibilidades estéticas de vídeos para a Internet a partir da questão cinco (p.6/8), por exemplo: "se esta escrita audiovisual – filme ensaio/ remix – pretende-se como proposta de uma carta em termos videográficos, seu corte final possui portanto algumas premissas básicas dessas formas midiáticas [de comunicação]..."; os alunos dizem que o diálogo audiovisual é endereçado ao público do dispositivo Internet, no entanto o formato escolhido entre projeto-exportação do vídeo foi 1920x1080 e sem qualquer possibilidade de participação (PAUL, 2003) etc Não é o mote dessa disciplina – básica de montagem-edição audiovisual. Tal relação foi trabalhada durante uma optativa que ministrei em 2013 na mesma universidade ("Expressões Contemporâneas II").

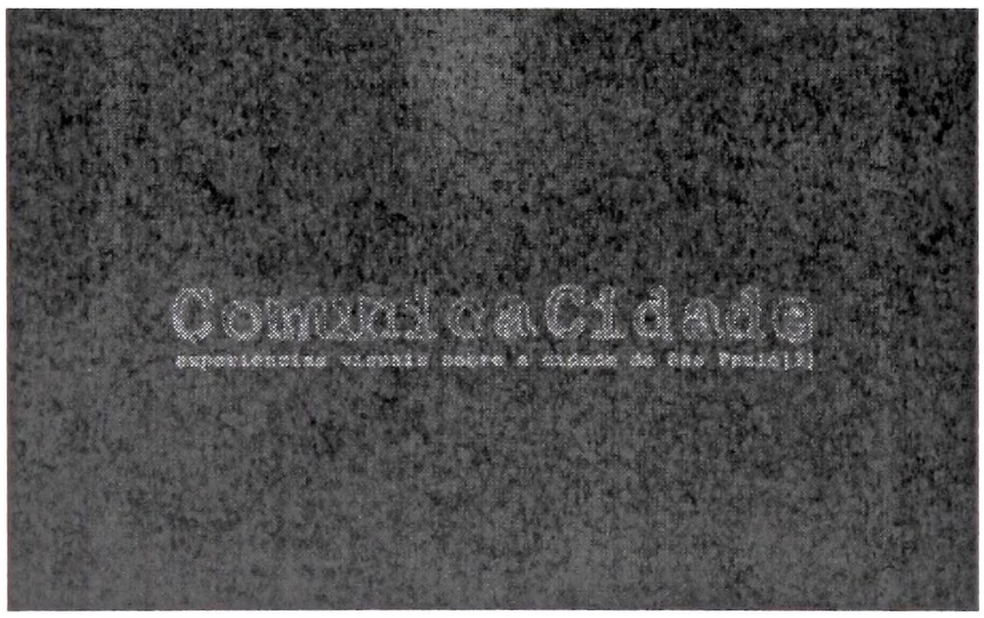
Ainda que o vídeo se configurasse como uma espécie de videoclipe – tendo como base uma trilha musical –, há um intenso trabalho de montagem também junto à banda sonora como, por exemplo, o efeito de eco (02 segundos de reverberação) colocado na fala da presidente e, na mesma sequência, a sonoplastia de tiro – som incidental – que desencadeia a edição dos *letterings*, num jogo entre o ruído imagético e a apresentação do título definido pelo grupo através do discurso presidencial referente: "Pode prejudicar a Copa".

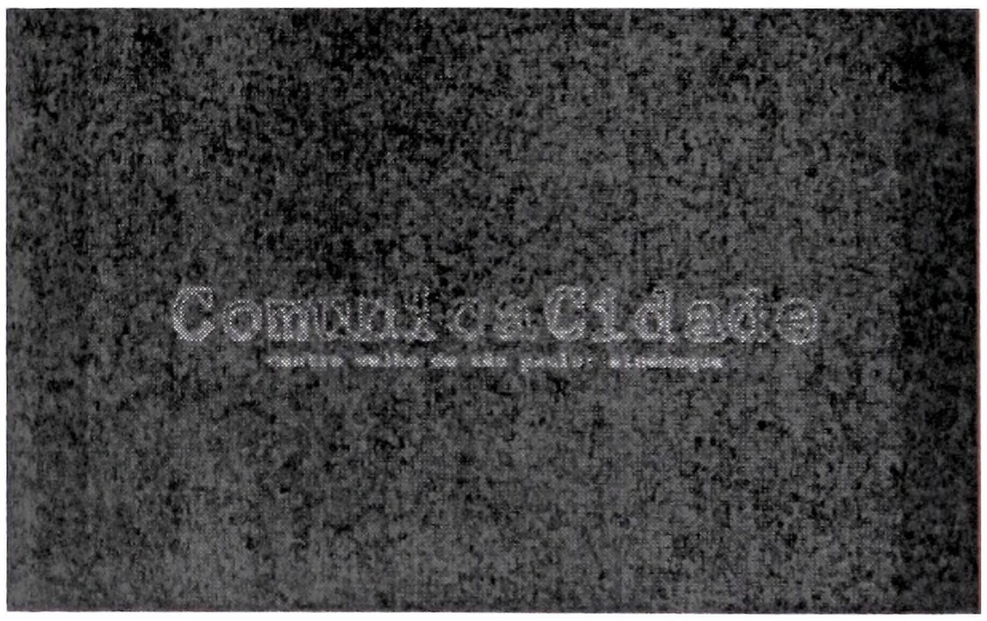
Um dos desafios desse terceiro exercício era o "*title sequence*", a sequência de abertura de um filme cinematográfico que geralmente inicia as obras apontando o título da mesma, o *casting* principal, a trilha sonora, o montador, a direção e a produção executiva etc

Junto às obras referenciais de minhas aulas não podiam deixar de estar nomes como Saul Bass [referência maior] e McLaren [o famoso experimentador de animações através de seu dispositivo áudio-visual]. Das aulas na FMU às aulas na UFC, geralmente reservo de duas a três aulas destinadas[xxiii] a esse ensino-aprendizagem do "*design* em movimento", também chamado de "*motion graphics, diseño audiovisual, design cinema, diseño 4D, diseño gráfico en movimiento*, grafismo televisivo" (BOHÓRQUEZ, s/d), entre outras denominações.



<< A tipografia foi desenhada, letra por letra [na busca por diferentes texturas em distintos tipos de papéis], em uma "mídia obsoleta" à época – uma máquina de escrever mecânica *Remington*, da década de 1950 –, posteriormente foram *scaneadas* e, somente então, manipuladas digitalmente

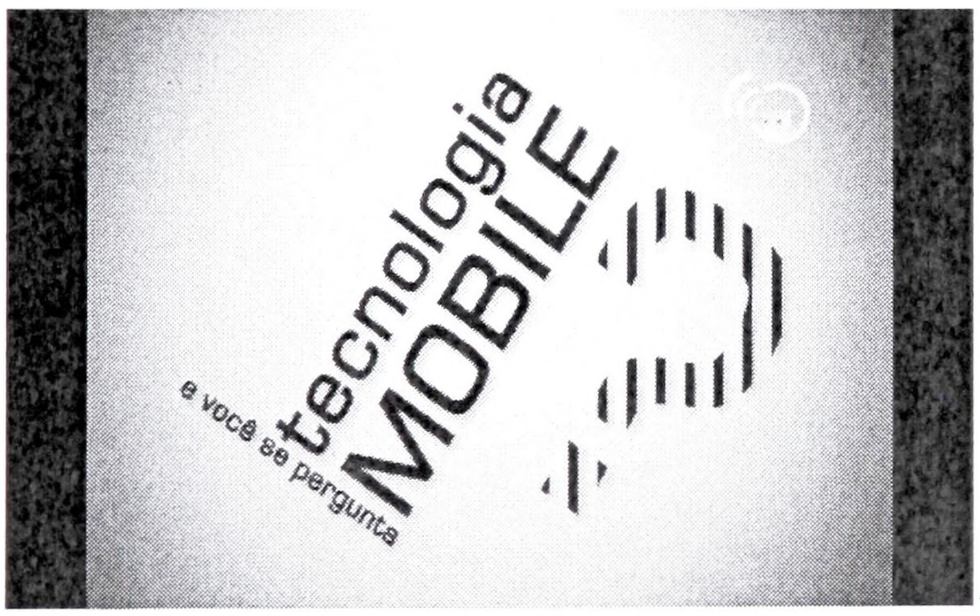


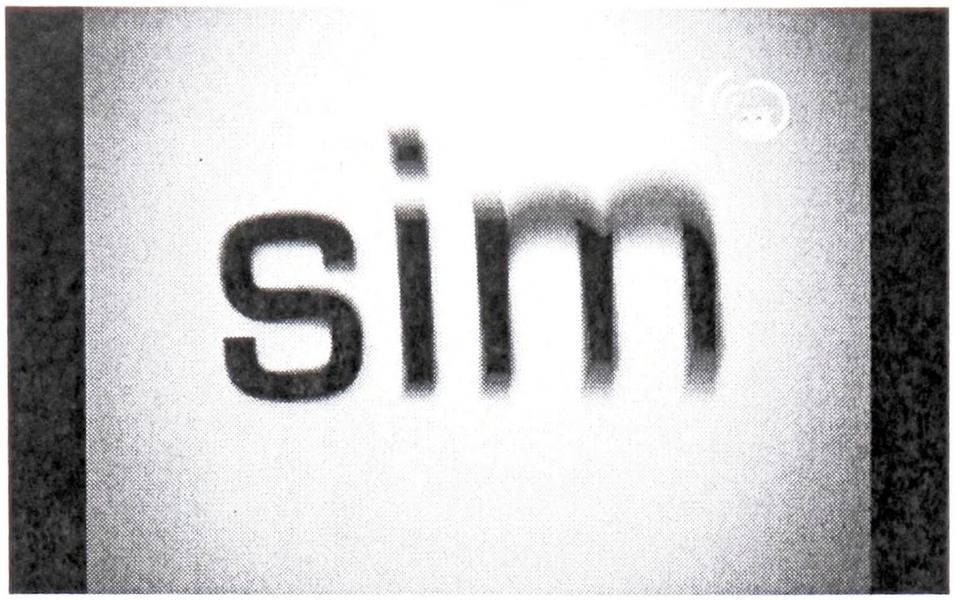


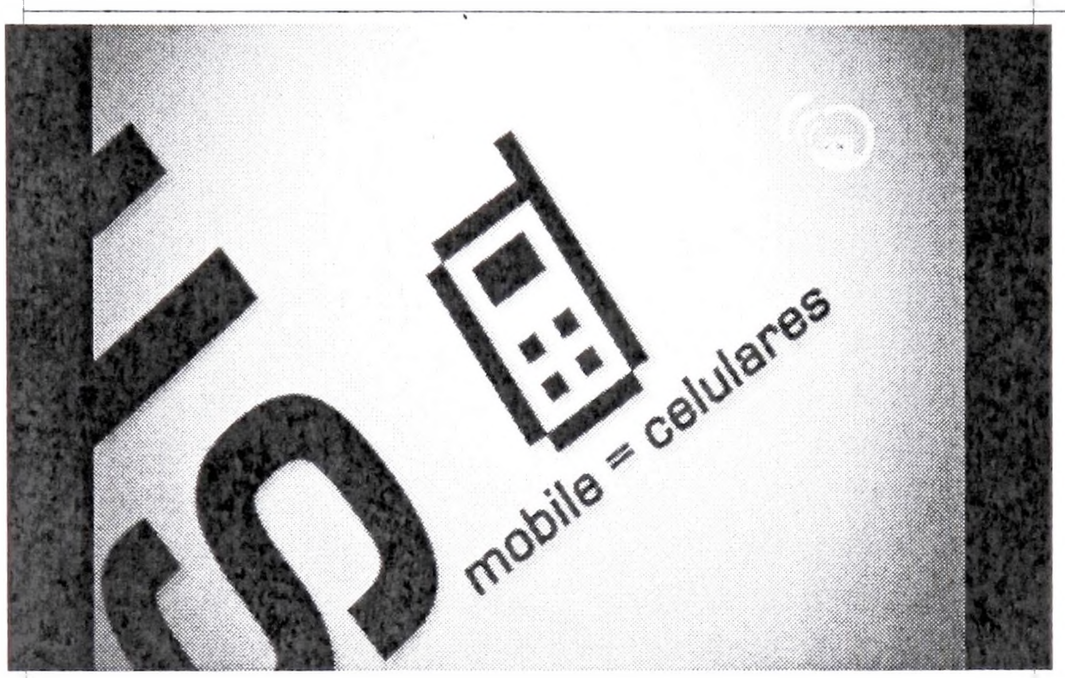
Frames da *Title Sequence* na Retórica Audiovisual
"**ComunicaCidade – centro velho de São Paulo: sinédoque**" (SZAFIR, 2003-2004)
[vídeo integrante do TGI-TFG na FAUUSP "ComunicaCidade: a educação através da arte-comunicação – *design* gráfico, vídeo digital, *site specific vj'ing mapping & game*". SZAFIR, 2001-2004[xxiv]]

Na FAU USP, quando fui assistente-docente em uma disciplina inteiramente referente a esse campo de atuação (2012), ministrei uma aula específica sobre "Tipografia Cinética",

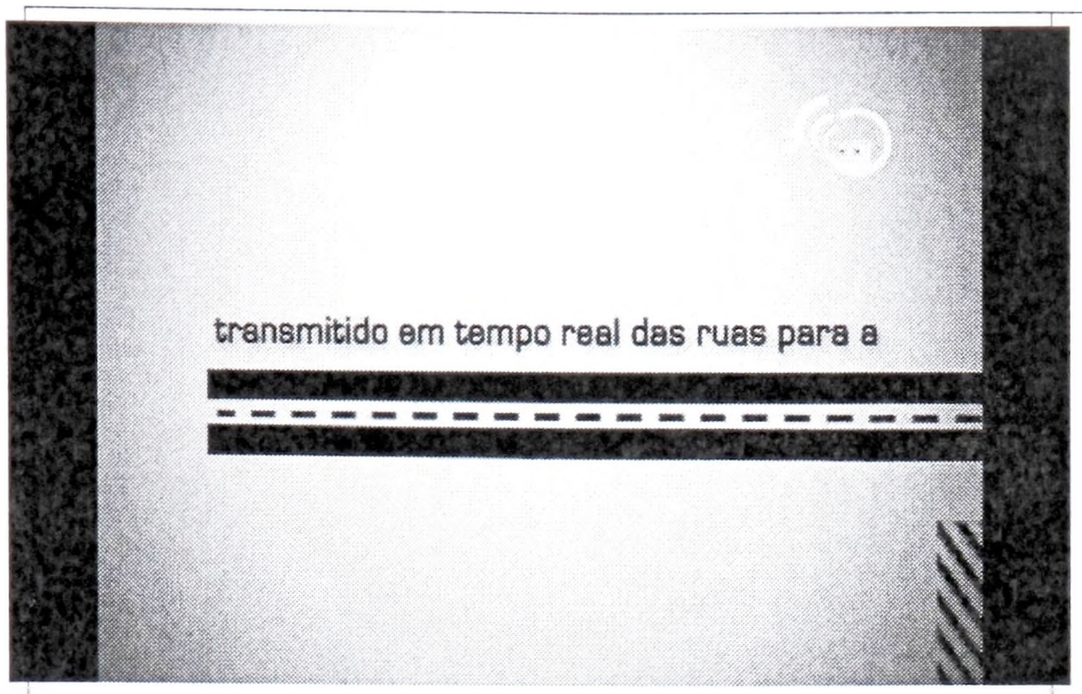
em virtude de que representa uma das mais potentes estéticas relacionadas às *Retóricas Audiovisuais*, além de ser uma experiência entre a simplicidade *objectural* [dos objetos gráficos] e a complexidade estrutural [estético-narrativa]. A "*kinect tipography*" tornaria-se, dessa maneira, um exercício básico-prático aos alunos da experiência de projetar [*to design*] o jogo imagem-palavra em movimento na construção de sentido audiovisual.

Versão em Português	Versão em Inglês[xxv]
	

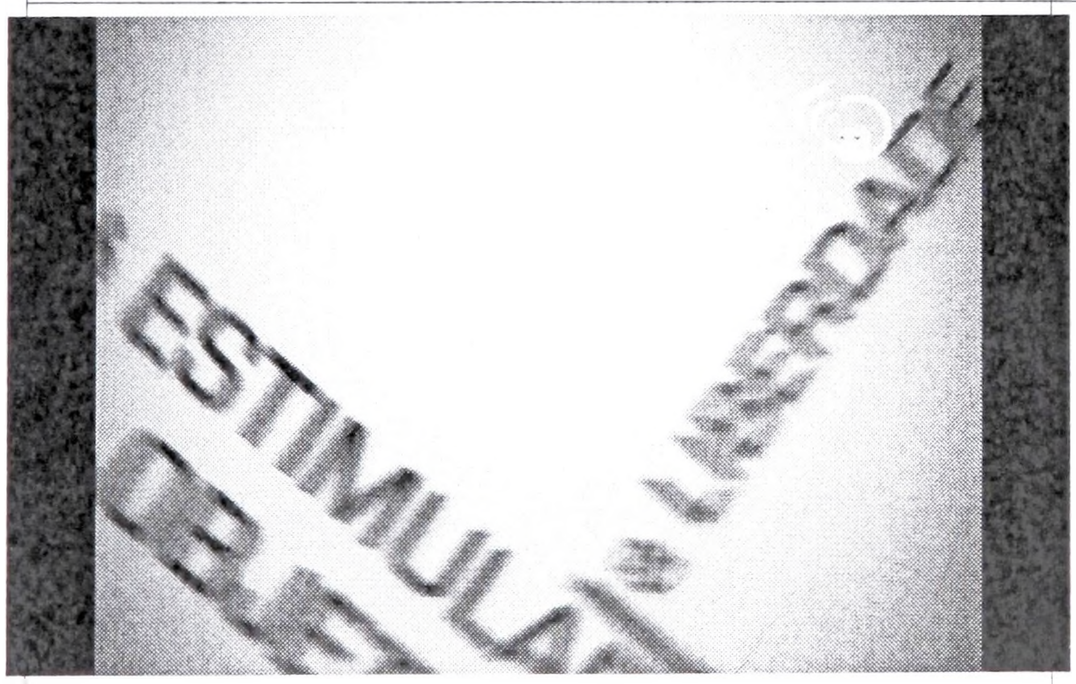

sim


mobile = celulares

Esse projeto basicamente é um canal de
WEB TV
LIVE / AO VIVO

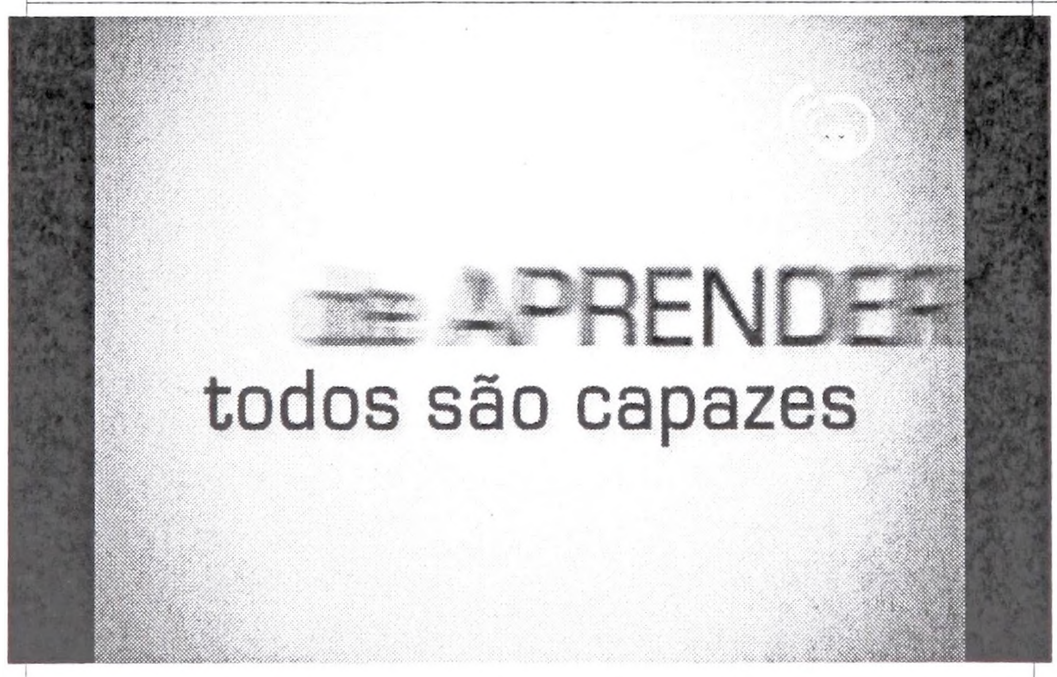

transmitido em tempo real das ruas para a

WORLD


ESTIMULA
CRE
USSO

COMUNICAÇÃO
também
O DIREITO À

e
PROPÓSITOS
COLETIVOS


APRENDER
todos são capazes

Frames da *Kinect Tipography* (KADLEC & SZAFIR, 2007-2008)
motion design de abertura no DVD sobre o "**MANIFESTE-SE [todo mundo artista] – *mobile webtv live broadcast***"[xxvi]
(2005-2009 by MANIFESTO21.TV)

O planejamento de concepção do título da obra e créditos na mesma foi um dos desafios em dois exercícios nessa disciplina (nas três turmas em que a ministrei, de 2013 a 2014). Se no segundo exercício ["EX#2", como denominado no meu plano-de-aulas] tais elementos gráficos – como tipografia e grafismos – eram apoios à execução dos créditos iniciais e/ou finais, agora eles deveriam ser trabalhados como parte da montagem, intrínsicos à estrutura estética e narrativa; aproveitando, assim, também minha experiência de um ano como professora no curso de Desenho Industrial da Uni9) quando orientei também alguns

alunos de graduação em projetos de pesquisa acadêmica na área de *motion graphics*, instalações audiovisuais, *game* e design-de-interface [HCI & GUI] para mídias interativas.

O seminário de discussão bibliográfica que coube ao G1 se deu a partir das leituras de Vincent Amiel ("Estética da Montagem") e Eisenstein ("O Sentido do Filme"; capítulos "Palavra e Imagem" e "Sincronização de Sentidos"). Assim, podemos ver no produto audiovisual do grupo que

> [se] os cortes podem dar o ritmo, já os ecos entre planos podem produzir rimas. Repetições de longe em longe, similaridades aproximativas, sensações que abrem à memória um espaço diferente ... um mesmo gesto ... as rimas visuais são de todas as naturezas, assumem múltiplas expressões. ... Montagens de repetições, de reposições, de semelhanças. ... algum efeito visual ou sonoro lembra um outro, encontra um terceiro em eco ... Que se trate de ritmos ou rimas, e com efeito sempre com o tempo que é preciso contar. ... Qualquer intervenção na montagem se faz em relação a um fluxo duplamente medido pela duração: a do olhar, a da história. Interromper um ou interromper o outro, assim como estabelecer entre os diferentes fragmentos chamamentos, sensações contíguas, é transformar um incessante devir numa dimensão mais estacionária, numa matéria mais complexa, feita de retornos, de reminiscências, ou de eterno presente. (AMIEL, 2010 : 79)

Como no filme-ensaio, a montagem se constrói nos ecos de conversas, gestos, repetições em que o avançar da maquinaria compositiva transforma-a em um círculo de ideias. Uma reorganização do mundo através de repetições que ecoam tanto numa sensibilidade do sensorial quanto do inteligível. Ressonâncias afetivas junto ao espectador, convidado a todo momento a estar ali presente, atento-imerso, entre retrocessos, recordações e deslocamentos de sensações. A opacidade característica do filme-ensaio é distinta da montagem dialética em sua estrutura, sentido, forma. O filme-ensaio caracteriza-se, também, por certa dificuldade presente em sua ambiguidade que não propõe explicitamente qualquer significação, ou necessidade de. São os efeitos sensíveis criados pelos ecos construídos ao longo da montagem que provocam relações de significação: as palavras – junto às imagens – entram num jogo de som e sentido, uma narrativa de continuidade invisível.

De acordo a Amiel (2010), os ritmos aludem a uma "asfixia intelectual do espectador"

no qual esse se vê sob "o domínio das sensações". Numa duração alongada – como veremos adiante no trabalho do G2 –, joga-se com "a lentidão extrema ... devolvendo o movimento e a contemplação a um equilíbrio que habitualmente" não somos mais convidados a participar, a vivenciar. É no ritmo que o realizador oferece ao espectador o tempo da consciência. Joga-se com a sensibilidade para além da subjetividade, onde o estilo – como forma – importa mais do que, aparentemente, o conteúdo. O papel do ritmo na montagem, portanto, é fazer com que a sensação (mescla entre mente e afetividade) ultrapasse qualquer princípio representativo (lógica de um raciocínio). As rimas são os encontros dos ecos ao longo do ritmo.

A montagem é "de uma intencionalidade expressiva que procede através de associações, mais ou menos latentes", onde imagens e sons são tecidos como um audacioso jogo em rede, "sempre mais ou menos interpretável". **A montagem que nos interessa seria uma montagem dos intervalos?** Porque, como em Vertov e Warburg, o filme-ensaio busca uma sensibilidade que se construa através dos intervalos. A montagem é a arte do encontro: entre a intencionalidade e o acaso. A cristalização de afetos que se dá nessa percepção do instante – nas articulações imagético-sonoras –, com seus efeitos de estilo – entre a repetição e a reminiscência – em que o princípio da obra é associar sentimentos entre duração, textura, estranheza e reconhecimento. Através dos choques e dos intervalos podemos atribuir uma verdadeira arquitetura das intensidades. No caminho pelos momentos do intervalo, dois autores se tornaram expoentes ao remixarem materiais de televisão. Enquanto a obra de Gordon e Parreno, "Zidane – *A 21st Century Portrait*" (2006), parece aludir ao espetáculo futebolístico e ao jogador-estrela deste, a potência desse trabalho, no entanto, encontra-se, como orientado pela minha banca de qualificação (agosto/2013) no intervalo do jogo. Ou seja, às sequências de Zidane – no intervalo – há um outro jogo de montagem que justapõe as imagens de um mundo desolador, que desmentem a a realidade hipnótica propagada pelo entretenimento. A "banalidade" da vida cotidiana "esquecida", longe dos holofotes e das câmeras em *close-up* a nos trackear, torna-se o elemento aparentemente descontextualizado na

obra de Gordon e Parreno: desviando o que parece ser mais longínquo, é nessa "ciência do intervalo" que surgem os planos que contribuem de maneira mais eficaz para dar a impressão desse retrato do século XXI. É através da ciência do intervalo, como um jogo de montagem (de Warburg, Eisenstein e Vertov), que quanto maior existir tal choque dialético entre as sequências justapostas – aparentemente elementos distantes –, mais complexa será a relação entre todos. [SCRATCH & REPEAT] A montagem do intervalo, como uma ciência, desenvolve-se através de quanto maior existir o choque dialético entre as sequências justapostas – aparentemente elementos distantes –, mais complexa será a relação entre eles. A montagem como potencialidade de gesto, portanto, se dá através do intervalo como inserção – ato – de resistência. Em outro jogo do intervalo – mas ainda nas entrelinhas do ato político –, agora atrelado ao velho ato da paródia, encontra-se também os trabalhos de nosso contemporâneo norte-americano Johnatan McIntosh, claramente herdeiro da "cultura *jamming*" como ele próprio descreve seus vídeo-remix:

> *Political Remix Video is a genre of transformative DIY media production whereby creators critique power structures, deconstruct social myths and challenge dominate media messages through re-cutting and re-framing fragments of mainstream media and the popular culture.*

G2:

O argumento desse grupo se alia ao realizado por outro no ano anterior (2013.1), em que as simbologias trabalhadas nessas imagens e sons encontrados no *online* auferem um enredamento "do momento presente em que o Brasil vem passando" (sic; argumento entregue). Tais estudantes buscam através das várias manifestações gravadas nas rua, não necessariamente relacionadas à Copa do Mundo, o argumento audiovisual "contra a miséria onde não se vê igual esforço de investimento quanto às arenas. O povo sai às ruas em protesto. Manifestam-se, como no acordar de um gigante, por um país mais justo, mais igual, mais digno." (sic) Se tomarmos as nomenclaturas de montagem cinematográfica, esse grupo [assim

como o G3, aqui não inteiramente analisado] trabalhou aspectos mais relacionados à "montagem narrativa", ainda que visassem uma expressividade de tonalidade estética a exprimir ideias. Interessava-lhes, antes de qualquer procedimento, contar uma história, relatar uma ação específica – a do(s) jovem(ns) herói(s) – no desenrolar de sequências de acontecimentos, "levando-nos a considerar o filme uma totalidade significativa" através não de movimentos de câmera mas de movimentos na e da imagem, plano a plano entre imobilizações e continuidades para gerar impactos no espectador. No jogo de montagem do G2 verificamos nesses movimentos, atrelados às mudanças de planos, ações sedutoras da imagem sobre o espectador, "a densidade dramática" a atingir seus pontos máximos.

A base argumentativa – trilha sonora – escolhida pelo G2 foi o poema "Mãos Dadas" de Carlos Drummond de Andrade (lido pelo próprio autor com gravação encontrada na web). Através desse poema, o grupo trabalhará a representação visual do herói: mártires, seus vestígios materiais e gestuai; objetos então de veneração. Ao redor do mundo a rebelião popular voltou à ordem do dia e houve uma mesma forma de ação: ocupações de praças, uso de redes sociais online e articulações políticas diversas aparentemente de recusa dos ambientes institucionais tradicionais. Entre a cultura digital daquela 1ª onda e a atual, perguntamos: **há mais [r]evoluções tecnológicas do que qualquer sócio-econômica?** É uma questão que incomoda a muitos, ainda que os e-movimentos tenham se extendido de forma epidêmica, "como a conversão religiosa dionisíaca". Exatamente dez anos após o televisual 9/11, os novos acontecimentos dionisíacos – senão também apolônicos – não apenas remixam aquela onda catártico-política dos *networked*-protagonistas como pastichizam "o recente instantâneo" (BENJAMIN, 1993).

> [...] o que criou os deuses foi, antes de tudo, o medo. ... '*a causa natural da religião é a ansiedade pelo futuro*' [HOBBES] ... O Leviatã ... se ergue diante daqueles que com seu pacto o criaram (GINZBURG, 2014)

Com o poema de Drummond, o vídeo-ensaio é trabalhado através do ritmo que se confere na palavra, agora no pensar sobre os videogramas da nova embriaguez coletiva: "Não serei o poeta de um mundo caduco. Também não cantarei o mundo futuro", diz a primeira *estrofe* [...] que ilustra planos gerais numa lentidão *frame-a-frame* como querendo retirar o movimento 'mecânico' do movimento implícito presente nos quadros. Durante esse início, as palavras são que ilustram as imagens, numa desobediência à ordem de desencantamento do mundo que estipula as imagens como magias ilustrativas do conhecimento. O poema segue – "Estou preso à vida e olho meus companheiros." – agora a pontuar a narrativa visual através de planos mais fechados, onde vemos mais próximos os participantes das ruas, suas expressões, possíveis emoções que os movem dentro do quadro em um jogo de imagens que se recusa à progressão do movimento. A estrofe seguinte -- "*Estão taciturnos mas nutrem grandes esperanças. Entre eles, considero a enorme realidade*" -- ganha uma sequência em movimento, ainda que em câmera lenta, com uma suspensão [interrupção] e sem qualquer repetição. A ação parece ser explosiva, mas um corte seco nos transporta a um rapaz de costas a correr em velocidade 'normal' afastando-se da câmera sem qualquer efeito videográfico. A corrida dura alguns segundos que nos trazem um novo fôlego. Num gesto do chute da bola em situação de pênalti do futebol, congela-se a imagem de nossa primeira personagem em movimento contínuo. O gesto congelado, do jovem manifestante que, "entre eles", revigora então o movimento e chuta para um gol inexistente da "enorme realidade" (pênalti cobrado?)... A única repetição chega – como separando a obra entre-atos –, na distância, como última sequência do "ato#1": o abraço de um casal – a menina de amarelo retorna – abre em *frames* o vídeo que é por ela agora no seu movimento contínuo, velocidade habitual, fechado "de mãos dadas" com a bandeira da nação a tremular ao fundo. O "ato#2" inicia-se e, novamente através de congelamentos, testemunhamos agora novas sequências dos brasileiros "videogramas de uma revolução", que poderia ser – ou ter sido – em qualquer outra parte do mundo; as visibilidades midiáticas da "fórmula das paixões": entre o punho cerrado como

gesto de um mascarado que encara a câmera à luz do dia e o gesto da luz que se desenha empunhada pelo encapuçado na negra noite escura.

A sequência seguinte retorna o movimento contínuo [sem congelamento *frame-a-frame*]: uma contra-plongé de um jovem sem camisa que, de costas para a câmera e com a cabeça coberta, dispara o rojão através do clarão das árvores dando continuidade ao anterior gesto de luz empunhado pelo prévio encapuçado. Belo o corpo que estende o braço num gesto solene de vitória em luta: *Pathosformeln*. Os alunos, como também pudemos ler em seus relatórios, trabalham os gestos emocionais tal qual a tradição de "fórmulas emotivas [como] expressão dos impulsos elementares" (GINZBURG, 2014)

Todo Remix – como potência estética das gestualidades de montagem – nasce

warburganianamente entre o diagrama [*coded/uncoded*] e a justaposição entre a contiguidade e a dissonância. Esteticamente, portanto, o trabalho tinha potencialidade que foi perdida pela dinâmica processual entre os integrantes do grupo. A montagem era de uma narrativa sincopada pelas palavras, palavra-a-palavra ritmava o *frame-a-frame* (e, por vezes, num rico vice-versa):

> A idéia é construir, juntamente com o áudio, a narração do poema feita pelo próprio Drummond um momento de maior concentração e introspecção ... Momento esse que está repleto de sons e imagens diversos, seja pra quem vive uma manifestação, seja pra quem conversa sobre ela num outro dia ou até mesmo para quem apenas compartilha uma foto no facebook. A idéia principal é maximizar a atenção aos detalhes, às pessoas simples, ao pequeno momento, o agora que facilmente se perde no meio de tanta confusão. São esses personagens que carregam a carta para o futuro.
> ...
> Na prática, utilizamos um *freeze (frame hold)* para "segurar o momento" com a narração do poema ao fundo. Em alguns momentos precisamos dar um zoom na imagem para "esclarecermos" o personagem principal. E utilizamos as pausas e silêncios na trilha escolhida para gerar, colaborativamente o ambiente proposto acima. (Relatório *Modus Operandi*; 09/junho/2014)

Numa modéstia de superlativos verbais da experiência apaixonada, encontramos – ainda em seu relatório dos *modus operandi* – agora verbalizados os traços típicos da *Pathosformeln*: a ambivalência, os gestos de emoção, as intermediações culturais específicas que *egramatizam* a produção dos sentidos; tornam os instantâneos permanentes, acontecimentos como traços latentes na memória em que o tempo é uma metáfora da presença que interfere na realização:

> Acredito que esse não seja um vídeo para salas de cinema ... Mãos dadas é um vídeo de telas menores, para um notebook, um smarthfone. É um vídeo para internet, é uma carta a ser compartilhada da forma mais ampla entre as pessoas.

Como escrevera Benjamin (1996), "pensar não inclui apenas o movimento das ideias, mas também sua imobilização". Para Benjamin, "a história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de agoras (...) [uma]

experiência histórica", surgida da ligação entre um passado submerso e o presente:

> Na perspectiva de Benjamin, a relação entre memória e história é problematizada mais diretamente, onde o acontecimento histórico pode ser reconstruído a partir da noção de "pontos de concentração" que se constituem em "atualizações temporais". ... O acontecimento histórico ao fazer a ligação entre o passado e o presente constrói uma outra temporalidade histórica diversa daquelas do presente e do passado. O surgimento do passado no presente transforma este passado e este presente. O passado não é a repetição de si mesmo e o presente está modificado pelo questionamento que dele fez o passado [no presente]. (...) Tal traço do acontecimento histórico permite pensar o passado, não como um estado do que já se deu, mas como algo que faz sentido num dar-se agora, num movimento de atualização, constituindo-se num campo de experiências possíveis para o pensamento e a interpretação. (SELLIGMAN, 2005)

O seminário de discussão bibliográfica que coube ao G2 se deu a partir das leituras de Walter Murch ("Num Piscar de Olhos") e Eisenstein ("A Forma do Filme"; capítulos "Fora de Quadro" e "Métodos de Montagem"). De certa forma, podemos ver no produto audiovisual desse grupo como tentaram seguir a estatística "regra dos seis" de Murch, que se divide como uma escla de prioridades entre emoção, ritmo, imagem, plano e ações. Mais importante, no entanto, está na aderência do grupo à relação que Murch se estreita ao conceito de "momento decisivo" do fotógrado Cartier Bresson, em que as fotos – *frames*, fotogramas – se transformam em hieróglifos para a linguagem de uma escrita das emoções, suas potencialidades em diálogo com o espectador. Embora Murch discuta algumas tecnologias de edição (entre o linear e o digital), o G2 não se interessou em ir aos encontros programados no laboratório de edição televisiva (ainda que tenham colocado a citação referente sobre a "sala de edição", como reproduzo abaixo[xxvii]), onde eu discutia junto aos alunos as influências da TV e das "novas tecnologias" nas gestualidades de montagem às possibilidades estéticas cinematográficas, como se davam tais "novas" estruturas de linguagem:

> Uma sala de edição pode ser um lugar de uma considerável tensão criativa e política, e uma das vantagens "ocultas" dos sistemas mecânicos é justamente que a fisicalidade com a máquina exigia que você se movimentasse bastante em torno dela — em comparação com o trabalho no computador com um monitor de vídeo à sua frente. A movimentação talvez fosse uma forma natural e inconsciente de

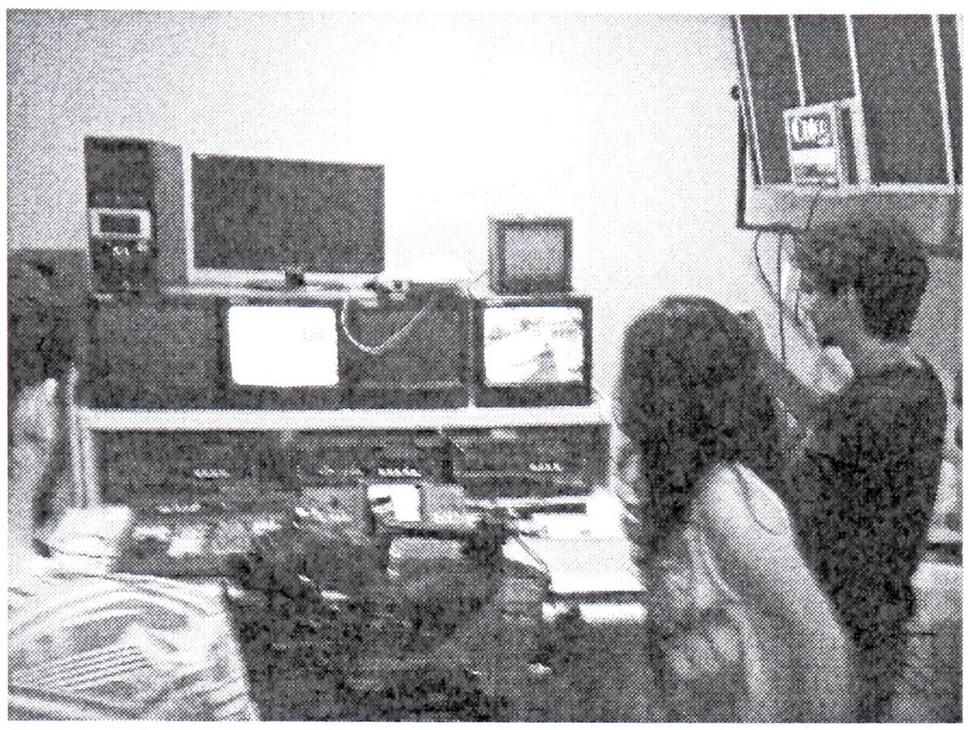
> liberar a tensão ... Como tendência geral dos últimos 50 anos o andamento da edição dos filmes tem sido acelerado. Isso se deve provavelmente a influência dos comerciais de televisão, que nos acostumaram a atalhos visuais desenvolvidos para enfiar o máximo de informação em caríssimos espaços de tempo a fim de atrair e reter a atenção e o olho de pessoas que estão em casa, um ambiente em que há muita disputa por essa atenção. (MURCH, 2003)

Em tais encontros, eu propunha aos estudantes experenciarem a utilização de mesas de edição (*mixers* e seus geradores de caracteres[xxviii]), possibilitando assim um encontro ao vivo (da montagem no tempo real) entre as tecnologias obsoletas e um breve histórico sobre os primórdios do *visual jockey* (*vj'ing/ live cinema*). Os gestos dessas operacionalidades conecta três gerações tecnológicas: o analógico, o eletrônico e o digital (como Manovich sugere sobre o trabalho de Zbiniew Rybczynski, melhor analisado – em termos de tecnologias de montagem dos processos de "realidade imagética" -- no livro de Arlindo Machado, "A Arte do Vídeo" de 1988). Como dissemos anteriromente, tal mixagem eletrônica – desde aparatos etimologicamente televisivos – trouxe também ao Godard novas possibilidades de experimentações estéticas a partir do paradigma debordiano: como retrabalhar os meios e processos audiovisuais implíciros à sociedade do espetáculo.

Assim, as gestualidades de montagem Remix a partir das lógicas de *vj'ing* constituem-se como um potente método de aprendizagem, pois trabalha entre o planejamento e o acaso – técnicas que podem ser interpretadas como representações de ideias ou imagens mentais de nosso fluxo cerebral, entre idas e vindas focais, entre repetições, *keying* (sobreposições de distintas fontes imagéticas), justaposições, cortes rápidos ou lentos *cross dissolvers*, *multi-split-screen*, manipulação de cores e compreensão de *chromakey* etc –, a experiência como uma escritura através de práticas como dos repentistas ou dos músicos em *jam*; como apelidaram minha palestra e mini-oficina na UCLA: "*video-jam: the dialogues of audiovisual montage through the online database*".

De acordo a Herbie Hancock, o jazz é um gênero que trabalha potentemente essa

hibridização dialógica. O fôlego do jazz – o que o mantém vivo – é sua liberdade e abertura a ser influenciado por todo e qualquer gênero.



O jazz representa, assim, o paradigma básico de uma arte generativa que existe nos princípios de responder, reinterpretar, o que lhe atravessa ao redor, como uma intertextualidade musical.

O vídeo-remix, tal qual o filme-ensaio, nasce desses princípios da lógica de "*generative dialogic*", o dialogismo na prática expressiva, que possibilita novas combinações e expressões híbridas nos gêneros audiovisuais. Forma-se uma rede em diálogo audiovisual que se abre aos processos intercambiáveis das formas culturais. O discurso é o fazer de

sentidos, enquanto o conceito de diálogo o complementa como um essencial modelo de outrar-se (SZAFIR, 2009), onde as novas expressões, potencialidades estéticas, emergentes realizações são construídas numa dinâmica do respeito mútuo de interatividade configurando-se em relações criativas através do sistema de memória formado pela cultura em jogo, expressividades que clamam por suas existências através dos tempos. O processo dialógico-conceitual de uma escrita audiovisual como o vídeo-remix e o filme-ensaio é, portanto, um processo de construção de Retóricas Audiovisuais orientadas a um possível futuro de guerrilheiros semiológicos (ECO, 1967). Ou seja, a pedagogia do filme-ensaio na cultura digital compreende o realizador audiovisual como um *disk jockey* de pensamentos, conscientemente crítico frente às diversos desafios existentes na cultura em rede. Ou seja, como uma resistência transformadora, o não-especialista é convidado a travar uma luta contra os limites do absurdo existentes na sociedade, um constante diálogo com o conhecimento disponível afim de fazer florescer novos discursos. Sabemos que o significado de uma obra é resultado da negociação entre o observador e o sistema; transformar não-especialistas em realizadores audiovisuais – ou, ao menos, alfabetizá-los nos meios e processos do fazer audiovisual – os coloca como responsáveis também pelos conteúdos compartilhados nos contextos das redes, convidando-os a gerar, assim, novos significados, potenciais respostas que resistam – ou existam – como vozes ativas.

O desenvolvimento da arte cibernética no século passado suplantou estéticas de impressão e transmissão enquanto a arte da apropriação adicionou ao culto do objeto uma cultura processual; o início do século XXI, então, é marcado também por formas emergentes que se caracterizam para além dos pixels, entre as moléculas e as nuvens. O recente – e curtíssimo – artigo "*Mind Remix [navigational extra-sensorium]*", enviado ao ISEA 2015 em parceiria com uma colega, visa lançarmos um debate sobre essa consciência emergente [ou transcendente – tomando o termo de Youngblood sobre cinema expandido], em que mentes conectadas geram possíveis formas neurotransmissivas no exponencial banco-de-dados "em

nuvem".

> Eu acredito que dentro de quinze anos será possível programarmos computadores, com uma capacidade de arquivamento ao redor de exponenciais de milhões [10 elevado à nove] (TURING apud NEWMANN; REICHENBERGER; ZIEGLER, 2009; livre tradução)

O G2 trabalha antes o tempo – a duração dos planos – que se traduz nas palavras, potencialidades à(s) imagem(ns). A narrativa do poema sugere um "batimento" que metrifica eisensteinianamente a montagem e a mescla à montagem rítmica baseada nos padrões de movimentos internos às sequências. Aqui o intervalo como gesto de montagem é calcado, não há o *flicker* das imagens que vêm e vão, a técnica do entre-imagens como bem utilizou Godard nos aparatos televisivos de montagem, em que um imagem move-se à próxima através da oscilação entre as duas. O jogo do intervalo em Godard é distinto dessa montagem do G2 que solicita um processo de meditação, uma imersão à imobilização ou *slow motion* no movimento mental, são as palavras que se sobressaem enquato visualizamos as [i]memórias que aparecem e desaparecem. Em todo caso, entre o intervalo da flicagem que trabalha o jogo entre a repetição e a paragem e esse proposto pelo G2 – possivelmente a partir de obras de Eder Santos, Arthur Omar e as experimentações [tele]vídeo-ensaísticas do "papa" Godard –, a montagem se faz numa mescla entre a transparência e a opacidade: uma cadeia de imagens e sons.

O vídeo apresenta uma potente atemporalidade, mas nenhum dos desafios foram preenchidos – executados – pelo G2, que do primeiro ao terceiro (e último) corte nada se transformou, ainda que eles tivessem a consciência da importância do processo – muitas vezes por eles compreendido antes como efeitos tecnológicos do digital do que como opções facilitadas à composição projetual – *versus* produto, em questões necessárias à narrativa estética proposta por eles como os planos-detalhe oriundos de manipulação digital no tamanho da imagem:

> Editar é (ou deveria ser) um trabalho progressivo — em que se está avançando o tempo todo. Mesmo quando você volta a uma estrutura prévia, ela não ficará (ou não deveria ficar) exatamente igual, mas vai refletir de forma sutil o que aconteceu com o filme todo desde o momento em que a cena foi editada. ... As técnicas de edição como sintomas das mudanças e inovações. Tornando-se mais rápid[as] à medida que as formas de comunicação sociais também se aceleram. ... Diante do processo de digitalização do cinema Murch atenta para dois fatores, que estão sobre o controle do editor, que apresentam as mudanças mais significativas desse processo: [o] detalhe [e o] tamanho da imagem. ... [quanto ao] detalhe: A possibilidade de gerar um arquivo digital comprimido facilita e dá mais velocidade à edição, porém torna muito mais fácil e "perda" de detalhes bem mais visíveis em 35mm. Começa-se então um diálogo entre uma digitalização com uma maior resolução e os limites orçamentários de uma produção cinematográfica. ... [sobre o] tamanho da imagem: Murch, quanto a diferença de tamanho das telas, destaca uma diferença básica entre a televisão e uma tela de cinema. Enquanto a primeira é, e só pode ser por seu tamanho, meramente apresentável a segunda permite um mergulho e uma imersão do espectador. ... No entanto, [ao] dribla[r] esse possível impasse Murch aponta que há uma "floresta" nova a desbravar e uma série de métodos a desenvolver a fim de tornar a atividade do editor mais fácil e produtiva. ... O futuro digital: "No fim das contas nao gostei muito desse céu" ou "Acho que esse trecho tem que se passar no inverno, vamos tirar as folhas desse plano. (Material de Apresentação para o Seminário Bibliográfico; maio/2014)

Em um curso de nível básico de montagem, eles foram desafiados a pensar – através dessa atemporalidade memorificada na figura do jovem como símbolo do eterno presente – a materialidade própria das imagens por eles selecionadas. Um pensar prático que visava a utlização – instrumentalização curiosa [o papel do aluno] – das ferramentas ali existentes para a edição:

1. Como estilizar o ruído digital já bastante presente – e perceptível (num projeto formatado para quadro 1080x720 pixels) – nas imagens congeladas? Durante os atendimentos, testamos rastros através de sobreposição de *layers* em repetição que ecoava a imagem milimetricamente deslocada...
2. Som sem equalização (primordial num vídeo onde a voz desencadeia toda e qualquer ação imagética)...
3. Entre o silêncio da fala [áudio-poema e suas pausas] e o silêncio das imagens

[sons originais retirados], quais seriam esses ruídos incidentais?

4. Créditos [*titles sequence*] e/ou testes de *letterings*...

G4:

Se o comum a todos os grupos era a dinâmica da criação audiovisual tendo o som como fio-condutor, agora é Vivaldi o que define sensorialmente cada imagem, construindo uma intrínsica relação áudio-visual entre um "filme silencioso" e cartelas-"legendas". Minha metodologia de ensino foi, coincidentemente, de encontro às "novas audibilidades no cinema". Ainda que eu não tenha tido a oportunidade de melhor desenvolver tal ponto[xxix] [de escuta], o julgo – desde as *Retóricas Audiovisuais* então como método(s) – ser um potente caminho também aos procedimentos metodológicos-pedagógicos [didáticos] da montagem audiovisual via banco-de-dados como escrita, "instrumento de conhecimento" (MACHADO, 2003); tal escritura é uma composição sonoro-visual. Nenhuma novidade aqui, Eisenstein já se baseara em partituras musicais para teorizar seus processos de montagem cinematográfica. Não estou a tratar de uma novidade, mas de metodologias pedagógico-didáticas que demonstrem aquilo que todos já sabemos junto a Marcel Martin: a montagem é a noção mais sutil e, ao mesmo tempo, a mais essencial – condição necessária – da estética cinematográfica; seu elemento mais específico. Por esse viés, através agora de breves buscas no *online* que – ao trazerem materiais focadamente em pesquisas sonoras dentro dos estudos cinematográficos – me auxiliam aqui nessa defesa:

> [Castanheira, 2010] destaca o som eletrônico na experiência cinematográfica como **ferramenta fundamental na reconfiguração de novos espaços repletos de estímulos, e que aguça a relação sensorial do espectador com a matéria fílmica, tanto no campo de significações quanto no campo acústico e auditivo. inicialmente, explora o mecanismo do cinema a partir da fenomenologia, das teorias das materialidades e das ciências cognitivas**. A partir ... [d]o som eletrônico, [d]o ambiente tecnológico e [d]a evolução dos dispositivos de imersão cinematográfica, a pesquisa expande para **uma complexa articulação entre as**

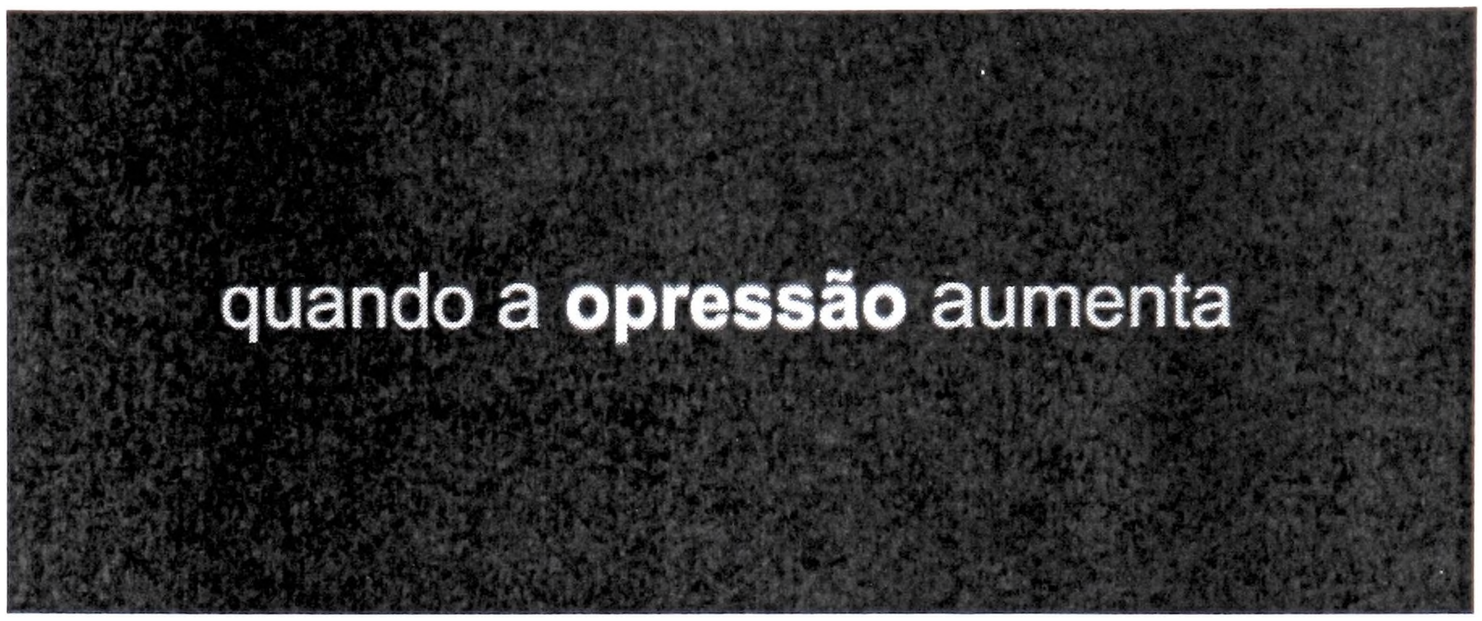
> **relações sócio-culturais humanas, os estímulos mundanos, e as dimensões de percepção e de produção de sentidos**. ... **atrelado ao estudo psicoacústico dos "objetos sonoros" de Pierre Schaeffer** – retomada posteriormente por Michel Chion –, **reconfigura o conceito de "paisagem sonora" de Murray Schafer a partir da proposta de uma "revolução eletrônica" do som desenvolvida ao longo dos anos 1950, 1960 e 1970**. (ALVES, 2013; grifos meus)

A maneira como o G4 organizou corte a corte (da primeira à última versão), respondendo a cada desafio – imagético-sonoro – proposto em sala-de-aula, é mais um dado de valor – do processo *versus* o produto – dessa escrita audiovisual como parte do desenvolvimento da metodologia às Retóricas Audiovisuais. O G4 procurou "produzir constantes efeitos de ruptura no pensamento do espectador, fazê-lo pensar" através de uma ideia expressa no argumento do grupo – "montar um clipe curto sobre as manifestações, mostrando o romantismo do nacionalismo e o confronto de manifestantes e polícia" (relatório de *modus operandi*) e traduzida, então, pelo confronto entre cartelas-*letterings* e sequências.

A importância do processo *versus* o produto é o que define como o acaso das experimentaçõs estéticas aula-a-aula dialoga com o planejamento; é esse "acaso" [ao longo do exercício proposto e dos desafios processuais, como por exemplo, o minuncioso trabalho – e/ou *over* – dos *letterings*] que não podemos verificar – que se perde – no texto adicionado ao DVD-Processual dos meninos, uma mescla entre o argumento e uma espécie de memorial descritivo:

> Montar um clipe curto sobre as manifestações, mostrando o romantismo do nacionalismo versus a truculência policial. Para tal, decidiu-se trabalhar o anempatismo da trilha – "*op 8 n 11*" de Vivaldi – e as imagens, com o intuito de destacar esse sentimento nacionalista poético ao invés da guerra entre manifestantes e polícia. O posicionamento do vídeo será claramente em prol dos manifestantes, percebe-se isso nos trechos da poesia já selecionados, no título do trabalho, e nas imagens que tentarão induzir o pensamento heroic[o] dos que lutam contra o estado. O apoio aos manifestantes será um ponto de partida para todo o conceito estético e psicológico deste projeto de edição. O recurso do *slowmotion*, por exemplo, será utilizado para dar um tom poético ao ser combinado com a trilha musical – o tom heroico também parte muito deste recurso. A forma como as composições de *after effects* nos *titles* serão utilizadas também será importante na construção do conceito: o tremido do *jiggy* [nome do

efeito nesse determinado *software*] sugestionando raiva, rancor; o *evaporate* sugestionando crescimento; o *explode* sugestionando expulsão.



> Uma estética de *bad television* ["ruído de uma velha tv" sic] será aplicada às imagens e terá, além da função de padronizar as imagens quanto à cor e resolução, referenciar a transmissão televisiva que estava sempre sendo posta em questão em relação à sua imparcialidade. [...] Fizemos o vídeo para vincular na internet, embora a resolução de full hd possa talvez permitir ser projetada em pequenos cinemas [...] Os efeitos que aplicamos fazem o vídeo parecer de qualidade inferior em telas grande. (Relatório *Modus Operandi* G4; 08/junho/2014)

Essa disciplina – básica [e obrigatória curricularmente] – é considerada um curso de instrumentalização em *softwares* do pacote *Adobe: Premiere* (e, havendo tempo e/ou curiosidade dos alunos, inicialização também no *After Effects*). Ainda que o programa oficial da mesma seja bastante amplo (entre teoria e prática) para cerca de dois meses – denominada "disciplina modular" --, orienta-se o ministrante a trabalhar uma instrumentalização básica em *software* proprietário-popular, profissionalmente utilizado no mercado. Transformá-la em uma conscientização das práticas de montagem, entre gestualidades e estéticas possíveis foi uma verdadeira luta que operei ao longo dos três semestres em que estive responsável pela mesma. Obviamente que o ensino técnico-tecnológico do(s) *software*(s) teria sido bem menos trabalhoso do que toda a discussão relacionada ao complexo da montagem: pesquisa, organização de material, decupagem do material, possíveis conversões do material e a edição (cortes, tratamento de imagens, equalização de som etc) em si. Interessava-me, antes de tudo,

compreender os *modus operandi* de cada indivíduo, ainda que seguissem as regras do jogo (cada vez melhor definidas na metodologia desenvolvida).

O G4, por ser uma equipe com apenas três integrantes – as demais encontravam-se compostas de cinco a seis pessoas cada – e, ainda, tendo dois estudantes bastante ausentes ao longo de todo o processo, ficou a cargo de duas bibliografias seminais [básicas] em cursos de audiovisual ao redor do país [entre São Paulo e Ceará]: "A Linguagem Cinematográfica" (de Marcel Martin) e "Cinema e Montagem" (de Maria Dora Mourão e Eduarco Leone). Assim, sabiam (ao menos) que o roteiro era, também, um esboço projetual de montagem às escritas audiovisuais... Os dois livros constituem-se como uma revisão da teoria cinematográfica (os alunos nessa disciplina obrigatória encontram-se no segundo ano de faculdade, o 3º de oito semestres). O aluno que era o 'líder-do-grupo' possuía formação prévia em música:

> Primeiras utilizações do som
> No início, pode se dividir a utilização do som em duas principais correntes. A primeira, Hollywood que utilizou o som de forma sincrônica e realista. Do outro lado, realizadores russos como: Eisenstein e Pudovkin que utilizam o som de forma não-coincidente com a imagem. Hollywood. Contribuições do som ao cinema:
>
> - Impressão de realidade
> - A continuidade sonora
> - Utilização normal da palavra
> - Potencialização do silêncio como elemento dramático
> - As elipses possíveis do som ou da imagem
> - A justaposição da imagem e do som em contraponto ou em contraste, a não coincidência
> - A música
>
> Os ruídos:
>
> - Ruídos são sons que não possui significado verbal (não é voz), nem possui melodia (não é música). São sons que geralmente tentamos ignorar e dentro de uma classificação mais clássica dos sons no cinema faz parte dos efeitos sonoros.
> - Martin classifica os ruídos de acordo com a origem da fonte sonora. Ruídos Naturais (vento, chuva, ondas do mar, água corrente, canto dos pássaros). Ruídos humanos que por sua vez é diferenciado em três categorias: ruídos mecânicos (máquinas, fábricas, estações); as palavras-ruído: é o fundo sonoro humano, no momento que as palavras para nós não tem qualquer sentido (burburinho); a música ruído: fundo sonoro, por

exemplo, uma música que é produzida por uma estação de rádio.

- Os ruídos eles podem ser utilizados de forma "realista", ou seja, conforme a realidade [diegese fílmica], assim ouviremos apenas os sons produzidos pelos seres ou coisas que aparecem na tela, ou que, sabemos, acham-se nas proximidades.
- E também pode ser usado de forma "não-realista" (não coincidência com a imagem) o que produz uma metáfora...

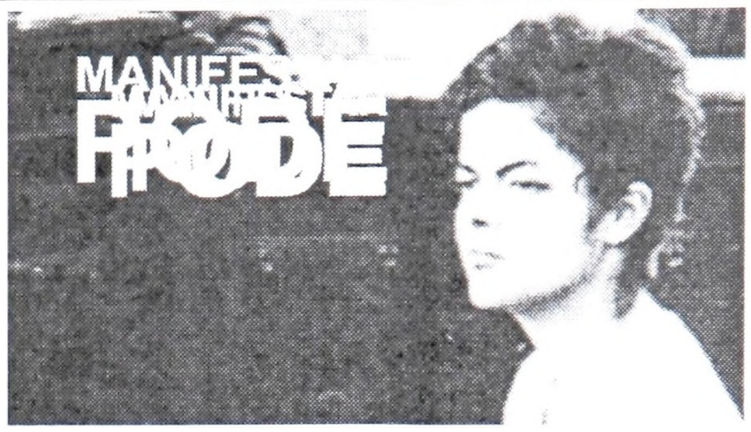
A música pode desempenhar diversos papéis dentro dos filmes:
[A :: rítmico – s]ubstituição de um ruído real ou virtual[; – s]ublimação de um ruído ou de um grito: um ruído ou grito que se transforma pouco a pouco em música. Por exemplo, ruído de vento ou de mar que se transforma numa frase musical. Realce de um movimento ou de um ritmo visual ou sonoro ... [B :: dramático – n]este caso, a música intervém como contraponto psicológico para fornecer ao espectador um elemento útil à compreensão da tonalidade humana do episódio. Tal concepção é a mais difundida, acerca do papel da música nos filmes. [C :: lírico – a] música pode contribuir para reforçar a importância e densidade dramática de um momento ou de um ato, dando uma dimensão lírica que só a música é capaz de fazer. ... Marcel Martin ... [afirma que] "A montagem constitui, efetivamente, o fundamento mais específico da linguagem fílmica...". Em seguida define "... a montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e duração". Esclarece a diferença entre montagem narrativa e montagem expressiva, sendo a primeira a mais simples, ligada a ordem cronológica com planos factuais sempre para a progressão do ponto de vista dramático e a segunda baseada em uma justaposição de planos com o objetivo de produzir efeito pelo o choque das imagens, buscando assim exprimir uma ideia ou um sentimento. (Material de Apresentação para o Seminário Bibliográfico; maio/2014)

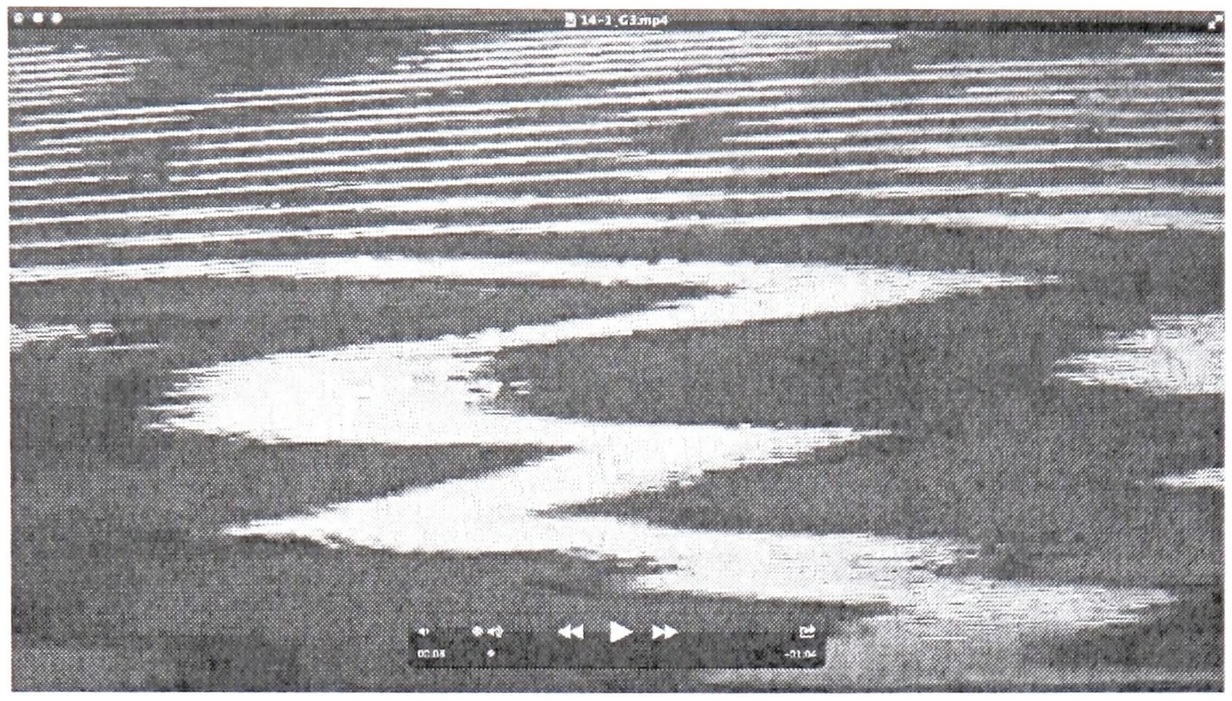
O interessante dessa turma -- minha terceira numa mesma disciplina [curso e universidade] – foram as distinções estéticas operadas em cada grupo ao redor de uma liberdade iconográfica, como respostas à "busca secular de uma perfeita síntese entre imagem e som". Tal iconografia audiovisual hoje se difere, por exemplo, daquelas transmitidas ao vivo pelas televisões ao redor do mundo na década de 1990. A Guerra do Golfo – "anunciada pelos veículos de comunicação à exaustão e aguardada com grande ansiedade pelo público mundial" -- ditava a iconografia dos jogos tecnológicos à época, das armas de guerra às armas midiáticas (nada mais – ou menos – parecido à 1936...). Nossa "atual" iconografia, ainda que em nível digital, sugere um romântico retorno às barricadas de 1968 – durante a guerra que seria vencida pela imagem [Vietnã] –, às televisivas situações de 1972 [Munique] e 2001

[9/11], agora com pitadas das transmissões radiofônicas pré-Holocausto. Nosso Sandro [ônibus 174] possuía também a dramaticidade do "aqui e agora" para o ibope das redes, mas não possuía um telefone celular nem o conhecimento de monetização para seu espetáculo e tampouco o arcabouço estrutural que lhe assegurasse a vida, da permanência no poder [extra-]imagético... O imediatismo das imagens [sempre ele!] engramatizam[xxx] – no duplo sentido desse meu neologismo – a memória coletiva. Assim, a metodologia de alfabetização a não-especialistas foi desenhada tendo como gesto básico de montagem a interrupção do fluxo imagético-sonoro do tempo presente pelo qual somos constantemente bombardeados: "backupeá-los" e, transformados em arquivos, retomá-los como quem os vê em detalhes e a partir de um ponto em que eles devam ser restituídos a um futuro possível.

Como se um *alien* – um Outro – abrisse uma caixa de pandora no futuro e dali surgissem fragmentos de um passado-presente... como [re]trabalhá-los e [re]introduzí-los ao diálogo audiovisual entre a utopia [do que foi engramatizado] e a distopia [do que poderá ser]?... Entre a possibilidade de uma ficção científica em que estaríamos no futuro a receber tais fragmentos e a factibilidade de optarmos por escrevermos uma carta – vídeo-pílula – do "aqui e agora"...

Em comum, ainda – conforme proposto pelo próprio exercício [desafios] –, a relação imagem-som foi "pensada nota por nota, duração por duração, timbre por timbre". Os grupos de números pares [G2 e G4] relacionam-se esteticamente através de uma velocidade lenta que dialoga com um texto literário [poesia]; no entanto, o processo e o produto de ambos mostrou-se extremamente distinto. Já os ímpares – G1 e G3 – identificam-se, entre si, apenas nas escolhas de linguagem – argumento através de uma música; identificação com velocidades narrativas aceleradas através de planos curtos e corte rápidos ao longo da métrica de montagem; utilização da ironia como efeito de diálogo com o espectador; manipulação do quadro imagético entre efeitos de multi-split-screens ou 'grafismos' etc – distinguindo-se também nas crenças, nos processos, assim como nos produtos.

G3	G1
	

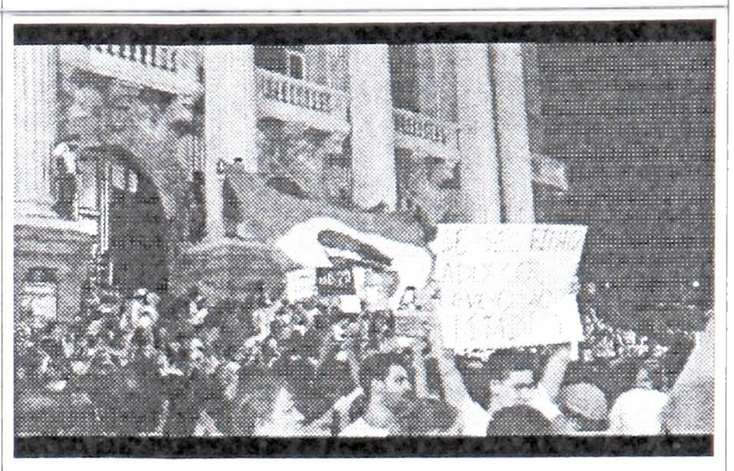
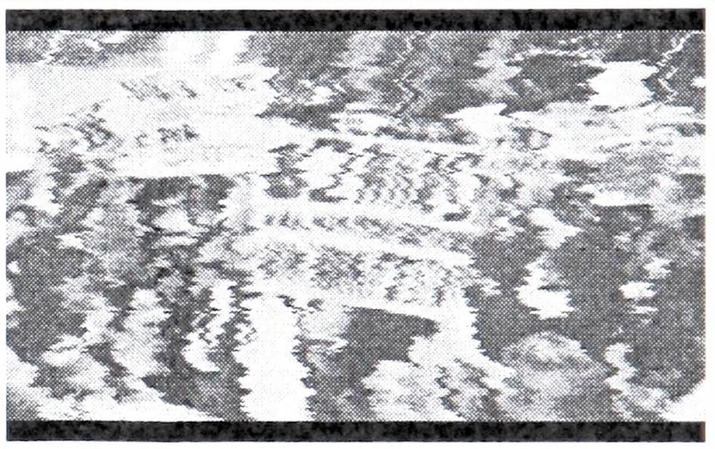


O G3 e o G4 usaram e abusaram de uma sequência-efeito (vídeo-grafismo) que representava a falha da transmissão televisiva. O diferencial, no entanto, foi que o G3 utilizou tal "reel" como uma transição "pura" -- nos intervalos entre cortes-secos de uma sequência a outra [similarmente a como o GNN trabalhou o "S-11 Redux"; *zapping*] –, enquanto o G4 a aplicou como uma máscara sobre algumas imagens que estavam com baixa resolução. Em realidade, no relato dos alunos, o efeito foi criado através de manipulação imagética entre tratamento de cor e efeitos do próprio *software* (e não um *keying* de tal sequência-ruído, i. e. uma outra maneira de operacionalidade na montagem vislumbrada):

> Decidimos utilizar estética de *bad television* para o vídeo como forma de padronizar a qualidade dos vídeos. Com essa estética conseguimos deixar os vídeos com cores e resolução mais similares. Para alcançar essa estética adicionamos ruído, deixamos em preto e branco [tratamento de cor] e adicionamos linhas horizontais com efeito de turbulência. (Relatório *Modus Operandi* G4; 08/junho/2014)

O G4 tinha como um dos desafios propostos trabalhar esteticamente os ruídos dessas imagens transmitidas. De qual falha transmissiva estamos tratando nesse vídeo? O ruído de uma "bad television" [como eles denominaram o efeito estético criado] aufere a que tipo de materialidade?... Qual seria os ruídos de falha – *glitches* – próprios das transmissões digitais? Que, ainda, são distintas via Internet, via TV Digital assim como no intercabeamento entre distintos aparatos *offline*... Se a imagem já possui deterioração desde seu princípio, como desenharmos uma estratégia estética para ampliarmos esse escopo de discussão da não-perfeição? O processo de montagem de imagens que representem a "escória de nossos tempos" (SZAFIR, 2013) deve compreender, a meu ver, uma estratégia metalinguística que

provoque uma reflexão crítica no espectador.

1o corte	2o	3o
		
As transições trabalham entre a desconstrução da sequência anterior adentrando nas seguintes através do mesmo ruído como na imagem [*frame*] ao lado >>>> ----- o ruído é 'imposto' entre um *fade in/fade out*, o mais básico *cross dissolver* ------		

Pra onde quer que o expulsem, para lá
Vai a revolta, e donde é escorraçado
Fica ainda lá o desassossego.

Bertold Brecht
Louvor do Revolucionário

Em 2014, nos focamos nas estéticas do fazer um [distinto] audiovisual digital. Distinto em duplo sentido. Distinto daqueles pesquisados até então – vídeo-remix, vídeos interativos *online* e os *live streaming* das últimas manifestações, protagonizadas por jovens a empunhar seus celulares ao redor do mundo – e distinto no sentido não de distinguir-se, mas de existir[-se] como potencialidade crítica, política, metalinguística no ambiente digital e/ou *online*. Assim, demos de encontro à obra "Ordem e Progresso" – recém "descoberta" [ao utilizamos a TAG "*glitch*" nas buscas *online*] -- de Rosa Menkman, que traz algumas pistas nessa linha de pesquisas em estéticas *glitch*, da imagem em ruído (ou em ruínas...).

> *Glitch Art* fundamentalmente surge dos erros tecnológicos. Se alguém deseja fazer alguma distinção, os processos mais conhecidos são denominados a partir de algumas categorias, tais como: *Databending* [manipulação via código do *software*] e Circuitbending [trabalhar diretamente no *hardware*] . ... Diferentemente de outros movimentos artísticos, *Glitch Art* não tem um lista restrita de meios ou regras pelas quais o trabalho é criado. Enquanto peças são predominantemente construídas utilizando-se computadores e tecnologia, as especificidades sobre como se pode alcançar são enteiramente atreladas à imaginação e (mais frequentemente) ao conhecimento técnico do artista. Ao tentarmos definir um glitch no contexto da prática, Iman Moradi [*Glitch Aesthetics*, 2004] dividiu tais práticas em duas principais categorias: "*Pure Glitch*" e "*Glitch-alike*". Ele definiu *Pure* como um "artefato digital não-premeditado" e *Glitch-alike* como "artefatos digitais que remontam aspectos visuais dos *glitches* reais encontrados em seus habitats originais". (BOULTON, s/d; livre tradução)

A estética *glitch* é assim caracterizada através de sua contemporânea realidade digital [*computer-based*] não apenas como uma metalinguagem, mas quando utilizada significa que há algo a ser dito que de outra maneira não seria. Sabemos que deterioração material das mídias faz parte do universo. Qualquer obra passa pelas preocupações de deterioração-preservação: das pinturas pré-históricas nas cavernas, às estátuas gregas até os mais recentes filmes hollywoodianos ou a arquitetura modernista de Artigas como o prédio da FAU-USP. Domenico Quaranta (2010) reitera que a deterioração pode ser quase invisível ou possuir um enorme impacto na perceptção de uma dada imagem. Normalmente a deterioração é

compreendida negativamente, não sabemos conviver com as ruínas do tempo e a visão comum é que defeitos e danos devam passar por restauros. Edvard Munch trabalhou esteticamente o caminho do acaso sobre o processo: "*hestekur*" consistia em deixar as pinturas no ambiente aberto, expostas à chuva, à neve, às diferenças de temperatura, à luz do sol e umidade, à sujeira, como se estive curando o amadurecimento físico da obra quando colocada ao acaso das intemoérie: experiência necessária na revelação de alguns conhecimentos que não seriam percebidos sem tais acidentes.

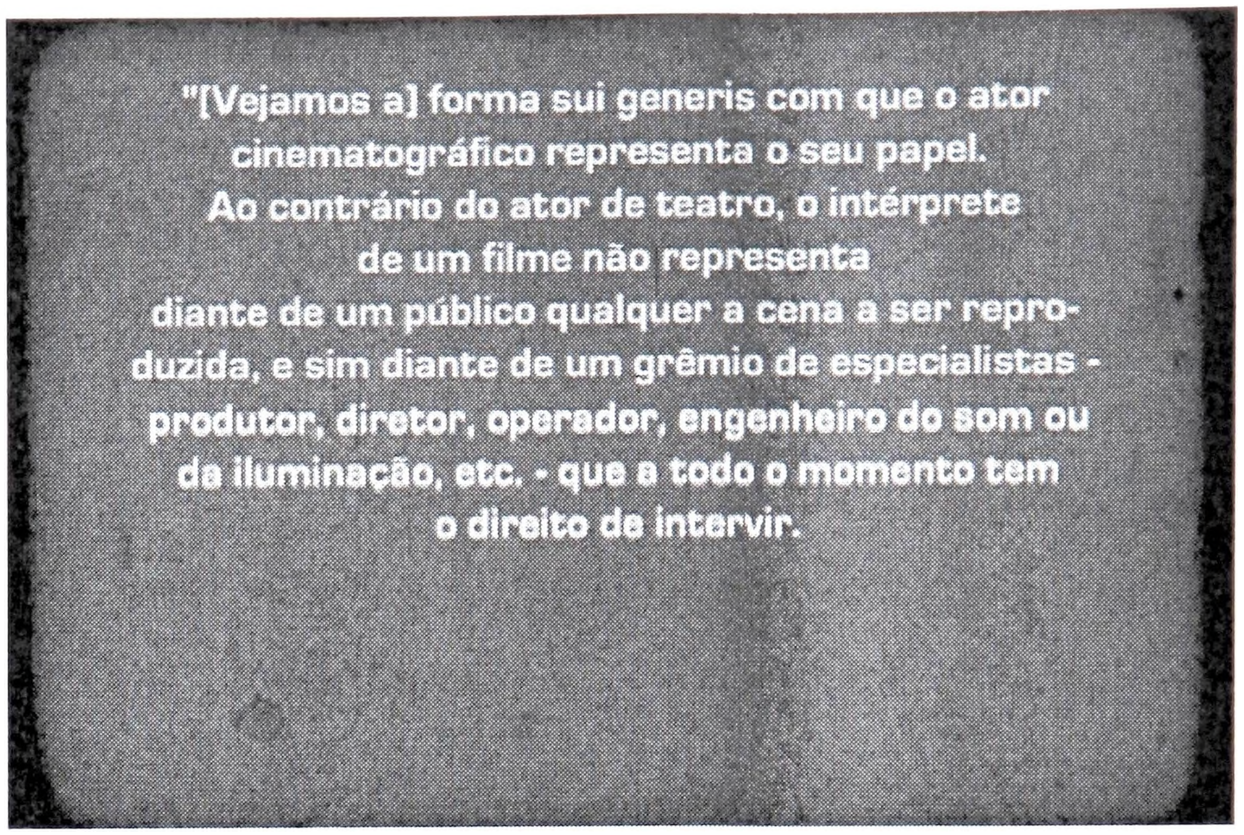
Na era das mídias digitais, falhas de transmissão (visualização, comunicação etc) estão na base do cotidiano. Os meios tornam-se obsoletos, formatos de arquivos desaparecem, *softwares* são atualizados e os anteriores não mais funcionam... Inventar o trem é inventar o descarrilhamento e inventar o filme significou inventar os *scratches* [arranhões] ou, como projetou Nam June Paik em "Zen For Film" (1964) através de ruídos brancos com sinais distorcidos (o invento falho do vídeo). Então, inventar arquivos eletrônico-digitais foi inventar os *glitches*.

A cópia digital do filme "Tropa de Elite" -- com a qual trabalhamos ao longos dos anos 2009-2010 – não possuía tais ruídos típicos de sujeiras e/ou arranhões nos filmes ou mesmo nas lentes de projeção cinematográfica.

>>

Ainda que tal efeito pudesse ser instituído através do menu do próprio *software*, optei por utilizar um pré-existente '*reel*' [um *video sample*; amostra videográfica] com "chuviscos" de "efeito cinema", como pode ser visto nesse '*print screen*' ['*screen shot*']. Mais transparente aqui o "efeito" por se tratar do próprio '*reel*' como pano-de-fundo dos *letterings* [*titles*]. Tal opção se dá em virtude de tentar trabalhar para além dos – e/ou em comunhão - aos filtros-padrões comumente encontrados nos programas.

>>



Nesse *print screen* podemos ver outro "efeito" especialmente construído. Através da sobreposição de gravações de vídeos e letterings. As linhas verticais pertencem ao vídeo captado – com uma *handycam* mini-DV de 3ccd da Panasonic – da própria tela (em branco*) do monitor do computador.

>>

*Em verdade o "branco" faz parte da interface do *Google Search Engine*. Tal 'reel' se encontrava entre nossos *footages* captados especialmente à Retórica Audiovisual proposta, como podem ser vistos ao longo da obra.

E o jogo da metalinguagem, uma das gestualidades de montagem encontradas tanto em filmes-ensaio como em vídeos-remix.

>>

[imagem#A >>]

Plano detalhe [*zoom*] da imagem "com defeito". Na ampliação da imagem – originalmente em baixíssima resolução –, podemos verificar a pixelarização [pixelação] da mesma. O ruído à direita do frame no rosto da âncora do jornal faz parte da presente captação – *print screen* – quando da suspensão da imagem em movimento no computador através do software VLC.

>>

[imagem#B >>]

O RGB torna-se evidente. Tal evidência é típica dos ruídos em imagens com problemas de envio-captação do sinal transmitido em cor [tanto digital quanto analógico], podendo também decorrer de arranhões nas fitas magnéticas [materiais eletrônico-analógico] e/ou codificações-decodificações dos arquivos nos sistemas digitais. Observação: o vídeo foi encontrado *online* já apresentando tal "falhas imagéticas", i.e. a imagem já se apresentava 'originalmente' bastante danificada não apenas pelas linhas verticais da falha como também pela

resolução do arquivo* digital. [...]

*Tal impossibilidade de citar a fonte desse material – encontrado no *YouTube* entre 2008 e 2010 – foi um dos princípios que geraram – durante o mestrado – a versão projetual primeira a um aplicativo de montagem no *online*.

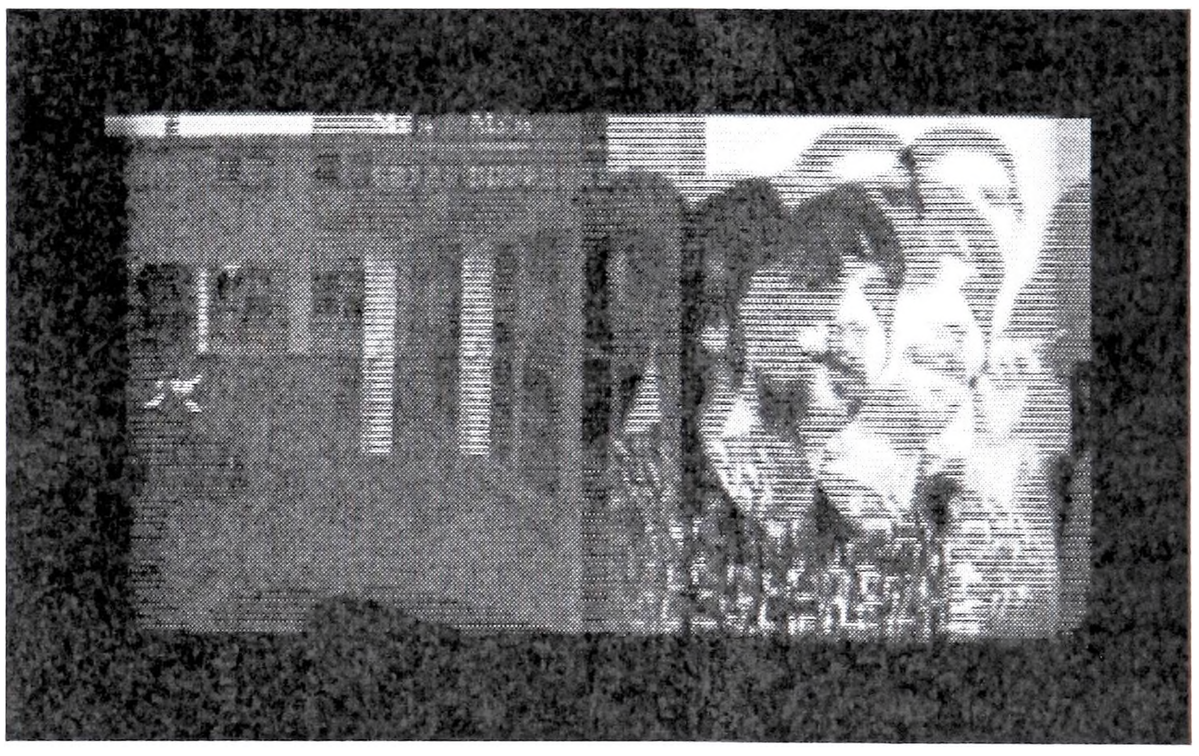
[imagem#C >>]

As imagens "A", "B" e "C" fazem parte de uma mesma sequência, aqui decupadas ao reverso, i.e. o que ocorre na obra é um *zoom-in*.

[...] O que fizemos foi apenas tirar proveito dos "defeitos", afim de obter [gerar] potencialidades estéticas-metalinguísticas a partir desses pré-existentes "problemas"; atentando também, portanto, ao som e à velocidade das imagens.

>>

A inserção dae mais essa imagem, aqui ao lado, visa apresentar a dinâmica própria do *Glitch*, quando imagem da "arte do ruído." Esse *print screen* apresenta, assim, a suspensão da vídeo digital quando buscávamos pelos *frames* específicos da própria obra. Aqui, nessa suspensão [*stop*] do "DVD" [arquivo *.img* executado no VLC em *full screen*], vemos o momento de transição entre dois *'reels'*. Portanto, nessa discussão presente, nos pareceu interessante adicionarmos tal acaso.



>>

Antes, ainda, dessas experimentações no vídeo-dissertação do mestrado, vale apontarmos outras experimentções estéticas que, ainda que não tenham sido geradas por disruptividades típicas dos sinais de transmissão entre fitas analógicas e equipamentos eletrônicos de visualidade, foram texturas "desenhadas" -- planejadas – sem a necessidade de efeitos de softwares e que, metalinguisticamente, aludiam aos dispositivos em si:

Juntemos os pedaços desse caótico quebra-cabeça: as afecções do agir (ESPINOZA, 2008) encontram-se hoje cada vez mais relacionadas às fórmulas das paixões-emoções (WARBURG, 1927) -- "*Por fim, quando a narracao aponta para o apelo dos anjos ... vemos imagens de jovens que, mesmo com poucas esperancas de vencer a luta, resistem, nao desistem nunca e caminham para frente, intencionando que qualquer modificacao de futuro é feita no hoje. ...* [reiterado então] *pelas imagens de uma jovem que braveja por um futuro melhor 'no tempo presente!', congelando a imagem final.*" --, as *Pathosformeln* são, por sua vez, desencadeadas por processos sublimes, esteticamente o encontro da catárse com a desintegração, a quebra, a ruptura (BURKE, 1998). Não se trata, portanto, apenas de uma busca artística – como se fora um fetiche pessoal – através do paradoxo entre as estéticas da baixa resolução, do ruído, dos *glitches*, das imagens precárias, das mídias obsoletas, dos estilos sujos em comunhão aos não-especialistas, às utilizações amadoras e seus *modus operandi*. Trata-se, antes de tudo, de uma resistência contra o controle, como um ato de liberdade política. O foco no *software*, na *techné*, na mediação tecnológica é um combate ao *slogan* determinista da nação "ordem e progresso", a ideologia ufanista que nos traz a ultra-formatação que discrimina a(s) nova(s) estética(s), o inesperado, o estrangeiro, o inquieto, o outro, *the uncanny* [*Unheimlich* no original, alemão, de Freud] De qualquer maneira, sabemos que tal "resistência contra o controle" nada mais é do que o próprio *feedback* previsto – a [retro-]alimentação prevista – em todo e qualquer sistema cibernético. Se vivemos na cultura em rede cibernética, significa que tal ruído faz parte do princípio da ordem [e do progresso] do sistema!...

Ainda assim, Rosa Menkman busca na manipulação imagética, na mixagem de efeitos de não-perfeição, o ponto onde a imagem – como meio – se torne algo novo. Os *glitches* são por ela utilizados como o encontro crítico-reflexivo com a mídia, a liberação de sua rinerentemente política ealidade hipertrófica. Mas há que ter consciência de que tal intensa

manifestação do desvio durante um curto período será tomado mais cedo ou mais tarde como uma moda, um estilo, uma ferramenta em alguns programas comerciais e/ou governamentais. Quaranta chama Menkman de "nômade dos artefatos falhos" (2010), pela busca de uma não-reprodutibilidade – o anseio por uma não repetição – de uma mesma experimentação *glitch* em seus vídeos e/ou imagens técnicas:

> [the *Vernacular of File Formats*, a collection of 7 videos and 10 file formats images,] is, at the same time, an essay, **a tutorial for wannabe glitch artists**, and a collection of experiments that **should not be repeated, but that will be inevitably be repeated until their aesthetic potential is exhausted**.

Exemplificamos, portanto, uma tutorialidade da desobediência a um ufanismo digital pela perfeição e, assim, visa me auxiliar num novo diálogo 'mágico' com meus futuros alunos. Fazê-los compreender – experimentar na prática – como o audiovisual via banco-de-dados, ao trabalhar poeticamente com os engramas da memória, encontra uma estética atrelada ao maquínico, ao pós-humano. em que o programa – a tecnologia – parece nos fazer, por vezes, retornar às artes da "nova objetividade"[xxxi] como criticara Benjamin (1986). Não uma resistência à máquina ou à velocidade da narrativa, mas a estética pensada através do processo de auto-conscientização desde as inúmeras anagramáticas possibilidades simbólicas-sensórias de montagem audiovisual.

O G2 experimentou esteticamente a formação de rastros [fantasmas, típicos da transmissão televisiva analógica], não se identificou. O G4 desenhou linhas "de turbulência" características das telas, monitores, mas exagerou nos efeitos de letterings. Nem tudo precisa ser efeitichizado. A estética precisa ser política, como dissera Benjamin (1986): politizar as formas ao invés de estetizar a ideologia. Nenhum dos grupos propôs pixelizar mais ainda as imagens já bastante pixelizadas. Assumir a baixa resolução e trabalhá-la potentemente, de forma política, consciente no novo formato vislumbrado. Os rastros do digital são linhas quadrangulares entre "leds queimados" ou não, que distorcem a cor de segmentos da tela de forma [des]ordenada. Quaranta atenta ao formato irônico do discurso poético de Menkman:

> *[Dear] Mr Compression [2009] turns her attempt at communication into an increasingly corrupted signal. In the latter, the Angel of History reflects on the PAL signal*[xxxii]*, its termination, and its survival "as a trace" in newer technologies. How poetry can be composed about such a technical issue [...?]. PAL was the analogue television encoding system used in Europe, South Asia and other countries. Whole generations grew up with it, and got used to its specific characteristics and glitches. And Mr Compression is the personification of a computer process.* (op.cit)

Ou, a pergunta deveria ser outra: **nas gestualidades do Remix, em suas lógicas de montagem, como adentra o ruído, as falhas, os erros?** Se o *zapping* era o potencial *glitch* na obra do GNN que analisamos junto aos alunos – a potência que operava através da lógica do intervalo –, **como definir a nova estetica de videohacktivismo?** Por esse caminho, o G2, ainda que não tenha finalizado o trabalho, parecia a mim de uma potência desbravadora através de uma imagem aparentemente oriunda de uma falha [ou lentidão] de conexão, imagens em *slow motion* (como nos *mobile live streaming* de 2006 e 2007, quando as imagens em movimento, por vezes, tampouco acompanhavam sincronicamente o som/ fala e chegavam em pixles às teslas). **Como pensarmos uma estética da Retórica Audiovisual "tipicamente" online?** O s *bugs* de não-continuidade, os constantes travamentos das narrativas audiovisuais [imagens em movimento] na Internet ou dos dados em carregamento [*loading*] parecem quebrar "os resquícios de magia na vida cotidiana" (GINZBURG, 2014), ainda que traduzam certo "regresso das religiões" que, na verdade, nunca foram embora.

TO BE CONTINUE...

Bolsa-Arte (2014)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
SECRETARIA DE CULTURA ARTÍSTICA

Título:
A Edição cinematográfica no Pós-cinema

Resumo do trabalho a ser desenvolvido no projeto:

Sistematização sobre os *modus operandi* de montagem audiovisual e de que maneira as práticas contemporâneas desafiam as narrativas cinematográficas clássicas.

O projeto consiste em uma investigação desde as técnicas de montagem cinematográfica clássica às atuais práticas da composição audiovisual contemporânea, visando relacionar o processo de edição para a construção de sentido nas práticas de live-cinema (vj'ing) e do vídeo-interativo online. É dizer, como se operam estas composições e qual o papel da técnica nos efeitos e funções narrativas? O projeto será dividido em 02 fases:

[1]Na primeira fase do projeto (março a julho) pretende-se, a partir da decupagem analítica cinematográfica e videográfica, destrinchar operacionalidades de montagem ao experenciar alguns softwares de edição de vídeo, de composição visual cinética, de live images e plataformas online para compreensão técnico-teórica das possibilidades em composição, efeito e função narrativa.

[2]Na segunda fase do projeto (agosto a dezembro) pretende-se, com base nas experimentações (e nos conhecimentos obtidos na primeira fase), desenvolver uma obra audiovisual que dialogue com a atualidade dos paradigmas de composição e montagem videográfica.

Plano de Trabalho para cada bolsista:

Bolsista#1 [estudante diretamente envolvido na elaboração do presente projeto]: pesquisa operacional dos softwares atuais em utilização, seguida de detalhamento técnico-tecnológico.
Bolsista#2: pesquisa bibliográfica seguido de mapeamento filmográfico-videográfico relacionado ao projeto.
Ambos Bolsistas:

- leituras seguidas de discussões bibliográficas-filmográficas,
- apresentação de seminários mensais sobre a pesquisa projetual,
- desenvolvimento das experiências em vídeo [montagem/ edição] visando a obra final que será apresentada no Circuito UFC-Arte 2014,
- preparação de blog processual [04 postagens mensais: apresentação sobre o andamento projetual e breve conclusão a respeito de cada desenvolvimento semanal].

PRIMEIRA FASE
Semanalmente será atualizado o blog apresentando os resultados processuais em andamento

BOLSISTA#1 [David]
MARÇO:

1. Decupagem análitica em filmes e vídeos para compreenão sobre os elementos fundamentais no processo de montagem (construção de sentdo audiovisual à narrativa);
2. Operacionalização Premiere-Adobe;

3. Prática de composição [exercício #1].

ABRIL:
1. Sistematização e Operacionalização dos três principais softwares para *Live Cinema*;
2. Processos de finalização em vídeo digital [exercício #2];
3. Prática de banco-de-dados e edição em tempo real [exercício #3].

MAIO:
1. Operacionalização After Effects-Adobe;
2. Prática em motion graphics (design em movimento :: exercício #4]
3. Apresentação da pesquisa e exercícios elaborados nestes três primeiros meses.

JUNHO:
1. Sistematização do vídeo interativo neste contexto [diferenciais e similaridades]:
2. Operacionalização das plataformas de edição online;
3. Edição via *cloud computing* [exercício #5].

JULHO:
1. Estéticas da composição [a relação entre figura a e fundo, a animação de elementos do quadro, a perspectiva e camadas de transparência, cor e luz, na composição de cenas];
2. Processos de construção de significado [exercício #6];
3. Fechamento da primeira fase [compilação de dados].

SEGUNDA FASE

AGOSTO:
1. Análise do processo [reflexão sobre os exercícios realizados];
2. Primeira exibição pública do projeto [serão convidados alunos do curso de cinema para discussão sobre as investigações exercitadas durante toda essa primeira fase do projeto];
3. Definição temática [ao trabalho final].

SETEMBRO:
1. Levantamento de referências e caracterização da temática escolhida;
2. Primeiros samples [exercício #7].

OUTUBRO:
1. Continuação do desenvolvimento do trabalho final para apresentação no Circuito UFC-Arte 2014;
2. Segundos samples [exercício #8].

NOVEMBRO:
1. Segunda exibição pública do projeto. Aqui será apresentada o processo referente à elaboração da obra final [serão convidados alunos do curso de cinema para discussão sobre as investigações exercitadas durante toda essa segunda fase do projeto]:
2. Finalização desenvolvimento do trabalho final para apresentação no Circuito UFC-Arte 2014;
3. Terceiros samples [exercício #9].

DEZEMBRO:
1. Obra audiovisual final [exercício #10];

2. Fechamento processual com backupeamento dos dados referentes;
3. Apresentação do projeto no Circuito UFC-Arte 2014;
4. Escrita de um relatório final sobre o projeto [processo: da teoria à prática e vice-versa].

Linguagen(s) artística(s) a ser(em) trabalhada(s):

1. Da montagem cinematográfica clássica à composição visual cinética (motion graphics)
2. Do Live-cinema à Edição Online [o audiovisual na lógica do banco-de-dados]

Possíveis contribuições para o Circuito UFC-Arte 2014:

1. Processo relatado em um blog para acesso e discussão pública;
2. Composições audiovisuais [exercícios práticos] cartografados;
3. Pôster e/ou performance audiovisual [a ser definido conjuntamente à organização do evento].
   3.1. oficina de edição-montagem [com o total de doze horas] nos softwares Premiere e After Effects [em comunhão a um dos principais softwares para live cinema: ArKaos, Resolume, Modul8, Isadora e o brasileiro QuaseCinema]. A oficina será ministrada pelo aluno [preparado para ser multiplicador desde a orientação recebida pela Profa. Ms. Milena Szafir]: foco na lógica de montagem – linguagens e estéticas – em obras de Pós-Cinema: referências artísticas, discussões teóricas e experimentações práticas.

Divulgação no Circuito UFC-Arte [@ Encontros Universitários]

Diversas são as lógicas [gestos] – *modus operandi* – da montagem audiovisual.
Nesta "comunicação oral", que se dará como um mini-curso – conforme compromisso do aluno-bolsista –, pretende-se trabalhar junto aos alunos inscritos a prática do "cinema ao vivo" ["live images", "live cinema" ou "vj'ing"] e como esta desafia nossa lógica impregnada pelas narrativas cinematográficas. Convida-se, assim, à criação de diálogos audiovisuais, numa busca de transformar a todos em participadores desde escritas videográficas.

Desta maneira, serão vislumbradas operações relacionadas à prática de edição de vídeo: da pesquisa audiovisual ao trabalho de decupagem, a elaboração dos necessários 'pre-sets' e a performance em tempo real. Nesta prática de composição audiovisual contemporânea – que se insere também em denominações como "pós-cinema" –, será compreendido como se operam estas composições e, portanto, qual o papel da técnica nos efeitos e funções narrativas.

Durante 12 horas – divididas em quatro dias – pretende-se trabalhar a compreensão técnica das possibilidades em composição, efeito e função narrativa desde a decupagem videográfica em virtude de destrinchar operacionalidades das lógicas de montagem contemporânea ao experenciar alguns softwares de edição de vídeo, de composição visual e de vj'ing.

Com base nestas experimentações durante os quatro dias – com o intuito de desenvolver uma obra audiovisual que dialogue com a atualidade dos paradigmas de composição e montagem videográfica, os inscritos (mínimo 03 e máximo 10 alunos) apresentarão publicamente o resultado desta experiência em curtas sessões de video-jam.

i Sigla com a qual nos referenciamos a ele junto aos alunos.

ii Ao apresentar o novo – terceiro – plano-de-aulas ao Marquinhos (o técnico de edição do curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Ceará), convidando-o a participar da disciplina para interlocução sobre "instrumentalização básica em *Premiere*", esse utilizou a palavra "engajar", no sentido de que deveria ter um exercício em que os alunos se sentissem profundamente engajados para o mesmo, ou seja reiterou a importância de que os próprios alunos captassem as imagens que seriam editadas, ainda que fosse uma disciplina focada em edição e montagem. Tomei a palavra – a dica, orientação – à sério e, assim, meu Jogo Vertov passou a ser 100% *offline* e com regras mais precisas. Tal interlocução foi extremamente enriquecedora no meu processo pedagógico-didático para a disciplina "Oficina de edição e montagem".

iii Convidei um colega, músico – com quem eu já havia tocado, anteriormente, em uma ou duas *raves* –, para compôr uma trilha musical sobre sua visão da cidade de São Paulo. A trilha deveria ser composta por *loops & beats* – entre sonoridades brasileiras e eletrônicas – a uma harmonia rítmica para dar sustento às imagens, à argumentação audiovisual. Quando a recebi, a remixei, junto a outros *samples pré-setados* em meu banco-de-dados – além de *spoken words* –, transformando-a em uma trilha sonora ao vídeo para então montar as imagens – captadas ao longo de dois anos (2002-2003) – sobre esse material e, portanto, construir a primeira retórica audiovisual acadêmica, que foi finalizada em janeiro de 2004, época em que enviava o vídeo-ensaio-remix "Um Povo para Lula, parte#1" ao festival internacional de documentários de Amir Labaki. Mas isso já é outra história...

iv Em virtude de minha pesquisa ao projeto de mestrado (2007-2008)

v A participação engajada – auxílio além-instrumental – do técnico foi fundamental ao sucesso desse semestre.

vi Os demais professores do colegiado, quando questionados sobre a situação, nos confirmou o caráter de "instrumentalização" em *softwares* proprietários nessa curta disciplina ("modular", i.e. bimestral).

vii *O audiovisual online hoje: da prática copy&paste ao ensino no século xxi [apontamentos] ou Entre o 'estado da arte' do vídeo digital online e o ensino do audiovisual no século 21 [para além de um fetichismo tecnológico e da prática 'copy&paste']* (2012) e *Plataformas videográficas online: possibilidades de "filme-ensaio" via "found footage"* (2011)

viii Para esse semestre contei com a participação voluntária – em cerca de 25% das aulas – de meu ex-orientando na bolsa-artes, David (Marquinhos estava, junto aos demais técnicos da universidade, em greve). Ao final do semestre David tomou posse na UFC como um dos técnicos de edição audiovisual também junto ao Instituto de Cultura e Artes, tornando-se assim um dos novos funcionários nas técnicas de montagem.

ix Solicitei ao Marquinhos o recorte de "x" *samples* das trilhas existentes junto à digitalização do filme (a oficial que se encontrava no DVD comercial e a extra-oficial da Orchestra que se encontrava também online). Cada *sample* deveria ter 40 segundos, onde "x" significava o valor de 30% da quantidade de alunos inscritos na disciplina. Ou seja, uma disciplina com vinte alunos, haveriam seis trilhas musicais para que, na visualização dos trabalhos editados a partir de uma mesma fonte imagética, os alunos encontrassem no mínimo três distintas montagens sobre uma mesma trilha.

x A máquina de Turing para decodificar – desencriptar – as mensagens nazistas trabalhava através de TAGs encontradas pela repetibilidade e, assim, forneciam as informações necessárias contidas nas comunicações.

xi A tradução comumente é "Ética dos Pais", onde "pais" se refere aos sábios [mestres]. *Pirkei Avot* é um pequeno texto dos fundamentos [*Tratado dos Princípios*] judaicos que se refere, portanto, aos "gestos do professor".

xii Os planos-de-aulas referentes encontram-se em http://manifesto21.com.br/phd. Vale citar, ainda, que no primeiro e no segundo ano de doutorado fui assistente de docência em duas disciplinas na Faculdade de Design [FAU-USP]: "*Projeto Visual 5: Design em Movimento [Motion Graphics]*" (sob supervisão do prof. dr. Carlos Zibel Costa, em parceiria com João Paulo Schlittler) e "*Projeto Visual 6: Interfaces Digitais*" (sob supervisão da prof.dr. Daniela Kutschat Hanns, em parceiria com Romero Tori).

xiii Duas oficinas modulares, divididas em duas semanas de duração cada (seis horas diárias). Módulo#1 realizado em

julho de 2011 (junto a Almir Antonio Rosas; aka Almir Almas) e #2 em janeiro de 2012 (junto a Patrícia Moran).

xiv Oito aulas divididas em três meses (outubro a dezembro de 2012)

xv Em vista de não ser o foco da presente pesquisa, mas que então parte de minhas anteriores escritas como "Outrar-se: o Feitiço dos Encontros" (2009) e "Witness:" (2010); a primeira publicada junto ao grupo de estudos da Escola do Futuro – "Links, Redes e Afetos" – e a segunda, reduzida [alterada], para a publicação do artigo "[Des]apropriada: par'além do tempo real; dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form'ação [sobrevivente em breve testemunho]" (2013)

xvi Ver meu resumo expandido (SOCINE, 2011): "*Mapeamento de Surveillance Art na América Latina – reflexões*"

xvii Aparentemente Flusser, há duas décadas, tratou do mesmo assunto, também referente aos processos de escrita poética: o escritor-artista como um permutador, dando sequência à *ars* combinatória de Leibniz. Eu reitero o "aparentemente", pois – como sabem – desconfio das recentes traduções ao português das obras de Vilém Flusser. [Re]trabalhadas em São Paulo, em sua maioria, no calor contextual das discussões sobre banco-de-dados, suas estéticas criativas e, principalmente, nas questões dos aparatos telemáticos que possibilitariam – ufanisticamente – transformar "todo mundo [em] artista" (SZAFIR, 2005-07; FLUSSER, 2008).

xviii Site das "Oficinas Culturais do Estado de São Paulo" (sic), acesso em fevereiro de 2013. Diagramação e correções do português póstumas.

xix A última experiência em "docência" com equipamentos 'obsoletos' de televisão havia sido na Galeria da FUNARTE, quando propus a instalação de uma réplica de nosso [*mmnehcft&MANIFESTO21.TV*] estúdio em *chromakey*. Ver: "*Laboratório Midiático Experimental :: Estúdio de webTV Itinerante*" (2008)
< http://blog.manifesto21.com.br/2007/12/ >; <http://blog.manifesto21.com.br/2008/01/ >;
< http://blog.manifesto21.com.br/2008/02/04/transmisao-ao-vivo-hoje-participe/ > (últimos acessos em junho/2011)

xx Terceira turma da "Oficina de edição e montagem" [2014.1]

xxi Por questões entre processo-e-produto – exercícios-desafios-coletivos e finalizações-entregas – do grupo [G3], decidimos por eliminar o trabalho desse grupo de alunos na presente análise, ainda que vez ou outra o citemos.

xxii "*Ensaios críticos e filosóficos*", Ramón Xirau (Ed. Perspectiva)

xxiii Nos cursos onde fui professora – Desenho Industrial [Uni9, 2011], Rádio e Televisão [FMU, 2012], Produção Audiovisual[FIAM-FAAM, 2013] e Cinema e Audiovisual [UFC, 2013-2014] –, segundo relato dos alunos, não possuíam quaisquer disciplinas com foco em *motion design*.

xxiv Para maiores informações, os DVDs – processos, produtos e defesa-arguição – encontram-se na biblioteca da FAUUSP [e, em breve, cópias na ECA-USP].

xxv Ambas as versões do vídeo – em português e em inglês – encontram-se ainda hoje online no YouTube: < LINK > (postagem em: ; último acesso: janeiro de 2015)

xxvi Para maiores informações veja o blog do projeto < http://blog.manifesto21.com.br >

xxvii Interessante é a crítica silenciosa – apenas no material do Seminário – que o G2 faz às linguagens com cortes velozes: claramente como uma defesa à estética por eles desenvolvida no trabalho final.

xxviii Até a última experiência pedagógica ali no laboratório, o GC permaneceu desmontado pela equipe técnica.

xxix Esse foi, por acaso, o ponto de meu exame didático no concurso para professora à cadeira de montagem na UFC (fevereiro/2013), quando tive, então, a oportunidade de defender, novamente, o som não apenas como parte intrínsica ao processo cinematográfico, mas como um método – "fio-condutor" – às escritas audiovisuais.

xxx Engramas e Monetizações, ambas por Kilo, sobre "o real" e "a verdade" [...]

xxxi Oiticica propunha uma arte a partir dessa mesma nomenclatura, mas não tive a oportunidade (ainda) de conferir a que se referia o artista brasileiro.

xxxii Esse texto chega a mim em boa hora. Há alguns dias tomei conhecimento que a partir de 2015 os sinais analógicos de televisão serão desligados no Brasil. Pensei em trabalhar poeticamente a partir dessa informação já que a sociedade da antena analógica encontra-se em transformação, ainda que o traço ditatorial de um emissor em

broadcast seja perene junto ao ufanismo federal-governamental de participação midiática [web 2.0] ... Mas qual sinal será desligado o PAL-M ou o NTSC? [...]

#6 READY MADE [TAGs]

A obra de arte é uma criação-produção através de processos-intenções da/na montagem. (BENJAMIN, 2010; livre tradução)

We Buy Junk Film, Guarantee No Piracy (LEYDA, 1964)

> O aparato-sampleador do músico é a mesa de edição do realizador audiovisual. (...) Técnicas como sampling, dub, assemblage, collage, compilation film, essay film e found footage film tornam-se possíveis pela disponibilidade em crescimento da enorme profusão-valorização de materiais ready-made da história cultural. (SIEBEL, 2004; livre tradução)

O presente layer visa tentarmos[1] pensar as questões de montagem audiovisual como possibilidades de escrituras críticas-reflexivas desde imagens-rastros (arquivos) frequentemente "impostas" como memórias coletivas geracionais: "engramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário gravado na memória" (WARBURG apud GINZBURG, 2014).

Como num jogo do diálogo, nada nesta minha escrita [pensamento] é definitivo, embora eu tente arduamente respeitar os métodos das disciplinas científicas (regras acadêmicas), ie este track configura-se como processo experimental da/na cultura digital, *remix*. Nunca antes a arte [re]combinatória fez tanto sentido e o termo "apropriação" tão foi declarado e, ao mesmo tempo, tão *demodè*. "Apropriação" era o que os antropófagos – nossos brasileiros contemporâneos de Benjamin e Duchamp – faziam, vanguarda. Na cultura digital, a *avant-garde* morreu! Tivemos o fim da arte, o fim da história e agora vivemos sob a

melancolia saudosista da inexistência de "revoluções vanguardistas" (BUCK-MORSS, 2006). Sem verdadeira esperança em conseguir chegar a um consenso das minhas buscas – profundamente mergulhada num labirinto de interrogações sem fim –, espero que este texto acrescente algo a você meu leitor, se direito a este interlocutor eu tiver e, então, será válida mais esta minha recitação. Enfim, encontramo-nos aqui num ensaio extremamente verborrágico [*verbose*]: numa exposição de minhas experiências, tentarei [com]partilhar-me ao articular ideias da melhor maneira possível e, ainda que pareçam vez ou outra conclusivas, se mostram cada dia mais em processo[II].

Será a partir do conceito de *Retóricas Audiovisuais* – "[a] montagem como uma linguagem de diálogo (...) [ie] auto-consciência e participação efetiva do espectador" –, que lhes convido a mergulhar conosco no(s) modo(s) de fazer etimologicamente cinematográfico(s): a montagem. Em particular, num *modus operandi* desde "arquivo(s)", em vista de que tal poder de escrita crítica-reflexiva é uma prática cada vez mais acessível a todos em nossa cultura do banco de dados digital. Proponho, portanto, compreendermos como os processos de edições [distintas lógicas de montagem] audiovisuais – através de "disponíveis materiais na rede" – são poderosos métodos de [re]alfabetização do filme-ensaio na cultura digital; ie através do vídeo-remix, empoderamento também a não-especialistas.

Apresentarei nessa camada breves definições de termos – filme-ensaio, vídeo-remix e found-footage –, se não conclusivas nem excludentes [e tampouco exclusivas], verificamos um aporte sobre uma possível diferenciação básica entre filme-ensaio e vídeo-remix. O primeiro trabalha entre aspectos sensoriais e abstratos na estrutura narrativa, enquanto o modelo "digital" busca uma estética através de gestualidades – lógicas de montagem – oriundas tanto das diversas práticas do *found footage* quanto do próprio filme-ensaio ["um método sem metodologia"]. O filme-ensaio trabalha as sensações sem a necessidade de *loops* o u *scratches*, gestos típicos no vídeo-remix; o filme-ensaio seria, assim, uma montagem vertovniana. O vídeo-remix têm, ainda, por princípio causar uma afecção ideológica – através

de gestos irônicos, cômicos ou não –; tal lógica, extremamente trabalhada seria, portanto, a construção emocional na montagem [poderíamos dizer ser uma montagem eisensteiniana]. Para além de possíveis "regras" -- que definiriam tais nomenclaturas –, percebemos como os três [extra-]gêneros – *found footage*, filme-ensaio e vídeo-*remix* – tangenciam-se, tornando-se algumas vezes bastante complicado auferirmos um exclusivo valor [termo] a um ou de outro. O *found footage*, ainda, é identificado pelo aluno como um processo metalinguístico crítico aos dispositivos – e tecnologias – em intrínsica discussão, o que seria, no diagrama de Wees (1993) o modelo de "*collage*", modelo político de montagem através de material encontrado e/ou apropriado. Ao longo desses últimos anos de pesquisas teóricas e/ou pedagógicas-metodológicas, mas – talvez principalmente – devido às experiências pessoas vividas como realizadora na área de montagem [e design] em suas distintas lógicas [gestualidades], o Remix – quando audiovisual – deixa de ser "apenas" remix, numa perspectiva a uma comunicação trans-audiovisual, entre conceitos e sensações, em que nos valemos dos ruídos – sonoros ou visuais – como textura, elementar a toda tecitura. O audiovisual "não é uma forma de ser da realidade" (FARGIER, 2007) e sim um "pensamento que forma" (GODARD, 1999) a realidade.

Aponto aqui três obras, de nossa pesquisa no doutorado, construídas através de reciclagens audiovisuais: 1."Der Riese"(videoarte, 1982), de Michael Klier – o artista tcheco nos apresenta uma sublime montagem a partir de material apropriado das câmeras de vigilância na Alemanha; 2."The Specialist"(documentário, 1999), de Eyal Sivan – numa igualmente montagem de "inalteradas imagens", a partir do extenso registro do tribunal 'telemático' em Israel que gerou o livro, fio condutor ao filme, "Eichmann em Jerusalém – Um relato sobre a banalidade do mal", de Hannah Arendt); e 3."S-11 Redux"(vídeo-remix, 2002, do extinto coletivo GNN [Guerrilla News Network]). Em comum estes *filmes-ensaio* (ou vídeo-remix) não possuem a presença literal de uma *voz over*, deixando bastante claro que a "voz que fala" é operacionalizada na própria montagem desde camadas metafóricas da

subjetividade do realizador, visando um diálogo crítico-reflexivo implícito desde materiais 100% "de arquivo" sob acurada edição de imagens e sons. Frente ao conceito de *Retóricas Audiovisuais*, interessa-nos esta potência da montagem como "um princípio que, se compreendido plenamente, ultrapassa em muito os limites da colagem de fragmentos de filme." (EISENSTEIN, 1990)

Wees (1993), em seu seminal livro (*Recycled Images*), esclarece questões – referentes aos gestos de montagem – no filmes *found footage*. Ainda que o realizador nada faça com as imagens encontradas – ie apenas as reproduzindo da maneira como as encontrou sem que lhes seja efetuada qualquer alteração –, tais imagens tornam-se recicladas exatamente pela sua materialidade, sua natureza original de onde foram retiradas e, posteriormente, colocadas em outro contexto. Chamam atenção, portanto, pelas origens industriais das quais derivam: cinema e TV. Ou seja, "imagens recicladas" são elementos do vasto e complexo mosaico de infomações, entretenimento e persuasão que constituem o ambiente midiaticamente saturado da vida moderna ou, como muitos preferem, pós-moderna. Wees nos lembra, desta maneira, de que estamos assistindo a imagens oriundas da mídia; ou seja, filmes "found footage" abrem portas a uma examinação crítica sobre os motivos e os métodos sublinhando o uso midiático das imagens.

Mas, abrir a porta é uma coisa; atravessá-la e confrontar os meios em seu próprio habitat – ie, a manipulação reflexiva de imagens – já é outra coisa. E os realizadores que mais curtem adentrar neste nível seguinte são aqueles que mergulham profundamente nos princípios da montagem. Portanto, interessa-nos apresentar três obras que adentram tal discussão sobre a montagem em filmes "found footage". Não apenas porque eu acredite que suas implicações críticas – e potencialmente políticas – mereçam especial atenção, mas também pela conjunção entre montagem e found footage que existe tanto nos tradicionais "*compilation films*" como, em outro extremo, nos vídeos musicais [videoclipes]. Montagem, em outras palavras, tem muitas aplicações e suas funções são melhores aproveitadas em

filmes experimentais, então eu quero levar em consideração estas formas similares tanto de vídeo como de filme que são produzidos [*designed*] para um público de massa.

Em vista dos propósitos dessa discussão, Wees (1993) propõe distinguirmos três tipos de edição via "found footage", aos quais ele denomina [1.]"compilação" [*compilation*], [2.]"colagem" [*collage*] e [3.]"apropriação" [*appropriation*]. Para Wees, a "colagem" (como ele a define) tem, entre as três, o maior potencial de crítica exatamente por desafiar – e possivelmente subverter – o poder das imagens distribuídas, e originalmente produzidas, pelas corporações midiáticas. Como "compilação" [*compilation*], "colagem" [*collage*] e "apropriação" [*appropriation*] têm uma variedade de significados, alguns deles cobrem consideráveis níveis, Wees as distingue como três metodologias dentro de algumas linhas sugeridas na tabela que reproduzimos (em livre tradução) a seguir. Wees, assim, estrutura conceitualmente ou estilisticamente [*model*] relacionando-as entre significante e significado (significação), modos de produção cultural (gênero principal; modelar), amplos arranjos de premissas estéticas assim como práticas que circundam todas as artes [atitudes estéticas :: *aesthetic bias*]:

METODOLOGIA	SIGNIFICAÇÃO	GÊNERO-MODELO	ATITUDE ESTÉTICA
[1] COMPILAÇÃO	Realidade	Documentário	Realismo
[2] COLLAGE	Imagem	Experimental [avant-garde]	Modernismo
[3] APROPRIAÇÃO	Simulacro	Videoclipe [music video]	Pós-Modernismo

Claro que são categoriais extensas aqui aplicadas em uma maneira bastante esquemática que Wees (1993) passará a utilizar como convenções para as explicações sobre os modelos de montagem em *found footage*. Seus únicos valores, portanto, visa sugerir que os diferentes métodos de utilização do "found footage" estão relacionados aos distintos paradigmas da prática artística e da teoria cultural. Estas relações paradigmáticas ajudam-nos

a explicar porque a montagem de " found footage" não necessariamente produz uma visão política – questionamentos críticos – sobre a origem das images e os caminhos pelos quais foram utilizadas nos meios [comunicação] de massa. Desta maneira, queremos deixar claro que tudo depende da metodologia eleita em vista de seus contextos reguladores à recepção do trabalho.

Com distintos níveis de sofisticação na montagem, estas características podem ser encontradas praticamente em todos os filmes de compilação dos pioneiros – Esther Schub (1927), Walter Ruttmann (1929), Frank Capra (1943), Emilio De Antonio (sobre as políticas norte-americanas, como "O Ano do Porco" de 1969, por exemplo) –, além de inumeráveis programas especiais de televisão que visam um 'olhar retrospectivo' desde "eventos históricos". Há, em outras palavras, uma longa e eminente tradição na utilização de material de arquivo para feituras de documentários do tipo que Leyda foi o primeiro a chamar "*compilation films*" em sua aprofundada pesquisa do gênero em *Films Beget Films* [1964].

Filmes de compilação são aqueles que reinterpretam imagens retiradas de arquivos fílmicos ou televisivos mas que, em geral, não desafiam a natureza representacional [representativa] das imagens em si. Ou seja, eles operam ainda numa correspondência direta entre as imagens e suas origens "*profilmic*" no mundo real. Além do que, os filmes de compilação não problematizam o próprio processo, não sendo, portanto, metalinguísticos. A montagem em filmes de compilação pode fazer com que seus espectadores tornem-se mais conscientes sobre os mais amplos significados de materiais antigos (LEYDA, 1964); mas, em via de regra, não atentam à montagem como um método de composição e (mais ou menos explicito) de argumentação: "*the manipulation of actuality ... usually tries to hide itself so that the spectator sees only 'reality' – that is, the especially arranged reality that suits the filmaker's purpose*". (LEYDA apud WEES, 1993)

Um exemplo de filme que chega a atravessar a fronteira entre compilação e colagem o vídeo-remix "S-11 Redux" (que analisaremos nesse capítulo). Diferentemente dos filmes

tradicionais de compilação, "S-11 Redux" não possui sua própria voz over a guiar os espectadores através de seu "material de arquivo" e lhes dizer como eles deveriam pensar sobre isto, além do que, há uma potencialidade no tom irônico que permeia o jogo entre imagens, sons e *scratches*. Já "O Especialista" (que analisaremos também nessa faixa) é um típico filme de compilação, pois segue um desenvolvimento linear e límpido sem questionar potentemente a natureza representativa das imagens que utiliza. Ou seja, enquanto o filme expressa indiretamente, através de manipulações de planos em close-up e curtos jogos sonoros sobre as imagens televisivas, suas imagens do tribunal de Eichmann em si são apresentadas como factual: são significantes de um evento solidamente calcado na realidade e contextualizado pelo outro real, o espetáculo midiático. Assim, os tipos de representação que filmes de compilação tendem utilizar como reconhecidos são exatamente os tipos que os filmes de colagem colocam em questionamento na argumentação audiovisual. Embora ambos trabalhem num nível subliminar da comunicação – tendo a montagem sem utilização da viz over como ponto-de-partida –, as complexidades temáticas são tratadas potencialmente em um nível formal em "S-11 Redux", do extinto grupo GNN, como veremos mais detalhadamente a seguir. Tematicamente, a *collage* do GNN desde captações de diferentes fontes televisivas ainda que produza uma série de efeitos metafóricos e cômicos [*gags*] de alta potencialidade reflexiva, segue uma construção convencional das estratégias de edição como as comuns relações de causa-efeito. Ainda assim, em ambas as obras sob análise – como na "montagem intelectual" de Eisenstein –, as conexões (obviamente planejadas-calculadas) entre as "captações" ["material de arquivo televisivo"] não apenas chamam atenção aos **gestos de montagem** por si só, como **provocam uma auto-consciência** (WEES, 1993; SZAFIR, 2006) através de uma visão crítica das representações cinemáticas, especialmente quando elas são representações que originalmente intencionam serem vistas como significantes imediatos da [sem mediação com a] realidade.

A metodologia que Wees (1993) denominou como "apropriação" também se beneficia

através de manipulações da montagem, e da natureza ambigua das representações cinemáticas, mas a "apropriação" falha no ponto de vista crítico através das estratégias de desconstrução metalinguísticas, ambos característicos nos filmes de "colagem".

"*To write history ... means to quote history. But the concept of quotation implies that any given historical object must be ripped out of its context*" (BENJAMIN, apud WEES, 1993) O conceito de citação implica que qualquer objeto histórico deva ser arrancado de seu contexto. "O Especialista", ainda que possua alguns gestos do Remix, configura-se como um filme de compilação:

> filmes de compilação são compostos de citações visuais da história (ou mais precisamente, momentos selecionados da "realidade" histórica) que tem sido arrancado de seu contexto e colocado afinal a um final de acordo com o tema ou argumento do realizador. Neste casos, citação e representação são sinônimos. Eles oferecem, nas palavras de Allan Sekula, "a aparência da histótia por ela mesma, a história em si". Sekula está falando de fotografias, mais do que de filmes, mas os mesmos princípios podem ser aplicados, exatamente como acontece quando ele fala: "Não apenas as imagens em arquivos estão frequentemente *literalmente* à venda, mas seus significados são passíveis de serem apropriados". ... Um caminho para conceitualizarmos a relação entre as representações históricas via arquivo e seus significados quando em filmes "found footage" é oferecido pelas categorias de história e do discurso por Emile Benveniste. O trecho anônimo em arquivos fílmicos é muito parecido com os tipos de pronunciamentos-retóricas ... "Já não mais há um narrador. Os eventos são ordenados extra-cronologicamente de suas ocorrências. Ninguém fala aqui; os eventos parecem narrarem-se por si mesmos." Por outro lado, quando as representações filmadas dos eventos são tiradas de arquivos e utilizadas para servirem a propósitos particulares de um realizador, elas entram no nível do discurso, no sentido de Benveniste. Elas são usadas por um determinado "orador" (na minha analogia: o realizador) com "a intenção de influenciar o outro (no caso o espectador) de alguma maneira. ... Se os filmes de compilação "citam a história", ... [os de "apropriação" citam] os meios de comunicação de massa, os mesmos que têm recolocado a história e virtualmente abolido a historicidade. No contexto observado por Benjamin de que "o conceito de citação implica que qualquer objeto histórico dado deve ser arrancado de seu contexto" ... Os simulacros produzidos pela "superficialidade" da pós-modernidade ocupam o final oposto do espectro de onde as representações de realidade, que eram essenciais nos filmes de compilação e suas atitudes críticas na busca por realismo. (WEES, 1993; livre tradução)

Assim, para Wees (1993), entre "compilação" e "apropriação" encontra-se o terreno da

"colagem", no qual existem as potências lógicas que persistem opostamente à superficialidade:

> Começando pelos experimentos de Braque e Picasso em 1912, e rapidamente se espalhando para todos os tipos de formas de arte, a "colagem" provou ser o ponto mais efetivo da vanguarda ao desafiar as lógicas tradicionais sobre a natureza da representação ma arte. Ainda mais, alguém poderia argumentar, que a "colagem" se tornou uma arma essencial no assalto modernista ao implícito realismo em todas as artes. Ao incorporar todo tipo de material encontrado, *rather than made*, pelo artista, e também por dispensar princípios, até então de longa data, como a unidade orgânica e coerente na arte, a "colagem" mudou as regras básicas de representação artística – ou o que Marjorie Perloff chama de referencialidade: "A questão da referencialidade é inerente à 'colagem', portanto indica o recolocamento do *signified*, os objetos a serem imitados, por uma nova seleção de *signifiers* que por sua vez chamam atenção a si mesmos como objetos reais no mundo real". Note que Perloff não está falando sobre representação de "objetos reais", mas a presença literal de objetos do "mundo real" no trabalho de arte por ele mesmo. (WEES, 1993; livre tradução)

Ao aplicarmos este argumento ao filme, devemos reconhecer que "o mundo real" para realizadores de "*found footage*" são os meios de comunicação em massa com suas infinitas imagens disponíveis a espera de serem retiradas de seus contextos e rearticuladas em filmes de colagem, organizadas como fragmentos conduzidos ainda sob a marcação de suas realidades midiáticas. Novamente, "colagem" e "apropriação" possuem algo em comum, mas em virtude de suas respostas à natureza – materialidade – da representação fotográfica, "colagem" e "apropriação" separam-se rumo à empreitada em que elas respondem aos meios como realidade. Concluímos, com Wess (1993), portanto que "colagem" é uma montagem crítica e apropriação é adaptação. Enquanto a "colagem" prova, acentua e contrasta, a "apropriação" aceita, nivela, homogeniza. Se ambas utilizam-se da montagem para brutalmente deslocarem imagens de seus contextos originais e enfatizar, assim, suas *"image-ness"* (ou seja, sua construção para além de representações "naturais" da realidade), apenas a "colagem" promove ativamente uma atitude crítica e analítica como uma proposição a respeito de tais imagens e seus internos usos nas instituições cinematográficas e televisivas. Ou seja, "colagem", para Wees (1993), é a montagem realizada através de uma atitude estética

metalinguística.

Ainda que a referência contextual – como evento histórico – de uma imagem seja também importante na "colagem", o mais importante referente a ser aqui discutido será a contextualização dos "modos operacionais" [*modus operandi*] da imagem, ou seja: produção, distribuição e recepção; ie tudo aquilo que os meios de massa fazem como investimento maciço na elaboração do efeito de real [*an aura of reality*] em suas imagens. Diferentemente das apropriações pós-modernistas ["apropriação"] que se utilizam de "found footage", onde os dispositivos midiáticos são simplesmente a fonte de onde as imagens são retiradas, os filmes de "colagem" apontam seus fragmentos de *media-reality* a alguma forma de desconstrução, ou minimamente a uma recontextualização que tem por base induzir uma reflexão junto desde a recepção destas representações de realidade (estas que, nos filme de compilação, é lei), assim como proponhem uma recepção cínica ou mesmo indiferente daqueles encorajadas pela "apropriação" pós-moderna. Se a "colagem" é, como Gregory Ulmer tem escrito, "a revolução mais particular de inovação formal na representação artística de nosso século [XX]", então "apropriação" é o movimento seguinte ainda atrasado, em vista de que se beneficiou da revolução mas sem abraçá-la ou nem mesmo avançar em seus implícitos objetivos.

> Um dos mestres da colagem surrealista, Max Ernst, uma vez escreveu: "Não é a cola que faz a colagem" [*Ce n'est pas la colle qui fait le collage*]. E aos realizadores audiovisuais, não é o *hardware* ou *software* de edição que faz um filme "colagem". (WEES, 1993; livre tradução)

Ou seja, um filme "colagem" nasce a partir da decisão de se investir o "material de arquivo" com significados não-intencionalizados pelos seus originais feitores e, ainda, desconhecidos [não-reconhecidos] em seus originais contextos de recepção e exibição. No senso comum, portanto, um filme "colagem" poderia ser tudo aquilo que um realizador encontre e decida mostrar na forma como o encontrou: uma espécie de equivalente ao 'ready made' duchampiano. Mas filmes "found footage" – por se basearem na montagem desde

imagens incongruentes e disparatadas – parecem, para Wees (1993), mais voltados a desafiar aquele comum poder dos dispositivos midiáticos. O papel político de filmes found footage, portanto, seria auto-conscientizar o espectador sobre as imagens carregadas ideologicamente que aparecem sempre como representações da realidade sem qualquer mediação.

O remix, quando em termos de filme-ensaio, redimensiona esteticamente o audiovisual, ao potencializar o jogo de imagens e sons como diálogos de uma lógica do acontecimento. **Pura informação apresentada em elípticas narrativas – onde começa e onde termina uma determinada sequência (em termos estritamente cinematográficos)?** –, o digital toma fôlego nas artes da retórica e a(s) palavra(s) toma(m) força novamente, um poder além-verborrágico, o desvio como potência estética onde todo e qualquer detalhe torna-se emblemático (independentemente da velocidade deste dialogar). **O que é emblemático desta "nova" estética que adentra, ou melhor, já nascida numa cultura digital em que se vislumbra desde o processo até sua distribuição e maneiras de exibição-acesso?** O vídeo-remix introduz – tal qual *Histoire(s) du Cinema* –, diferentes 'tempos de contemplação e participação' – do dialogar audiovisual – à trajetória, ainda em mapeamento, do "filme-ensaio". Se não podemos falar em "método", falemos de "gestos". Gestos de montagem, estéticas da apropriação [dos meios – e das memórias – em toda sua complexidade].

Das reciclagens imagéticas mapeadas nessa pesquisa, privilegiamos três que apresentam configurações poéticas que podem ser associadas aomparadigma debordiano e que, trazem em si uma certa "materialidade televisiva" [um certo estatuto da imagem em recepções aparentemente efêmeras]: 1."Der Riese" (videoarte; 1982), de Michael Klier; 2."Un Spécialiste: Portrait d'un Criminel Moderne" (documentário; 1999), de Eyal Sivan e Rony Brauman; 3."S-11 Redux: (Channel) Surfing the Apocalypse"[iii] (vídeo-remix; 2002, do extinto coletivo GNN [Guerrilla News Network]).

O paradigma debordiano, para nós, nasce das transmissões televisivas (à época reconhecidamente como "nova mídia"). Entendo televisão aqui de maneira ampla, envolvendo

circuitos fechados de segurança, circuitos abertos de difusão (broadcasting), Circuitos fechados de difusão a cabo (TV por assinatura), IP*web*TV (TV pela internet) etc A materialidade das imagens televisivas encontra-se na produção constante de memória, ou seja, o processo efêmero que produz resultados permanentes de "realidade". Seu tempo – a sua geração – identificou esta "relação social mediada por imagens [e sons]" como base do que ele cunhou como "sociedade do espetáculo". Sua geração trabalha o espetáculo politicamente [como possibilidade de subversão, desvio e pertenecimento]: por um lado através da apropriação imagética – "roubo" de "arquivos" – como o faz Debord em seus filme-ensaios "*contre-cinema*" e também a dupla Godard e Gorin [aka *Grupo Dziga Vertov*] em seu último filme "Carta para Jane" (1972), por exemplo; por outro lado, através também do gesto de apropriação, mas não mais de "arquivos" e sim do dispositivo como aparato tecnológico de produção e transmissão-distribuição do acontecimento, caso do televisionado atentado às olimpíadas de Munique (1972). Ato "Terrorista" para uns ou intervenção "revolucionária", para outros. Ver também a caixa de DVDs de Vilém Flusser no qual o mesmo discute a utilização dos aparatos como processos pós-fotografia (dentro da conceitualização de pós-história).

Enquanto no primeiro caminho, busca-se a discussão do estatuto próprio da imagem – e, assim, do espetáculo como sistema midiático formador de memória e necessário de ser debatido como instância de poder ao qual aquela 'representação' pertence e como molda-nos culturalmente; no segundo caminho ativa-se a utopia de apropriação do dispositivo [aparato] como um todo. Ao longo desta "breve" revisão histórica do uso da televisão no século XX, temos uma dezena de exemplos que enfocam a apropriação da rede difusora de imagens antes – ou ainda em oposição – a sua discussão estética. Farocki, em parceiria com Andrei Ujica, no filme-ensaio – "Videogramas de uma revolução" [1992] – trabalhará criticamente esta "perspectiva revolucionária" que se deu via apropriação da distribuição. Através de uma estética da montagem – então com presença de voz over – discute com o espectador – conosco

– aquelas imagens. Desde a proliferação ininterrupta do "lixo televisivo-videográfico" (desprovido da aura da imagem cinematográfica), a "rede imaginária" consistia-se da criação de memórias afetivas. Perguntava-se então, ainda na última década do século XX, **"qual o destino das nossas imagens, esses espectros descartáveis e sem significado"?** (BRISSAC, 1991). Talvez uma possível resposta seja o filme-ensaio – aliado ao found footage – que trava um diálogo com o Outro e consigo mesmo.

Como podemos ver, enquanto Astruc discutia a escrita cinematográfica via apropriação da captação em si (o aparato técnico cinematográfico como uma caneta), o processo de apropriação transforma-se às etapas inerentes ao "fazer cinematográfico": decupagem, edição, distribuição. Se tomarmos uma linhagem flusseriana, à década de 1980 – época enquanto Godard aprofunda-se em seus experimentos estéticos desde dispositivos videográfico-televisivos em comunhão às imagens eletrônicas –, as possibilidades dos "multiálogos" imagéticos amplificam-se como na utopia guattariana.

> A escória é o arquivo de nossos tempos e fonte para o que eu chamo de 'cinema povera' – aqueles, ainda que destituídos financeiramente, almejam realizar filmes... É como um teste à nossa capacidade inventiva de pegar tal material (do lixo) e valorizá-lo, é dizer: projetar novos significados no que foi encontrado. (Baldwin apud YEO, 2004; livre tradução)

> [Baldwin e Curtis] buscam imagens efêmeras de programas televisivos e cinematográficos que não ressoaram para além de suas condições hitóricas nas quais foram criados. Desta maneira, os realizadores tornam-se algo como arqueólogos midiáticos [media archaeologists], apontando significados para narrativas esquecidas da cultura industrial, de massa; utilizam-se então de estratégias desviantes para extração dos sentidos implícitos, criando-lhes metáforas radicais. (HORWATT, 2008; livre tradução)

Assemblage, *Collage*, *Cento*, *Pasticcio*, *Patchwork*, Antropofagia, Pastiche, Paródia, *Found Footage*, *Compilation Films*, *Detournement*, Tropicalismo, *Remix*, *Meme*, *Mash Up*...

Muitos são os termos e definições que assolam as análises sobre filmes e obras audiovisuais via "material [des]apropriado" (LEYDA, 1964; WEES, 1993; MANOVICH, 2001; DYER, 2007; WEINRICHTER, 2008; HORWATT, 2008: para ficarmos numa bibliografia resumidíssima e sem aqui acrescentarmos os autores ligados estritamente às artes plásticas-visuais). Stam e Shohat (1998) engrossam esta fileira de escolas e referências que ora se distanciam ora tangenciam-se, co-alimentando-se[-nos]:

> "Para os realizadores underground, a metáfora do lixo capturava o senso de marginalidade, de ser codenado a sobreviver dentro da precariedade, (...) desde os restos do capitalismo global, de ser obrigado a reciclar materiais da cultura dominante (...) [onde] a capacidade cinematográfica se mostra como um veículo de reflexão política e estética [nos termos benjaminianos] (...) em procedimentos que (...) invoquem aqueles [anteriormente] utilizados no modernismo e nas artes de vanguarda, como (...) os 'objetos encontrados' dos cubistas [surrealistas e dadaístas], o 'Umfunktionierung' de Brecht e o 'Detournement' dos situacionistas. (...) [Portanto, a] arqueologia foucaultiana é simplesmente uma forma sofisticada de 'Garbology' [na qual] se apropria de produtos industriais descartados pela sociedade (...) [uma] culinária da reciclagem, [em que] estamos dados a um exame social do lixo; ou seja, à verdade de uma sociedade através de seus detritos. Os pontos periféricos sociais para o centro simbólico. (...) Como o supradeterminado depósito de significados sociais, o livo é o lugar onde relações híbridas, multi-cronotópicas, são recatalogados e reinscritos." (livre tradução)

Em vista de uma busca por algum trajeto metodológico da forma ensaio[iv] interligada a "materiais de arquivo", introduzo a seguir três obras de minhas memórias afetivas: as obras "*Der Riese*" (videoarte; 1982, de Michael Klier), "*Un Spécialiste: Portrait d'un Criminel Moderne*" (documentário; 1999, de Eyal Sivan e Rony Brauman) e "*S-11 Redux: (Channel) Surfing the Apocalypse*" (vídeo-remix; 2002) do extinto coletivo GNN [Guerrilla News Network] são construídas através de reciclagens audiovisuais e, em comum, originam-se de materialidades televisivas[v] [videogramas]; ie, um certo estatuto da imagem em transmissões-recepções aparentemente efêmeras. As duas últimas obras, ainda, configuram-se como poéticas explícitas *linkadas* aos paradigmas debordianos desde a prática situacionista do *Detournément*.

Em comum estes *filmes-ensaio* não possuem a presença literal de uma *voz over*, deixando bastante claro que a "voz que fala" é operacionalizada na própria montagem desde camadas metafóricas da subjetividade do realizador , visando um diálogo crítico-reflexivo implícito desde materiais 100% "de arquivo" sob acurada edição de imagens e sons. Assim, frente ao conceito de *Retóricas Audiovisuais*, interessa-nos esta potência da montagem como "um princípio que, se compreendido plenamente, ultrapassa em muito os limites da colagem de fragmentos de filme." (EISENSTEIN, 1990)

"*Der Riese*" é uma obra do início da década de 1980 em que o artista tcheco – à época radicado na Alemanha –, trabalha a partir de material oriundo de câmeras de vigilância. Tal vídeoarte de Klier foi bastante analisada pela materialidade originária de suas imagens e conceitualizada desde as teorias do Panóptico, como originalmente desenhada por Bentham (1791) e, quase duzentos anos depois, 'popularizado' por Foucault (1975) como dispositivo-metáfora. No entanto, o que nos interessa na presente obra, hoje, é seu papel retórico audiovisual: desde o acesso e reunião destas imagens à montagem como gesto de realização e reflexão dialógica. Seria perguntar, como Klier constrói este "filme-ensaio" que se torna extremamente potente – gerador das reflexões com as quais dialogou Machado em suas referentes versões textuais[VI], assim como a espetacular compilação de Weibel-Frohne-Levin[VII] ou, ainda, os 1500 exemplares da publicação "*Manifesto Panóptico*" (mmnehcft, 2004) entre outros.

O documentário de Brauman e Sivan – uma montagem desde registros de uma extensa transmissão televisiva em 1961 – nos interessou, primeiramente, como ensaio cinematográfico: um diálogo reflexivo com o espectador que, ao jogar com imagens e sons, traduz Arendt audiovisualmente; ie adapta a principal reflexão da filósofa sobre o caso em questão, transformando-a no rico argumento:

> Nosso homem é o tipo de pessoa que o poder ama nas suas fileiras. Pois, certamente, devido ao seu estilo genérico de trabalhador-padrão (...) ele nunca

> se destacaria na multidão. (...) Quanto à sua imaginação [criatividade] e capacidades de decisão [reflexão], obviamente que não contrastam de modo algum ao seu estilo (...) ele se tornou um reconhecido especialista na sua área e era sempre chamado a dar palestras sobre o assunto. (...) Portanto, o subalterno funcionário progrediu hierarquicamente e foi promovido, com 32 anos de idade, à diretor logístico e de operações a toda Europa. (...) Durante seis anos, do alto cargo de sua posição burocrática, ele organizou a reunião [coleção], a contagem, a evacuação e, posteriormente, a transferência aos distintos destinos do 'material biológico' sob sua responsabilidade. Neste ínterim, ele demonstrou possuir grande talento como negociador e organizador. (...) Ainda que a estratégia da companhia [empresa] tenha mudado consideravelmente ao longo de sua carreira, ele sempre foi capaz de se adaptar. (Texto no DVD da obra; livre tradução)

A obra de Brauman e Sivan dialoga então também com Debord e a cultura situacionista, à medida em que retrabalha as imagens que televisivamente adentraram às residências da sociedade modernista-sionista e procura demonstrar o caráter ordinário de um personagem tratado como demônio na cobertura jornalística do julgamento. A percepção de Arendt de que ali estava um homem ordinário e não o diabo, ou seja, um ser obediente, mais do que um homem "do mau", um especialista bem treinado e disciplinado mais do que um agente terrorista, chocou o mundo, sob as feridas abertas da Shoah, que desconfiaram da originalidade do pensamento da filósofa judia alemã exilada do nazismo nos Estados Unidos. Ao se apoiar no livro de Hannah Arendt para fazer seu filme sobre o julgamento, Sivan mexe na cicatriz até então imaculada. O material para muitos é árido, ainda que tenha apenas uma hora e cincoenta e quatro minutos [01h54"] recheados de diversos depoimentos de testemunhas entre sobreviventes e "agentes".

A montadora, Audrey Maurion, trabalha o filme através de um intenso jogo sonoro. O filme inicia e termina com vozes que se sobrepõem – uma verdadeira polifonia de vozes, já que a edição sonora constantemente tira vantagem dos idiomas em jogo. como é bastante comum na estética dos filmes israelenses. Tal jogabilidade, através da trilha sonora, é uma marca – como podemos ver também em filmes de Amos Gitai, por exemplo – e a parte mais

rica da criação cinematográfica na condenada nação.

Assim, logo no início do filme os gestos Remix – como o *scracth* – se fazem potentes nas falas do promotor geral Hausner: Brauman e Sivan ridicularizam a postura de Gideon Hausner, o promotor que representa ali o poder. Eichmann é colocado então como o acusado-vítima – dando sequência à reflexão de Arendt. Aos 01h37' o filme inicia a sequência final instaurando o principal ponto de reflexão do livro de Hanna Arendt ao fazer ecoar, entre idas e vindas e reverberações sonoras, o pronunciamento final de Eichmann sobre a era de educação ideológica por ele – e sua geração – experenciada em que o crime era legalizado pelo Estado. Essa sequência final é o único momento em que a corte fala com ele diretamente em alemão sem intermédio da tradução simultânea.

Embora "O Especialista" seja uma feliz adaptação literatura-cinema[viii] – ao trazer, através de gestos de montagem, o conjunto da reflexão da filósofa sobre o funcionário "modelo-padrão" da empreitada revolucionária modernista (...), parece ainda assim faltar maturidade de Sivan para refletir além do lugar comum. Ou seja, dentro das metodológicas categorias de Wees (1993) – que buscam nos auxiliar na diferenciação de filmes "found footage" através exatamente de suas particularidades da montagem como domínio da atitude estética 'cinematográfica' – "O Especialista" configura-se como "filme de compilação" em que a montagem serve a uma adaptação que apenas aceita, nivela e homogeniza gestualmente as imagens midiáticas. Em oposição a este método de montagem, Wees apresenta o que denomina de "apropriação" e "colagem", ambas visam acentuar e contrastar a natureza própria das imagens originais a partir do desvio brutal do contexto original. A "colagem" possui, ainda, o acréscimo do importante viés metalinguístico. Assim, sabemos que ambas as metodologias estéticas "apropriação" e "colagem" utilizam-se da montagem via material de arquivo para brutalmente deslocarem imagens de seus contextos originais e enfatizar suas "*image-ness*" (WEES, 1993) e que sua construção se dá para além de representações "naturais" da realidade como comumente ocorre em "filmes de compilação". Ainda que

aparentemente ultrapasse a ideia de um documentário de compilação, a montagem de "O Especialista" é trabalhada antes sonoramente do que imageticamente. Ainda que hajam jogos de som ao longo do documentário – e planos detalhes em Eichmann (no caminho da tese de Arendt de que este era simplesmente um ser humano ordinário e não um demôno como queria o tribunal e a mídia) – Sivan não promove ativamente qualquer atitude crítica-analítica sobre a materialidade das imagens em si.

> Benjamin descreve seu método, (...) numa quebra radical com o canon filosófico, ele busca a verdade em pilhas de lixo, sobras da moderna história, nos seus trapos, na escória, nas ruínas da produção obsoleta, (...) naquilo tudo que é transitório (BUCK-MORSS, 1989)

Enfim, se desde Debord ([1967]1999) temos que "o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social mediada por imagens [e sons]", então os realizadores de "O Especialista" – com *slogan-marketing*[IX]: "O processo extraordinário [espetacular-telemidiático[X]] a respeito de um homem assustadoramente ordinário" – perderam a oportunidade, como potência política-reflexiva para criação estética, de tratar também criticamente a questão do dispositivo midiático como um todo, ie a montagem de "O Especialista" (1999) não passa de uma acomodação (Wees, 1993) da enriquecedora (e controversa) reflexão de Arendt (1961-1963), ainda que trabalhe potencialmente sobre os gestos dos *performers* entre repetições de planos-detalhes ao longo do filme e traga a discussão sobre a "veracidade" do material através de manipulações também das imagens – como aplicação de ruídos imagéticos ["linhas-sujeira"] em alguns momentos e aos 43 minutos do filme haja aplicação de ruído televisivo ["linhas de transmissão"] – e apresente as cartelas iniciais dos registros em paralelo ao momento que Eichmann fica for a da cabine de proteção.

Vale apontar aqui, ainda, que desde 2012 "O Especialista" pode ser encontrado via *Torrent* (com legendas em alemão) ou – também na íntegra (02h02'55") – acessível desde a primeira quinzena de Julho de 2013 via *YouTube* (com legendas em italiano). A facilidade de

maior acesso a esta obra nos últimos anos provavelmente ocorreu em virtude do melodrama cinematográfico de Margarethe von Trotta lançado em julho de 2013: *Hannah Arendt, Ideias Que Chocaram o Mundo* [aka "*Arendt 4dummies*"]. "*Arendt 4dummies*"[xi], possui uma única passagem que a nós é de interesse: a colocação do "material de arquivo" em seu "devido lugar". Na esteira de outras ficções que também se utilizam de "imagens reais" – estratégia que visa valorizar a narrativa proposta a partir destas imagens-testemunhos [rastros de uma época] –, aqui temos alguns trechos do extenso registro telemidiático de Eichmann posicionados em televisores [de época]. Ou seja, reconstruiu-se narrativamente – diegeticamente – o possível contexto de suas transmissões à época. Tal sequência, ainda que em uma obra ficcional de pouquíssimo apreço estético, auxilia nossa hipótese sobre a materialidade das imagens "found footage" passíveis de serem [re]editadas. "Fatos verídicos" que, por haverem sido registrados, transformaram-se em acontecimentos [memórias coletivas]. Tal recurso de linguagem possibilita certa compreensão da configuração imagética [e do papel-função da imagem, e, mais efetivamente da TV] às décadas de 1960-1970: autenticidades históricas comuns a uma "rede imaginária", ie estratégias afetivas cravadas na memória. Portanto, em sintonia-diálogo com nossa discussão sobre o paradigma debordiano – a televisionada sociedade do espetáculo – como já tratado aqui em outro capítulo.

Do título à montagem (onde imperam gestos de ressonância sonora como atitude estética), o filme-ensaio de Brauman e Sivan estabelece-se como uma síntese audiovisual da importante contribuição da filósofa: Eichmann não era um "demônio" (como a defesa argumentava), mas sim "o especialista" (como era chamado, conhecido). Portanto, símbolo do funcionário-ideal na sociedade disciplinar, elemento da empreitada histórica do homem-moderno, mais um jogador que – como engrenagem daquela empresa – preencheu competentemente as fileiras do programa no complexo aparelho que levou a cultura ocidental ao seu auge na qual Auschwitz caracteriza-se, então, como parte de um evento revolucionário em que "só os [judeus] muito jovens haviam sido capazes de tomar 'a decisão de não ir para o

sacrifício como carneiros'." (ARENDT, 1999) (...)

Interessa-nos ressaltar também que naqueles anos entre o fim da Modernidade e sua continuação histórica, (denominada "Pós-Modernismo"), publicava-se o *Manifesto Situacionista* (1960), desde o qual reproduzimos o seguinte trecho: "Inauguramos agora o que será, historicamente, o último dos ofícios. O papel de situacionista, de leigo-profissional, de anti-especialista". Relembramos, assim, que os Situacionistas – e, em paticular, Guy Debord – foram retomados por muitos realizadores (audiovisuais e/ou artistas) ao redor do mundo entre 1980 e início dos anos 2000, como Farocki, Godard, Masagão, Sivan e GNN, entre tantos outros.

Foi nesta esteira da apropriação via estratégia situacionista do *Detournement* (resposta crítica-reflexiva às imagens que nos rodeiam e formam nossas memórias coletivas e afetivas) que, em plena potência de transformações sócio-bio-tecnológicas, o jovem *Guerilla News Network* [GNN] – nascido no bojo de uma cultura do *remix*, da recombinação crítica de elementos pré-existentes e de resistência ao *status quo* midiático – grava mais de 20 horas em 13 canais da TV à cabo norte-americana ao longo do período de um mês. Esta produção audiovisual faz parte dos procedimentos estéticos de uma tática midiática bastante atuante naquela virada do século XX-XXI: em resposta às mensagens que os bombardeavam (EUA) desde as *mainstream media* [formadoras, portanto, de nossas memórias afetivas e/ou coletivas], o extinto coletivo seleciona fragmentos e os [re]edita como um "*sound-bite blitzkrieg*".

O vídeo-remix "*S-11 Redux: (Channel) Surfing Apocalypse*" (2002), do extinto coletivo GNN, será a obra metalinguística na qual nos debruçaremos neste layer – ao lhe configurarmos como um filme-ensaio na cultura digital – para tentarmos compreender suas implícitas técnicas composicionais [gestos retóricos] audiovisuais.

A presente análise faz-se ainda mais urgente e atual nestes tempos de *YouTube*, do

cada vez maior e mais acessível exponencial banco-de-dados *online* e, principalmente, frente às manifestações pelas ruas nas cidades do Brasil e ao redor do mundo, quando testemunhamos uma Era em que todos parecem aptos à "apropriação dos mecanismos de produção da visualidade e sua expressão estética" (HAMBURGER, 2012). Portanto, alfabetizações nas montagens via apropriação fazem-se urgentes na atual era telemática em que a possibilidade de utilizarmos as imagens e os sons [em fluxos na nuvem] tornam-se de fácil manejo a não-especialistas. É dizer, pensemos no poder contestatório e poético das possíveis linguagens audiovisuais que se constituam a partir da tomada dos referenciais culturais desde "arquivos públicos" como "uma manifestação complementar [à comunicação] tecnológica (...) a verificação dos códigos, a interpretação sempre renovada das mensagens de massa (...) [uma reintrodução da] dimensão crítica na recepção passiva" (ECO, 1984). À primeira década do século XXI, fortemente marcada pelas práticas de *remix* e pelo acesso aos meios digitais de produção e de transmissão-distribuição, apresentamos *S-11 Redux* como símbolo da linguagem e estética de uma geração de jovens realizadores, assim como os brasileiros *Media Sana* (PE) ou *mm não é confete*[xii] (SP). Ou seja, os digitais herdeiros de montagens dialógicas-conceituais a uma "Linguagem Universal", das táticas do *Detournement* numa "Sociedade do Espetáculo" e das *webTVs* numa "Era Pós-Mídia":

> "[a contracultura midiática nasce como] reação a uma certa utopia abstrata dos anos 60. (...) [assim,] representam, antes de qualquer coisa, uma utopia concreta, suscetível de ajudar movimentos de emancipação desses países [latino-americanos] a se reinventarem. Trata-se de um instrumento de experimentação de novas modalidades de democracia, uma democracia que seja capaz não apenas de tolerar a expressão das singularidades sociais e individuais, mas também de encorajar sua expressão, de lhes dar a devida importância no campo social global. Isso quer dizer que as rádios livres não são nada em si mesmas. Elas só tomam seu sentido como componentes de agenciamentos coletivos de expressão de amplitude mais ou menos grande. (...) [e, ainda,] poderão pretender entrar em concorrência, através de redes, com as grandes mídias: a questão fica aberta. O que, no meu modo de ver, a resolverá é a evolução das novas tecnologias. As rádios livres [à época, 1970's], amanhã [hoje, 2013] as televisões livres, são apenas uma pequena parte do iceberg das

> revoluções midiáticas que as novas tecnologias da informática nos preparam. Amanhã, os bancos de dados e a cibernética colocarão em nossas mãos meios de expressão e de concertação por enquanto inimagináveis. Basta que estes meios não sejam sistematicamente recuperados [corroborados] pelos produtores de subjetividade capitalista, ou seja (...) os manipuladores de opinião, os detentores do star system político. Trata-se, em suma, de preparar a entrada dos movimentos de emancipação numa era pós-mídia, que acelerará a reapropriação coletiva não apenas dos meios de trabalho mas também dos meios de produção subjetivos." (GUATTARI apud SZAFIR, 2013)

Ensaio, cinema e Retóricas Audiovisuais

> o ensaio como forma está ligado à própria ideia de uma cultura filosófica que está sempre a escavar, a buscar novas perspectivas, que nunca estanca em uma verdade última, acabada e definitiva, que está e é sempre processo. ... o que indica o caráter de ensaio (...) é sua proximidade com a arte, o seu modo estético de proceder. (...) O tema do ensaio é a cultura (WAIZBORT, 2000)

> Camera-stylo. Essa imagem tem um sentido muito preciso. Quer dizer que o cinema se distanciará pouco a pouco da tirania do visual, da imagem pela mera imagem, das exigências imediatas e concretas da narração para se converter num meio de escritura tão flexível e sutil como a linguagem verborrágica (ASTRUC, 1948; livre tradução)

Sabemos que "ensaio" configura-se enquanto forma – procedimentos filosófico-científicos e estéticos – como uma crítica sistêmica-contextual, para além de uma tradicional ideia de verdade; visa uma discussão de ideias, a expressão de uma experimentação em reflexão argumentativa como diálogos processuais. Através da prática em polemizar questões inter-relacionadas ou extra-trangenciam, em aprofundar-se nelas através de associações livres – [de-]generativas –, de criar dúvidas naquilo pré-existente ao mesmo tempo em que se aparta da ideia de um imediatismo (ADORNO, 1984).

Em vista de que etimologicamente "ensaio" significa "fazer", o que nos interessa nesta 'forma cinematográfica' como gênero – ou, seria melhor dizermos, um método de indagação audiovisual? Tal questionamento aqui se dá em virtude de que "filme-ensaio" possa não ser

caracterizado como "gênero", pois "ensaio" é, como escreve Adorno, um método sem metodologia (livre tradução) – é exatamente tentarmos compreender – ou [re]desenhar em nossa tese – um *modus operandi* desta arte caracteristicamente dialógica; ie. definirmos qual um possível "modo de fazer" desta(s) poética(s), em virtude de seus aspectos como "retóricas audiovisuais".

O filme-ensaio pode ser encontrado em uma extensa gama de utilizações: do didático ao paródico, tendo como fundamento que não exista em si um método pré-concebido a ele atrelado. No entanto, apontaremos neste track alguns comuns pontos em filmes-ensaio, ainda que não utilizemos explicitamente as denominações – importantes contribuições – de Corrigan (2011). Interessa-nos, neste nosso caminho, seguirmos na conceitualização de "retóricas audiovisuais" em vista de compreendermos produções ensaísticas que se utilizem de material de arquivo na construção das formas públicas discursivas (desde os diálogos filosóficos às guerrilhas artísticas) como possibilidades de alfabetização audiovisual na cultura digital (do *remix*).

Segundo Rascaroli (2008), Alter (1996) e Artur (2003), o componente-chave ao filme-ensaio é a instância crítica, algo entre o político, o lúdico, o contraditório e o desvio digressivo-transgressivo, ponto de encontro entre documentário-arte-vanguarda, como um processo de pensamento em performatividade através de uma experiência pública em debate. Necessariamente, o filme-ensaio depende de eventos culturais pré-existentes e aos quais ele responde como um jogo reflexivo como um diálogo conceitual do encontro entre o ser em si e o outro (no âmbito do domínio público); ou seja um trabalho ensaístico que, desde imagens [e sons], circula ideias através delas e sobre elas. Caracteriza-se, portanto, como forma a partir de três pólos: 1.pessoal-autobiográfico [compreendemos a utilização de imagens televisivas, ou [re]apropriadas, como formação afetiva de uma memória cultural do realizador]; 2.objetivo-factual e 3.abstrato-universal. O audiovisual como "instrumento de conhecimento" (MACHADO, 2009) que se coordena desde os ouvidos aos olhos e, quando conjugado a

"materiais de arquivo", descontextualiza-os e recontextualiza-os numa montagem argumentativa crítico-reflexiva desta apropriação.

Bastante comum à forma filme-ensaio é a voz *over*, normalmente do realizador, e muitas vezes com participação imagética (presença) do mesmo, tais como as "seminais" obras de Marker, Godard e Farocki. Estes dois últimos, apontamos ainda – talvez numa alusão a Dziga Vertov – em vista de seu filme-manifesto a uma linguagem universal cinematográfica, "*Tchelovek s kinoapparatom*" (1929) –, possuem trabalhos em *mise-en-scène* como sistemas metalinguísticos sobre os gestos da montagem em suas obras. Discutem, portanto – além do constante diálogo com as imagens presentes –, o procedimento próprio [suas lógicas] na construção do jogo de imagens e sons, as gestualidade de cada qual em seu palco-dispositivo-aparato de escritura (*Scénario du film Passion*, 1982, e *Schnittstelle-Section/Interface*, 1995; respectivamente)(DUBOIS, 2004; ELSAESSER, 2004; MACHADO, 2009). Vale citarmos que a forma-estética por uma "linguagem universal do cinema" através de filmes-ensaios era uma busca não apenas de Vertov, como de Hans Richter na Alemanha (do mesmo círculo de Ruttman) também à década de 1920. Em comum, ambos utilizaram experimentações desde "efeitos" de montagem, propiciados pelo aparato tecnológico à época, em vista de construções retóricas sobre a situação local (como descreve Kracauer apud Leyda, 1964). Richter publica, em 1940, um livro intitulado "*Der Filmessay*".

Se no filme-ensaio, a montagem é um claro convite de interatividade reflexiva com o espectador, nossas "retóricas audiovisuais" caracterizam-se como uma linguagem de formação com vista ao processo de realização voltada ao ensino do diálogo argumentativo via imagens e sons. Com base em "Artes da Retórica" – desde Aristóteles, Cícero e Quintiliano –, tomamos as cinco estratégias (etapas construtivas) por eles historicamente descritas-publicadas: *inventio, dispositio, elocutio, memoria* e *actio* [ou *pronuntiatio*]. Assim, será através deste método construtivo [percurso], que tentaremos estabelecer uma conceitualização d o *modus operandi* à criação desta situações audiovisuais. Sigamos o desenho de tal

estratégia: [1.]busca-se a matéria [os fatos] e os argumentos; [2.] organiza-se estes materiais encontrados; [3.] adapta-os convenientemente entre sons e imagens [ou seja, dá-se uma expressividade 'linguística' aos pensamentos] que, [4.] trabalhados mnemonicamente pela percepção do realizador podem então ser levados à distintas [5.] ações gestuais – pronunciação/ realização – da oratória [discurso] audiovisual.

Portanto, as Retóricas Audiovisuais tornam-se uma metodologia de ensino-aprendizagem, cada vez mais compartilhada[xiii], uma potência estratégica de estímulo-incentivo do audiovisual como uma escrita, ferramenta de conhecimento, desde a(s) base(s) de montagem(ns) eisensteniana-benjaminiana-vertovniana: sinestesia háptica, percepção tátil: elaborações forma-conteúdo de pensamentos sensoriais, ou seja, trabalhar audiovisualmente afetos psicológicos e emocionais em diálogo constante com o espectador (EISENSTEIN, [1923] 2008), estímulos e engajamentos desde estéticas e teorias da montagem:

> "Sem irmos tão longe nas especificidades teóricas do cinema, eu gostaria de aqui apontar duas de suas especificações. (...) Primeiro: fragmentos-gravados; segundo: estes fragmentos são combinados de diversas maneiras [vários caminhos-estilos]. (...) portanto, montagem. (...) a materialização de ideias cinematicamente, ie [ainda que] contenha os problemas referentes da tradução direta [semiótica] de uma tese ideológica em uma corrente de estímulos visuais" (EISENSTEIN, 1925/ 1977; livre tradução)

Ensaísticas experimentações podem ser estabelecidas na coordenação-argumentação reflexiva entre os componentes gráficos, visuais e sonoros à disposição, desde processos de busca e montagem [in]conscientes como potências aos ensaios de si no mundo. Ou seja, atualizam-se comportamentos habituais, em que o [ex-]espectador é afetado [despertado] através de choques sensoriais. Nascem formas estéticas como um hábito emergente, característico de épocas históricas em transformação, que guiam a recepção além óptica (extra-contemplação) em afecção da alma. Narrativas audiovisuais oriundas do/no espaço "público" de mentes [memórias] coletivas que sucedem "não tanto através da atenção (...)

[mas desde tarefas que, apresentadas ao aparelho de percepção humana,] só são dominadas gradualmente, pelo hábito, após a aproximação da recepção táctil" (BENJAMIN, 2010).

Enfim, no caminho a uma análise dos atuais caóticos netos da arte de vanguarda cinematográfica (o audiovisual em rede-nuvem), como pode[ría]mos analisar o filme-ensaio na cultura digital em termos de subjetividade(s) enunciativa(s) que [co-]existem através do intenso fluxo de dados? Ou, ainda, como explorar estas percepções-recepções e criações numa busca por compreendermos tais formas e estéticas audiovisuais? A seguir, apresentaremos o gênero "vídeo-remix" como filho segundo da cultura digital.

Proponho, ainda, repensarmos as ideologias implícitas em cada palavra de, aparentemente, mesmos gestos de criação. Como já dissemos, Wees (1993) diferencia "apropriação" de "colagem"; para ele "apropriação" é o "pós". Cronologicamente está correta sua análise através de metodologias construtivas como formas às atitudes estéticas de cada proposta, e muito nos auxilia. No entanto, Wees retoma dois termos especificamente modernistas, oriundo das vanguardas do início do século passado. Por este caminho, proponho que "apropriação" siga pertencente aos modernistas. Ideologicamente, ainda que não aparente, faz toda a diferença e permeará, portanto, práticas e poderes em lutas há, pelo menos, um século.

Já o "remix" é um termo criado desde práticas culturais em que se encontram os protagonistas, *sampling* e *jamming*, também oriundos da segunda metade do século XX. Seu uso preliminar desconfigurou-se e tornou-se gradualmente difuso (MANOVICH, 2007). Originalmente, os termos referiam-se a dispositivos eletrônico-musicais que mesclavam "multi-tracks" (elementos sonoros eram disponibilizados separadamente e poderiam ser facilmente manipulados pelos novos dispositivos). Quando voltados aos meios eletrônico-digitais, "remixar" tornou-se prática comum, principalmente nos ambientes artísticos. O termo, popularizado na virada de nosso último século, representa editar novamente o previamente editado de todo e qualquer objeto cultural. Interliga-se, assim, a cultura digital às

práticas de Mallarmé (1876), às da vanguarda à década de 1920 e aos anos 1950-60 (*cut-ups* de Burroughs na literatura, *jump cuts* da Nouvelle Vague, *Detournement* dos situacionistas em transdisciplinaridades, o Tropicalismo no Brasil etc). Navas (2012) ainda nos alerta que o diferencial no *remix* está na necessidade de obrigatoriamente reconhecer-se a fonte (como uma citação), referenciando-a, portanto, como uma afetividade cultural. Manovich discorda da questão do remix ser uma citação, já Lessig segue o mesmo caminho de Navas.

O vídeo-remix – também originário das fronteiras do *compilation documentaries* (HORWATT, 2009[xiv]) – se utiliza de trechos de arquivo não apenas como uma ilustração de eventos reais, mas como imagens que nos instigam a perceber suas materialidades originárias. Assim, através da auto-referencialidade visam também criticar e desafiar o poder da representação midiática (WEES, 1993), ou seja, ser em si um sistema metalinguístico funcionando como dispositivo de subversão dos *mass media* e de nossas memórias por estes costruídas.

O vídeo-remix tem, ainda, como base estrutural (forma) as técnicas de montagem como princípio constituinte, sendo a partir de materiais (alheios, na maior parte dos casos) tomados de distintas fontes que o realizador cria novas (e, na maioria das vezes descontextualizadas) conexões. Gestos de montagem – gestualidades nos modos de fazer – para que o conteúdo apropriado transforme-se em discurso, diálogo, tome corpo, forma. Retóricas audiovisuais a partir de processos *Detournements* metalinguísticos.

Beauvais (2004), também "sob o ângulo da reciclagem", nos apresenta exames fílmicos-metalinguísticos sob a técnica do *Loop*: "Trata-se de uma montagem que, pela repetição de sequências num mesmo bloco ou de um bloco a outro, ***faz explodir o sentido único em favor da ressonância***."

"S-11 Redux: (Channel) Surfing the Apocalypse'"

> uma desafiante conquista estética e também em termos de conteúdo e distribuição. Profundamente híbrido, [o coletivo] GNN atravessa as fronteiras entre os territórios de fácil acesso e aqueles tão profissionais, parecendo até que nós aterrisamos no futuro perfeito da tática midiática (...) a obra é Chomsky encontrando Trance. Sem deixar para trás a tradição do vídeo-documentário político e do jornalismo investigativo (...) desenha-se, ainda, via o clássico 'found footage' em um inovador formato televisivo. Editado em pulsantes ritmos como videoclipes, os trabalhos são projetados como interativas obras de arte e simultaneamente distribuídos em diversos formatos: VHS, DVD, transmissões televisivas e por último, mas não menos importante, os videos [e complementares conteúdos] são postados na Internet. De fato, o website é a peça central da operação do GNN (...) [S-11 Redux] é uma uma obra-prima da estética 'scratch vídeo' que toca [joga] com trechos dos noticiários norte-americanos; uma encantadora desconstrução da histeria... (LOVINK, 2003; livre tradução)

Concordamos com Lovink ser esta "uma obra-prima da estética *scratch vídeo*" e, ao elegermos decupá-la (10'53"), procuramos demonstrar o alcance dessas aparentemente "imagens descartáveis" a uma escrita audiovisual ensaística. Através de algumas táticas entre estética *pop* e conteúdo crítico-político de auto-conscientização (Wees, 1993; mmnehcft, 2004), vemos a potencialidade dessas "formas de uma futura guerrilha da comunicação" (Eco, 1984) desde gestualidades expressivas inerentes também à prática do *vj'ing*[xv], típicas características do vídeo-remix, conforme descritos anteriormente (*samples, loops, scratches*). Alguns possuem ainda o tom irônico, construído através de estratégias metafóricas. Horwatt (2008), ao citar a clássica análise de Leyda sobre Schub, aponta este tom como forma de expressividade em montagens de "trechos apropriados": não sendo inerente em si a nenhuma das imagens originais, mas criado ao novo sentido vislumbrado. Portanto, longe de ser uma prática tipicamente contemporânea, o efeito irônico ainda é o estilo majoritário nestas produções.

Em transparente luta ao discurso inerente, GNN trabalha o efeito crítico-reflexivo desde os elementos 'encontrados'. Estratégias de montagem que resultam em implícitos comentários críticos, "a critical meta-commentary" (HORWATT, 2009), solicitando a todo

instante uma co-participação do espectador exatamente pela "construção metafórica [de efeito irônico que] beneficia sua pauta ideológica".

A criação evidencia o conjunto de informações que bombardeavam o cidadão, sem escapatória, à época, se desejasse assistir televisão. Políticos, âncoras de telejornais, celebridades midiáticas e personagens do imaginá rio audiovisual da sociedade norte-americana compõem grande parte das 'imagens apropriadas'. Tendo o som como fio-condutor rítmico, a estrutura retórica [des]constrói os originais discursos gradativamente, acrescentando repetições artesanalmente trabalhadas a um jogo reflexivo e dialógico junto ao espectador com respeito ao material [des]apropriado.

Ainda que seja um vídeo-remix nascido na cultura digital – quando imperava já o fenômeno do *multi-tasking* – a obra inicia-se claramente metalinguística, onde o convite à reflexão proposta [acontecimentos-programação-dispositivo] é construído através de gestos de montagem desde transições que seguem uma estética do *zapping* acrescida de ruídos imagético-sonoros característicos da [falha na] transmissão televisiva. Esta transição, a qual chamaremos de metalinguística, acompanhará os cortes que dividirão os 13 blocos sequenciais neste [re]combinante ensaio audiovisual. Em nossa decupagem, para análise, dividimos a obra em 14 blocos.

Assim, desde transições metalinguísticas, somos apresentados às diversas vinhetas temáticas com suas originais trilhas sonoras sobre o "estado de terror" (sic) que abriam as notícias nos telejornais. Em seguida, cortes secos e ligeiros, imagens de Bin Laden (nome pronunciado por diversos repórteres, âncoras e comentaristas de telejornais, como num cântico em jogral) e antes mesmo que qualquer informação possa ser processada-contemplada, a frase *Happy Ramadã*[xvi] reaparece diversas vezes como disparos em *loop*: "sob o ângulo da reciclagem" (Beauvais, 2004), amplificam-se os sentidos. Uma minunciosa montagem entre imagens e sons – ressonâncias audiovisuais criadas através de um casamento

rítmico de *beats* e *spokenword* – aludem musicalmente ao gênero de contestação *Rythm & Poetry*, significações em rimas que ecoam. A partir de um *RAP* irônico – montados como verdadeiros mantras –, ridiculariza-se os discursos originais criando diálogo com o espectador, novo convite à reflexão. *Inserts* com referências culturais norte-americanas (como, por exemplo, da fala proferida pelo próprio *Sir Walt Disney* ao *"Mickey Mouse News Reel"*) reforçam a ironia e a cumplicidade pretendidas.

Sequência com montagem claramente discípula da conceitual-intelectual eisensteiniana, que evidencia e fortalece sinestesicamente a construção de sentido, é geralmente aqui predileta de meus alunos[xvii]: o enunciado audiovisual construído desde os pronunciamentos *"freedom and democracy (...) These police are the foundation of our civilized world"* segue em formato de um jogral onde as seguintes frases ecoam: *"The evil doers", "They can't stand free'', "Taliban", "The fanatics", "They hate what America stands for"*. Algumas cenas são enfatizadas, repetidas, reaparecem, ie ressonâncias audiovisuais como gestualidades estéticas. Como num refrão musical, "They can't stand free'', é quatro vezes trazida à tona antes de ser proferido o *slogan* fundador da nação, "Democracia e Liberdade", performatizada pelo então prefeito de NY, justaposta a imagens de policiais armados e em ação. A sequência é finalizada por George W. Bush (presidente à época): "Ou você está conosco, ou você está com os terroristas", seguido de aplausos na Casa Branca; a cena é cortada pela transição metalinguística. Muda-se de canal e uma nova sequência entra em ação.

O tom irônico e metalinguístico evidencia-se como potência discursivo-dialógica no 9º bloco sequencial. Neste trecho, através da justaposição de imagens, desde uma pequena cena da série de ficção científica *Star Trek*, assistimos ao capitão – sob um *ticker* no canto inferior da tela ["*Star Trek:* a próxima geração"] proferir: "Resume-se a isso, encarar um inimigo que está determinado a nos destruir e com o qual não temos qualquer esperança em negociações de paz. Ao menos que isso mude, justificamo-nos em fazer tudo que pudermos para

sobreviver." A sequência apresenta esta personagem [midiática, índice de formação cultural àquela sociedade – potencialidade afetiva-participativa – como escrevera Jenkins em 1988] intercalada com *jump cuts* de Bush que escuta o capitão em silêncio e atenção. Em mais este gesto de montagem, portanto, as relações imagético-sonoras são complexificadas a um claro convite de interatividade reflexiva com o espectador, individualizando-o como ser pensante junto a obra (Rascaroli, 2008). A sequência segue ao som de jazz [possivelmente Dave Brubeck Band ou Herbie Hancock remixados] onde nos são apresentadas imagens retiradas do *History Channel* que aparecem com sua voz em *off*: "Agora ele tinha a guerra que ele queria (...) a propaganda (...) a vítima não somos nós, nós já havíamos contado a verdade". A sequência é finalizada com um jogo de imagens desde a fala de um representante da segurança nacional [personagem-autoridade somática], sobre os "*dozen storm*" na última década dos EUA.

[...]

O 14º bloco. Há, ainda, este último que opera como 'conclusão' do vídeo. Embora o número 13 fosse bastante interessante por seu poder cabalístico, é desde uma desaceleração sonora e imagética que surge este 'bloco adicional', o qual tenho constantemente eliminado não apenas de minhas escritas mas, inconscientemente talvez, de meu(s) processo(s) perceptivo(s) relacionado(s) à obra.

Aos 10'12", do até então 'perfeito' vídeo-remix (pertencente ao movimento de táticas midiáticas à época), adentra, através de uma clássica transição *fade in/ fade out*, esta 'sequência final'. Aliada a um conjunto de oito cartelas – sete com textos em branco sobre tela preta lidos [reiterados] por uma voz *over* –, visa finalizar a obra como uma espécie de instrução verborrágica *a la* "moral da história", característica dos términos presentes no gênero literário "fábula". Ainda que apenas neste 14º bloco exista uma presença do realizador via voz *over*, o mesmo será, mais uma vez, parcialmente eliminado por acreditarmos ser uma

gestualidade 'despotencializadora' daquela minunciosa montagem videográfica tecida retoricamente durante intensos dez minutos.

> *And so... it really comes down to a very basic choice that we have to make as a civilization. Either: we will learn to bury the animosities of our ethnocentric, militant traditions and come to understand that Earth's survival depends on our collective, unified participation... or we will sustain this cycle of violence and revenge until humanity is returned to the status of primitivity and, Earth, reduced to the rubble of antiquity. It's really up to us. It really is... up to us.*" Por último, após uma cartela-logomarca do GNN, Bush [filho] retorna e, olhando diretamente em nossos olhos, diz: "*Good night*". (voz over na sequência final de "S-11 Redux...")

Portanto, em vista de vislumbrarmos um aporte estético da montagem voltado a uma pedagogia de alfabetização via vídeo-remix como um filme-ensaio na cultura digital, costumo cortar o bloco sequencial final e, assim, [in]conscientemente edito esta "obra-prima" de uma geração [a minha] que – através de construções e utilizações do vídeo-remix – contribuiu [à seu tempo] para transformar o percurso de nossa humanidade.

Sobre o título "S-11 Redux..." [possível tradução]

(a) **"Redux"** é comumente utilizado como um sufixo [ie uma proposição adjetiva que segue após – em combinação a – outra palavra], literalmente pode ser traduzido como "retorno", "trazido de volta", "ressurgente". Via *The Free Dictionary* temos que pode ser utilizado como termo relativo a um "remake" artístico [a exemplo de "*Apocalypse Now Redux*" (sic) – que, como sabemos, refere-se a uma versão lançada em 2001 do famoso filme de Copolla, original de 1979] ou, ainda, significar uma patente [*trademark*] utilizada para a medicação *dexfenfluramine hydrochloride* [anti-depressivo prescrito para pacientes obesos, foi removida do mercado em 1997 por apresentar efeitos colaterais cardíacos]; (b) "**S-11**": aparentemente este 'acrônimo' é simples de ser significado como "September 11, 2001". No entanto, "S-11" pode se referir a diversas possibilidades. "S-11" refere-se também a um

formulário de negócios desde 1933.

(b) **"S-11"**: Como dissemos, ainda que o significado mais óbvio seja "September 11, 2001" – pelas condições [tele]midiáticas do ao vivo e o que este ato desencadeou politicamente ao redor do mundo –, a sigla mais conhecida é "9/11" quando vislumbra-se os *real time* televisionados ataques às torres gêmeas. A outra possibilidade – que a nós parece não menos [ou, ainda, mais] importante – é um retorno aos protestos ocorridos um ano antes, contra os encontros das organizações mundiais econômicas, ao redor do mundo durante o mês de setembro [Seattle, Toronto, Washington, Praga, Gênova e, no dia 11, em Melbourne-Australia]. Seguindo desde nossas memórias afetivas, temos que o historiador e professor Nicolau Sevcenko (*in memoriam*, 1952-2014) escreve brevemente a respeito em prefácio intitulado "A primavera que não quer acabar":

> "[as novas, urgentes e efetivas, condições de luta pela democracia] nasceram das experiências de uma geração, que poderíamos chamar de 'geração-e', ensejando um conceito ampliado e multiparticipativo de ação cidadã, que se poderia chamar de 'política-e'. Eis que nada mais será como antes. // Esse 'e', em primeiro lugar é claro, é o 'e' da eletrônica. Todos os fenômenos históricos que caracterizam a recente reconfiguração da ordem mundial têm suas raízes na Revolução da Microeletrônica e seus múltiplos desdobramentos tecnológicos. Essa é a primeira geração que já nasceu sob essa nova tecnosfera, não só a conhecendo, mas [nela] interagindo, inventando, participando ativamente da pletora de conectividades, ainda mal conhecidas, que foram introduzidas ela recente mutação tecnocientífica. // (...) [estes jovens e-revolucionários] procuram articulá-la como um potencial para o desenvolvimento pessoal, comunitário e coletivo. E no processo, naturalmente, compreenderam como transformar esses recursos informacionais e comunicativos em poderosas ferramentas para a mobilização, o esclarecimento e a crítica política. // Esse 'e' resume também os três princípios fundamentais de seu projeto político: ética, educação e ecologia. (...) sua concepção de ética se baseia numa demanda pragmática. (...) Repudiam hierarquias, preconceitos e arrogância. Não almejam a tomada do poder, mas a desintegração do poder na autonomia e na responsabilidade de cada um diante de todos (...) educação e ecologia são os pilares d[est]a ética. // Articulados pela rede mundial de computadores, se empenham em resgatar a substância humana e as raízes locais que a cultura virtualizada extraiu do mundo. (...) [e ainda assim] Combatendo criticamente a cultura virtual, expõem seus elementos mais efetivos: (...) // Para solapar a cultura virtual e a sociedade do espetáculo, que constituem a fachada ideológica

> do processo político e econômico da globalização (...) [o] recurso para intensificar sua eficácia [artística de contra-informação, como rituais teatralógicos e de denúncia pública, em que tais procedimentos] (...) são catalisados pela música de vigor rítmico e sincopado e pela dança tribal. Que cenário melhor para ensaiar esse novo samba da liberdade que essa Praga, símbolo de tantas lutas históricas contra a opressão? A Praga dos hereges (...), das criaturas indignadas (...), do desespero heróico (...). A Praga da Primavera de 68. A Praga do S26. Eis que nada mais será como antes." (Santos, 20 de dezembro de 2001[xviii]).

Os significados podem se estender, se pensarmos na simbologia deste acrônimo e o conteúdo político da obra: S11 [ou S-11] refere-se também a um parâmetro de transmissão em redes de rádio frequência [*GNN* considerava-se um coletivo de webTV[xix]] ; ou, ainda, como termo-imagético utilizado para descrever o dólar americano ["*the letter S with two lines through it*"[xx] –S11=$], ou mesmo ao avião de treinamento militar "Fokker S-11" utilizado para treinamento militar; e, para finalizarmos nas possíveis simbologias do GNN referentes ao "S-11", há a alusão à ficção científica: "*the name given to the titular Sharktopus in the 2010 Sci Fi Pictures original film*"[xxi].

(c) ***"Channel"*** refere-se claramente à busca de autonomia nas redes de transmissão [apropriação das mídias] pelos coletivos, em particular, na cultura digital. Em duas de nossas comunicações em 2013 atentamos a este fato, primeiramente como uma trajetória geracional – uma utopia-concretização – da primeira década dos anos 2000:

> Então, para quem – como nós – acreditava à época que "está tudo aqui e agora, de uma perspectiva da mídia tática", como afirma Marshall (2003), façamos uma brevíssima e objetiva avaliação, para que [re]pensemos e questionemos os dias atuais: se havia uma guerra pela tomada do poder midiático, flusserianamente foram as empresas de computadores e desenvolvedoras de software, em particular a Apple e a Adobe, que "venceram"? E, ainda, se pensarmos em termos de distribuição, seriam as operadoras com fibra óptica e/ou telefonia móvel – com seus preços abusivos ainda em nosso país, serviços na maioria das vezes de péssima, duvidosa e desleal qualidade além do acesso irrestrito às nossas transmissões –, que controlam a "mídia

> tática"? Interessam-me tais questionamentos, pois o desenvolvimento da infra-estrutura que iria disseminar nossos trabalhos e ideais e a questão de pensar em termos de nossa própria independência [nosso próprio canal] de transmissão, passa por estas camadas – instâncias – tecnológicas e de poder. Sim, constantemente nos apropriamos das 'novas tecnologias midiáticas' na tentativa de subvertê-las, mas aparentemente – antes de tudo – elas têm se apropriado, e cada vez mais, de nossos sonhos. (SZAFIR, 2013[xxii])

Quando a palavra inglesa *Channel* encontra-se interligada a (d) ***"Surfing"***, nos introduz – através, ainda, deste [complexo] jogo de palavras que, como fragmentos, são montadas a constituir o título – sintetizar – à estética primeira particular deste vídeo-remix: o *zapping*. O "efeito zapping" comumente é associado à falta de concentração, caracterização pejorativa de nossa relação primeira com a televisão do controle remoto. Visão de uma geração da melancolia nostálgica do cinema como dispositivo "depositário das imagens ainda dotadas de significado" (BRISSAC, 1991). O desinteresse por um programa causa o "mudar do canal" [*zapping*], não mais o se levantar do sofá. Ainda que seja um vídeo-remix nascido já na numa situação entre chats, listas-de-discussões etc [pré-realidade das plataformas hoje denominadas "redes sociais", como Twitter, Facebook etc] – onde imperava o fenômeno do *multi-tasking* [atenção simultânea entre multíplas atividades].

> para a percepção e para reagir aos choques onipresentes na vida moderna (...) '[o cinema] corresponde a metamorfoses profundas no aparelho perceptivo' (...) Antevendo de certo modo a expansão em rede das mídias eletrônicas, lemos [ainda] em Benjamin: 'Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das enervações dá ao cinema seu verdadeiro sentido' (...) [o cinema] como arte de apresentação do nosso 'inconsciente ótico' (...) como uma 'terapia de choque' para o *violento abalo* que está na nossa era pós-aurática: (...) Como uma luz de uma frequência inusitada, o cinema revela um acúmulo de catástrofes nos locais onde costumamos ver, na nossa vigília, uma 'bela' realidade. (SELIGMANN-SILVA, 2005)

TO BE CONTINUED...

i A utilização do plural magestático aqui não deve ser confundido com falsa modéstia. O uso da primeira pessoa no plural visa fazer jus à natureza constantemente dialógica de nossa pesquisa, um método interativo de ensino que, no doutorado, denominamos "Aprendizagem Compartilhada". Portanto, contamos com intensa participação de meus ex-alunos dos cursos superiores de *Design*, Audiovisual e Cinema (na Uninove, na FAUUSP, na FMU e na UFC), como também *feedbacks* via participadores em oficinas que ministrei na ECA-USP [Cidade Universitária no Butantã, Zona Oeste da cidade de São Paulo], na OC Alfredo Volpi [Projeto do ISM em Itaquera, Zona Leste da cidade de São Paulo] e na UCLA [Universidade da California, cidade de Los Angeles]. Gostaria de apontar aqui, ainda, as saudáveis interlocuções em leituras-debates com a orientadora e colegas da pós-graduação no PPGMPA-USP, além de minhas apresentações-participações em seminários, congressos e festivais no Brasil e no exterior, na maior parte das vezes bastante enriquecedoras.

ii Trabalho originalmente apresentado no – e publicado nos Anais do – XVII Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual (2013) sob o título "*Das Imagens Sobreviventes [ou A Escória do Arquivo de Nossos Tempos] :: The Surviving Images [or Refuse is the Archive of Our Times]*"

iii A tradução é complexa. Como esta será a obra que decuparemos e analisaremos neste artigo, a tradução será trabalhada a seguir.

iv Adorno atenta que o ensaio é um "método sem metodologia" (1984)

v A primeira obra desde *CCTV* [*Closed Circuit* // CFTV: Circuito Fechado de TV] e as duas seguintes desde *Broadcasting System* [sistema de difusão; canais de televisão "abertos" ou "à cabo" à época].

vi "A Cultura da Vigilância" (1991; Companhia das Letras) e "Máquinas de Vigiar" (2001; Edusp)

vii "*CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*", exposição de outubro de 2001 (catálogo homônimo de 2002; MIT Press)

viii Tendo como fio condutor o livro de Hannah Arendt, "Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal" (1963).

ix Livre tradução da frase em "relevo" na capa do DVD vendido pela empresa de Sivan.

x Novamente acréscimo entre colchetes meus, aqui remetem à hipótese-projetual de 2008 para retorno ao filme, então como obra para estudo. Tais trechos de nosso processo de pesquisas no Mestrado (2008-2010) permanecem públicos *[Stoa-USP]*.

xi "*4dummies*" lê-se */for dãmis/*. Faz parte de um linguajar utilizado em bibliografias relativas a como se obter conhecimento "útil" – atualizado e/ou comum à sociedade – através de uma cartilha básica e mastigada de conceitos e operacionalidades etc sobre o tema em questão. Explico brevemente, portanto, o porque de tal carinhoso apelido: [1]antes de 2013 era pouco compreensivo, àqueles ao meu redor no Brasil, o porque de eu insistir em retomarmos as discussões sucitadas sobre o "Especialista", um documentário de difícil acesso em vista de sua 'hermética linguagem' que, ainda assim, fez com que o livro de Arendt fosse traduzido ao português (cerca de 35 anos depois, 1963-1999) e [2]antes de 2007 era comum que eu desse uma série de explicações sobre o Panóptico de Bentham (século XVIII) e a releitura de Foucault (1970). Com o *boom* do filme "Tropa de Elite", Foucault – e sua discussão sobre os sistemas de poder, de discurso, de vigilância-controle e sociedade disciplinar – tornou-se *pop* para além de algumas rodas universitárias. Assim, tais obras audiovisuais – ainda que difiram em suas linguagens, estéticas ou mesmo público-audiências –, tem me auxiliado na prática como educadora.

xii "mm não é confete é escrito assim mesmo: completamente em caixa baixa (e preferencialmente sem serifa!), parodiando imageticamente o mundo eletrônico-cibernético em que vivemos" (Manifesto Panóptico, 2004)

xiii Através de palestras, oficinas livres e disciplinas universitárias.

xiv Horwatt analisa um percurso norte-americano do vídeo-remix; cita o prodigioso *Negativland* – de "*The Mashin' of the Christ*" (2004) – e, embora nada fale sobre o GNN, cita um jovem que surge na esteira da entrevista de Marshall (2003), Johnatan Macintosh.

xv O u *live cinema*; técnicas basilares e distintas lógicas de montagem desde procedimentos em dispositivos eletrônico-analógicos e/ou digitais –, este gênero performativo de remixagens de vídeos "ao vivo", como uma elaboração em tempo real de um ensaio audiovisual, tem como forte característica processual o trabalho via banco-

de-dados [organizados via *pré-sets*].

xvi Umas das mais importantes datas no Islamismo. Em meio ao período de peregrinações a Meca, consiste em jejum alimentar durante 30 dias. Festividade muçulmana comumente associada a "fanatismo religioso".

xvii Desde 2005 utilizo esta obra em minhas aulas junto a trabalhos de demais realizadores como Guy Debord, Marcelo Masagão, William Burroughs, Jean-Luc Godard, DJ Spooky, Bryan Boyce, Negativland, Grupo Dziga Vertov, Harum Farocki, Dara Birnbaum e Media Sana, entre outros (listagem que tem se expandido semestre-a-semestre).

xviii Prefácio do livro "A Guerrilha Surreal" (originalmente trabalho de conclusão de curso do jornalista Zé Chrispiniano que, com inúmeras fotografias além-texto, solicitou à época que eu lhe desenvolvesse um projeto gráfico – design editorial – condizente não apenas com a proposta-conteúdo mas, talvez principalmente, com o momento artístico-cultural que vivíamos como geração).

xix Verificar o próximo item (c). Resumidamente, os vídeos do GNN eram originalmente postados em http://www.gnn.tv [hoje, fevereiro de 2013, inexistente]

xx < http://en.wikipedia.org/wiki/S11 >

xxi Idem.

xxii "[Des]apropriada: par'além do tempo real – dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form'ação [sobrevivente em breve testemunho]", outubro-dezembro de 2013. In: Anais Socine.

#7 SAMPLERS
[CLOUD & LOOPing PROTOCOLs]

> existe uma multiplicação da linguagem que, na arte contemporânea, se caracteriza nomeadamente pela moda do arquivo, o fato de se exporem arquivos, de não se falar senão do arquivo. ... o que chamo de Atlas [Warburg, 1926-1927] ... é, nada absolutizar da memória. Sobretudo, não ter uma imagem única ou uma palavra única. E, além disto, não acreditar que tudo acumular nos faz recordar melhor. E por esta razão que falo de saturação. Entre as duas posições existe a prática da montagem, a prática do Atlas. Um Atlas é um corte no arquivo que torna visível, pela montagem, os elementos múltiplos de que nos servimos. Contra o inominável e o único, tratam-se de imagens múltiplas, e contra o arquivo e a saturação da memória, trata-se de uma escolha e de uma montagem. É uma posição intermédia e, também, uma posição dialéctica, ... o Atlas é uma escolha no arquivo. ... Não devemos supor que se trata de um arquivo. É um Atlas. Ou seja, uma escolha. E, no interior dessa escolha, ... montagens que têm um efeito de legibilidade. ... saber é separar. Saber é saber separar para saber montar depois. Eu acrescentaria isto. Porque, para montar, é preciso, em primeiro lugar cortar, e em seguida juntar. No fundo, o que tento fazer como discípulo de Foucault, é uma arqueologia do saber visual, escolhendo os meus objetos, evidentemente – não podemos fazer tudo. Mas, para regressarmos ao nosso esquema, poderíamos dizer que, de um lado, existe uma espécie de mística da palavra única ou da imagem única (o inominável, a Shoah) ou, em termos de teoria estética, aquilo que Michael Fried pede a uma obra-de-arte – um momento de graça absoluto e, depois, uma espécie de acumulação típica do pós-modernismo, uma acumulação que se faz para que não seja possível nenhuma hierarquia, nenhuma escolha... Existe um absoluto único, e existe uma multiplicidade não controlada, não determinada. E essa é a dimensão da decisão política do artista ou do investigador. E o que chamo de tomada de posição, porque escolhemos as imagens e colocamo-las numa posição tal que se cria um efeito de legibilidade. (DIDI-HUBERMAN, 2010[1])

A cultura digital deve ser compreendida não pela mera utilização das chamadas "novas mídias", mas sim como uma operacionalização que visa problematizar estes meios [dispositivo-sistema] no qual pertencem seus complexos processos criativos. É nesta cultura que se insere a prática do *remix*: um jogo da "arte" [re]combinatória – *des espaces*

d'ensamblage –, desde dados [elementos] disponíveis. Assim, uma cultura genuinamente digital [ou do *remix*] necessita ter em suas bases de criação uma estratégia crítica e de resistência...

Do Proto-, Pós- ao Neo-Remix

ou Estéticas dos Diálogos [Áudio-]Visuais Através das Memórias Afetivas em Fluxo

A reflexão primeira sobre os trabalhos artísticos, em sua maioria desenvolvidos ao longo dos últimos cinco anos, os tratava como procedimentos de vídeo-remix desde o aleatório [randômico], em processos de indexação – tagueamento –, tendo o programa como agenciador e o internauta como um proto-jogador flusseriano (SZAFIR, 2011). Sumariamente estéticas que se configuravam desde as habituais práticas de banco-de-dados na contemporânea internet em seu caminho primeiro e preponderante [busca via *Search Engines* e algoritmos em remix].

> *By foregrounding telecommunication, both real-time and asynchronous, as a fundamental cultural activity, the Internet asks us to reconsider the very paradigm of an aesthetic object. Is it necessary for the concept of the aesthetic to assume representation? Does art necessary involve a finite object? Can telecommunication between users by itself be the subject of an aesthetic? Similarly,* ***can the user's search for information be undertood aesthetically?*** *In short, if a user accessing information and a user telecommunicating with other(s) are as common in computer culture as a user interacting with a representation,* ***can we expand our aesthetic theories to include these two new situations?***
> (MANOVICH, 2001; grifos meus)

Em comum, tais 'novos' dispositivos audiovisuais *online* co-existem ao convidar o usuário-espectador a se tornar, aparentemente, participador: apropriar-se daquilo que normalmente de nós se apropria ao moldar nossas afetivas memórias. Foram retiradas do mapeamento final trabalhos que se configuravam como cópias das já existentes. Embora eu não lhes configure como plágio *per si*, tais trabalhos – iniciados e/ou realizados entre 2012 e

2014 – são experimentações no âmbito da net-arte como diálogos [testes-complementações] a pesquisas já previamente publicadas por outros pesquisadores-artistas da rede; trazendo, portanto, pouco ou nenhum acréscimo ao meu compartilhado projeto de doutorado. Assim, as que seguem são aqui vistas como iniciativas senão pioneiras – ie propulsoras às demais realizações – possuem em si um viés crítico na complexa *techné*. Ou seja, as obras que referenciamos aqui possuem uma argumentação conceitual de vertente crítica como naquela discussão relacionada à "Caixa Pr@ta" (SZAFIR, 2010). Tais recentes poéticas, como os atuais trabalhos *Selfiecity* (2013, de de Lev Manovich) e *Cinema Sem Loop*[II] (2014, de Giselle Beiguelman) – se configuram sob preceitos de montagem warburguianos como modelos randômicos desde engrenagens dos sistemas de comportamentos emergentes, onde os internautas geram construções de sentidos mnemônicos. Assim, trazem o aleatório como uma questão também de montagem, para além da ideia de um remix através de "inventários sobrepostos".

> [...] A colocação de tags pode ser definida como o enriquecimento de conteúdos digitais com informação semanticamente significativa na forma de legendas, ou tags, livremente escolhidas (Cattuto et al, 2006). A liberdade implícita nesta atividade vem do fato de que a colocação das tags não se prende a um vocabulário controlado ou uma estrutura taxonômica predefinida, mas é antes um ato essencialmente individual de classificação (Golder e Huberman). A colocação de tags está fundamentalmente relacionada a fazer sentido e pode ser vista como um filtro definido pelo usuário (Marlow et al, 2006). ... Ainda que a colocação de tags possa ser considerada principalmente como uma atividade individual, a combinação de tags produzidas por uma comunidade online evolui e se torna um vocabulário comum conhecido como "folksonomy" ("companheironomia", em tradução livre). ... tags, no contexto da web, funcionam mais como futuros auxílios para a navegação em grandes fontes de informação [Big Data], do que como marcadores referenciais para descrever e discriminar objetos. A colocação de tags, em geral, pode ser descrita como uma atividade altamente subjetiva de denominação. (TISSELLI apud SZAFIR, 2010)

Embora tais trabalhos via tagueamento e remix apresentem um aparente caos de álbum imagético, estruturamos refletir sumariamente[III] sobre elas como montagens extra-aleatório.

As obras, de Manovich (junto à equipe do *Software Studies Initiative*[iv]) e Beiguelman[v], possuem em comum uma poética que configuro co-existir sob o método desenhado originalmente por Warburg (GINZBURG, 2007). Tal método consiste numa potente ferramenta de análise imagética como fórmula das paixões ("impulsos elementares expressados", BING apud GINZBURG, 2014) nos sistemas históricos-culturais.

> "O que me diz respeito hoje não é a realidade, mas, num sentido mais literal, a [montagem da] imagem[vi]: (...) [vista] tanto como resultado quanto como catalisador de uma série de intricados processos"[vii] (GINZBURG, 2014; p. 63)

Tal poética estrutural, vista por um viés da cultura digital, poderia ser conceitualizada sob o termo pós-remix. Sob o conceito de "*clouding audiovisual aesthetics*" (o estado-da-arte do vídeo digital em nuvem), estabeleci três diferenciações desde o paradigma do remix audiovisual: "proto-remix", "pós-remix" e "neo-remix" (no qual o projetual dispositivo às "Retóricas Audiovisuais 2.1" – hipótese-mote de meu doutorado – pode ser encaixado). Ao tomarmos a ideia de "Atlas Mnemosyne" – não apenas no intuito de uma "reunião de formas identificáveis de memória coletiva" (BUCHLOH, 2006), mas das "fórmulas genuinamente antigas de uma expressão física ou psíquica intensificada (...) que se esforça em representar a vida em movimento" (WARBURG apud GINZBURG, 2007) – como desenvolvido por Warburg ao redor de 1927 e, posteriormente, em trabalhos artísticos como de Hanna Höch ("*Media Scrap Book*", em 1933) e de Gerhardt Richter (já nos anos de 1960), conforme ambos artistas são apontados no artigo de Buchloh sobre arquivo, apropriação, colagem e memória na exponencialidade imagética de uma cultura midiática ([1993]2006).

> "Falarei de terror, não de terrorismo. (...) Às vezes é preciso se subtrair ao rumor, o rumor incessante das notícias que nos chegam de toda parte. Para compreender o

> presente, devemos aprender a olhá-lo de esguelha. Ou então, recorrendo a uma metáfora diferente: devemos aprender a olhar o presente à distância, como se o víssemos através de uma luneta invertida. (...) Falarei, ainda que brevemente, do presente, e até um pouco do futuro." (GINZBURG, 2014; p.13)

A partir de considerações aos textos de Kracauer e Benjamin sobre fotografia (ambos de 1927) e de Baudrillard sobre o simulacro do real como alegoria da morte onde o fetichismo da imagem existe na duplicação de um acontecimento perdido, Buchloh tratará as obras artísticas desde a fotografia como imagem técnica não pela sua reprodutibilidade inerente, mas pela sua possibilidade de [re]apropriação em gestos de montagem. Ou seja, a imagem fotográfica[viii] em circulação exponencial à época vislumbrada como um elemento de procedimentos da acumulação e do encontro [como um "found footage"], tomando-a(s) portanto como partes inatas da ordem estrutural típica de arquivamentos [ideia de arquivo], com aparente multiplicidade e serialização infinita objetivando a uma compreensiva totalidade (BUCHLOH, 2006); ou seja, nada mais contemporâneo aos nossos atuais dias neste século XXI.

O trabalho de Manovich [junto a sua equipe laboratorial], por exemplo, ainda que apareça – numa primeira impressão – como álbum fotográfico de um amador, deve ser contextualizado nas complexas práticas de visualização dos dados em fluxo como leituras via gráficos instrutivos ou ilustrações científicas. No entanto, como obra artística imprime e ultrapassa a ideia em projetos de documentação imagética que visam unicamente identificar uma ordem discursiva nas coleções fotográficas, desta maneira aqui a discursividade se dá através dos diálogos imagéticos-antropológicos sob a hashtag *#selfie*. Vale mencionar, como também já citado em minha dissertação de mestrado, os vídeos-remix de Natalie Bookchin "Me dancing" e "My meds" em suas respectivas instalações "Mass Ornament" e "Testament" (ambas de 2009). Sob o mesmo princípio conceitual – um proto-*selfie* ou "*DIY images*" –, ela elabora escritas audiovisuais via "material apropriado" tomando então o "acervo" do

YouTube como uma fonte cultural e antropológica expressiva da primeira década do século XXI. Assim, da mesma maneira – embora não tecnologicamente falando – Bookchin mapeou expressões individuais isoladas e as [re]construiu como um ecossistema imagético-cultural (Kirsi Crowley, 2010[ix]), ou um audiovisual atlas warburguiano.

Em comum, estas estéticas via *tagueamento* – ainda que o internauta não se transforme em um, como denominamos[x], participador (em que o espectador participa da escrita audiovisual em rede que se gestualiza desde lógicas da montagem ensaística, hipótese-mote às "Retóricas Audiovisuais 2.1") – tratam de organizar sistematicamente o conhecimento desde dispositivos com princípios também mnemônicos, estratégias artísticas que visam 'organizar' [visualizar] e acomodar uma enorme quantidade de 'fotografias' [imagens tecnicamente digitais mas etmologicamente fotográficas] num modelo arquivístico não mais como fotomontagem (estrutura que denominei proto-remix frente aos demais trabalhos artísticos via TAGs mapeados), mas agora como uma ordenação warburguiana, comprovando então a competência mnemônica (BUCHLOH, 2006; p. 86) como agenciadora do exponencial banco-de-dados imagético que se constrói em face ao crescimento de uma cultura do arquivo online.

Diferenciemos, no entanto, os trabalhos de Manovich e de Beiguelman, ainda que ambos tenham em comum a apropriação de imagens via *hashtags* no *Instagram*. Naquele do laboratório norte-americano há um rol de competências mnemônicas tecnológicas que podem ser construídas através de uma mesma *hashtag*. Na obra da brasileira, os "modos de ver" (sic) se dão de três maneiras distintas, em comum[xi] todos são gerados a partir da coleta de diferentes [pré-determinadas] *hashtags*, o que indica referencialidades às "estéticas políticas d o *remarkable*" (SZAFIR, 2014), sintomáticas situações de *Pathosformeln* [fórmula das paixões-afecções] na contemporaneidade: entre o imediatismo da presença, "o choque e a ruptura perceptiva" (BUCHLOH, 2006)

Os pós-remix de Manovich e Beigueilman rastreiam, assim, não apenas uma memória

social coletiva do instantâneo na cultura digital (similar ao que fazem os proto-remix, como o trabalho de Marc Lee, *News-Jockey* de 2009, por exemplo), mas estabelecem via *hashtags* montagem visual como atlas randômicos das inúmeras camadas de transmissão cultural que estas imagens carregam consigo sobre as subjetividades em jogo. "*Unlooping Film*" aponta, ainda, a guerra por visibilidade num viés da "estética do sublime" (BURKE,1998). Ou seja, a presente realidade via *folksonomy* (TISSELLI apud SZAFIR, 2010) no enorme fluxo de dados [Big Data] constrói-se também desde conceitos primordiais de Espinoza (*Anima Pathema*) e de Warburg (*Pathosformeln;* "estados emocionais no limite da tensão"[xii]): as afecções do agir como fórmulas estéticas a um jogo do imaginário – imagético [e sonoro] – contemporâneo que se vislumbra nos agenciamentos da atual política telemática de produção da memória histórica coletiva. Verificamos, portanto, que tal imaginário é construído através das inseparáveis afecções mnemônicas e traumáticas, ie. é exatamente numa orgiástica convulsão da massa onde deveríamos buscar o local de origem das invenções de valor governamentais – ou "fe(i)tiches" (LATOUR, 2002) – que imprimem forçadamente [perenemente] a expressão do ataque emocional extremo nos corpos, com tanta intensidade, que os engramas[xiii] daquela estetizada experiência do sublime – ie. sentimentos de terror[xiv] e veneração – lhe atravessa produzindo uma herança que é, então, preservada na memória (BUCHLOH, 2006; p. 87. GINZBURG, 2014; p.11) .

> Warburg falou em 'engramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário gravado na memória' (...) 'sombras da memória – essas imagens adormecidas que saltam espontâneas para a vida e que servem como sentinelas fantasmagóricas de nosso pensamento (...) O visual nos oferece nossas imagens armazenadas, nossos pontos subliminares de referências, nosso inaudito ponto de contato'. (Ginzburg, 2014)

Assim, tais obras configuram-se mais como montagens gráficas não pela combinação de imagens (a forma em si), mas por construções de significados desde as perpetrações de produções simbólicas na nuvem. Ou seja, a ideia de uma montagem dos dados em fluxo como

um atlas warburguiano via remix dos algoritmos de indexação – mais do que uma fotomontagem ou colagem (como nos proto-remix) – estabelece-se como um modelo cultural de comprovação das possibilidades da memória histórica (via uma guerra por visibilidade[xv], "companheironomias") que é criada na Big Data como um arquivo 'público' de mentes [pseudo-]coletivas. Buchloh apresentará tal estrutura criativa do conhecimento em fluxo como montagem nas eras das "novas tecnologias" desde uma outra obra – agora de colagem via citações textuais – desenvolvida também na década de 1920, "*Passagenwerk*". Walter Benjamin, ao se identificar com as técnicas surrealistas de montagem, escrevera sobre sua compilação de citações: "o método deste trabalho é de uma montagem literária. Eu não tenho nada a dizer, apenas a lhes mostrar." (BUCHLOH, 2006). Se Warburg percorria o descobrimento de uma fundação da consciência simbólica como um sistema histórico na era moderna, derivado do passado greco-renascentista (GINZBURG, 2007), as estéticas pós-remix buscam auferir um conhecimento do sistema histórico que se desenha na contemporaneidade sócio-política e ética da rede.

Diferentemente das Retóricas Audiovisuais – em que há uma montagem detalhadamente construída em suas distintas lógicas gestuais nas *téchnes* referentes –, nos modelos proto-remix e pós-remix a interpretação discursiva se dá através do [des]encontro de imagens [e sons]. No entanto, similarmente às montagens audiovisuais conceituais – no qual as Retóricas Audiovisuais se inserem – o jogo reflexivo de diálogo com o espectador se dá através de choques que brotam entre imagens [e/ou sons]. Ou seja, "a impressão de uma resistência particular (...), nem sempre estéril em ideias, mas onde 'ideias', em vez de se sobreporem às coisas, circulam entre elas, porque perguntas e respostas se correspondem" (GINZBURG, 2007)

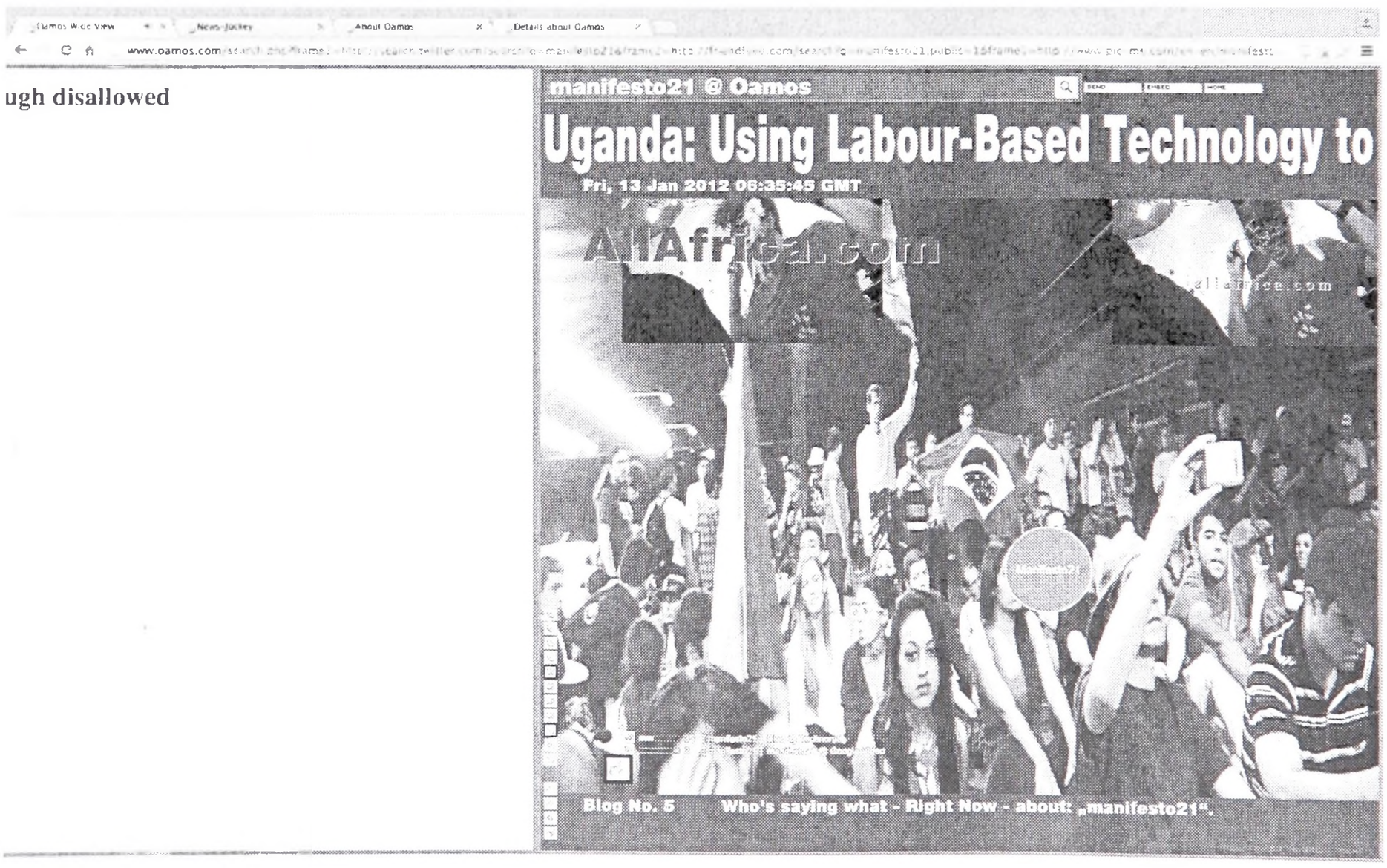
Num breve retorno às teorias de montagem cinematográfica (tomando Eisenstein e Vertov, por excelência), encontramos também, respectivamente, o "choque" nas "atrações" (1923) e o "intervalo" (1922) como métodos de constituição das argumentações discursivas-

argumentativas para diálogos reflexivos com o espectador. Na mesma década de 20, Warburg também apresenta a ideia de "intervalo" a partir de sua crise esquizofrênica (a partir da qual o "Atlas Mnemosyne" foi gerado). Tal "ciência do 'intervalo'" (AGAMBEN [1975]), então como iconologia (em oposição à iconografia) representa o lugar em que se dá "a força simbólica do pensamento (...) [onde] trabalha sem cessar o tormento simbólico da memória social" (ie. um tipo de reação às imagens da memória coletiva. Buchloh recupera Freud e Durkheim que, à mesma época, tratavam sobre "memória psíquica" e "estruturas da memória", respectivamente). Enquanto a "montagem de atrações" se dá através de "todo elemento que submete o espectador a uma ação sensorial ou psicológica, experimentalmente verificada e matematicamente calculada, com o propósito de nele produzir certos choques emocionais que, por sua vez, determinem em seu conjunto precisamente a possibilidade do espectador perceber o aspecto ideológico daquilo que foi exposto (...) O processo do conhecimento – 'através do jogo vivo das paixões'..." (EISENSTEIN, 2008). Já Vertov ao tratar do ritmo nos processos de montagem escrevera que os "intervalos (passagens de um movimento para o outro), e nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento). São eles (os intervalos) que conduzem a ação para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase." (VERTOV, 2008). Verificaremos mais precisamente estes jogos de montagem – desde "apropriação", "arquivo", "memória" e "remix" – em nossa análise de "S-11 Redux" (GNN, 2003).

Propomos uma prévia sobre as possibilidades estéticas que se configuram desde as habituais práticas de apropriação de arquivos, mas agora em já existentes dispositivos para possíveis diálogos audiovisuais na contemporânea internet [espaço "público" de mentes e memórias coletivas].

Dentre tangenciais lógicas de montagem, duas dinâmicas preponderantes e complementares guiam tais processos em dispositivos recentemente lançados na rede *online*.

Em comum estes dispositivos convidam o usuário-espectador a se tornar **participador**: apropriar-se daquilo que normalmente de nós se apropria ao moldar nossas memórias afetivas. Nos dispositivos que aqui denominamos como "Proto-Remix", os participadores – enquanto engrenagens dos sistemas de comportamentos emergentes – geram construções de sentidos mnemônicos via modelos randômicos [por meio de web-semântica e *search engines*]. Nos modelos etimologicamente cinematográficos – que denominamos como "Neo-Remix" –, os participadores são convidados a se apropriar também dos meios e processos de escrituras audiovisuais para diálogos além-verborrágicos [manipulações retóricas de dados] em rede, uma potência que se estabelece desde uma coordenação discursiva a uma argumentação reflexiva entre os componentes gráficos, visuais e sonoros; transforma-se, assim, o audiovisual em um instrumento de conhecimento.



Nos modelos Pós-Remix a montagem caracteriza-se como "um slideshow infinito alimentado automaticamente com [vídeos e/ou imagens estáticas da rede] (...) que utilizam as mesmas hash[TAGs], [em que se] perfomatiza[m] batalha[s] de linguagens entre a turba e a multidão. [Ou seja, uma remixagem desde a *Big Data*] Sem loop, nem volta." (BEIGUELMAN, 2014). As montagens elaboradas em dispositivos atuais[xvj] na nuvem caracteriza-se, portanto, como uma estética que se constrói na lógica da apropriação do banco-de-dados *online* como um audiovisual entrópico e randômico via *Search Engine Systems* e seus indexadores (tags, metatags etc). Tais diálogos audiovisuais, que consideramos entre o Proto-Remix e o Pós-Remix, surge das "vísceras dos *search engines* [tendo como seu principal expoente a Google e que, portanto, que tipo de sentido é [este] produzido quando tudo passa a ser regido pelas formas de indexação atuais?" Os participadores se encontram, portanto, a operar jogos de palavras no dispositivo em que a montagem é um convite de interatividade reflexiva sobre o sistema telemático [dos algoritmos] em si; cria-se assim uma dinâmica distinta daquela das "Retóricas Audiovisuais" calcadas no gênero "filme-ensaio". Ou seja, onde usuário, como participador, tem seu poder de escrita [argumentação e construção estética] diminuído, mas não menos intenso em termos de geração a um diálogo reflexivo através das imagens e sons, pois aqui também o interator é também convidado a tornar-e um jogador pensante junto a obra.

[LOOP & SCRATCH] Assim, atualizam-se comportamentos habituais, em que o [ex-]espectador é afetado [despertado] através de choques sensoriais, como parte intrínsica da proposta sobre montagem desde Eisenstein e Benjamin. Nascem formas estéticas como um hábito emergente, característico de épocas históricas em transformação, que guiam a recepção além óptica (extra-contemplação) em afecção da alma. Narrativas audiovisuais oriundas do/no espaço "público" de mentes [memórias] coletivas que sucedem "não tanto através da atenção (...) [mas desde tarefas que, apresentadas ao aparelho de percepção humana,] só são dominadas gradualmente, pelo hábito, após a aproximação da recepção táctil" (BENJAMIN,

2010).

Nos dispositivos audiovisuais que denominamos de modelo Neo-Remix, como o proposto pelo aplicativo das "Retóricas Audiovisuais 2.1" – ou pelos similares, atualmente em operação, como o *PopCorn* (Mozilla) e *YouTube Editor* (Google) –, experimentações ensaísticas podem ser estabelecidas na coordenação-argumentação reflexiva dos componentes gráficos, visuais e sonoros à disposição para apropriação *online*, desde processos de busca [in]consciente e montagem etimologicamente cinematográfica como potências aos ensaios dialógicos de si no mundo, que se coordenam e agenciam desde práticas de descontextualização e recontextualização crítico-reflexiva do material "captado". O Neo-Remix seria uma montagem etimologicamente cinematográfica através de gestos do Remix:

> Apesar de as variações parecerem ilimitadas, elas são, na verdade, restritas por interesses afins, alguns dos quais já foram discutidos. Projetar o formato de um filme envolve mais do que descobrir [arquivos online e sobrepô-los via critérios randômicos de tagueamento ou] onde colocar a câmera e que lente usar antes de começar a filmar. Significa articular uma finalidade clara e estimulante para contar a história, que significa, por sua vez, levar em sonsideração o assunto, o ponto de vista e o gênero que atenderá melhor a finalidade do autor. ... O ponto de vista do Contador de Histórias pode mudar o foco narrativo ... O ponto de vista no controle e as limitações inerentes à estrutura da história determinam amplamente o formato de qualquer filme (RABIGER, 2007)

Vídeos-Interativos em HTML5 e JS[xvii]: um novo cinema?

O HTML, como lhes disse, não é considerada uma linguagem de programação, mas sim um protocolo de marcação. Todos os browsers o utilizam, é o HTML a base de todo e qualquer site visualizado na internet atualmente.

O HTML5 traz as peças audiovisuais como parte desta marcação, ou seja, em um futuro próximo talvez não necessitemos de tantos plugins (como o Flash Player, por exemplo) para rodar vídeos e ferramentas interativas... Atualmente, via Chrome (da Google), podemos testar esta disponibilidade interativa, mas lembremos que a prórpia Google, via YouTube, já

havia iniciado a possibilidade de assistirmos aos vídeos em HTML5 em outros navegadores desde 2009 ou 2010..., no entanto, vídeos interativos – como os apresentados anteriormente – não funcionam participativamente no YouTube com o HTML5... Lançado ao público em dezembro de 2008[xviii], o navegador da Google prometia inovações à web. Em 18 de março de 2009[xix], a empresa lançou sua página de portfólios sobre as novas possibilidades na web através de vídeos e animações – testes interativos – em HTML5 e JS: nascia o "Chrome Experiments"[xx].

> *We think JavaScript is awesome. We also think browsers are awesome. Together, they can do some beautiful, magical, crazy things. And that's why we created this website. Chrome Experiments is a showcase for creative web experiments, the vast majority of which are built with the latest open technologies, including HTML5, Canvas, SVG, and WebGL. All of them were made and submitted by talented artists and programmers from around the world. We hope the projects on this site provide inspiration for anyone interested in experimenting creatively with the web. And we hope they show how the web has become faster, more fun, and more open – the same spirit in which we built Google Chrome. All of the work here is user-submitted, so naturally we're looking for more. If you've made something fun and fast in JavaScript, please send it in. We can't post everything, but we'd love to see it. Thanks for visiting, and happy experimenting.*[xxi]

Citarei aqui não as animações interativas em JS, mas sim os vídeos ali realizados com HTML5 que têm em comum o todo via o conjunto de pequenas e independdentes – ou inter-dependentes – janelas. Os dois vídeos que exemplifico abaixo me surpreenderam não por suas pseudo-interatividades[xxii], mas principalmente porque apresentam uma nova maneira de espectatorialidade de narrativas audiovisuais. Nos últimos anos temos que o YouTube trouxe um novo formato de atenção aos vídeos, os assistimos com quantas outras janelas abertas e, na maioria das vezes, estamos imersos ao mesmo tempo em chats, textos e/ou emails. Ou seja, a maneira de se assistir a um material audiovisual foi transformada quando passamos à web. Agora, com os exemplos que aqui listo abaixo, novamente nasce uma percepção distinta e uma recepção desfigurada daquela proposta inicialmente pelo cinema. Até o presente

momento (setembro de 2011) apresentarei aqui 02 exemplos que me tem tomado a atenção para esta nova possibilidade de narrativa audiovisual na web via HTML5, pois aqui temos diversas janelas ainda também abertas, mas a diferença principal no momento é que as janelas são pré-dispostas para gerar uma nova maneira de espectatorialidade da narrativa presente: todas as janelas dialogam entre si e nos convidam a uma espécie de atenção somatória – e/ou talvez redobrada – nelas para que melhor possamos acompanhar as retóricas propostas. Um terceiro exemplo, ainda, poderia ser o videoclipe realizado para a banda japonesa "Sour Mirror", que em termos de "interatividade" (...) é ainda mais significativo. Infelizmente, no entanto, este trabalho – que merece ainda uma análise à parte – não será aqui apontado por haver sido programado também em Flash, o que foge da proposta deste nosso mapeamento de vídeos realizados com código aberto.

"Arcade Fire: The Wilderness Downtown"[xxiii]
[direção de Aaron Koblin e Chris Milk. Vídeo interligado a APIs, interação via metadados]

> "*An interactive HTML5 short created with data and images related to your own childhood. Set to Arcade Fire's song "We Used to Wait," the experience takes place through choreographed browser windows and utilizes many modern browser features. A collaborative effort between Google Creative Lab and Chris Milk.*" (descrição da obra[xxiv])

O vídeo de Chris Milk e Aaron Koblin (2010) foi um teste no recém lançado browser [navegador] da Google, o Chrome. Parte integrante do Google Labs, Chrome Experiments, visava apresentar aos usuários as utilizações videográficas dos novos protocolos web, entre HTML5, JS, APIs e banco-de-dados. O vídeo foi incorporado ao mapeamento da tese a partir da indicação de um de meus ex-alunos do curso de design (uni9) no primeiro semestre de 2011. Desde então, venho escrevendo sobre o mesmo e o analisando em uma série de palestras e disciplinas sobre essa "nova" estética do vídeo online que a partir da colocação de um endereço nos oferece um show videográfico em que a personagem principal do vídeo

corre pelas ruas de nosso(s) cotidiano(s) e, desta maneira, passeia conosco – câmera subjetiva – pela(s) nossa(s) cidade(s) em 360 graus. Na interface inicial há a solicitação do endereço onde você tenha crescido [seu passado], enquanto o endereço de onde você o está acessando [seu presente] é, obviamente, captado... Abaixo reproduzo um dos questionários aplicados com alunos em São Paulo (2013) e a decupagem analítica efetuada após discussão do trabalho com meus ex-alunos na disciplina "Expressões Contemporâneas II" em Fortaleza (2013). E, com *Wilderness Downtown*, voltamos ao "deserto do real" das imagens – interfaces – emergentes (...)

> [nesses multiálogos audiovisuais verificamos] Instinto-gestualidades que trabalham antes a experiência sensível-sensorial à cultura[lização] das formas, o imaginário sobre o empírico, a ilusão ~~*mais do que*~~ **[d]a** ideia de real. Atualizam-se comportamentos habituais, em que um [ex-]espectador é afetado [despertado]. Nascem formas estéticas como um hábito emergente, característico de épocas históricas em transformação, que guiam a recepção além óptica [extra-contemplação], em narrativas audiovisuais oriundas do/no espaço "público" de mentes [**e** memórias] coletivas. (SZAFIR, 2014g; grifos significa uma pequena correção na tradução-remix desde Buck-Morss)

Adiante apresento aqui três "print screens" do percurso nesse "video-interativo" (...), de como pequeninas janelas foram "pipocando" na tela do computador, trazendo distintos pontos-de-vista, diferentes ângulos de câmera, novas perspectivas diegéticas e repetições videográficas. Embora Sour Mirror e OK Go estejam como similares a essa obra de Chris Milk e Aaron Koblin, ao longo dos três anos posteriores a esse segundo mapeamento (2011, primeiro ano de doutorado) passamos a analisar mais focadamente "Wilderness Downtown" (2010) para compreender exatamente o *modus operandi* – o porque da potência – dessa "interessantíssima e extasiante 'narrativa fílmica' [...] um novo 'cinema'?" (SZAFIR, 2011). Primeiramente através de discussões com alunos em sala-de-aula, depois em minhas apresentações nos congressos e, finalmente, com auxílio dos relatórios de ex-alunos – agora focados em perguntas objetivas – e a elaboração de uma breve decupagem analítica; as

selecionadas imagens [*print screens* / capturas de telas] das interfaces, planos e sequências podem ser visualizadas em nossa página do doutorado < http://manifesto21.com.br/phd >.

Embora o vídeo tenha sido vendido por uma possível "interatividade" com o usuário, a mesma é quase inexistente. Se fizéssemos uma "escala de interatividade" entre os vídeos digitais online, Wilderness Downtown estaria numa escala relativamente baixa. A potência da obra, portanto, não se encontra em qualquer quesito de "vídeo-interativo", mas como um vídeo digital online traz o cinema para o ambiente virtual. Ou seja, como a obra capta inteiramente a atenção dos *multitasking users*. Wilderness Downtown possui todas as regras cinematográficas, tanto dos transparentes quanto dos opacos; encontramos nessa obra de Abel Gance e Vertov a Tarkovski e Tarantino, entre tantos outros cineastas nos quais esse vídeo-mashup acontece. Wilderness Downtown poderia ser nomeado, portanto, um *online cinema database-mashup*... (uma experiência interessante seria assistirmos o mesmo em uma *standard* sala-de-cinema, experenciarmos como um *database-mashup* – baseado nas lógicas de montagem da cinematografia clássica – funciona nesse dispositivo tipicamente do século XX...)

[REPEAT & SCRATCH] Como se atualizam comportamentos habituais, em que o [ex-]espectador é afetado através de choques entre imagens e despertado sensorialmente, como parte intrínsica das propostas sobre montagem entre Eisenstein, Vertov e Benjamin. Nascem formas estéticas como um hábito emergente, característico de épocas históricas em transformação, que guiam a recepção além óptica (extra-contemplação) em afecção da alma. Narrativas audiovisuais oriundas do/no espaço "público" de mentes [e memórias] coletivas (KERCKHOVE, 1997) que sucedem "não tanto através da atenção (...) [mas desde tarefas que, apresentadas ao aparelho de percepção humana,] só são dominadas gradualmente, pelo hábito, após a aproximação da recepção táctil" (BENJAMIN apud BUCK-MORSS, 1991; livre tradução).

Ou seja, a potência de *Wilderness Downtown* não é da ordem da interatividade –

participação do usuário na obra –, mas se encontra no agenciamento de automação dos dados *online* ao transformar o dispositivo cinema – imersivo, com câmeras subjetivas e *gancenianamente* multi-telas – em um videoclipe através de janelas *pop-ups* que traduzem as regras cinematográficas – filmagem, fotografia, edição etc – entre uma realidade 'documental' [pós-fotográfica] e a identificação do espectador com a protagonista, portanto com a diegese fílmica:

> Gance denomina "montagem horizontal simultânea", e que encontrará em Napoleão suas duas formas principais: ... a invenção da tela tríplice e da polivisão. ... Gance conta com o efeito de todas estas sobre-impressões [a primeira forma principal e original] na alma, com a constituição de um ritmo de valores adicionados e suprimidos que dá à alma a ideia de um todo enquanto sentimento de uma desmesura e de uma imensidão. Ao inventar a tela tríplice, Gance obtém a simultaneidade de três aspectos de uma mesma cena ou de três cenas diferentes, e constrói ritmos ... cujos dois extremos são a retrogradação um do outro, com um valor central comum a ambos. ... [Na] simultaneidade de contra-impressão, Gance constitui realmente a imagem como o movimento absoluto do todo que muda.não se trata mais do domínio relativo do intervalo variável, da aceleração ou do retardamento cinéticos na matéria, mas sim do domínio absoluto da simultaneidade luminosa, da luz em extensão [mobilidade da luz – Delaunay –, criação de formas luminosas e coloridas que são da natureza do tempo] ... Em suma: com Gance, o que a escola francesa inventa é o cinema do sublime. A composição das imagens-movimento oferece sempre a imagem do tempo sob seus dois aspectos, o tempo como intervalo e o tempo como todo, o tempo como presente variável e o tempo como imensidão do passado e do futuro. (DELEUZE, 1991)

O show de *pop ups* torna-se intenso, e passará a acompanhar cada frase da letra da música. A cada frase seremos então levados a percorrer a diegese através de uma estética narrativa literalmente em *split-multi-screen*. E, como uma versão atualizada do filme Napoleão (Gance, 1927) há um claro diálogo entre as janelas que aparecem, desaparecem ou permanecem como narratividade diegética. Num diferencial típico da Internet, as *screens* [janelas] são independentemente táteis: podem ser redispostas [mexidas] pelo usuário no decorrer de suas aparições. Atento, ainda, que isso não configura a aclamada "interatividade" que a obra recebeu (e que tem feito parte de minha crítica à mesma no decorrer destes últimos

anos em que eu a apresento em palestras, congressos e em salas-de-aula). Seria "vídeo-interativo" caso existisse a posibilidade de o internauta ser conclamado a se tornar participador, ou seja, uma experiência de atos e repostas ao longo do jogo proposto, entre as leis da cibernética e, posteriormente, da "*database aesthetic*" (MANOVICH, 2001; PAUL, 2003; VESNA, 2007).

Questionário a partir da palestra ministrada "O Audiovisual no século XXI"[xxv]

(a) Quais as principais características?
(b) O que difere dos demais audiovisuais?
(c) O que identifica como inovador no projeto?
(d) O que é essencial no projeto? Por quê?
(e) O que considera supérfluo no projeto?

Questões >> Alunos	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1.	Interatividade e Fluidez.	O fato de incorporar vários elementos de um único navegador pra conseguir criar algo único.	O poder de dar uma real sensação de interatividade e a total ultilização do motor do chrome no projeto.	Os recursos do Chrome e do Google, pois se não trabalhassem em conjunto não conseguiriam obter um resultado tão satisfatório	O uso excessivo de câmeras aéreas e grande número de janelas que por vezes desviam muito o foco.
2.	A interação inovadora com o espectador, por meio de vários pop'ups Interação dos vetores nos vídeos exibidos.	A utilização da ferramenta do google, o maps para exibir sua localicazão no video.	O site interagir com a região que foi colocada no endereço, as várias janelas que se sobrepõem.	A integração com a ferramenta do google.	Ter que ser utilizado somente com o google chrome.
3.	A principal caracteristica e que os três vídeos tem ideias comuns, onde vc autoriza colocar determinadas informações e eles encaixam em uma sequencia audiovisual.	O que difere dos outros e que esses três utilizam diversos links para complementaremse.	A utilização de diversos links.	O fornecimento de dados para a construção do vídeo.	O excesso de efeitos sem muita intenção.
4.	Dentre as principais caracteristicas temos a interatividade com o caminho que e percorrido, a flexibilidade de poder chegar em	A possibilidade de inserir um endereço e esse ser conectado a um enredo próprio era inédito pra mim até então, o que o tornou bem singular por me	É inovador a forma que ele consegue interligar diferentes janelas e fazer disso uma trajetória continua.	Foi essencial a escolha certeira da música e também o paralelismo que permite o navegador ter acesso a diversos recursos multimídias.	Considero supérfluo algumas das janelas que são abertas ao longo do trajeto que acabam gerando muita informação.

	inúmeros destinos mencionados no começo, a abertura de diversas janelas que conversam entre si e interação entre musica e trajeto.	surpreender de tal forma.			
5.	Um site criativo que interage de uma forma virtual a realidade onde voce vive, no caso onde voce mora.	A "emocao" de ver sua propia casa em uma cena como essas.	A interacao total com o site, desde a parte de o propio interagir com sua casa ate a parte de voce "controlar" os passaros em quanto a cena carrega.	Ferramentas como o google maps, pois sem ele nao seria possivel fazer a intercao da cena fixa com a criada. no caso a imagem do personagem correndo chegando ao destino citado.	Na minha opiniao, nada pois esse é o unico projeto desse estilo que eu conheco.
6.	A principal características são de usar os recursos do google maps aplicado a uma sequencia do video do rapaz correndo.	Ele trabalha com imagens reais e possui uma sequencia que se iguala a visão da rua, do satelite e do rapaz correndo. Quando ele gira em 360o as câmeras fazem o mesmo.	Essa interação das telas e das câmeras.	Considero a visão satelite. Ele ajuda a me localizar no plano.	A tela com os pássaros voando na tela laranja, são bonitos mas desnecessário.
7.	As principis características são a interatividades, a junção dos mapas e vídeos, o trabalho de pop ups e o apelo emocional.	Este audiovisual é diferentes dos outros já que ele é totalmente interativo e muda constantemente de cena e telas, prendendo mais a atenção do espectador.	A abertura de janelas constante e ao mesmo tempo faz com que ele seja totalmente dinâmico e interaja a todo momento com o seu público prendendo a atenção dele e estimulando a curiosidade para continuar o vídeo até o fim e divulgá-lo.	A interatividade com o usuário que acaba prendendo sua atenção.	----------
8.	Interação entre espectador e filme.	O uso de dois videos simultâneos, mostrando a mesma cena em dois ângulos diferentes	Ambientar o cotidiano do telespectador no filme (Visualizar imagem do endereço informado)	A ferramenta de Maps, sem ela não é possível a interação entre o telespectador e o filme, principal característica do filme.	Sua trilha sonora, não é ruim, porém sem ela o sentido do filme se manteria o mesmo, logo sua função é nula.
9.	A manipulação de imagens e dados, com base nas informações e permissões fornecidas, formando uma sequencia audiovisual e utilizando efeitos especiais. Os três são	Mesmo possuindo um "padrão" na sequencia, os três possibilitam que qualquer pessoa tenha esse primeiro momento de participação de um trabalho audiovisual (mesmo que forneça uma única informação, o trabalho teve essa intervenção pra	A utilização e manipulação de imagens e dados já existentes na reprodução de um vídeo, cujo "roteiro" é padrão (dentro de cada site audiovisual).	É essencial o fornecimento de informações (nome de uma rua, a permissão pra utilizar as redes sociais, uma frase) porque será com base nelas que o site construirá a sequencia audiovisual.	Nada necessariamente.

	acompanhados de música dos grupos que fizeram parte do projeto.	acontecer).			
10.	A liberdade e a interação do usuário com a ferramenta , além do apelo emocional trabalhado, citando referencias pessoais reais de forma virtual.	Utiliza recursos do GoogleMaps sincronizado com um vídeo pré-gravado que se encaixa a qualquer situação proposta pela ferramenta.	As ferramentas disponíveis em web hoje comumente conhecidas não se assemelham em complexidade de conteúdo e inovação de projeto.	por trabalhar de forma completa com o GoogleMaps e a necessária interatividade do usuário com a mesma é fundamental para funcionamento.	pontos negativos, como a falta de atualização das imagens e a necessidade de abertura de vários pop-ups, porém, é construído de forma completa e sem rebarbas, onde todos os seus componentes, mesmo os gráficos, se encaixam na proposta indicada, sendo essenciais para seu funcionamento como um todo.
11.	Interatividade e suspense, que são características que prendem o espectador ao vídeo, pois sempre o deixam com a expectativa do que está pra acontecer.	A ausência do óbvio, pois você não espera pelo que vai acontecer ao ter o primeiro contato com a obra.	A maneira indireta que o autor do vídeo leva o espectador para dentro da obra dele, o fazendo participar sem, ao menos, ter contato direto com quem assiste.	A inovação, no sentido de que sem mostrar ao espectador um novo tipo de interatividade, as chances de mantê-lo em frente ao vídeo seriam muito menores.	Não encontrei superficialidades. Acredito que cada coisa presente na obra gera o conjunto que atrai o espectador.
12.	As principais características do projeto é a interação com o mouse, e as janelas que se interagem entre si junto com os mapas do próprio google maps.	A maior diferença, pelo menos para mim, é a interação com o google maps, onde mostra o endereço que você digitou no inicio do vídeo.	É inovador o modo como as janelas interagem umas com as outras, e conforme vai passando o video elas vão abrindo e mostrando mais coisas novas, tanto para você interagir com o mouse ou apenas para assistir.	É essencial no projeto os jogos de janelas, e o campo para digitar o endereço no inicio do video.	Eu não considero nada supérfluo no projeto, achei que tudo se completa de um modo bem harmonioso.
13.	É um projeto que interage totalmente com o usuário.	O que difere, principalmente, é o poder de interação que a pessoa tem. O poder de controlar um projeto alheio.	A capacidade de interação	Mais uma vez a questão da interatividade, para que o projeto seja explorado precisamos interagir com ele. Essa é a parte bacana, o usuário faz parte do projeto.	Não identifiquei nenhum ponto que tivesse sido desnecessário. É magnifico.
14.	Interação com o usuário, causa mistério e curiosidade.	A ação das telas, video e animações de acordo com a música e a expectativa do final.	A interação com o google maps para buscar o cenário do endereço indicado pelo usuário.	A música e o uso do endereço, pois causa emoção na aplicação e incentiva a curiosidade do usuário.	Várias janelas abrindo no browser com animações de folhas, etc.
15.	pegar o endereço digitado e usá-lo em um clipe musical interativo.	utiliza-se de imagens reais do local digitado.	Sua interatividade o torna uma inovação.	a interatividade que o usuário tem ao digitar o endereço.	O uso de muitas pop-ups durante sua exibição.

16.	o estilo de busca , sua interface , e seu modo de mostrar o que esta procurando	o modo em que o video é mostrado com diversas janelas em um mesmo video onde mostra imagens e videos .	um jeito muito mais interessante e unico de buscar um endereço	O modo de interação que o torna essencial , pois faz com que a pessoa queira buscar mais ..	a janela dos passaros não tem muito nexo ..
17.	Interação com o usuario quando é digitado o endereço com o filme passado .	O modo que vai popando os videos e também a interação com que é dado referente ao endereço digitado e vai sendo mostrado de diferentes angulos dando uma perspectiva diferenciada.	Simplesmente o modo que é exibido, do cara correndo como se fosse correndo para sua casa.	Interação com o google maps pegando as fotos dos lugares proximos ao endereços dados.	Para min é a necessidade de abertura de tantos pop-ups , deixando mais pesado, e dois passaros no video.
18.	Suas principais caracteristicas são sites relacionados a musicas, com apresentação de telas abertas com efeitos que se tornam inovador em site. Relaciona os efeitos especiais com a busca ou a mensagem que voce coloca.	Voce a pessoa que esta digitando a mensagem ou a busca consegue fazer com que se sinta de forma realista o que esta fazendo, você consegue fazer sua busca ou sua mensagem com efeitos especiais.	O inovador desses sites são os efeitos produzidos, pois nenhum site consegue fazer com que a pessoa se sinta de forma realista no que esta fazendo.	O Essecial desse site são os dados situados (como mensagem ou nome de rua)para fazer essa sequencia de audiovisual com efeitos especiais.	Nesses sites não teria algo descenessario, pois para gente ter esses efeitos especais, como você digitando seu endereço e ele fazendo a busca de forma inovadora, achando que a gente esta junta com a pessoa correndo nesse site Audiovisual.
19.	> A interação do mouse com as aves do site; > A interação do video com as ruas do bairro informado; > A forma da escrita no final do video, pois ela é artistica, a fonte é tematizada no projeto.	se diferencia dos demais projetos pois o usuario ve todos os efeitos e roteiro terem base em sua rua, ou na rua informada, e tambem pelo fato de existir não apenas uma janela, mais sim diversas trabalhando em conjunto.	O uso de diversas janelas e a interação da animação com as ruas do bairro.	A camera em que mostra o protagonista em foco, pois através de sua movimentação que é dado todo o realismo da cena.	O uso excessivo da camera aerea, pois na minha opinião acaba tirando um pouco do realismo. A parte onde voce escreve a carta, apesar de ser bonito, se torna supérfulo pois a mesma não altera em nada a animação.
20.	O vídeo interativo utiliza uma localidade escolhida pelo usuário, fazendo o caminho do personagem até o endereço indicado inicialmente.	A integração com o Google Maps, que possibilita mostrar imagens aéreas e das ruas que o personagem do vídeo passa e ao redor.	A liberdade para os usuários colocarem qualquer endereço e não esperar o que vai acontecer depois.	A integração com o Maps para dar a sensação de que o personagem está passando pelas ruas próximas ao endereço.	No meio da animação aparecer para digitar uma mensagem/postal.
21.	*As janelas de pop-up, imagens fragmentadas, e partes que permitem interação para seu funcionamento.*	*Ele usa o google maps como principal recurso para interação do espectador .*	*Você pode usar o seu proprio endereço o que da uma sensaçao de maior imerçao no projeto e as janelas de pop-up que surgem e interagem entre si criando uma so imagem*	*A interaçao das janelas e o enderesso criam uma experiencia completa e se tirar qualquer um dos dois, o projeto mudaria completamente.*	*Nao encontrei nada superfulo ou desnecessario, gostei de tudo apresentado.*
22.	A interatividade que	Exatamente, a	Pode colocar seu próprio	A inovação, o	O site foi muito bem

	o usuário pode ter com o site	participação/o contato do usuário com o site.	endereço e "participar" do clipe e os pássaros. que ao chegarmos perto com o cursor, se dispersam.	diferencial é a possibilidade de interagir, o contato do usuário com o site. Porque nenhum site buscou uma interação tão direta com o usuário.	pensado e muito bem projetado, portanto não considero nada superfluo. Tudo é bem aproveitável.

Breve Decupagem "Wilderness Downtown"

O espectador é chamado à identificação com a velocidade do tempo nos espaços estilhaçados, com uma [nossa] memória que se arruína em imagens constantemente atualizadas do agora ininterrupto, cartas que nunca escrevemos ou possivelmente sequer iremos receber, como nos diz a letra da música (roteiro desse videoclipe que se desenha sobre as palavras). Tal obra *online* de Chris Milk e Aaron Koblin – para testar as funcionalidades Google (2010) – é, para além das palavras, de uma complexidade neo-vertovniana – flusserianamente pós-fotográfica –, um videoclipe da interface, do(s) programa(s) neo-cinematográfico(s), uma complexa [e pseudo-transparente] montagem nas nuvens, entre a composição digital – a imagem técnica que apaga as fronteiras das justaposições – e a narrativa nas estéticas do banco-de-dados...

As sobreposições das janelas ocorrem diferentemente em virtude do tamanho da tela onde se "projeta" a obra. Neste documento de revisita à obra (agora via decupagem para finalização da análise ao longo destes quase quatro anos desde a primeira visualização) falamos desde um laptop de 13 polegadas.

	LETRA [LYRICS]	"INTERFACE-ACONTECIMENTOS"	"CENAS-SEQUÊNCIAS"
1		Vemos pássaros a revoar na interface inicial, o encontro do cursor do mouse com os mesmos faz com que estes fujam de nossas tentativas de aproximação, separando-os em múltiplos bandos.	
2		Para iniciar esta experiência, há uma solicitação (espaço) de escrita do endereço do internauta (durante sua infância). Ao digitá-lo, aparecem escolhas prévias já digitadas anteriormente por outros usuários (e armazenadas então pelo sistema). O "relógio" de carregamento (*loading*) inicia-se e aparece um aviso em inglês: *"The film is processor intensive. Please shut sown other programs and close unnecessary browser tabs. Being this will enhance your viewing experience. Thanks."*	
3		Ao terminar o carregamento, há um aviso de que será melhor se o seu som do computador estiver ativado (ligado). E, então, damos o "play".	
4	--------	Um conjunto de pequeninas janelas é rapidamente carregado no canto superior esquerdo da tela do computador.	
		Observação: a qualquer momento pode ser dado "play" ou "pause" no vídeo por um controle em uma pequenina janela no canto inferior à esquerda da tela	
5	--------	Os primeiros acordes iniciam-se, ainda sem letra. Uma janela pula a nós, em formato panorâmico, centralmente à tela do computador.	Nada se vê a princípio, mas aos poucos visualizamos algo que se move. Pés que correm. Asfalto negro em uma noite escura. A iluminação de *spots* auxiliam a fotografia: riscos amarelados e negros sob os calçados brancos no asfalto.
6	*I used to write* *I used to write letters* *I used to sign my name* *I used to sleep at night*		Quatro segundos após o início de *lyrics* na música, um corte seco apresenta frontalmente nossa personagem, que segue a correr, de capuz sob a noite escura em luzes de *spots* de rua. Plano americano em movimento.
7	*Before the flashing lights*		Corte seco, um plongé às costas de nosso personagem, que corre.
8	*Settled deep in my brain*		Corte seco, agora uma câmera 45 graus à frente de nosso personagem, que segue a correr.
9	*But by the time we met*		A câmera desliza – tilt vertical – e vai de encontro a um rosto [in]existente sob o capuz...
10	----------		...Como num plano-sequência de uma elipse impossível, a fotografia torna-se brilhante, como um raiar de sol em um horizonte que fica cada vez mais para trás da personagem, que segue correndo, agora em direção à câmera; os planos "intercalam-se".
11	*By the time we met the times had already changed*	Nova janela salta à frente da inicial panorâmica. Sem sobrepôr a primeira por completo, apresenta-se no canto superior à esquerda, com aproximadamente 1/6 do formato da tela do computador [13polegadas], e nos trás de volta o	Num céu sépia-amarelado [na cronometria RGB] de parcas nuvens brancas, nossos pássaros voam, de um lado ao outro dentro da moldura da nova janela janela.

		formato video, em sua vertente digital de 720x480 [...]	
12	------	Nesse pipocar do *multi-screen*, as sequências – que ocorrem em distintas janelas – serão a partir de agora identificadas numericamente pela sua ordem de entrada na obra.	#1: Corte seco e a câmera volta aos pés. O chão encontra-se úmido e, iluminado, reflete agora o correr de nossa personagem. ---/ #2: O bando segue em revoada internamente à moldura.
13	*So I never wrote a letter* *I never took my true heart. I never wrote it down* *I never took my true heart. I never wrote it down*		#2: idem ---/ #1: a câmera caminha entre os pés que correm e as sombras de nossa personagem no chão. Em movimentos verticais de idas e vindas.
14	*So when the lights cut out*		#1: Inicia-se então movimentos horizontais de idas e vindas, em que a o reflexo do sol sobre o chão molhado torna-se a personagem principal ---/ 2#: idem
15	*I was lost standing in the wilderness*		#2: a cor do céu clareia, como o dia nascido ---/ #1: a câmera inicia uma panorâmica vertical [dos pés ao quadril], sem voltar, no entanto, ao capuz sem rosto...
16	*down...*	Como num piscar de olhos, a janela panorâmica desaparece, enquanto a segunda janela amplia-se ao se movimentar ao centro e desaparece também.	#1: um plano médio da parte inferior do corpo acentua a profundidade de campo onde apresenta-se a rua numa fotografia desfocada por onde corre nosso protagonista. Vemos silhoetas de árvores às margens... Num corte seco, tudo desaparece: a janela #2 convida nossa atenção. ---/ #2: a sequência dos pássaros revoando pisca em frame branco, como num flash fotográfico. Ao ritmo da ressonância musical – que embala a palavra "downtown" –, o bando desce em direção à parte inferior da janela e, num fade-out branco, desaparecem junto em sequência imagética.
17	*...town*	Então, centralmente, surge uma terceira janela [#3], menor diametralmente, mais ainda panorâmica, no local da #1.	#3: Desde um fade-in, surge uma imagem...
18	----	--------	...agora com uma fotografia que planifica o espaço visualizado e desde um *bird eye view* a câmera sobrevoa uma imagem de cidade – aparentemente tridimensional através de sensoriamento remoto em que as perspectivas variam de projeções cotada, ortogonal a obliqua cilíndrica –, o entorno a partir do endereço colocado pelo internauta-espectador. Coloridas fotografias realizadas pelo imagético GPS [sistema de posicionamento global via satélite] dos comerciais bancos-de-dados acessados pelo Google Earth[xxvi]. Um pássaro adentra a janela em parceiria ao movimento de câmera que caminha verticalmente dentro da janela #3, dando então movimento à imagem, originalmente estática. Logo verificamos serem as sombras do bando em revoada a nos guiar através da nova imagem.

	A partir daqui, o show de *pop ups* será mais intenso, e passará a acompanhar cada frase da letra da música.		
19	*Now our lives are changing fast*	Uma nova janela salta à esquerda, sobrepondo-se parcialmente à #3. Esta 4ª janela possui formato vertical [saímos do modelo "paisagem" para o "retrato"], com dimensões aproximadas 1/3 da anterior (em termos de comprimento, sua altura ultrapassa a moldura anterior). Vale ressaltar que nenhuma janela se sobrepõe em termos estéticos videográficos – não há sobreimpressão – como há esta possibilidade [*keying*] em ferramentas profisionais de montagem ou ainda na problemática [cheia de *bugs*] plataforma de edição *online Popcorn* da *Mozilla*., aparentemente baseada no texto "*YouToRemix: the online audiovisual quotting live remix application project*" (EuroiTV, 2010) ou possivelmente, ainda, na palestra "*MANIFESTO21.TV: MASHUP-REMIX SITUATIONS @ SOCIAL OPERATIONAL SYSTEM*" (FILE, 2009 – oportunidade que tivemos aqui no Brasil para falarmos sobre o novo projeto: o dispositivo RW de edição-montagem *online* via *linkagem-remix*)	#4: um plongê de corpo inteiro de nossa personagem a correr sobre fundo preto ---# #3: idem
20	*Now our lives are changing fast*	A janela #4 desaparece e uma 5ª surge no canto inferior direito da tela. Com um formato 16:9	#5: nossa personagem corre para a esquerda, a câmera a acompanha em plongê diagonal: tentamos ver o rosto de nosso encapuzado... nossa personagem usa uma máscara branca a lhe cobrir do queixo ao nariz (como uma máscara de proteção de respiro)?... Como uma memória recente, as imagens de nossa personagem serão ecoadas nestas novas janelas; o dia a amanhecer, a fotografia em tom sépia, as desfocadas silhoetas de árvores ao fundo, enquanto nossa personagem corre e parcialmente se revela o que há sob o capuz. ---# #3: idem
21	*Hope that something pure can last [2x]*	A janela #5 desaparece e uma 6ª surge no canto superior direito da tela. Também com um formato panorâmico, agora este se sobrepõe parcialmente à tela central.	#3: idem ---# #6: agora em um plano médio, nossa personagem corre frontalmente à câmera – travelling frontal –, que lentamente se movimenta em idas e vindas [zoom] de proximidade com nossa personagem. A fotografia segue amarelada, quase um sépia *high tech*, o sol brilha ao fundo diretamente no eixo de nosso olhar, *lens flare*...
22	*Now it seems strange*	A janela #6 desaparece e parece espelhar-se como uma 7ª no canto superior direito da tela. Também com um formato panorâmico.	#3: idem ---# #7: voltamos aos pés de nossa personagem num travelling frontal. O brilhar dos raios solares sobre o asfalto. Pernas e pés de nossa personagem seguem a câmera que, lentamente, se movimenta em idas e vindas [tilt] na horizontal. A estética da fotografia segue no tom sépia-alaranjado e negro. Contrastes de imagens semi-desfocadas: entre a luz e a escuridão [ou névoa...]
23	*How we used to wait for letters to arrive*	Surge uma nova janela [#8] à esquerda da central [#3]. A #7 permanece.	#3: idem ---# #7: pisca [frame em negro] e segue. ---# #8: a janela nos apresenta um curto plano-sequência do

			"entorno" numa estética "documental crua": registros das imagens propagadas pelo "recente" dispositivo-aplicativo da *Google*, o *Street View*. O dispositivo de captura e registro[xxvii] de dados e imagens encontra-se sobre o teto de veículos, normalmente carros (em alguns locais, o dispositivo é acoplado em triciclos). As imagens são captadas através de um globo de nove câmeras eletrônicas (inicialmente eram *tripods*) com resolução entre "5 Mega Pixel CMOS" e "11 Mega Pixel CCD" e lentes grande-angulares e *fisheye* acrescidas de *low-flare*). O dispositivo também é armado de GPS e três scanners a laser (dados técnicos via wikipedia em inglês, acesso em 2014). Iniciado em cinco cidades norte-americanas (2007), chega ao Brasil em 2009, parceiria com a Fiat (wikipedia em português, acesso em 2014) Aqui vale ressaltarmos alguns projetos artísticos, e independentes, com dispositivos móveis como "*CityMapping Performace*" (vídeo-projeto-performance no YouTube, 2006) e "*Quem conhece a árvore de Mandioca? – C-Mapping Performance*" (projeto enviado ao Prêmio Sérgio Motta, 2007[xxviii])
24	*But what's stranger still Is how something*	A janela #8 desaparece. A janela central [#3] e a #7 permanecem.	#3: idem ---# #7: pisca [frame em negro] e segue como anteriormente.
25	*so small can keep you alive*	Surge uma nova janela [#9] à direita da central [#3]. Em formato quadrado (pouco menor em altura da janela panorâmica central e maior do que a panorâmica #7, que permanece.	#3: idem ---# #7: Nossa personagem segue correndo, plano dos pés sobre o chão úmido do dia a raiar, fotografia contrastada entre o amarelo-alaranjado e o negro. ---# #9: Como se nossa personagem estivesse a olhar 180 graus, o banco-de-dados do *Google Street View* se faz visível mais uma vez.
26	*We used to wait*	Desaparece a janela #9 e surge uma 10ª em formato "retrato", como uma panorâmica na vertical, centralizada à esquerda da #3. A janela #7 permanece.	#3: idem ---# #7: idem ---# #10: travelling frontal [não-subjetivo]: nossa personagem em plano geral
27	*We used to waste*	A janela #10 desaparece.	#3: idem ---# #7: idem
28	*hours just walking around*	Surge uma nova janela [#11] novamente à esquerda da central [#3]. Em formato quadrado (pouco menor em altura da janela panorâmica central e maior do que a panorâmica #7, que permanece.	#3: idem ---# #7: os pés corem em direção à câmera que inicia uma rotação... ---# #11: novas sequências de vídeo do *Goggle Street View*
29	*We used to*	-----	#3: idem ---#

			#11: idem ---# #7: ...os pés passam defronte à câmera. o plano fecha nos tornoselos e pés. A câmera segue em pan horizontal...
30	*wait*	A janela #11 desaparece.	#3: idem ---# #7: segue em plano fechado nos tornoselos e pés de nossa personagem. uma fotografia em tom sépia. nossa personagem corre da direita para esquerda no quadro.
31	*All those wasted*	-----	#3: idem ---# #7: idem
32	*lives in the wilderness*	A janela #7 cresce. ultrapassando em dimensões a janela #3 e centralizando-se sob ela.	#3: idem ---# #7: a rotação do movimento de câmera. iniciado anteriormente. completa-se e num ângulo plongé de plano médio apresenta nossa personagem a correr em sentido ao ponto-de-fuga formado pelas linhas das calçadas amareladas contrastadas com o negro do asfalto. Nossa personagem encapuçada corre em direção ao horizonte.
33	*Down...*	A janela #3 desloca-se para cima. como num piscar de olhos.	#3: idem ---# #7: em plano americano, nossa personagem começa a desacelerar...
34	*...town*	Novamente. como num piscar de olhos. agora a janela #3 desloca-se para a esquerda.	#3: idem ---# #7: ...nossa pesonagem pára e. em sinal de fadiga. começa a baixar seu tronco colocando as mãos sobre os joelhos não-visíveis (o plano segue americano)
35	—	------	#3: a imagem passa. aceleradamente. a girar – em sentido horário – dentro da moldura. ---# #7: nossa personagem fica ereta novamente e. através de um corte seco. surgem mais uma vez seus pés voltados para à direita do plano.
36	—	Surge uma nova janela [#12] no canto superior à direita. Com dimensões iguais. as janelas 12 e 03 foram um díptico sobre a janela #7.	#3: a imagem segue a girar aceleradamente em sentido horário dentro da moldura. ---# #7: como um pivô. os pés de nossa personagem iniciam lentamente um giro em sentido anti-horário. ie para sua esquerda diegética. ---# #12: nova sequência de vídeo do *Goggle Street View*. que agora representa – num movimento de câmera em pan horizontal para a esquerda – a visão de nossa personagem sobre o entorno onde parou.
37	—	-----	#3: idem. ---# #7: em corte seco. o eixo da câmera torna-se *bird eye*. Nossa personagem encapuçada segue a girar lentamente agora em sentido anti-horário.

			---# #12: a vista do entorno (visão de 360 graus pelo ponto-de-vista sibjetivo de nossa personagem) torna-se em loop, repetição sem paradas.
38	*We used to wait [x3]* *Sometimes it never came* *We used to wait* *Sometimes it never came* *We used to wait* *I'm still moving through the pain*	As janelas #7 e #12 desaparecem. A #3 engrandece-se e centraliza-se na tela do browser agora em novo formato retangular.	#3: em *zoom out* a câmera lentamente afasta-se das imagens do *Google Earth* que seguem a girar em sentido horário. Aqui não há como deixarmos de relembrar o vídeo de nove minutos feito para a IBM "***Power of Ten***" (1977, de Charles e Ray Eames): "*Nosso percurso termina dentro de um próton de um átomo de carbono que se encontra na molécula DNA de uma célula branca do sangue*" (trecho da descrição no YouTube, postado em 2010 sob o username [canal] "Charles and Ray Eames") ou, ainda, a animação – com imagens do *Google Earth* – de apresentação do projeto "*Manifeste-se [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast*" (2005-2009, MANIFESTO21.TV; vídeo no YouTube desde 2008)
39	*I'm gonna write*	A janela #3 transforma-se, compassadamente, em janelas menores. Durante este processo de diminuição, percorre a tela rumo ao canto superior à esquerda numa valsa de formas assimétricas até desaparecer por completo.	#3: idem.
40	---	Surge uma nova janela [#13]. Numa textura acizentada de papel de carta, em formato quase retangular [cartão postal].	#13: uma frase é rapidamente, via animação-movimento, tipografada: "*Write a postcard of advice to the younger you that lived there then.*"
41	*A letter to my*	Nesta 13ª janela, convida-se o internauta a participar do "vídeo". Segunda parte "interativa", das únicas três existentes na obra. Se você não escrever e tampouco desenhar, a narrativa seguirá igualmente.	#13: Abaixo da frase, junto a um símbolo de "mira" [cursor] surge uma legenda imagético-tipográfica: o desenho de um mouse (à sua direita escrito: "to write or draw"); um desenho representando parte do teclado com as letras 'T', 'Y', 'P' e 'E' em cada uma das quatro teclas (à sua direita lemos: "*for smaller letters*") e, entre parênteses, "*double click to start*".
42	*true love*	No canto esquerdo sob esta 13ª, surge uma pequena janela [#14], em formato quadrado.	#13: idem. ---# #14: plano detalhe do mecanismo das antigas máquinas de escrever, numa fotografia contrastada em *Blue* [RGB], remete às sequências do filme preto e branco de Vertov, "O Homem com uma câmera" (1929).
43	*I'm gonna sign*	Sob o canto inferior direito da 13ª janela, surge uma 15ª, nas mesmas dimensões da anterior.	#13: idem. ---# #14: idem ---# #15: um outro plano detalhe, mesma fotografia.
44	*my name*	Ainda sob a 13ª, surge uma nova janela [#16] dimensões idênticas às anteriores [#14 e #15]. O tripdico não se encontra alinhado, como uma poética de um padrão assimétrico.	#13: idem. ---# #14 e #15: imagens estáticas ---# #16: novo *close-up* do mecanismo – e mesma fotografia das anteriores –, agora tal imagem apresenta um movimento "em detalhe".
45	*Like a patient on a table*	Tempo para a escrita da carta: participação do internauta.	#14 e #15: as imagens – ainda em câmera estática e

	I wanna walk again *Gonna move through the pain* *Now our lives are changing fast [x2]* *Hope that something pure can last [x2]* *We used to wait [x3]* *Sometimes it never came* *We used to wait* *Sometimes it never came* *We used to wait* *I'm still moving through the pain*		plano detalhe – apenas tomarão movimento – as engrenagens da máquinas serão iniciadas – caso o internauta participe da escrita. Essa imagética "maquinação" é seu "tempo de escrita" [2ª possível "interatividade" na obra] ---# #13: idem. ---# #16: idem.
46	*We used to wait [x3]*	Surge uma 17ª janela no canto inferior direito do *browser* [tela-navegador]. Retangular, de dimensões menores do que as janelas do tríptico.	#14, #15 e #16: idem. ---# #13: idem. ---# #17: Sobre um fundo branco, nossa personagem reaparece como uma animação vetorial em cor preta (ou um *threshold* de alto contraste). Nossa personagem corre no espaço vazio sob um pequeno movimento de câmera em 180 graus ao redor do eixo da personagem, estilizada como uma animação em 3D.
47	—	A janela #17 desaparece. Os pássaros – animação – retornam.	#14, #15 e #16: idem. ---# #13: Os pássaros retornam sobrevoando a carta [escrita ou não].
48	*We used to wait for it [x2]* *Now they're screaming "sing the chorus again!"*	Surge uma nova janela [#18] retangular à direita do tríptico. Agora com dimensões pouco maiores do que os três.	#14, #15 e #16: idem. ---# #13: Os pássaros começam a pousar sobre as linhas [escritas ou desenhos] realizadas na carta. ---# #18: mesma estética da #17, o plano enquadra, da cintura para baixo, as pernas e os pés de nossa personagem-animação, que segue a correr enquanto seus braços, ao longo do corpo, balançam livremente.
49	*We used to wait for it [x2]* *Now we're screaming "sing the chorus again!"*	Surge uma 19ª janela no canto superior à direita da tela, retangular com dimensões entre a #18 e a #13.	#14, #15 e #16: idem. ---# #13: Os pássaros levantam vôo e, pouco a pouco, seguem em direção à direita da janela. ---# #18: em corte seco, temos agora um plano de corpo inteiro. Nossa personagem segue a correr de fronte à câmera. Os pássaros começam a adentrar a imagem por ambos os lados da janela, como se viessem do ponto-de-fuga logo no horizonte ao fundo de nossa personagem. ---#

			#19: as imagens do *Google Earth* retornam. Os pássaros começam a adentrar a imagem pelo lado esquerdo da janela.
50	*I used to wait for it [x2]*		#14, #15 e #16: idem. ---# #13: idem. ---# #18: em corte seco, nossa personagem desaparece da cena. Os pássaros aumentam e, aceleradamente, voam em direção à "câmera". ---# #19: idem.
51	*Hear my voice screaming "sing the chorus...*	A 16ª janela desaparece, seguida pela 14ª, depois pela 15ª e finalmente a 13ª desaparece.	#19: idem.
52	*...Again!"*	Surge uma 20ª janela no canto inferior à esquerda da tela. Retangular, com altura aproximadamente de 50% do *browser*.	#19: idem. ---# #20: naquele mesmo fundo branco – vazio –, nossa personagem – animação em cor preta – corre, de corpo inteiro. Atrás dela há uma linha preta pouco acima de seus tornozelos. Os pássaros sobrevoam nossa personagem, como se a seguissem em seu percurso em direção à câmera. Em vôos rasantes e certeiros, perfuram o espaço abaixo da linha, brotam árvores adultas por detrás de nossa personagem a correr. A fotografia segue em PB.
53	----	Surge uma 21ª janela no canto inferior centralmente à tela. Retangular, com dimensões um pouco menor do que a anterior, sobrepõe-se a ela.	#19: árvores começam a surgir. ---# #20: idem. ---# #21: *bird eye view* da sequência a transcorrer na #20.
54	----	Desaparece a #20 e surge uma 22ª janela em seu lugar (retangular também e de mesmas dimensões), quase alcançando o canto superior da tela, sobrepondo-se à 21ª janela.	#19: ...e mais árvores... ---# #21: a sequência começa a tomar cor, sendo preenchida por inúmeras árvores. ---# #22: mesma estética da #20, temos uma visão de um plano geral-lateral, com nossa personagem correndo ao longe da esquerda para a direita com os pássaros a lhe seguir.
55	*Wait for it!*	Como uma retrospectiva das imagens que nos acompanharam durante a narrativa videográfica, inúmeras janelas surgem e desaparecem velozmente em diversos pontos da tela	#19: ...mais árvores vão brotando... ---# #22: em corte seco, temos agora um contra-plongé de nossa personagem a correr em plano médio, enquanto surgem árvores e o bando lhe acompanha.
56	*Wait for it!*	A #22 desaparece e surge uma #23 no lugar da extinta #20.	#19: ...árvores e mais árvores... ---# #22: novo corte seco, mesma estética da #20, vemos nosso personagem a correr centralmente à janela, da esquerda para a direita. Seguem-se inúmeros cortes secos, apresentado diferentes ângulos de câmera, com piscas [frames em negro] entre algumas sequências.
57	*Wait for it!*		#19: a imagem vai sendo tomada por uma floresta...

58	----	Desaparecem todas as janelas. Restando apenas a janela #19.	#19: na sequência do *bird eye view* [vertical em relação à janela], vemos agora aquela cidade então habitada também por árvores além das ruas, casas etc.
59		Desaparece a janela #19.	----------
60		A interface inicial do *website* retorna: dá-se a 3ª e última possibilidade de "interatividade" na obra. Agora podemos dar um *replay* [para reassistirmos ao vídeo criado], enviar a carta produzida [ao site da Google: *Chrome Experiments*, onde ficará cadastrado, também em galeria imagética; neste link podemos também baixar a "carta" realizada], compartilhar nosso vídeo [aparece um link de nossa experiência] ou responder a um *postcard* [abre-se uma nova janela para elaborar nova carta a ser enviada à galeria da *Google*].	

Assim, como veremos adiante, no conjunto mapeado originalmente em 2011, a nova esfera videográfica – "*audiovisual data streams*" – induz o internauta a um engajamento estético (MANOVICH, 2007; BENNETT, 2008) na transnarratividade das interfaces arquitetadas através dos bancos-de-dados em rede.

O "Estado da Arte" [e similares] do Vídeo Digital Online

[retiramos a agulha das faixas desse mapeamento e análises de 2011[xxix], permanecendo apenas um trabalho sob análise aqui; i.e. ver meu capítulo: "*Breve 'estado da arte' do vídeo digital online em 2011 [da produção-criação ao armazenamento-distribuição e consumo]*" (apostila pedagógica do CINUSP, 2011), assim como meu artigo: "*A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede [artesãos audiovisuais em form'ação, versão 1.1]*" (encontra-se *online* no site do Intercom, 2013). As complementações [2012-2014] encontram-se nas pranchas de nosso Atlas Rizomático. Para acompanhar a pesquisa: http://manifesto21.com.br/phd/]

> Comunicação é compartilhamento e, em uma sociedade da informação, produzir cultura é uma maneira de faze parte da sociedade (STALDER apud HALL apud SZAFIR, 2011; livre tradução)

Um mapeamento do estágio atual [similares] do Audiovisual em rede e *top* tendências ["estado da arte"]: Modelos de "Vídeos Interativos" e os Experimentos em HTML5 na web

hoje, os "Banco de Dados Videográficos" [os mais populares/ utilizados] e o Mapeamento do "Remix/ Mash up" no ambiente online [de *Memes* e Virais: o ato da paródia como a categoria predominante do "Vídeo de [re]Apropriação" na web hoje]. Atribuição de tipos de existência atual às plataformas audiovisuais online [divisão do material encontrado em "de distribuição", "de consumo" e/ ou "de produção" e consequente reflexão].

> Pretendemos evidenciar o fato de que as novas produções videográficas, em particular o vídeo online (como uma das manifestações contemporâneas desde formatos híbridos e imersivos além conteúdos interativos), apresentam-se possivelmente como construção estética de uma linguagem audiovisual que em comum têm a apropriação midiática televisiva relativa a uma memória afetiva e um diálogo metalinguístico. [...] Interessa-nos, sobretudo, compreender esta "nova" situação dos processos relativos ao "vídeo digital online" neste início do século XXI, desde sua produção-criação, circulação-distribuição ao seu consumo além-espectatorialidade (SZAFIR, 2013)

Como referenciais bases aos processos críticos, criativos e reflexivos a que temos nos disponibilizado a mergulhar durante os últimos anos, tentaremos a partir de um escopo empírico desde o "vídeo-remix", "vídeo-interativo", "tv digital" ao "estado da arte do vídeo digital online" apresentar e discutir alguns conceitos e mapeamentos realizados para que nosso leitor (se este interlocutor tivermos) ambiente-se à discussão proposta sobre os novos formatos de meios e processos audiovisuais a partir da ideia da apropriação audiovisual como construção afetiva oriunda da rede midiática televisiva e online, onde a principal característica encontra-se na maneira pela qual as subjetividades estabelecem esta produção técnica-tecnológica na criação destes novos sentidos imagético-sonoros idealizados e realizados, que ramificaremos aqui em cinco caminhos diferentes no encontro do vídeo digital online em 2011: 1. "plataformas videográficas" (mapeamento de similares); 2. "plataformas de live streaming" (mapeamento de similares); 3. particulares utilizações que muitos usuários e empresas atribuem ao YouTube, para além da simples "postagem" (distribuição/ exibição) de vídeos, mas de criações em um formato que denominamos como "vídeo-interativo" (nosso

HTML5 aliado JS e intensa utilização de APIs que são comumente denominados "vídeos-interativos" (atribuição esta que necessita ser revista nestes casos específicos) e 5. aplicativos online para edição não-linear de vídeos. Estas duas últimas abordagens se constituem no que chamamos de "o 'estado da arte' do vídeo digital online hoje".

Da memória à estética do banco-de-dados no fluxo intenso (ou vice-versa)

Christiane Paul (2007) discute o termo "database aesthetics" no livro de Vesna e, ainda que amplie o "digitalismo" de Manovich (2001), ambos se encontram, por fim – se pensarmos o laboratório de pesquisas de Manovich e seus últimos trabalhos --, naquilo tão próprio do digital e da Internet: "*it ultimately always is a visualization of data ... that organizes real-time data flux. The visualization and 'dynamic mapping' of real-time data streams has become a broad area of inquiry in digital art*". A Internet como um dos maiores banco-de-dados de arquivos que podem ser acessados de diferentes maneiras "subconscientes" tendo a rede como uma interpretação de conceitos culturais: "o que distingue a banco-de-dados digital de seus predecessores eletrônico-analógicos é sua inerente possibilidade de filtrar e reacessar os dados de múltiplas maneiras.". Cada modo de visualização cria seu próprio, e distinto, enquadramento contextual para compreender o fluxo de dados, o que indica o quanto uma estética do banco-de-dados depende da interpretação algorítmica dos dados. De acordo a Manovich (PAUL, 2007), o banco-de-dados representa o mundo como uma lista de itens que se recusam a se ordenar, enquanto uma narrativa necessita do protagonista e do narrador etc: "uma narrativa interativa ou hypernarrative podem ser compreendidas como 'a soma de múltiplas trajetórias a um banco-de-dados'..." e, assim, podemos compreender como se fossem meta-narrativas "sobre as especificidades culturais e de construção do material original ... Em uma quantidade variável entre o ridículo e o sublime, as categorias do banco-de-dados revelam as mensagens subliminares carregadas pelas narrativas visuais."

O poder não está nas imagens ou nos sons *per si*, mas nas [inter]mediações: o jogo conectado cibernético [do controle e dos *feedbacks*]. O sistema nervoso dos algoritmos não é uma simulação do cérebro humano, mas uma calculadora digital que desfoca [**enevoa?**] a fronteira [*blurs the boundary*] entre ser humano e máquina. Ou seja, a máquina possui uma hierarquia de memórias armazenadas não num espaço virtual que se propaga sob a denominação "nuvem", mas em espaços físicos. Não estamos "nas nuvens" -- despreocupados em metáfora popular – quando a nuvem representa, na verdade, uma hierarquia de memórias baseada nos períodos – e quantidades – de acesso temporário [*based on access time*] – como cibernéticas "zonas autônomas temporárias" (BEY, 1998) –, baseada nas permutações algorítmicas potentemente controladas. As memórias engramatizadas, e que respondem às buscas, são, portanto, plantadas ciberneticamente.

O esquema referente tem como memória primeira [fonte] uma televisão de tubo que é complementada por uma segunda memória, geralmente uma mídia de registro e armazenamento que possa reter as informações como valores em blocos necessários aos cálculos (podendo serem essas fitas magnéticas ou películas de filme). A terceira é o arquivo morto ["*dead storage*"]: as entradas e as saídas; von Newmann (apud CHUN, 2011) chama, ainda, a essa terceira memória como "*the outside world*", entre o computador e o cérebro humano. Essa referência ao mundo *outside* do computador como memória combina o armazenamento com a mídia, transformando ambos em um único inteiro, o morto com o vivo, o morto com o de/regenerativo. Isso faz da memória computacional uma forma de arquivamento público [*filing*] – documento-monumento extra-digital –, onde o *paper file* – o mais conhecido autômata natural da segunda memória – parece sem possibilidade de regeneração ["*is ungenerative*"] e, portanto, mortalmente perene. Neumann alerta sobre a importância dos arquivos – e de suas organizações – à moderna burocracia e ao poder de Estado... Antes de ser utilizado o termo regeneração [*regeneration*], era usual a palavra estocagem, estoque [*store*], e não memória. A utilização de "memória" aparece com os

experimentos do esquema das três memórias [televisão de tubo etc] – *William tubes* –, a partir de aparelhos não-estáticos que podiam armazenar valores porque seus sinais *degenerate*.

Por esse caminho – de que o que nos diz respeito é a imagem vista tanto como resultado [produto] quanto como catalisador de uma série de intrincados processos –, a estética do ruído [entre o *noise*, o *jamming* e o *glitch*] traduziria áudio-visualmente a complexidade sistêmica "atual". Portanto, uma iconografia política da atualidade em que a diferenciação entre aparatos estáticos e dinâmicos é apagada: toda armazenagem se torna memória, surge o modificador *regenerative*[xxix]. *Regenerative* significa a construção de memórias remixadas. Reitera-se, assim, a ideia de eco: "*reverberating*" -- parte das gestualidades do Remix –; o regenerativo, portanto, aufere um novo valor aos arquivos [memórias-documentos], como dinâmicas ou apagáveis de alguma maneira...

Uma vez que o lugar de armazenamento da memória [*memory-storage place*] é ocupado, significa que é ocupado para sempre, a capacidade de memória [o lugar] que ela representa é, dessa maneira, perdido: nunca mais será possível armazenar qualquer outra coisa ali. O que aparentemente é esquecido é na verdade nunca esquecido, apenas removido daquela particular região de armazenamento da memória em que podemos acessar facilmente e rapidamente algo de baixíssima acessibilidade. Não é como a destruição de um sistema de arquivos, mas sim algo como remover a sala de arquivamento e transformá-la em uma célula [*the removal of a filing cabinet into the cellar*] de onde processos regenerativos são orientados. E Chun chega ainda a dizer que a palavra memória tem a mesma raiz de "mártir" em sânscrito, talvez comparável ao termo grego que significa muito crítico ou pernicioso. A memória como ato de comemoração entre a lembrança e a [re]coleta, entre o que é permanente e aquilo que é efêmero. Assim, a ideia primordial é em percebermos, também computacionalmente, a memória como um processo e não como algo estático: da ordem de mantê-la *fading* [*in & out*], em constante movimento.

Passados mais de cincoenta anos do *found footage* filme-ensaio "Noite e Névoa"

(Resnais, 1955), a estética estaria se voltando – novamente – para o cristal e a fumaça? Atlan ([1979]1992) deixa claro: "[o cristal e a fumaça] designam também o trágico das mortes que ... se abateram sobre os indivíduos que veiculavam essa tradição: a Noite de cristal e a Névoa da fumaça."

> Não foi tanto o que há de horrível e falso [*dans sa politique*], e sim o que há de certo e verdadeiro em sua [religiosa[xxx]] política que a tornou odiosa" (GINZBURG, 2014)

No neomecanicismo atual que povoa os multiálogos audiovisuais [ou não] em rede, como trabalhar – metodologicamente – as possibilidades estéticas de uma escrita audiovisual que se quer como discurso-diálogo [um verdadeiro instrumento de conhecimento] a partir do material [re]apropriado online? Não apenas tendo em vista a baixa qualidade – resolução em *pixels* – da maioria dos vídeos garimpados para utilização entre os alunos que insistiam em trabalhar formatos '*statandards*' entre os atuais digitais da TV e do cinema, como que também vislumbrarmos uma "ruptura radical [--esteticamente transgressora--] com o passado", como Ginzburg (2014) debate ao esclarecer a obra "Marat" de David, considerada o "quadro inaugural do [período do] modernismo"(p.57) para também compreendermos "a secularização como um processo [extremamente] contraditório e certamente ainda inacabado".

Retornemos à nossa conceitualização não apenas de Remix – aqui compreendido como gestualidades de montagem –, mas também à Retóricas Audiovisuais, agora em sua versão 2.1 então como metodologia em que se baseiam estéticas audiovisuais via banco-de-dados no digital. Talvez no hackeamento gera ruído? Como ocorreria, por exemplo, um hackeamento da memória? A explosão do quadro em multi-quadros, da janela em multi-janelas [***Multi-Split-Screens***], das idas e vindas entre repetições, rastros e arranhões [***Scratches***], em linhas pixeladas nas falhas de leitura do código, nos erros de loading [***Glitch***] no som que aufere valor à imagem e vice-versa... Mas e se o sistema está a se adaptar a um certo nível de ruído?

Assim, a história do pós-humano é construída através de catárticas mnemotécnicas interfaceadas pelo [pseudo-]ruído e isso, "evidentemente, não deixa de lembrar um resultado

análogo obtido na teoria dos jogos" (ATLAN, 1992), a partir desse [pseudo-]ruído chegamos à "ordem e progresso"! Sabemos que todo sistema é também [retro-]alimentado pelo ruído. **Se o ruído já faz parte do programa, a que ponto poderia estar, então, um videohacktivismo – a estética da geração de auto-conscientizações (não acomodações) – esgotando determinado programa?**

Em que medida – em termos formais – produzir ruído significa realmente hackear o meio? E, de qual ruído estamos falando: o da visibilidade ou da visualidade? A visualidade seria a estética de hackeamento que trabalha o *design* entre erros e falhas. Se o *software* (o meio) torna-se um espelho do poder, a estratégia de resistência – como experiência estética – torna-se o ato de hackeamento, gerar o desconforto imagético a partir da utilização da própria mídia. Assim, os videogramas revolucionários dos *mobile live streamings* nos últimos anos configuraram-se como hackeamento da visibilidade, um ruído no *mainstream broadcast*, ou seja, longe de ser um hackeamento da visualidade, da estrutura tecnológica e político-estética em si. Chun (2011) explica que uma boa programação é a necessidade de encurtar o vão conceitual entre o programa estático e o processo dinâmico, de fazer o mais evidente possível a correspondência entre o processo (reverberar no tempo) e o programa (reverberar no espaço textual). Ou seja, "*go tos*" geram a dificuldade da fusão entre a instrução e o seu produto – a redução do processo ao [*simples*] comando, da execução à legislação – que brota da emergência do programa como benefício comercial [*commodity*] e entidade concreta, que por sua vez gera programas como a fonte das ações computacionais. "*Go tos*" fazem parte, assim, da ideia de que o código é a mídia, já que o código em si não é executável até que ele seja interpretado ou compilado. Esse fazer-executável do código não é uma ação evidente; compilar o código não é a mesma coisa do que traduzir um número decimal em código binário. Ou seja, representa o jogo com símbolos dentro de endereçamentos reais. Assim, o código-fonte apenas se torna a fonte após o fato, realidade concreta. Entre Turing e Neumann (também citado em Atlan, 1992) temos o encontro com o

início do romance de ficção científica "*Do Androids Dream of Electric Sheep?*" (K. Dick, 1968) que, como sabemos, gerou o filme "*Blade Runner*" (Scott, 1982). O diálogo inicial do romance se dá através da discussão sobre o "*mood organ*" do protagonista e sua esposa que, dos gregos à Chun refere-se a uma parte do conjunto de órgãos ligados à memória. Assim, o sensorial [das sensações aos sentidos], no ser humano, está intimamente ligado aos engramas da memória. Interessa-nos esse jogo filosófico e científico [físico-biológico] em vista de compreendermos nosso trabalho de ensino em montagem cinematográfica – alfabetização nas Retóricas Audiovisuais – a partir, então, desse exponencial banco-de-dados formado pela catárse política protagonizada pela *e-generation* [ou, atualmente, *i-generation*]. Ou seja, como uma rede em jogo cibernético – aparentemente dialógico – trabalha discursos totalitários? Segundo Chun (2011), a inteligência distribuída computacionalmente seria, então, a separação dos dados e das ações na ordem da execução maquínica? Galloway (2006) responde um anterior artigo dessa autora, auferindo às ações programadas uma relação intrínsica às ações. Assim, se não mais há qualquer dialética ou dicotomia, a ideologia maquínica é uma ideologia do pós-humano? Então, finalmente, "a fotografia [no pós-guerra viria à tona como o que representara:] ... um sistema de dominação ideológica e, mais precisamente, um dos instrumentos com que a anomia coletiva [surgida com a cultura midiática fotográfica], a amnésia e a repressão são inscritas socialmente" (BUCHLOH, 2006). Assim, será mesmo que "podemos ver apenas 'imagens banais e descartáveis', mas também uma operação extraordinária", que libera a visibilidade e a visualidade (GALLOWAY, 2006) de uma pseudo-nova energia, um campo de forças poderoso que se [re]institui e parece, então, remixar as ocorrências de exatamente um século atrás, quando do surgimento das novas tecnologias das imagens em movimento e em rede, e também um similar ufanismo "libertador" decorrente dessas? Se a "liberdade" parece ser propiciada através de um determinismo tecnológico, toda a esperança numa maquinaria que daí se sustenta é preocupante... [...] É na presença avassaladora e contínua da imagem técnica [fotográfica] que

processos cognitivos e mnemônicos seriam destruídos:

> Nunca antes uma era foi tão informada a seu respeito, se ser informada significa possuir a imagem de objetos semelhantes entre si no sentido fotográfico (...) Na realidade, no entanto, a proporção fotográfica semanal nem mesmo pretende aludir a esses objetos ou *urimages* ["imagens primordiais"]. Se se estivesse oferecendo como um complemento para a memória, então a memória teria feito essa opção. Mas a torrente de fotos devasta as barreiras da memória. O ataque dessa massa de imagens é tão poderoso, que ameaça destruir a consciência potencialmente existente das qualidades capitais. (...) Nas revistas ilustradas as pessoas vêem o mesmo mundo que as revistas ilustradas as impedem de perceber (...) Nunca antes um período soube tanto sobre si mesmo.[xxxi] (KRACAUER [1927] apud BUCHLOH, 2006)

Qual a diferença dos vídeos online para os demais? Digo, os anteriores? Ou melhor, os anteriores e os atuais mas que não se encontram online, ou não foram desenhados para estarem online, pensados online? **De que maneira é ele uma outra "forma que pensa"? Ou o vídeo online deixou de pensar?** Portanto, pergunto novamente – indagações que se perpetuam ao longo de minha(s) pesquisa(s) –, quais as especificidades dessas imagens em movimento [com ou sem sons] no fluxo contínuo que existem antes através de procedimentos digitais como busca, *ranking*, *tracking* e geo-referenciamento? Ou, nos ruídos sistêmicos que elas operam – desvios geracionados através da apropriação, do remix, do hackeamento etc –, constituem-se como verdadeiros **diálogos audiovisuais entre díspares, uma comunicação interativa que se dá através de processos automáticos – ou automatizados – da montagem? Estaríamos realmente diante de uma nova dimensão capaz de potencializar as Retóricas Audiovisuais e torná-las de fácil acesso – *modus operandi* – também a não-especialistas? De que maneira essa esfera do video *online* reconfigura a própria história das imagens – e da cultura além arte – nas suas reprodutibilidades técnicas nos fluxos das redes?**

TO BE CONTINUED...

POP CORN *versus* YOUTUBEEDITOR

[comparação realizada em faculdade de São Paulo, 2013]

Alunos	POPCORN [MOZILLA]	YOUTUBE EDITOR [GOOGLE]
1.	• Conteúdo ilimitado • dificuldade na utilização da interface e problemas para salvar o vídeo [conexão]	• Facilidade com a interface e fácil entendimento da ferramenta • limitação de conteúdo
2.	• Gera link automático à produção [vídeo] • Problemas de "sincronização" de login [não pode ser acessado como uma ferramenta Google]	• Interface simples, o que facilita o processo criativo
3.	• Aplicativo mais complexo, muito mais opções para edição • interface confusa • facilidade de busca de materiais online	• Aplicativo básico de edição [maior facilidade no uso] • conteúdo limitado
4.	• Conteúdo ilimitado • problemas de conexão e de travamento do aplicativo	• Facilidade de utilização das ferramentas • conteúdo limitado
5.	• Conteúdo ilimitado • dificuldade de edição na ferramenra básica de cortar o vídeo	• Interface fásil de compreender • conteúdo limitado
6.	• Prático e de maior organização • trava muito	• "não podemos utilizar os vídeos que gostamos e sim o que eles determinam [Creative Commons]" • dificuldade de publicação do vídeo [link]
7.	• Mais prático de publicar o vídeo • interface de dificil compreensão num primeiro momento	• Praticidade nas edições • limitado no uso de vídeos [poucas opções para utilizar]
8.	• Ilimitado [criações áudio e/ou visual] • falta de tutorial mais explicativo sobre a utilização da plataforma (ferramentas complicadas)	• Linkagem de material [pré-set existente na interface] • limitado
9.	• Ilimitado • fácil publicação-divulgação do vídeo • muitos bugs [problemas com login, lentidão etc]	• Fácil manuseio • conta Google
10.	• Linkagem ilimitada [diversos tipos de mídias além vídeos e sons, como wikipedia, maps etc] • falhas na ferramenta de edição • poucos efeitos de manipulação	• Conta Google • tags • limitado [falta de acervo disponível] • poucos efeitos de manipulação
11.	• Linkagem :: variedade • poucos efeitos de manipulação	• Praticidade • tags • interação social • limitado
12.	• Visual minimalista • muitos bugs [vídeos travam] • não há ferramenta de transições entre vídeos	• Prático e rápido [boa interface]

13.	• Não há fluidez nos videos [muito travamento] • pode ser trabalhado o espaço de criação [multi-spli-screen]	• Não pode ser trabalhado as dimensões dos vídeos [multi-slit-screen] • fluidez nos vídeos sem cortes • boa interface [simples]
14.	• Não funciona [não salva e não edita]	• fácil
15.	• Conteúdos além vídeos • problemas na interface [difícil] • bugs na publicação	• Facilidade em arrastar os vídeos para a timeline • interface simples e ágil • bugs na publicação • conteúdo limitado
16.	• Interface minimalista [mais contemporânea em termos de web design] • ferramentas complicadas • muitos bugs	• Fácil aprendizagem • poucos vídeos disponeiveis

i "... o que torna o tempo legível, é a imagem", entrevista realizada por Susana Nascimento Duarte e Maria Irene Aparício; Fundação Calouste Gilbenkian (Lisboa, Portugal – 20 e 27 de novembro de 2010)

ii "*Unlooping Film*", obra em contexto do evento *online* "*Web aos 25*" [realização: The Webby Awards, International Academy of Digital Arts and Science, Tim Berners-Lee e W3C]

iii O processo de tagueamento – uma pré-existente indexação nos bancos-de-dados da rede que permite a busca nos *Search Engine* de cada repositório (e/ou plataforma-aplicativo) – é parte da primeira instância às Retóricas Audiovisuais desde o *online*.

iv Junto a Alise Tifentale, Daniel Goddemeyer, Dominikus Baur, Jay Chow e Mehrdad Yazdani.

v Desenvolvido com auxílio de Rodrigo Cruz (CCI Tecnologia).

vi Warburg dialoga com Burckhardt, para quem a história da imagem se dá a partir do ponto de vista da cultura (em seu sentido antropológico: "vários aspectos da vida cultural – artísticos, religiosos, políticos" – GINZBURG, 2007; p.46-48).

vii Ginzburg, através do método de Warburg, analisará a série de cartazes que – como remix – seguem a linha do britânico "Britons wants YOU..." (Alfred Leete, 1914); concluindo, então, como a imagem do *Big Brother* na obra de Orwell faz parte destes engramas de sua memória, criados ainda na infância (o que nos interessa para a conceitualização do que inicialmente eu descrevera como "memórias afetivas" na conceitualização sobre os procedimentos de construção às Retóricas Audiovisuais).

viii Tanto Beiguelman quanto Manovich trabalham desde a "fotografia" (em seu sentido etmológico) do imaginário 'técnico' em circulação na rede, com foco na plataforma Instagram e os tagueamentos implícitos.

ix Ver também a publicação de Jaimie Baron (2011) "Subverted Intentions and The Potential for 'Found' Collectivity Natalie Bookchin's *Mass Ornament*"

x O termo origina-se entre as décadas de 1960-1970 (aparentemente cunhado por Oiticica) e indicava a participação do espectador como co-criador das obras. Vale ressaltarmos, ainda, que o termo foi largamente reutilizado pelos coletivos da virada do século XX-XXI, como o *mm não é confete*, por exemplo, que se utilizava contextualmente também do termo para explicações sobre como o "complexo" obra-dispositivo "Performances Panopticadas [...]" somente existiam sob as "Retóricas Audiovisuais", ie. como um processo via diálogos com os participantes, sem os quais a(s) obra(s) inexistiria(m). Seaman traduzirá o termo ao inglês em seu texto sobre estética do banco-de-dados (2007).

xi A terceira maneira se diferencia pela possibilidade oferecida ao internauta em recombinar as hashtags propostas, o que gera novos atlas remixados.

xii GINZBURG (2007)

xiii Buchloh (2006) – diferentemente de Agamben [1973] – atenta sobre a origem desta conceitualização de Warburg: os engramas seguem mas diferem de sua origem *mnéme* – na proto-racista teoria da memória de Richard Semon (professor de Warburg) onde impera a ideia do código genético e hereditário (p.96). Ginzburg (2007) atentará, ainda, sobre a ideia de "mimesis" que "se constrói sobre a tensão, desenvolvida dentro da tradição literária ocidental, entre uma ideia de hierarquia estilística (e social) herdada (...) e a subversão dessa (...) Mas quem quiser tentar arrolar as raízes múltiplas e heterogêneas da Europa também precisará mencionar a secularização, ao lado do cristianismo, do qual ela retomou, mimeticamente, a tendência de se apropriar das mais variadas formas e conteúdos [assimilações culturais]." (p.43 e p. 60)

xiv Ginzburg (2014) apresentará sócio-etimologicamente esta definição: "no centro da filosofia moral [Hobbes]" (p.21) encontra-se a ideia de "to awe" significando sujeição ao Estado de Direito [contrato social]. Ou seja, manter sob controle os corpos e os fluxos através do medo ("a própria base do Estado", p.24). Já "a palavra *fear* [traduzida desde o hebraico ao grego, ao latim e, finalmente, ao inglês onde] reaparece continuamente como substantivo e como verbo (...) [entretanto] não transmite a ambivalência envolvida, na Bíblia hebraica, pela palavra correspondente: *yir'ah*. (...) [que] expressa ao mesmo tempo medo e sujeição [ao invés da inadequada e perigosa

"temor"]. (...) Mas como poderíamos traduzir *yir'ah*? (...) Poderíamos usar, em vez de sujeição, a palavra 'reverência' (...) Mas talvez a verdadeira tradução de *awe* seja *terror*. (...) o poder político pressupõe a força (...) O Estado, o 'deus mortal' gerado pelo medo, incute terror: um sentimento no qual se misturam de maneira inextricável medo e sujeição." (p.28-29) Vale dizermos, ainda, que *Leviatã* de Hobbes é, assim, um remix: "reelaborou vigorosamente materiais de procedências diferentes, condensando-os numa forma nova" (p.24)

xv "Como o cartaz de Kitchener que obliterava general, a guerra televisionada é mais autêntica que a real" (GINZBURG, 2014; p.99) Debord tratará a sociedade do espetáculo num contexto televisionado – a "nova mídia" que jogava imagens e sons ininterruptamente –, contexto este do julgamento de Eichmann da qual trata Hanna Arendt e o documentário aqui em análise, "O Especialista" (1999). Dez anos depois (à década de 1970), Guatari escreverá sobre as revoluções "pós-mídia" [telemáticas] e uma década depois (à década de 1980) será a vez de Flusser tratar sobre as imagens televisionadas da "Revolução Romena" que, porsteriormente, serão editadas no filme-ensaio de Farocki: "Videogramas de uma revolução" (1992). Partindo desta lógica, frente aos escopos teóricos e artísticos e, ainda, retomando a ideia de "guerrilhas semiológicas" (Humerto Eco, [1968] 1983), as imagens [e sons] em fluxo da atualidade foram as fontes em meus processos de ensino de montagem junto aos alunos de cinema e audiovisual. "atitudes certamente nutridas pela memória, mas que são independentes [ao mesmo tempo que geram criações co-dependetes] dela." (GINZBURG, 2014; p.100)

xvi Os pioneiros ainda solicitavam que os materiais a serem editados fossem uploadados (não se podia, portanto, pegar material diretamente online e linká-lo para a edição) observação importante para a história do remix. Colocar no texto.

xvii*JavaScript* (linguagem de programação voltada para web-design, comumente utilizada em funções relativas ao que o Flash – da Adobe – trabalharia em um site)

xviii"With Chrome's Launch, Google Enters Browser Wars" < http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=94203283 > + "Google Chrome browser claims 20% market share" < http://timesofindia.indiatimes.com/tech/news/internet/Google-Chrome-browser-claims-20-market-share/articleshow/9073901.cms >, acessos em setembro de 2011.

xix "Chrome Experiments: Google Launches New Site to Showcase the Power of Chrome and JavaScript" < http://www.readwriteweb.com/archives/chrome_experiments_google_launches_new_site_to_sho.php >, acesso em junho de 2011

xx "Google Chrome Shows Off What HTML5 Can Do With Arcade Fire Video" < http://techcrunch.com/2010/08/30/google-chrome-html5-arcade-fire/ >, acesso em novembro de 2011

xxi Sobre o site, retirado de < http://www.chromeexperiments.com/about/ >, acesso em novembro de 2011.

xxiiDigo "pseudo", pois são interatividades de ações pré-programadas via apis e não necessariamente uma relação de criação e transformação da narrativa em si via internauta. Embora no primeiro exemplo, o usuário é convidado a desenhar e/ou escrever um cartão-postal que fará parte de seu vídeo e, ao final do mesmo, enviár este "e-mail" a alguém, compartilhando assim a experiência... (...)s

xxiii< http://www.thewildernessdowntown.com/ >, acesso em maio de 2011

xxiv< http://www.chromeexperiments.com/detail/the-wilderness-downtown/?f= >, acesso em maio de 2011.

xxvSENAC-SP – Agosto de 2013; palestra ministrada no Curso de Produção Multimídia; Disciplina Análise da Imagem em Movimento; turma do 2º Semestre noturno.

xxvi"Uma vez executado [o Google Eatrh], entra em contato com servidores da Google, que põem à disposição ['gratuitamente'] dados geográficos de todo o planeta. Porém, estes dados não são atualizados em tempo real, eles vêm de Empresas Comerciais de compilação de dados..." (ANDRADE; MEDINA, 2007)

xxviiAs imagens não são lançadas online em tempo real.

xxviiiDados do projeto em http://blog.manifesto21.com.br

xxixVer também NAVAS (2012).

xxxGinzburg discute a pseudo-secularização do cristianimo ao longo do período artístico que identificamos historicamente como Modernismo. O quadro de Marat, de David, e todo o culto que lhe seguiu durante um século, culminando no culto, de importância repercussão, também de alguém como Baudelaire, por exemplo.

xxxiTradução de Bianca Tomaselli (Revisão técnica de Felipe Scovino); material encontrado online.

#8 ACTIO-PRONUNTIATIO
[WORK IN PROGRESS]

"[o] diálogo retórico dos filósofos gregos
corresponde à dialética talmúdica dos sábios judeus"
(IUSIM, 1968)

Reunimos algumas hipóteses sobre os respectivos lugares dos *modus operandi*: das *technés*, do método à metodologia, do ensino à "Aprendizagem Compartilhada" [e vice-versa], das estéticas digitais na esfera do vídeo online... Dessa orientação – orientações – hipotética(s) provieram alguns textos ensaísticos em que, em algumas oportunidades, pudemos exprimir nossas reações a outros encaminhamentos, ao mesmo tempo próximos e diferentes. Retornamos então a conceitos-chaves – que utilizávamos anteriormente a esse doutorado – no decorrer de nossa formação transdisciplinar: dos não-especialistas entre "o artista e o artesão" (Andrade), dos diálogos audiovisuais (Szafir) aos multiálogos (Hamburger) em rede e suas [inter-]conectadas mediações (Debord) a transformar todos em participadores (Oitcica; Clark), das corporais afecções (Espinoza) aos engramas da memória (Warburg; Ginzburg; Freud; Schnitzler; Hoffman; *The Dark Crystal/ Blade Runner*) como estética do sublime (Burke), da educação não-formal como movimentos ao protagonismo juvenil (...[1]), da ética judaica (*Pirkei Avot*) às transgressões da alma (Bonder) e, enfim, às Artes [discursivas-dialógicas] da Retórica (Aristóteles; Cícero; Quintiliano; *Talmud*) – obviamente não dessa linear maneira e tampouco apenas tais autores que, agora – no momento presente –, nos vêm à lembrança! Superfície... Tais retornos, quando em comunhão aos nossos "atuais" estudos – *remix*, filme-ensaio, vídeo *online*, banco-de-dados, montagem –, desencadearam novas interrogações, essencialmente metodológicas, quanto a diversas novas abordagens a tais 'pontuais' problemas na pesquisa da tese: quais são as implicações dos fatos

1 Muitos, muitos autores...

da experiência [estéticas] pelos quais constatamos ou encontramos [criamos?] emergentes Remixes? Parte do conteúdo dessa tese pode ser encontrado também distribuído em outros trinta e um artigos entre enviados, aceitos e/ou publicados ao longo desses anos, cada um tentando me auxiliar na escrita sobre a(s) hipótese(s) referentes.

> [...] **filmes são uma experiência física** e como tal são lembrados, **armazenados em sinapses corpóreas que escapam à mente racional** ... [e] **memórias são**, acima de tudo, **recordações** [sensoriais,] **dos sentidos**. (JAMESON, 1996; grifos meus)

> O cinema atual, na sua mais-extravagante especificidade, parece agora estar a desaparecer dentro dos enormes fluxos midiáticos do audiovisual, sejam eles fotográficos, eletrônicos ou cibernéticos. **O cinema está a perder seu duramente-conquistado *status* privilegiado como "rei" das artes populares, e deve agora competir com a realidade virtual, os vídeo-games, os computadores, a televisão.** Apenas um, relativamente estreito caminho no extenso *spectrum* dos dispositivos de simulação, **o filme é agora** visto como uma sequência **em continuidade à televisão, não mais sua antítese, um bom acordo de trans-fertilização** em termos financeiros, pessoais e até mesmo estéticos. (STAM, 1999; livre tradução e grifos meus)

> [...] a prática da "*cultura jamming*" [vista] como **uma estratégia de protesto retórico**. Especificamente "*pranksters*" **exercitam estrategicamente as ferramentas** de *marketing* e da comunicação midiática de massa afim de tirar vantagem das fontes e dos caminhos por estes providenciados. **Através do conceito de "*pranking*" [na sociedade da cacofonia] ... sugerimos que a maioria das formas proeminentes de ativismo midiático devem resistir menos através da oposição e da negação do que através de uma jogada em apropriarmo-nos da própria retórica comercial, ambas as formas atravessando-se, tridimensionalizando-se** [*by folding it over on itself*] **, e exagerando suas metáforas**. "Os maliciosos [*pranks; jokers*] **não são reativos como atos de vingança. Eles não punem, eles provocam**... Vingança é uma ciência, *pranking* é uma arte." ... [e, nas palavras de Burroughs,] "Ilusão é uma arma revolucionária" (HAROLD, 2004; livre tradução e grifos meus)
>
> "O mundo já foi filmado. Trata-se, agora, de transformá-lo" (DEBORD, 1973)

> [...] o culto de Marat é previsivelmente **tratado como mero fenômeno marginal** ... emaranhado de memórias ligadas ao passado ... **como a "conjuntura penetra no procedimento pictórico" ... [e representa todo um] tipo de fenômeno que estamos estudando. A qual história pertence?** ... à improvisação do *menu peuple* [programação do povo] ou à manipulação por parte das elites dirigentes? ... O culto de

> Marat existe como ponto de intersecção entre a conjuntura política de curto prazo [início da modernidade] e o desencantamento do mundo a longo prazo. ... [o Desencantamento do Mundo é] a famosa expressão que Max Weber tomou emprestado de F. Schiller [...] para definir a "modernidade" , o mundo onde vivemos. ... O resultado do "desencantamento do mundo", observa Clark [*Farewell to an Idea*], é **a "secularização ...** um belo **termo técnico que significa especialização e abstração**;... (GINZBURG, 2014; grifos em negrito são meus e os em itálico como no livro)

Como temos esclarecido há alguns anos, Benjamin fala de montagem em seu texto -- "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica" ([1932]1993) -- sobre as novas mídias de seu tempo: fotografia e cinema. Benjamin debruça-se, assim, sobre os *modus operandi* da cinematografia. Sim, ele dá um breve apanhado sobre o *turn* operado pela reprodutibilidade técnica no mundo das artes, mas ele se debruça sobre a arte cinematográfica e a montagem como seu ponto neufrágico. É a partir dessa leitura que o [re]introduzi, como sabem, em minha dissertação de mestrado (2008-2010), o filósofo chama atenção para um método de execução da nova arte e como ela é assistida, em ambos os sentidos dessa palavra, coletivamente. Benjamin desenha para nós um mapa de estudos desse método operado por um grêmio de especialistas (SZAFIR, 2010). Em outro texto, Benjamin chama atenção para o lixo, todo o descartável de seu tempo, as ruínas e como iniciaria uma nova era de composição, de narratividade, a partir desse material encontrado, na importância daquilo que parece ser necessário esquecer:

> Benjamin descreve seu método, (...) numa quebra radical com o canon filosófico, ele busca a verdade em pilhas de lixo, sobras da moderna história, nos seus trapos, na escória, nas ruínas da produção obsoleta, (...) naquilo tudo que é transitório (BUCK-MORSS, 1989; livre tradução)

O desvio em moda não é novidade. E, como sabemos, o desvio e o ruído fazem parte das fórmulas estatística e comunicativa-sistêmica, respectivamente. Os exercícios finais na metodologia Retóricas Audiovisuais visava cristalizar as imagens liquefeitas dos live [ou não] streaming das manifestações brasileiras de 2013. Entre "o cristal e a fumaça", tais processos de montagem criaram a possibilidade de projeção – lançar[-se] – para algo engramatizado na

memória e que, até então, estava "simplesmente" destinado a [re]aparecer no e[$]coamento da difusão.

Nesse processo – procedimentos de montagem audiovisual – ficou bastante claro a dificuldade de desnaturalização do acontecimento [tamanha sua engramatização?], em que tais "videogramas de uma revolução" que se tornaram um fim em si mesmos "e que se reproduz de maneira tautológica em cada uma de suas imagens, ao ponto de se confundir com a imagem de um país inteiro". À omnipresença dessas transmissões entre os espaços "públicos" da rede *online* e os da rede televisiva no Brasil, "soma-se uma política de banalização do horror, apresentado como parte integrante da paisagem, uma fatalidade cultural, um componente ontológico da própria vida em sociedade". Tal omnipresença, engramatizadora, colocada à prova de um curso de montagem que privilegiava as gestualidades do *found footage*, do filme-ensaio e do vídeo-*remix* ao longo de dois meses – diante de estudantes privilegiados na qualidade de alunos do ensino superior público federal; seja, a princípio atentos e críticos –, as imagens da(s) "webTV"(s) não chegaram a produzir um estranhamento, ainda que o horror, agora, talvez possa vir a perturbar [será?], suscitando nos alunos uma possível pós-análise do discurso que o produz e a avaliação de seus efeitos como, por exemplo, o perigoso retorno a um "romantismo do nacionalismo" (sic; G4, relatório de *modus operandi*).

Voltemos à década de 1970, reconhecida como uma nova era do vídeo alternativo, quando o "*Guerrilla Television*" foi reverberado em rede pública norte-americana e que, assim, passaria a influenciar muitos realizadores de vídeo e de documentários nos EUA, como também ao redor do mundo. Ou seja, o *underground* "sobremergia" como fenômeno midiático a ponto de artigos em periódicas revistas *mainstream*, como a *Newsweek*, tratarem de assuntos sobre as "*alternate-media guerrillas*". Em 1970 surgiu um novo formato audiovisual, o *Portapak*, especificando o novo padrão internacional de videotape.

Sabemos que a produção em nossa era de artemídia e vídeo-remix baseia-se na apropriação dos meios tecnológicos já existentes, conferindo-lhes novos propósitos e

destituindo, muitas vezes, a funcionalidade originalmente estabelecida. A artemídia recusa em se submeter à lógica de um projeto tecnológico já instituído, enquanto o vídeo-remix trabalha a apropriação e experimentação dos meios como metáforas da própria idéia de crítica social. A *media art* – como conceito – nos indica a prática em que os meios são tomados a fim de discutir-se a si mesmos [estratégias oriundas da metalinguagem, ou *meta-media*], principalmente como dispositivos complexos [sistêmicos] e não mero aparatos técnicos.

Seguindo a lógica da "Aprendizagem Compartilhada", alguns focos foram importantes como fio-condutores de sequência à tese entre reflexão e prática-ensino nas aulas:

1. **Qual a particular estética do vídeo-remix? No que este se difere dos cinematográficos "*found footages*"? Ou, no que se assemelharia a "filmes-ensaio"?**

   [em especial naqueles realizados durante o período que considero 'originais' da 1ª onda da cultura digital; para tanto, em 2013 realizamos a decupagem e análise focada em "S-11 Redux: [Channel]...", do extinto grupo norte-americano GNN. Material apresentado para discussão na SOCINE do mesmo ano] **---entre o *Zapping* e o *Scratch***

2. **Como projetarmos – quais as possibilidades estéticas – entre distintas linguagens e lógicas de montagem a partir do exponencial banco-de-dados online?**

   [tendo em vista de que os alunos vislumbravam antes que suas escrituras audiovisuais fossem exibidas na – retornadas à – Internet do que nas físicas salas de festivais cinematográficos etc; para tanto retornei às escritas de 2008-2009, ainda durante o mestrado, sobre questões de interfaces e dispositivos e, em particular, ao mapeamento de 2011 junto aos alunos de Design, com foco agora apenas no videoclipe [pseudo-]interativo, "The Wilderness Downtown" do grupo Arcade Fire... **---*Multi-Split-Screens* desde *TAGs, HASHTAGs* e *APIs*-Metadados**

3. **Como trabalhar – metodologicamente – as possibilidades estéticas de tal escrita audiovisual como discurso-diálogo [instrumento de conhecimento] a partir do material [re]apropriado online?**

> [tendo em vista a baixa qualidade – resolução em *pixels* – da maioria dos vídeos garimpados para utilização entre os alunos que insistiam em trabalhar formatos '*statandards*' entre os atuais digitais da TV e do cinema [...]; para tanto, em 2014 retornei ao visionamento do vídeo-dissertação "*Retóricas Audiovisuais ME#03 – Biopolítica Brasileira: a reverberação midiática de um filme nacional e a geração pós-Blade Runner*". **---entre o *Glitch*, o *Scratch*, os *Multi-Split-Screens* e os *modus operandi* da palavra à imagem e vice-versa**

Assim como as experiências docentes em audiovisual me trouxeram três novas reflexões:

[1.] **<u>o fazer vídeo-ensaio via apropriação não era tão óbvio aos "não-especialistas"</u>**

> Em comum o filme-ensaio e o vídeo-remix compartilham "do mundo"! Sabemos, desde Adorno e Montaigne, que o ensaio se faz a partir daquilo que nos atinge ao redor; sem o encontro do autor [realizador] com questões contextuais do mundo, não há ensaio. O filme-ensaio é o encontro reflexivo do realizador com o mundo, um convite dialógico não apenas com as imagens e sons ao redor – em particular com as imagens – e com o espectador, convidado a se tornar um ser pensante para completar a obra. O vídeo-remix, da mesma maneira, parte do que afeta os realizadores, questões contextuais entre sons e imagens sem as quais não é possível a realização do remix como vídeo. No vídeo-remix, o diálogo é travado entre o encontro do som com a imagem (e vice-versa). Talvez possamos diagnosticar o vídeo-remix como filho pródigo do videoclipe. Pródigo porque é politizado por natureza. A potência do vídeo-remix como "ato político" se faz não apenas através de procedimentos irônicos na montagem – ação bastante comum desde os primeiros filmes de compilação (LEYDA, 1964) – mas principalmente porque é uma ação consciente do realizador quanto os contextos que lhe rodeiam e, assim, dialoga com o mundo e convida o espectador a se transformar em um ser pensante junto à obra e àquilo que lhes (realizador e público) está ao redor.

[2.] **<u>Quais as distinções estéticas do vídeo-remix e do filme-ensaio?</u>**

> Podemos verificar bases estéticas comuns em cada gênero, o que os diferenciam portanto. Essas "bases estéticas" encontram-se nas questões de montagem que, aparentemente éobvias, complexificam o fazer vídeo

e nos leva a buscar esses *modus operandi* naquilo que se encontram e no que se afastam. Como trabalhar ambos os gêneros junto aos alunos tendo em vista a operação de potência da montagem como escritura audiovisual, instrumento de conhecimento, a função discursiva-dialógica comum a ambos os gêneros?

[3.] **Como são efetuados os *modus operandi* do fazer vídeo desde o banco-de-dados online?**

Parecia óbvio, mas discusões em salas-de-aula, avaliações disciplinares e questionários sobre esses *modus operandi* junto aos alunos – convidados sempre a se tornarem ensaístas audiovisuais desde o cada vez maior banco-de-dados online – trouxeram a necessidade de refletirmos sobre possíveis metodologias de empoderamento destes "não-especialistas". Assim, como era minha perspectiva (expectativa), a utilização de equipamentos televisivos considerados obsoletos aliados a tecnologias *low tech* de imagens ao vivo (i.e. câmeras de vigilância de baixíssimo custo) se mostraram potentes ferramentas do ensino e aprendizagem das gestualidades da montagem videográfica do vídeo-remix ao vj'ing (e vice-versa).

Como vimos, a montagem audiovisual construída detalhadamente via justaposições sobre harmônica sonoridade de ecos políticos (LOVINK, 2003) testemunha uma potência do *modus operandi* praticado na cultura digital há dez anos.

Acima de tudo, ainda, Remix em nossa tese constituiu-se como gestos de montagem. Salvo erros de digitação, Remix, como uma corrente [tendência ou escola] de montagem [nesta tese], foi representado sempre em letra maiúscula. Há diversas teorias [e práticas] da montagem audiovisual, como a "montagem das atrações", a "montagem conceitual", a "montagem paralela [e/ou alternada]", a "montagem de intervalos" [etc etc etc] – tendências estéticas distintas entre a americana-orgânica, a soviética-dialética, a alemã-expressionista (DELEUZE, 1995), entre outras –, esta tese tentou tratar sobre os procedimentos da "montagem Remix" com foco nas estéticas do/no/para o *online*. Desde já tomem como certo de que, nesta tese, Remix significa, portanto, a(s) gestualidade(s) da montagem desde lógicas

referentes e/ou tangenciais. Ou seja, o Remix aqui – como procedimentos de montagem – não é simplesmente "remix" (mesclas de materiais pré-existentes). Assumimos o princípio do "Remix" como sendo o gesto de repetição de conteúdo; ou seja, como procedimento de montagem, é uma forma que se perpetua gestualmente como um mantra-resposta, ecos em diálogo constante [principalmente em sua vertente desviante] com a comunicação de massa. Assim, "Remix" como lógica de montagem visa o desenvolvimento através de rupturas, onde novas formas de produção cultural questionem práticas existentes, tendo como princípio, o ato crítico como possibilidade discursiva-dialógica. Ou seja, para nós o "Remix" é um ato de montagem crítico-reflexivo, que expressa atitudes estéticas a formas audiovisuais como instrumentos de conhecimento. A virada do século XX para o XXI foi marcada pela popularização da cultura *clubber* da música eletrônica, onde proliferavam remixes musicais, montagens desde uma [re]interpretação de músicas pré-existentes (como elaborávamos nas práticas de *Dj'ing* e através da qual [co-]existia uma "aura espetacular", diferentemente de como Navas a identifica).

Na concepção de Navas, "aura espetacular" visa identificar uma "essência musical" – a originalidade de uma composição – através da combinação de conceitualizações desde textos de Walter Benjamin e Guy Debord, ou seja, como uma síntese da reprodutibilidade no espetáculo de massa. No entanto, podemos extender esta compreensão – corrigindo-a, talvez – e redefinir tal termo por ele proposto. Se tomarmos a versão tocada por um *DJ* (a montagem da música em tempo real) ou, ainda, por um *VJ* (*live cinema*) como possuidora dos atributos de uma aura performática através de um processo de comunicação via sonoridades e/ou imagens – mesmo que muitos dos materiais utilizados [remixados] sejam pré-existentes [passíveis de reconhecimento como memórias afetivas, ou de acordo a Navas, a "essência" reconhecível da composição] –, redefino "aura espetacular" a partir dos procedimentos da música eletrônica iniciada em guetos [*clubs* e *raves*]. "Aura espetacular" não como essência de um original – caminho relacionado mais aos "paradigmas indiciários" de Morelli, Freud a Warburg (GINZBURG, 2007) –, mas sim como a obra que existe apenas naquele momento da

performance "ao vivo" ("efeitos de presença"), configurando-se, portanto, em profundo diálogo discursivo áudio[visual] junto ao público presente.

Tal "aura espetacular" seria, assim, um *Stimmung*. Termo alemão utilizado nos escritos contemporâneos (2011) de Gumbrecht e que a tradução brasileira traz como "clima" (denominação utilizada também à situação circunstanciada nos clubes de música eletrônica); ou seria melhor dizermos, claramente, desde uma outra expressão – também alemã e largamente utilizada – sobre o clima intelectual e cultural de uma época, o espírito de um tempo, *Zeitgeist*? Na contramão do *Stumming* [calcado em ideologias modernistas] voltamos à definição de "remix", agora como discurso político via apropriação – como impulso alegórico (OWENS, 1998; NAVAS, 2010) – preocupado também, portanto, com as maneiras de interpretação além contemplação em que a "nova obra" depende de um reconhecimento (leitura) desde um texto pré-existente (código cultural). No remix como discurso dialógico, a alegoria é frequentemente desconstruída através de avançadas gestualidades de montagem reflexiva desde princípios de estratégias conceituais onde, muitas vezes, o "original" é percebido apenas no título. Temos então que, se "remix" era uma forma de desvio através de atitudes estéticas de uma montagem reflexiva frente aos discursos que imperavam culturalmente, hoje "remix" se configura como uma moda do desvio [subvertendo, portanto, a própria lógica do desvio na fórmula modal estatística]. Na falta de possíveis neologismos, esta tese apresentou três modelos de "remix" audiovisuais no ambiente em rede. Desde suas gestualidades de montagem de imagens em movimento no *online*, configurando-se em complexas *technés*: Proto-Remix, Pós-Remix e "Neo"-Remix.

Se as Retóricas Audiovisuais podem ser pedagogicamente aplicadas como um método de escritura – tal como nas obras brasileiras "ComunicaCidade" (2004) e "Um Povo Para Lula, parte#1" (2003) – compactuam, então, com os estudos sobre filme-ensaio. Gestualidades estéticas de um movimento reflexivo-circular, do discurso-diálogo com o espectador a partir de elocubrações que se constituem ao longo da pesquisa, captação, seleção-edição, montagem e distribuição-exibição do material em jogo. Como metodologia para alfabetização nestas

escrituras audiovisuais, a possibilidade de trabalharmos via "material de arquivo" [aqueles que formam nossas memórias primeiramente afetivas e, possivelmente, coletivas] tem se mostrado enriquecedoras. Reciclam-se sons e imagens – como rastros-traços, persistências da memória – em gestos de busca, organização-decupagem, interpretação, fragmentação e distintos procedimentos de montagem onde nos tornamos capazes de criar diferentes sentidos além de lineares pré-estabelecidos, subjetivas respostas [diálogos] com os "arquivos", com o mundo. Assim, será a partir de uma visão crítica da materialidade 'original' do 'arquivo' e daquela a qual a obra fará parte, que nos inserimos em um conjunto de técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) do audiovisual requerido.

Parafraseando, ainda aqui, um dos teóricos da cibernética – o franco-argelino Henri Atlan –, evidentemente que o 'postulado da objetividade científica' esteve implícito no contexto em que foram desenvolvidas todas as etapas da presente tese. Foi ele, inclusive, que na maioria das vezes impôs 'nosso' discurso o desprendimento do 'nós' acadêmico! Mas seria tolo – a tolice é a "maior preocupação" (BONDER, 1998 : 77) – desconhecer que essa investigação foi realizada paralelamente a uma busca em que a questão da identidade e das pertenças [a subjetividade] esteve no centro de nossas preocupações. Por isso é que, diversamente da obra de muitos pesquisadores contemporâneos, o pano de fundo ideativo (não confundir com ideológico!) – nosso tradicional interlocutor no diálogo implícito constituído por qualquer reflexão –, foi (para mim, inconscientemente a princípio) a tradição [na transgressão] judaica em paralelo às que nos ensinam nos colégios e na universidade: a greco-romana-cristã. Assim, mesclamos também – por que não? –, nossas reflexões às bibliografias em que a presença da tradição judaica aparece explicitamente como uma particular reação – compreensão – à heteroglossia [multilinguagem], um dos conceitos-chaves de Bakhtin, plurilinguismo [*rasnoriétchie / rasnorietchívost / rasnoiazítchie*]. Tal conceito nos auxiliou como referência para gerarmos a(s) devida(s) cientificidade(s) de alguns termos com os quais trabalhei também ao longo do mestrado, então mais direcionados – a princípio possuíam outra(s) conceitualizações [como já descritas aqui anteriormente] – às reflexões de processos

artísticos etimologicamente em rede [enredados], *web* [Internet] e *remix/ mash up* [montagem]: "diálogos audiovisuais" (SZAFIR, 2010; 2011; 2014) e "multiálogos" (SZAFIR, 2010; 2014). **O que é o filme-ensaio e o vídeo-remix senão exatamente essa relação entre o "eu" e o "tu", cada um de nós como co-responsáveis pelos acontecimentos pelos quais nos tornamos, portanto, 'respondendores' também?** As Retóricas Audiovisuais fazem parte, então, de espirais em *moebius*!

O dispositivo [obra ou aplicativo-plataforma], minha extra-utópica hipótese-mote, prevê empoderamento a não-especialistas na escrita audiovisual crítico-reflexiva desde citações do/no/para o *online*. Participadores apropriar-se-ão daquilo que normalmente de nós se apropria ao moldar nossas memórias. Nasce uma Era em que escreveremos através de uma áudio-visual retórica telemática esteticamente mais potente do que a verborragia existente nos *copy&paste* dos atuais *posts* em "redes sociais". Tais como netos-herdeiros de Leyda na conclusão do seminal livro "*Films Beget Films*" (1964), seremos "todo mundo artista"?

Portanto, a importância de [re]alfabetizações nas/às formas cinematográficas caracteriza-se em perspectiva de uma [co-]autoria subjetiva através da prática de [re]combinações críticas do exponencial banco-de-dados na nuvem. Retóricas Audiovisuais [2.1] como atos de resistência [cibernético-quântica] desde representações sonoro-visuais de nossas experiências, aparentemente adormecidas, fantasmagorias que pululam 'espontâneas' como potências de vida, um constante alerta em vista de subliminares referências (SAMUEL apud GINZBURG, 2014) pelas quais somos bombardeados cotidianamente. Portanto, há no Homem o intelecto latente que não é sinônimo de um ativado. Hannah Arendt sabia, tanto quanto Maimônides (ambos em 'diálogo' com Aristóteles), que "o propósito do Homem é pensar [refletir]" (GIGLIO, 2007). As *Retóricas Audiovisuais 2.1* convidam a alfabetizações no pensar através do audiovisual, no discurso-dialógico a partir dos materiais disponíveis na rede. Não-especialistas a Remixarem o exponencial banco-de-dados *online*. Tais processos dialéticos talmúdicos correspondem aos diálogos retóricos dos filósofos gregos.

Finalmente, lhes questiono: nesta exponenciação e proliferação de obras audiovisuais que dialogam a partir da saturação imagético-sonora que frui ao nosso [in]consciente, quais obras audiovisuais sobreviverão [ou têm sobrevivido, ou mesmo queremos que sobrevivam] neste acervo que destinamos ao futuro? Afinal, a importância das "Retóricas Audiovisuais" reside também num princípio ético frente aos arquivos herdados culturalmente e seus [im]pactos.

Retóricas Audiovisuais... Criação de um conceito? Sim. Definição da ideia à prática: a conceitualização de um "novo" termo/ nomenclatura que parte da montagem como gesto realizador de uma escrita política e estética destinada à autoconsciência crítica do público. Um discurso audiovisual intrinsicamente politizado que dialogue publicamente a partir da articulação e do encadeamento de fragmentos tanto autorais como alheios, focando os questionamentos sócio-econômicos, culturais e/ ou ideológicos. O papel reflexivo desde o processo de montagem à recepção por parte do [ex-]espectador (ou de um observador não-passivo no complexo sistema de poder entre tecnologias e discursos). "2.1": da importância da escrita audiovisual como ato de um diálogo da transformação (comunicar para transformar) à perspectiva de uma autoria subjetiva através da prática de [re]apropriação crítica no universo online. E assumimos, portanto, que essa tese não oferece respostas, mas perguntas, desafios, pistas de um tesouro vislumbrado e, como um dispositivo entre o loop e o scratch: bom retorno ao "início" desse nosso volume...

Não pretendo, no volume da presente tese, ter esgotado todos os problemas abordados. Muito além da "apropriação", REMIX significa, antes, **as gestualidades de montagem** na contemporaneidade. As seguintes aproximações, que em si talvez nada tenham de original, servem apenas para mostrar [cartografar], ao nosso leitor – se direito a um possível interlocutor eu tiver [agradeço]– , a parte descoberta de um [ou mais] *iceberg*[s].

Conceitualizar o termo Retóricas Audiovisuais – publicado pela primeira vez em 2006 e, posteriormente, tornado títulos de minha dissertação de mestrado e da presente tese

[conforme o projeto de ingresso] – não é das tarefas mais fáceis como tarefa linear, embora ao longo das explanações em linguagem oral tenha sido bastante recorrente e, aparentemente, coerente aos presentes. Parafraseando novamente Carone (1974), a utilização dos aspectos 'plásticos' destacados das imagens nas teorias da metáfora [metonímia, sinédoque, dentre as demais figuras de linguagem], caracterizariam sua recorrência através da denominação "símbolo". Veja-se que isso envolve uma disposição erudita considerável, pois aqui se trata de investigar discussões que atravessam no mínimo dois mil anos, se tomarmos, ainda, a *Arte Poética* e a *Arte Retórica* como pontos de partida.

A tática de montagem de todo e qualquer remix – justaposição de textos e/ou imagens e/ou sons etc para acessos possíveis à argumentação pretendida – não pára aqui, estendendo-se a outros níveis de trabalho, como a aplicada à escrita de minha dissertação de mestrado (ainda que no método de vasta citação: entre aspas). A presente tese – aparentemente uma "colcha de retalhos" (sic) – segue diferentemente daquela anterior tática de 'montagem' em que, diante da enorme "bibliografia", selecionamos centenas de citações que consideramos úteis ao nosso propósito e procedimento expositivo-reflexivo. Dessa decisão resultou um 'mosaico de citações' que, a nosso ver, apresentava, num primeiro momento, a vantagem de evitar a rotina ora de desfigurar o pensamento de outrem numa linguagem que se pretende 'própria', ora de reproduzir (consciente ou inconscientemente) o que já tinha sido afirmado eficazmente antes, sem a cautela acadêmica de aspas e notas de rodapé. [Seguimos, agora em um método distinto, sem as aspas – e muitas vezes sem também *endnotes* –, ainda que, vez ou outra, alteremos sintaxes gramáticas – sem, mo entanto, alterarmos a semântica de Carone –, e por vezes também "textuais", já que falamos de audiovisual e o autor parafraseado falara de literatura. Enfim, formas/ assuntos de escrituras:] talvez seja desse ângulo que o trabalho incorra no que se poderia, com alguma legitimidade, chamar de excesso. Sem dizer que, no caso, foi preferível o excesso à falta [ainda que, eu admito, muito ainda falte!]. Cabe, no entanto, lembrar que tal procedimento não é novo, tendo apresentado resultados hoje considerados positivos não só no nível da criatividade, mas também no do ensaio audiovisual –

como o atestam, por exemplo, os escritos dos muitos Barthes, muitos Flussers, muitos Goldstmiths etc e um Benjamin em particular. O filósofo alemão – que sonhava produzir um livro só de citações – atualizou conscientemente essa prática em seus estudos, embora não o tenha feito impunemente, pois mesmo seu eminente amigo Theodor Adorno parece não ter compartilhado a feita, o alcance do processo. **Adorno considerava que um 'mosaico' ou 'montagem' de citações poderia ocultar a presença do autor. O que Benjamin estava tentando, no entanto, era nada menos que incorporar ao discurso crítico um procedimento que se consolidava nas artes.** Isso certamente o situa ao lado de Eisenstein (o mais prolixo teórico da montagem). Mas o que aqui realmente não se deve perder de mira é que a montagem, na escrita acadêmica, atende não só à mesma exigência de economia sentida pela arte – a síntese –, como também a uma tendência moderna no sentido da aproximação cada vez maior entre os processos artísticos e as formas [críticas/ analíticas] que descrevem esses processos. Por esse caminho – vanguarda? –, caberia a mim, ainda, elaborar uma tese-remix apenas com material *online*, visto que muitas obras "clássicas" dos estudos a que me propus – estéticas da montagem e do digital [banco-de-dados], obra-dispositivo, filme-ensaio, remix... – já se encontram [foram] devidamente *uploadadas* [compartilhadas] independentemente de suas publicações impressas – ou não – terem sido disponibilizadas sob "o signo de" *copyright*. A princípio, meu projeto gráfico para a presente tese visava esse remix benjaminiano, onde as citações estariam grifadas – numa simbologia [grafia] de *hiperlinks* –, sem qualquer aspas, "autorização". Mas, para além de uma mera grafia [simbologia] de *hiperlinks*, o acesso às fontes bibliográficas [videográficas, filmográficas etc] somente seria possível no documento digital posteriormente disponibilizado online [*.pdf*], que redirecionaria o leitor a uma página de *wordpress* como parte integrante da tese; ou seja, o leitor seria convidado a se transformar em um participador ao comentar as citações da pesquisa ao acessar suas fontes originais nesse ambiente *online*. Talvez esse projeto possa, um dia, se transformar num livro – um *ebook* – e, então teremos nossa publicação hipermidiática da presente pesquisa. É nessa medida que a montagem 'crítica-reflexiva' parece não só

espelhar, como também legitimar, no nível [portanto] de sua linguagem, as bases em que se funda a montagem 'criativa' por um viés ensaístico-hipermidiático.

Carone aponta, também, a metáfora como um conceito nobre da Retórica, quando, de repente, a vinculamos – numa verdadeira 'mistura de esferas' – a um procedimento que vem do cinema [a montagem]. O cinema é um meio de comunicação de massa e, nessa medida, arte dessacralizada. Vimo-nos, portanto, na contingência de esclarecer de antemão [e brevemente] o conceito de montagem e a recorrer às proposições de Eisenstein, sem dúvida seu mais fecundo estudioso. As teorias eisenstanianas nos parecem válidas na medida em que o cineasta [artista] russo não restringe a montagem ao cinema, aplicando-a a artes como a pintura, o teatro e à literatura, percebendo sua atuação em manifestações tão diversas quanto a poesia de Púchkin, a prosa de Maupassant, a pintura de Leonardo e o ideograma e haicai japoneses. Montagem como processo, então, de junção de sons e imagens descontínuas. Apresenta-se, dessa forma, como um conjunto de *metáforas áudio-visuais* agrupadas sem necessidade 'lógica', ou seja, reunidas num sistema semiológico em que uma não decorre necessariamente da outra, como acontece no discurso linear comum. Trata-se, assim de propor uma resposta à pergunta mais frequente suscitada: como as imagens e os sons individuais [ou não] de uma escrita audiovisual podem se relacionar umas com as outras? A articulação de planos, cenas, sons [e silêncios] etc é o que produz um significado aferível pela forma em que essas unidades colaboram ou colidem umas com as outras na consciência de quem assiste a obra – dada a importância da 'interação' [percepção-recepção-cognição]; i.e. a obra apenas se completa na interpretação do público que a contempla e/ou dela participa. É nesse momento que se pode pensar na afinidade entre a metáfora e a montagem, pois não só a primeira é, em certo sentido, uma junção de elementos incongruentes que aponta para um 'terceiro termo' que deles se diferencia, como também a montagem é uma metáfora, na medida em que se apresenta como a 'ideia' que salta da colisão de signos [imagens e sons justapostos]. Tal como Eisenstein propôs, o ideograma é uma combinação de signos capaz de produzir um terceiro elemento, de dimensão e grau diferentes daqueles; cada um dos signos

corresponde a um conceito. O ideograma nasce, portanto, da fusão de hieróglifos ['ou desenhos estilizados'] separados; em outras palavras, o ideograma é uma *metáfora visual* engendrada por uma *montagem de hieróglifos*. O haikai, por seu turno, não é outra coisa senão esses mesmos hieróglifos transpostos em frases, ou seja, **ícones montados num organismo mais complexo**. Daí resulta a plasticidade e o laconismo desta escritura ensaística desde um exponencial banco-de-dados, *off & online*, feita à base de fragmentos reunidos não mais por nexos casuais explícitos, mas por outros que são, muitas vezes, apenas locais. Este parágrafo, assim como os dois anteriores, poderiam facilmente terem sido escritos totalmente por mim, em virtude de nossa hipótese-mote à presente tese. No entanto, eu divido tal autoria com Modesto Carone que os escrevera e os publicara há exatamente quarenta anos no livro "Metáfora e Montagem" (1974), pela editora Perspectiva.

Esta tese "é um tal agenciamento, e como tal inatribuível. É uma multiplicidade – mas não se sabe ainda o que o múltiplo implica, quando ele deixa de sr atribuído, quer dizer, quando é elevado ao estado de substantivo. (...) e não pára de se atribuir sujeitos aos quais não deixa senão um nome como rastro de uma intensidade. Qual é o corpo sem órgãos de um livro? (...) Considerado como um agenciamento, ele está somente em conexão com outros agenciamentos, em relação com outros corpos sem órgãos." Portanto, não perguntem o que esta tese "quer dizer, significado ou significante", tentarei apenas lhes mostrar caminhos e "descobertas" – por vezes dúvidas e interrogações sem fim, nenhuma certeza mais – com os quais tal "máquina de guerra, uma máquina de amor, uma máquina revolucionária (...) "pode estar ligada, e deve ser ligada, para funcionar. (...) Seja o método do cut-up de Burroughs: a dobragem de um texto sobre outro, constitutiva de raízes múltiplas e mesmo adventícias (dir-se-ia uma estava), implica uma dimensão suplementar à dos texto considerados. É nessa dimensão suplementar da dobragem que a unidade continua seu trabalho espiritual. (...) O mundo tornou-se caos, mas o livro permanece sendo imagem do mundo, caosmo-radícula, em vez de cosmo-raiz. Estranha mistificação, esta do livro, que é tanto mais total quanto mais fragmentada. (...) Na verdade, não basta dizer Viva o múltiplo, grito de resto difícil de emitir.

(...) É preciso fazer o múltiplo, não acrescentando sempre uma dimensão superior, mas, ao contrário, da maneira simples, com força de sobriedade, no nível das dimensões de que se dispõe, sempre n-1 (é somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele). Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída; escrever a n-1. Um tal sistema poderia ser chamado de rizoma. (...) um método de tipo rizoma é obrigado a analisar a linguagem efetuando um descentramento sobre outras dimensões e outros registros. Uma língua não se fecha sobre si mesma senão em função de impotência." [Des]potencializada, portanto, a memória curta – rizomática – prevaleceria sobre a longa, o engrama, a impressão, o decalque, a imagem técnica. O rizoma opera nas relações de poder: "escreve-se com a memória curta, logo, ideias curtas (...) A memória curta comprende o esquecimento como processo; ela não se confunde com o instante, mas com o rizoma coletivo, temporal e nervoso". O rizoma tornou-se conceito e não mais experimentação de guerrilha, de desvio: o rizoma é hoje moda, construído como decalque, autômatos-marionetes infinitos, intrusos espetaculares em que a produção do insconsciente, de "novos enunciados, outros desejos" torna-se [tornou-se] *commodities*. E como disseram os 'seminais autores' do *mobile-puzzle*-rizoma: "se trata de mostrar que os rizomas têm também seu próprio despotismo, sua própria hierarquia, mais duros ainda..." E, assim, se esta tese será tomada como um "livro-rizoma" significa dizer que foi necessário um "nomadismo daqueles que nem se mexem, e que não imitam nada? Eles agenciam somente. Como encontrará o livro um fora suficiente com o qual ele possa agenciar no heterogêneo, em vez de reproduzir um mundo?"

Esta tese iniciada não é uma certa reunião de ideias e sequer uma conlusão, para mim, antes, ela constitui uma situação aberta, uma [in]conclusão da qual eu não saberia dar a fórmula complexa. Assim, eu me debato entre as minhas inúmeras leituras, análises, memórias afetivas, as ricas interlocuções e, finalmente, minhas reflexões ora conscientes ora às cegas até que, como que por um milagre, os pensamentos e as palavras (principalmente estas últimas) se organizam por si mesmos.

Essas foram as premissas básicas a esse profundo engajamento [LOOP & REPEAT & SCRATCH] "a partir da noção de produções *found footage* e do "extra-gênero" filme-ensaio, [ou seja, de] qual o papel da mídia digital *online*, em particular as atuais plataformas videográficas na rede (como o *YouTube*) na criação de materiais audiovisuais brasileiros", como escrevi no resumo original do projeto entregue em 2010 para o ingresso no doutorado, no qual eu terminava com uma outra pergunta: **"em que medida podemos falar – contar – sobre uma aventura da produção nacional em termos de pesquisa, apropriação, modificação e criação videográfica ensaística *online*?"**. Analisei, então sob os *layers* desenhados para essa tese, parte dessa aventura da produção brasileira, pois como publicara Arlindo Machado (2003), quando foi meu professor em estéticas do vídeo (ECAUSP), enquanto eu finalizava as *Retóricas Audiovisuais* na graduação (FAUUSP):

> única coisa que realmente importa é o que o cineasta faz com esses materiais [montagem], como constrói com eles uma reflexão densa sobre o mundo, como transforma todos esses materiais (...) em experiência de vida e pensamento.

No Brasil, uma nova aventura do filme-ensaio já está sendo, portanto, não apenas contada, mas [re]escrita!

TO BE CONTINUED...

A SER, SEGURAMENTE, CONTINUADO!...

#00 CÓDIGO-FONTE[1]

ADRIANO, C. ***O mutoscópio explica a invenção do pensamento de Santos Dumont***. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2008.

AGAMBEN, G. ***Repetition and Stoppage***. In: S. Zweifel et al (eds), The Situationist International. Zurich: JRP, 2006.

AMIEL, V. ***Estéticas da Montagem***. Lisboa: Ed. Texto&Grafia, 2010.

ANDRADE, M. ***O Artista e o Artesão*** [1938]. < http://goo.gl/x6gK4 >, acesso em maio/2013.

ARISTÓTELES. ***Arte retórica e arte poética***. Rio de Janeiro: Ediouro, 1966.

ATTAB, I. ***Mostra de Arte Digital promove interatividade entre obra e visitante*** [22/09/2011] < http://goo.gl/NxHIY >, acesso em out./2014

ATTALI, J. ***Noise: the political economy of music***. Minneapolis: Minnesota Press, 2009.

AUMONT, J. ***Dicionário teórico e crítico do cinema***. Papirus, 2003.

AUMONT, J. Et al. ***A estética do filme***. Papirus: São Paulo, 1995.

BARBERO, J. M. ***Dos meios às mediações***. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

BARTHES, R. ***Image-music-text***. New York: Hill, 1977.

BASILICO, S.(ed.). ***Cut: Film as Found Object in Contemporary Video***. Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2004.

BEAUVAIS, Y. ***Filmes de Arquivo***. In: Recine [Revista do Festival Internacional de Cinema de Arquivo] edição "Revoluções"; Ano 1, N.1 (Setembro/2004; p.83-91)

BEIGUELMAN, G. et.al. ***HTTPvideo***, ISM: São Paulo, 2011. < http://goo.gl/Y1pBKm > ou < http://en.ism.org.br/files/2012/01/ebook_ing.pdf >, acesso em dezembro/2014.

1 Para bibliografias específicas sobre *remix* – nosso projeto "*Video-Remix Reader*" –, filme-ensaio, *found footage*, acesso às demais pranchas do "Atlas Rizomático" e à webgrafia, filmografia e bibliografia revisada e completa dessa pesquisa de doutorado em < http://manifesto21.com.br/phd >

BELLOUR, R. ***Entre-Imagens***. São Paulo: Ed.Papirus, 1997.

BENJAMIN, W. ***The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility***. In: Grey Room 39, Spring, pp. 11–37. MIT Press, 2010.
_____. ***Obras Escolhidas, vol.1***. São Paulo: Ed.Brasiliense, 1993.
_____. ***Documentos de cultura. documentos de barbárie: escritos escolhidos.*** São Paulo: Cultrix/ EDUSP, 1986.

BERENSTEIN, 2001 ***Estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica***. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

BERGSON, H. ***O Riso: Ensaio sobre a Significação da Comicidade***. RJ: Zahar, 1983.

BONDER, N. ***A Alma Imoral***. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

BUCHLOH, B. ***Gerhard Richter's Atlas: The Anomic Archive*** [1993]. In: MEREWETHER, C. The Archive: Documents of Contemporary Art. Cambridge: MIT Press, 2006.

BUCK-MORSS, S. ***The Dialectics of Seeing***. Cambridge: MIT Press, 1991.

BURKE, E. ***A Philosophical Enquiry into the Origins of the Sublime and Beautiful***. New York: Penguin, 1998.

BOLTER & GRUSIN. ***Remediation: Understanding New Media***. MIT-Press, 2000.

BORSCHKE, M. ***Rethinking the Rhetoric of Remix – Copies and Material Culture in Digital Networks*** [dissertation], 2012.

BRENEZ, N. ***Cartographie du Found Footage***. Disponível em: <http://archives.arte.tv>. Acesso em: setembro de 2010.

CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. ***O cinema e a invenção da vida moderna***. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

CHUN, W. ***The Enduring Ephemeral, or The Future is a Memory***. In: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. Media Archaeology. UCLA Press, 2011.

COHN, G. ***Duchamp, Coutinho e a pedagogia das apropriações***. Anais do XVI SOCINE (out./2012) < http://www.socine.org.br/anais/2012/interna.asp?cod=386 >

CRARY, J. ***Técnicas do Observador***. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

COLEMAN, M. ***Mashing and remixing: using the quadripartita ratio in the aesthetic public sphere***. In: Journal of Aesthetics & Culture Vol.5, 2013

DEBORD, G. ***A Sociedade do Espetáculo***. Contraponto, 1997.

DELEUZE, G.; GUATARI, F. ***Mil platôs***. Rio de Janeiro: Editora34, 1995.

DELEUZE, G. ***Cinema 1 – A imagem-movimento***. São Paulo: Brasiliense, [1985]1991.

DIETZ, S. ***The Database Imaginary: Memory_Archive_Database v4.0***. In: VESNA, V. (org). Database Aesthetics. Minneapolis: Minnesota Press, 2007.

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

DWORKIN, C. ***Zero Kerning***; In: Lori Emerson and Barbara Cole. Open Letter: Kenneth Goldsmith and Conceptual Poetics. Ontario Arts Council: Twelfth Series, No. 7, 2005.

DYER, Richard. ***Pastiche***. London & NY: Routledge, 2007.

ECO, U. ***Viagem na Irrealidade Cotidiana***. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EISENSTEIN, S. ***A Forma do Filme***. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1990.
_____. ***O Sentido do Filme***. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1997.

ELSAESSER, T. ***Harun Farocki: Cineasta, artista e teórico da mídia***. In: MOURÃO, M. D.; BORGES, C. ; MOURÃO, P. (org). Harun Farocki: por uma politização do olhar. São Paulo: Cinemateca Brasileira SP/ CINUSP, 2010.
_____. ***Constructive Instability: or the life of things as the cinema's after life?***; In: LOVINK, G.; NIEDERER (eds) Video Vortex Reader: Responses to YouTube. INC, 2008.
_____. (org). ***Harun Farocki – Working on the Sightlines***. Amsterdam Univ. Press, 2004.

FERGUSON, Kirby. ***Everything is a Remix***. (Video Documentary). 2011. < http://www.everythingisaremix.info/watch-the-series >, acesso em fevereiro/2012.

FERREIRA, C. ***Em favor do cinema indisciplinar***. REBECA [Revista Brasileira de Estudos em Cinema e Audiovisual], 2012.

FLUSSER, V. ***To Discuss [Besprechen]***. In: *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: Minnesota Press, 2011.
_____. ***A Escrita. Há Futuro para a escrita?*** São Paulo: Annablume, 2010.
_____. ***Filosofia da Caixa Preta***. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
_____. ***Los Gestos***. Barcelona: Herder, 1994
_____. ***On writing, complexity and the technical revolutions***. Interview in Osnabruck, European Media Art Festival (September, 1988). < http://goo.gl/XlFtP >, acesso set/2012

FOUCAULT, M. ***A Ordem do Discurso: aula inaugural no Collége de France em 02 de dezembro de 1970***. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

FRIEDMAN, M. ***Martin Buber: the Life of Dialogue***. NY: Harper Torchbook, 1960.

GALLOWAY, A. ***Debord's nostalgic algorithm***. In: Culture Machine, v.10, 2009.
_____. ***Language wants to be overlooked: on software and ideology***. In: Journal of Visual Culture, v. 5(3). London & New Delhi: SAGE Publications, 2006

GAZIRE, N. ***Quem fica parado se trumbica: A equação homem-corpo-tecnologia.*** In: Revista Select, v.7, 2012.

GIGLIO, A. ***Iniciação ao Talmud.*** São Paulo: Ed. Sêfer, 2000.

GINZBURG, C. ***Medo, Reverência, Terror***. São Paulo: Cia das Letras, 2014.
_____. ***Mitos Emblemas, Sinais.*** São Paulo: Cia das Letras, 2007.

GOLDSMITH, 2011. ***A Textual Ecosystem***. In: Poetry Foundation Readability. < http://www.readability.com/articles/cgalupyj?readbar=1 >, acesso em out./2014

GUINSBURG, J.; MAE BARBOSA, A. ***O Pós-modernismo***. São Paulo: Perspectiva, 2005

HAMBURGER, E. ***"Estéticas das Representações da Pobreza e da Violência no Cinema e na Televisão"***, Programa CTR5234, ECAUSP, 2012.

HORWATT, E. ***A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet***. In: SMITH, I. R. (ed.). Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation. Scope e-book, 2009. <http://www.scope.nottingham.ac.uk/cultborr/chapter.php?id=8 >, acesso em set. 2010.
_____. ***The Metaphorical and Expressionistic Use of Found-Footage in the Documentary Films***, 2009. Disponivel em: <http://recycledcinema.blogspot.com.br >, acesso em nov. 2011.

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (eds). ***Media Archaeology: approaches, applications and implications.*** UCLA Press, 2011.

ITO, M. et. al. ***Living and learning with new media (summary of findings from the digital youth project)***. MacArthur Foundation, 2008.

IUSIM, H. ***Breve Introdução ao Talmud***. São Paulo: Ed. B'nai B'rith, 1968.

JAMESON, F. ***Marcas do visível***. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

JOHNSON, S. ***Cultura da Interface***. Rio de Janeiro: Ed.Jorge Zahar, 1997.

JORDAN, K. & RANDALL P. (ed.) ***Multimedia: From Wagner to Virtual Reality***. WW Norton & Company : New York, 2001.

KERCKHOVE. ***The Skin of Culture***. London: Kogan Page, 1997.

KESSLER, F.; SCHÄFER, M. ***Navigating YouTube. Constituting a Hybrid Information Management System***; In: Vonderau P; Snickars, P. (eds), The YouTube Reader. Stockholm: National Library of Sweden, 2009.

LESSIG, L. ***Remix – Making art and Commerce thrive in the Hybrid Economy***. EUA: Penguin Press, 2008.

LANDOW, G. ***Hypertext Theory***. Hopkins University Press, 1994.

LEYDA, J. ***Films Beget Films***. New York: Hill and Wang, 1964.

LONGO, G. ***Laplace, Turing and the "imitation game" impossible geometry: randomness, determinism and programs in Turing's test***. In: EPSTEIN; ROBERTS; BEBER (ed.) Parsing the Turing Test, pp. 377-413, Springer, 2008

LOPES, M.I.V. ***Mediação e recepção. Algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação***. In: Rev. Matrizes v8. ECA-USP, 2014.

LOVINK, G. ***The art of Watching Databases***. In: LOVINK, G.; NIEDERER (eds). Video Vortex Reader: Responses to YouTube. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.
____. ***Interview with Stephen Marshall***. Nettime mailing list (12/2003). Acesso em: set. 2013

MACHADO, A. ***O sujeito na tela***. São Paulo: Paulus, 2007.
_____ . ***Arte e mídia***. Rio de Janeiro: Ed.Jorge Zahar, 2007b.
_____ . ***O Filme-ensaio***. Revista Concinnitas, Rio de Janeiro, n.5, p. 63-75, dez. 2003.
_____. ***Pré-Cinemas e Pós-Cinemas***. São Paulo: Ed.Papirus, 1997.
_____ . ***Máquina e imaginário***. São Paulo: Edusp, 1993.
_____.***Cultura da Vigilância***; In: NOVAES, A. Rede Imaginária. SP: Cia das Letras, 1991.
_____ . ***A Arte do Video***. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MANOVICH, L. ***Visualizing Vertov***, 2014. < http://goo.gl/J2riNb >, acesso em fev./ 2014.
_____. ***The practice of everyday (media) life***. In: LOVINK, G.; NIEDERER (eds) Video Vortex Reader: Responses to YouTube. INC, 2008.
_____. ***Database as symbolic form.*** In VESNA, V. (org). Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow. Minneapolis: Minnesota Press, 2007.
_____.***The Language of New Media***. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINS, I.M. & PENAFRIA, M. (org). ***Estéticas do digital: cinema [...]***. Labcom, 2007

MASAGÃO, M. ***O cinema feito no computador***. In: Revista de Cinema Ano 1, n. 4 (Agosto/2000; p.32-34)

MILLER, P. D. (org). ***Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture***. Cambridge: MIT Press, 2008.

MOURÃO, M. D.; BORGES, C. ; MOURÃO, P. (org). ***Harun Farocki: por uma politização do olhar***. São Paulo: Cinemateca Brasileira SP/ CINUSP, 2010.

MOURÃO, M.; SAMPAIO, R. (org). ***Chris Marker: bricoleur multimídia***. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2009.

MURCH, Walter. ***Num piscar de olhos***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

MURRAY, J. ***Hamlet no Holodeck***. São Paulo: Ed.UNESP, 1997.

NAVAS, E. ***Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture***. In: Sonvilla-Weiss, S. (ed.) Mashup Cultures. New York: Springer, 2010.
_____.***Remix Theory: The Aesthetics of Sampling***. New York: Springer, 2012.

NEWELL, A; SIMON, H. ***Computer Sciences Empirical Inquiry: Symbols and Search***. In: Communications of the ACM, V.19; N.3. March, 1976.

NOORDEGRAAF, J. ***Facing Forward with Found Footage***. In: Plate, L.; Smelik, A.(eds). Technologies of Memory in the Arts. Palgrave Macmillan, 2009.

PAUL, C. ***Digital Art***. Londres: Thames & Hudson, 2003.
_____. ***The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives***. In: VESNA, V. (org). Database Aesthetics. Minneapolis: Minnesota Press, 2007.

PERLOFF, M. ***Moving Information***. In: Emerson, L.; Cole, B (org). Open Letter: Kenneth Goldsmith and Conceptual Poetics. Ontario Arts Council: Twelfth Series, No. 7, 2005.

RASCAROLI, L. ***The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments***. Framework:, Detroit, 49, No. 2, Fall 2008.

SAMUEL, R. 1997. ***Teatros da Memória***. In: Proj. História n.14 Educ: São Paulo, 1997.

SEAMAN, B. ***Recombinant Poetics and Related Database Aesthetics***. In: VESNA, V.(ed) Database Aesthetics. Minneapolis: Minnesota Press, 2007.

SIEBEL, V. ***Painting Pavements***. In: ELSAESSER, T. (org). Harun Farocki – Working on the Sightlines. Amsterdam University Press, 2004.

SMITH, I. R. (ed). ***Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation***. Scope e-book, 2009. <http://www.scope.nottingham.ac.uk/cultborr >, acesso em set. 2010.

SELLIGMAN-SILVA, M. ***O Local da diferença: ensaios sobre memória, arte, literatura e tradução***. São Paulo: Editora 34, 2005.

SHOHAT, E.; STAM, R. ***Narrativizing visual culture: towards a polycentric aesthetics***. In: MIRZOEFF, N. The Visual Culture Reader. NY: Routledge, 1998.

SZAFIR, M. ***Retóricas Audiovisuais [o filme Tropa de Elite na cultura em rede]***. Dissertação de Mestrado ECA-USP, 2010.
_____. ***The 'State of Art' at Online Video Issue***. EuroiTV Proceedings: Alemanha, 2012.

SZPICZKOVSKI, A. ***Educação e Talmud: uma releitura da Ética dos Pais [Pirké Avot :: Tratado Talmúdico]***. São Paulo: Ed. Humanitas/ FFLCH-USP, 2008.

TONI, F.C. ***A música popular brasileira na vitrola de Mário de Andrade***. SP: SESC, 2004.

TRESKE, A. ***The inner life of video spheres: theory for the YouTube Generation***.

Amsterdam: INC, 2013.

TURING, A. M. ***Computing Machinery and Intelligence.*** In: *Mind 49:* 433-460, 1950. < http://www.csee.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf >, acesso em janeiro de 2015.

VICENTE, E. ***A questão dos suportes na Indústria Musical*** In: FERRARETTO; KLOCKNER (orgs). E o rádio? Novos horizontes midiáticos. Porto Alegre: EDPUCRS, 2010

WALNES, T. ***Story Without End? Found Footage in the Digital Era.*** In: Movement Journal 1.1: The Futures of Cinema. Disponível em: <http://www.movementjournal.com/issue_1.1_futures_of_cinema/01_story_without_end_walnes.html >. Acesso em: setembro de 2010.

WEES, W. C. ***Old Images, New Meanings: Recontextualizing Archival Footage of Nazism and the Holocaust***. Spectator vol.20 n.1, Fall199/Winter 2000.
_____. ***Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films***. New York: Anthology Film Archives, 1993

WEIBEL, P. ***La imagen inteligente: neuroxinema ou cinema quântico?*** In: Arte Algorítmico. De Cezane a la Computadora. UNESCO & MECAD/ESDi (org.), s/d. < http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session5.htm >, acesso em julho de 2014.

WEIRNRICHTER, A. ***Hacia un cine de ensayo***. In: Desvia de Lo Real. T&B : Madrid, 2005
_____. Remontajes: la apropriacion em el cine documental y experimental [tese, 2007]

XAVIER, I. (org). ***A Experiência do Cinema***. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

YATES, F. ***A Arte da Memória***. São Paulo: UNICAMP, 2007.

YEO, R. ***Cutting through History: Found Footage in Avant-garde Filmmaking***. In: BASILICO, S. (ed). Cut: Film as Found Object in Contemporary Video. Milwaukee, MI: Milwaukee Art Museum, 2004.

YOUNGBLOOD, G. ***Expanded Cinema***. 1970. < http://www.ubu.com > acesso em set./2012.

ZANIN, L. ***O readymade de Eduardo Coutinho***. In: Jornal "O Estado de São Paulo" (Caderno2: 30 de outubro), 2010.

PRANCHA#1

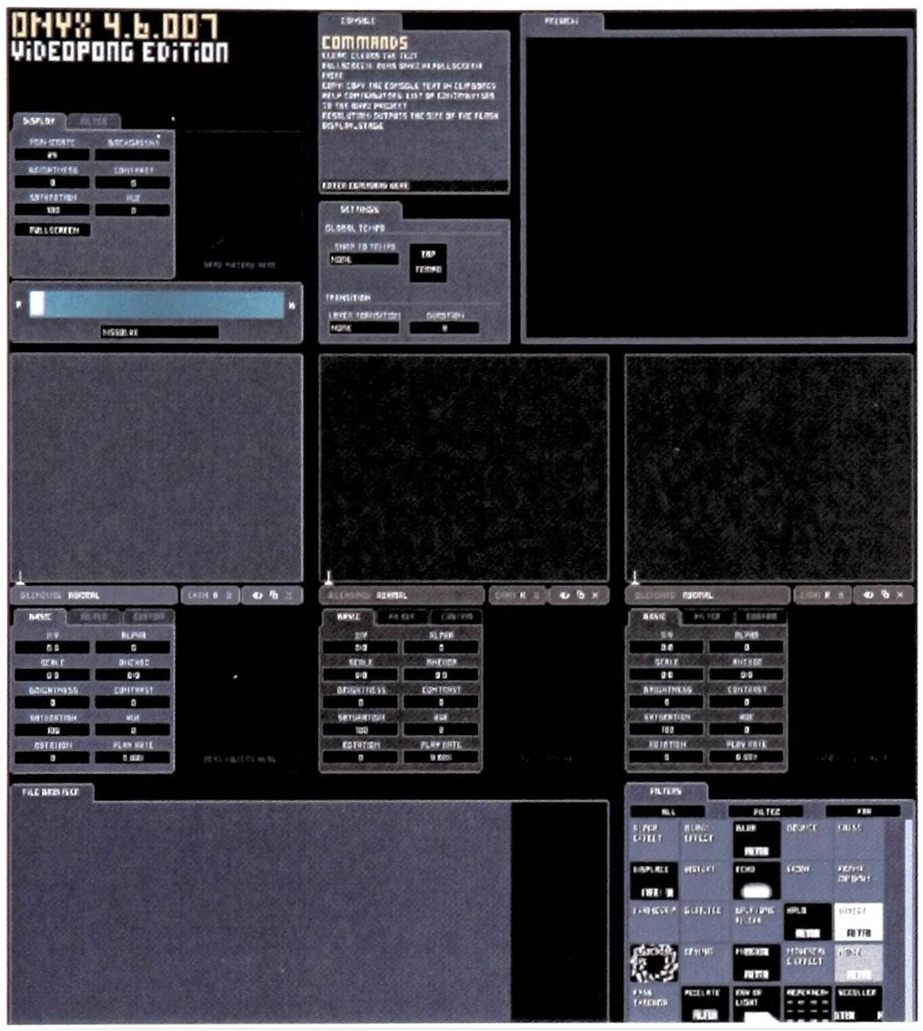
videopong.net/onyx/

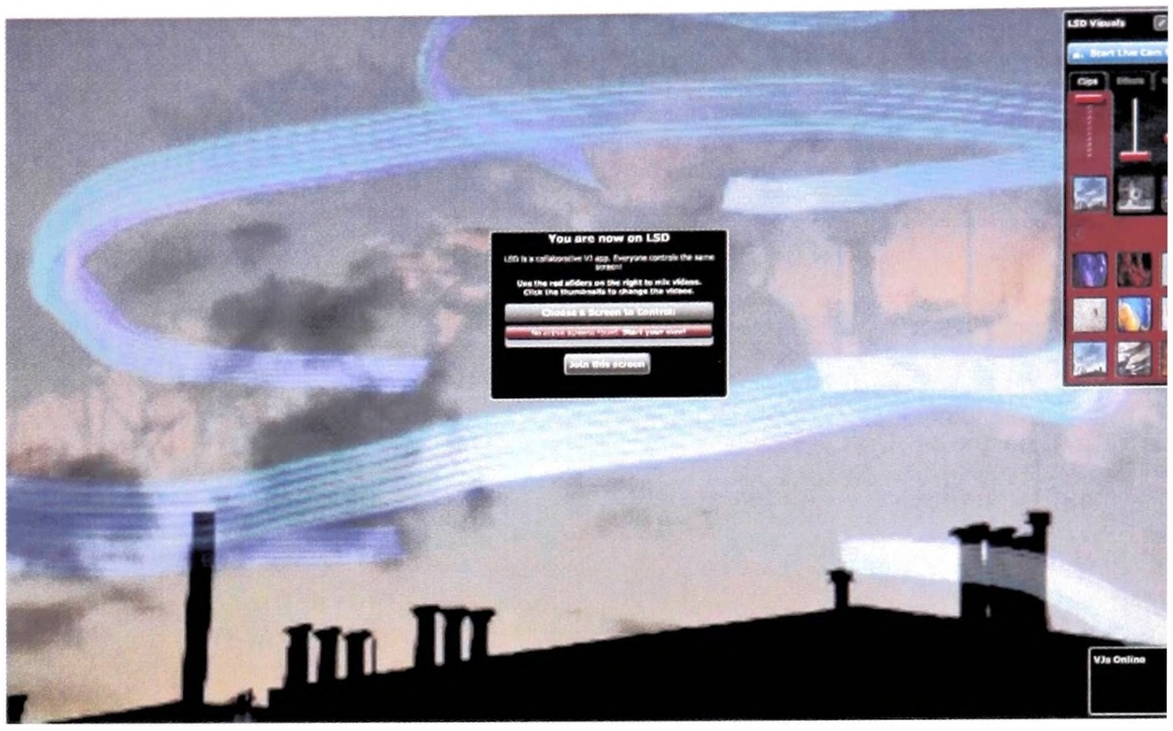
videopong

login password

channels users playlists tools sign up ?

online VJ Mixer - Onyx



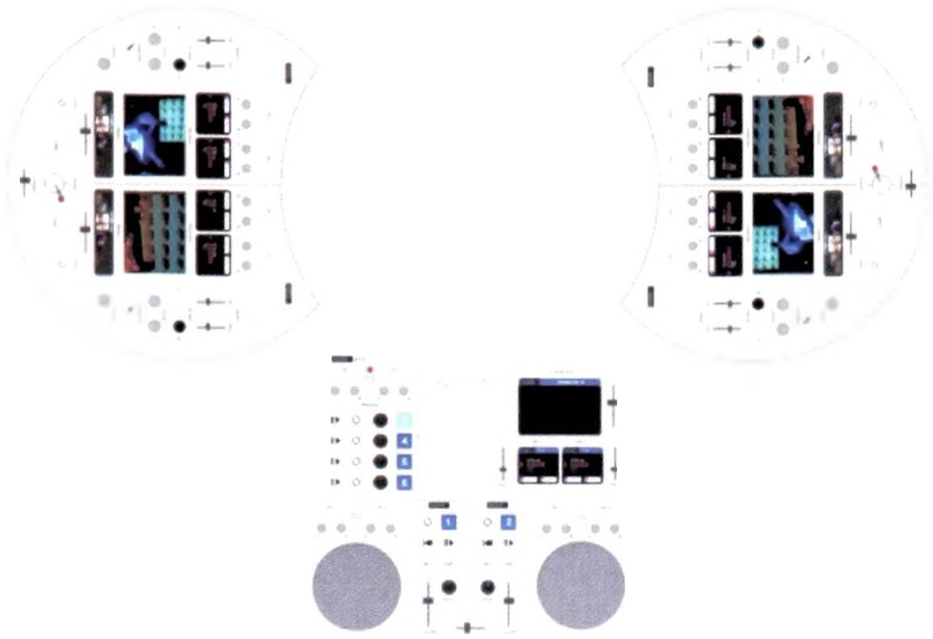


{ MSZ21777BR }

ATLAS RIZOMÁTICO

PRANCHA#2

ScratchWorx

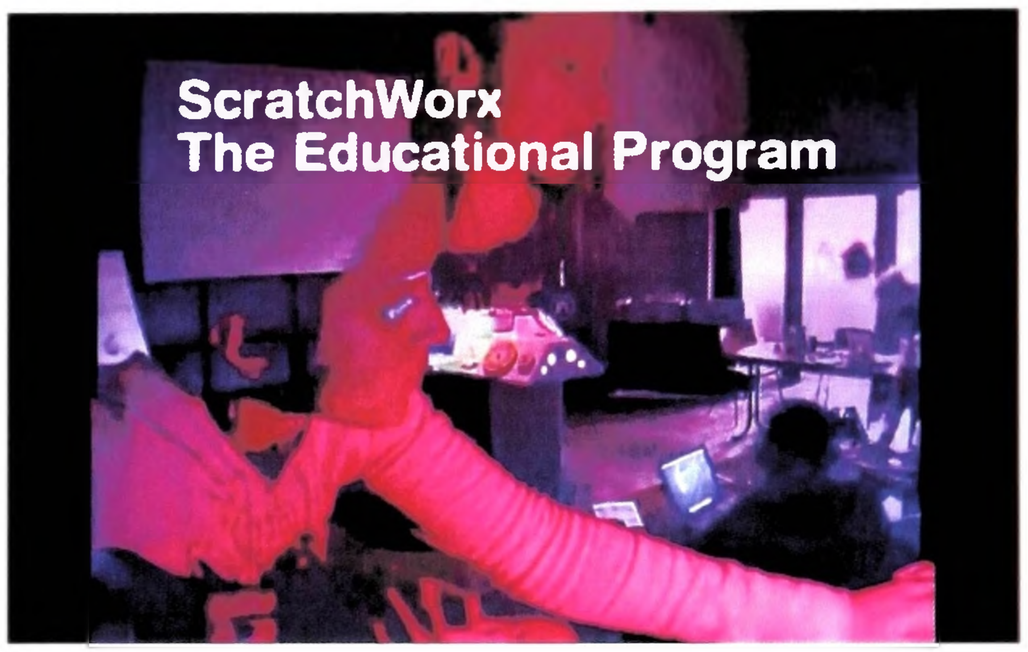


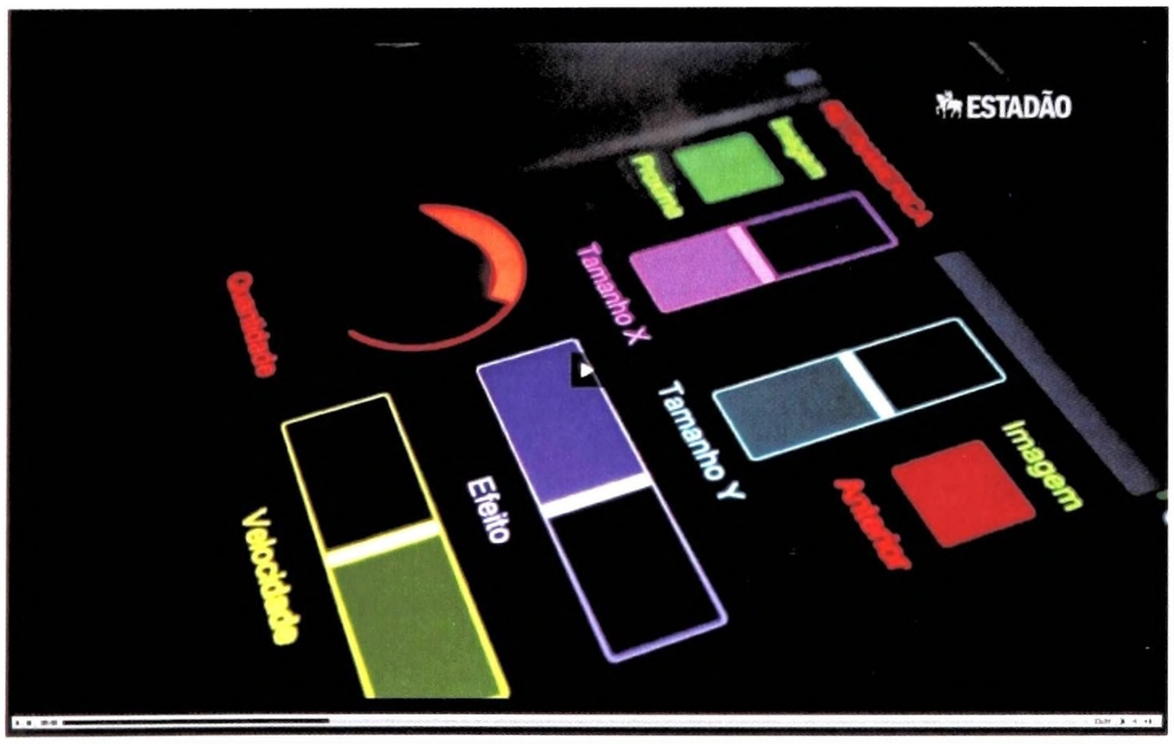
Waag Society 2006

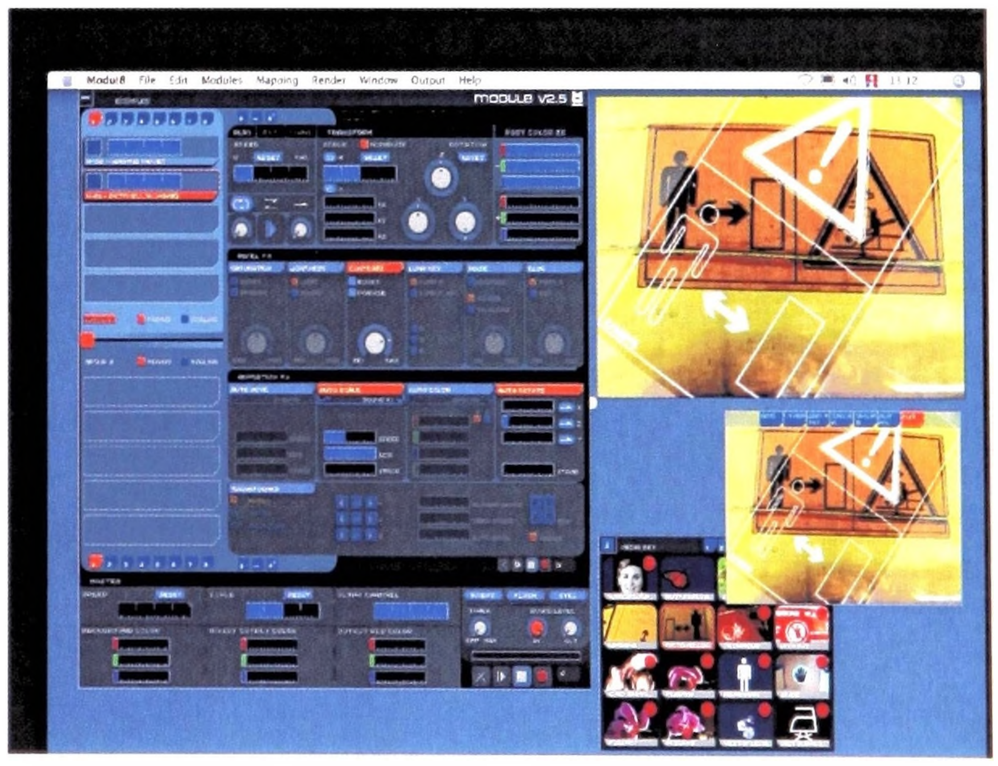
ScratchWorx is a new media DJ/VJ tool for schools, an innovative way for expression based art and culture education. ScratchWorx started in 2002, when a first pilot prototype was made and used successfully in an educational environment. In 2006, ScratchWorx was completely redesigned and two new consoles were built.

Based on a self chosen theme pupils (in the age group 12-17 years) could combine video, photo and sound fragments from their own environment. They used this material to mix it live on the *ScratchConsole*. During a *ScratchParty* they gave a performance for their fellow pupils, fiends and/or relatives.

ScratchWorx was used in schools, at museums and in workshops. In 2007 a real theatre show with the artist Ali B. was organized. With ScratchWorx, Waag Society gave young people the possibility for expression of their own identity. It also aimed to improve digital, visual and interactive skills and to stimulate cooperation



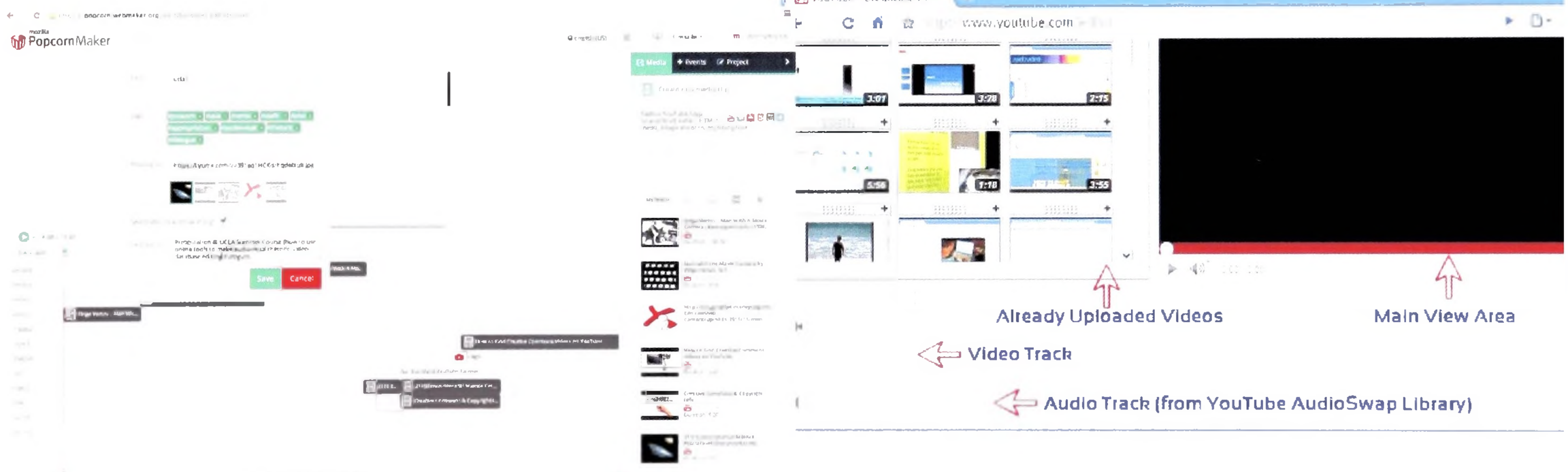


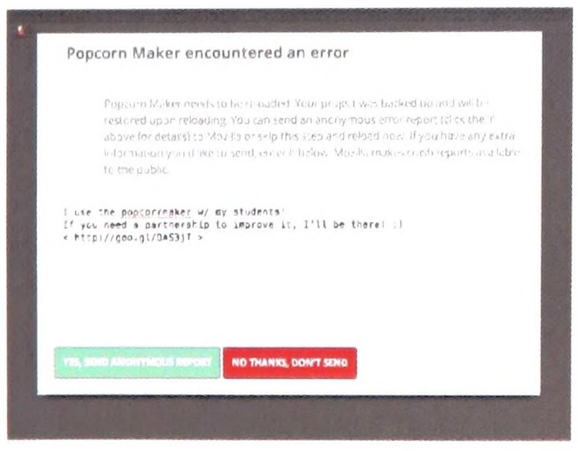


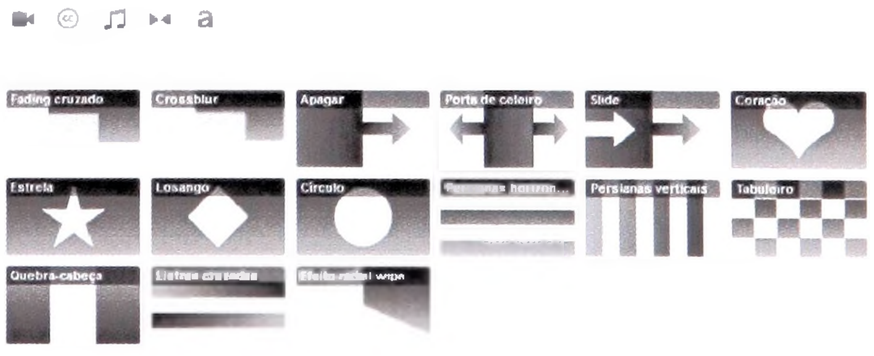
PRANCHA#3

Video
Audio
Effects
Chroma Key
Color
Other
Video A
Video B
Publish Movie

KINO-PRESENT
HOME
PARTICIPATE
EDIT
GALLERY
DOCUMENTATION
UPLOAD
CREDITS


PopcornMaker
Save
Cancel
www.youtube.com
Already Uploaded Videos
Main View Area
Video Track
Audio Track (from YouTube AudioSwap Library)


Popcorn Maker encountered an error
NO THANKS, DON'T SEND


Fading cruzado
Crossblur
Apagar
Porta de celeiro
Slide
Coração
Estrela
Losango
Círculo
Persianas verticais
Tabuleiro
Quebra-cabeça

PRANCHA#4

v03 - vimeo

03-final :: YOUTUBE
in 12-8-2009 by admin | 38 Comments

This video has been removed because it is too long. Regular YouTube videos must be 10 minutes or less.

linha montagem final - versao03 [fevereiro 2009]

mestrado retoricas versoes#03 fevereiro de 2009 [fapesp, "rede de telas", esther hamburger] "Retóricas Audiovisuais: de Debord a Lessig – uma análise do filme TE na cultura em rede"

(more)

Added: August 11, 2009, 09:44 PM
Time: 19:12
Views: 0
Rating:
Comments: 0
Responses: 0
Broaccast: Public
Raw File: linha_montagem03.mp4

Rejected (length of video is too long)

Play | Edit | Annotations | AudioSwap | Insight | Delete

ies: tecnologia | videos | linhas completas

plataformas online | youtube

Geocities closed in 2009.

But there's so much more to see at Yahoo!. Visit Yahoo Small Business to host your website, or check out the latest from Yahoo Search.

This video is not available in your location due to provider license restrictions.
Feel free to check out one of these related videos:

RETÓRICAS AUDIOVISUAIS 2009

projeto de mestrado ECA-USP | de Debord a Lessig: análise sobre o filme "Tropa de Elite" na cultura em rede

About | INDEX | pré-qualificação | Textos | The Specialist | roteiros | metalinguagem | vídeos | short posts

Mix & Mashup Online

Written in 12-8-2009 by admin | 33 Comments

Você já leu algum contrato online (termos de serviços do Youtube etc) antes de dar um AGREE?

I certify that:
- I hold the copyrights of the file I am about to upload
OR
- The file is in the public domain

And agree to the terms of use of this website
http://mixandmash.tv/site/index.php?view=info_terms

I also agree to share the uploaded file according to the following rules:

You allow Sarolta Technologies Inc. to:
- to Share: to copy, distribute and transmit the work

You allows other users of this website to:
- to Remix — to adapt the work

Under the following conditions:
- Attribution. Users must attribute the work in the manner specified by you, the author or licensor (but not in any way that suggests that you endorse them or their use of the work).

- Any of the above conditions can be waived if they get permission from you, the copyright holder.

- Your moral rights are retained in this license.

Categories: tecnologia

33 Comments "Mix & Mashup Online"

[redacted]

October 13

When the Brazilian president's Facebook page is posting your mashup, you must be doing something right, I guess

AT&T LTE 7:35 PM
facebook.com

Dilma Rousseff

#BomDiaPraVocê System Of A Dilma

Por FAROFF e @xandelay

See Translation

CLASSICOS NAO MORREM

Like Comment Share

Show More

2014

Like Comment Share 12 Shares

249 people like this.

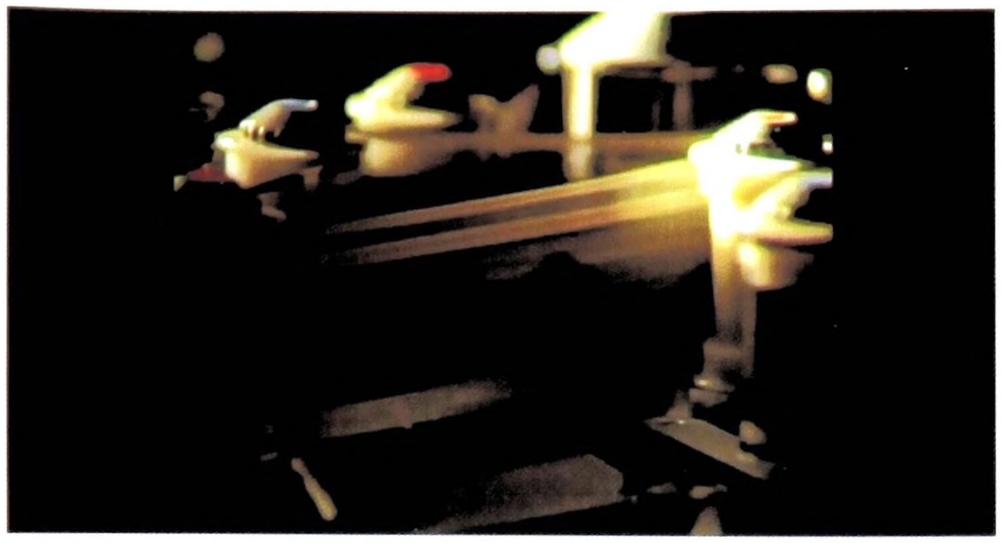
View 36 more comments

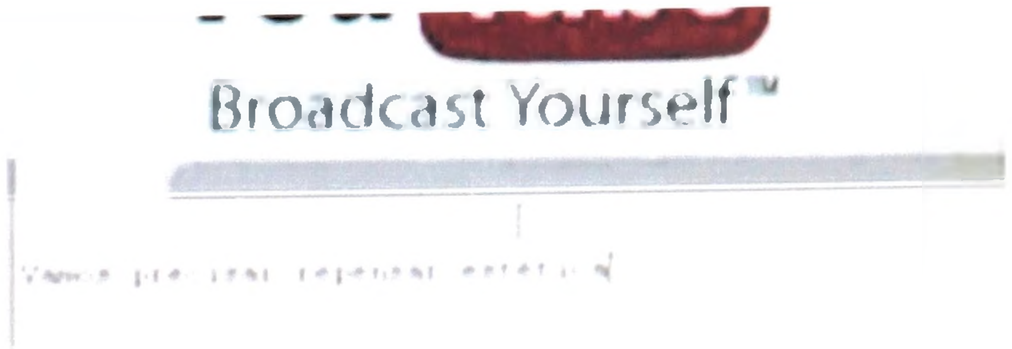
[redacted] Ahhh eu processava a Dilma e p PT por uso indevido da musica. CFD
October 23 at 12:52a Like 1

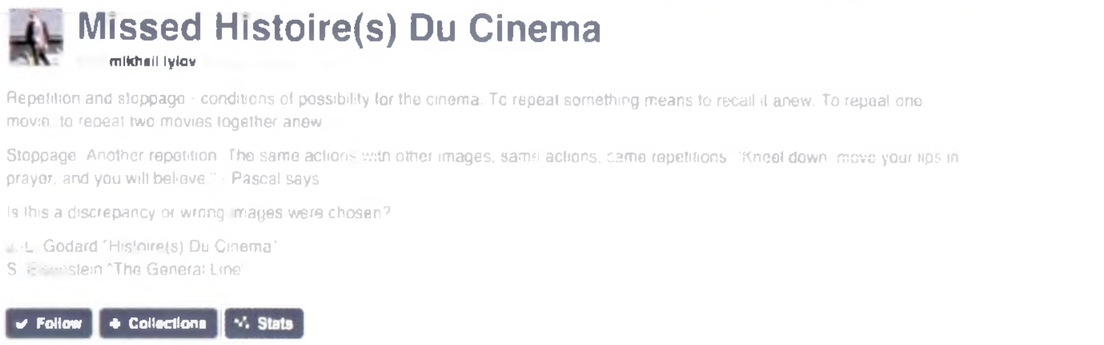
[redacted] Ela colocou creditos
October 23 at 6:29 Like

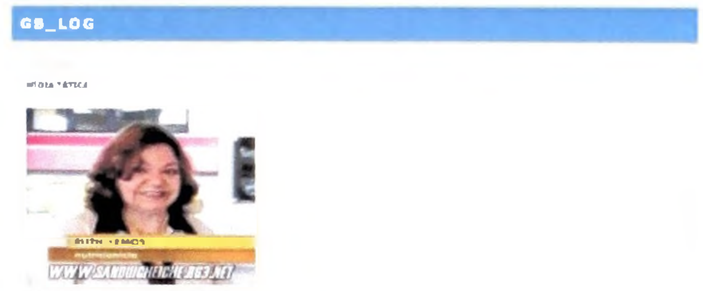
Write a comment...

PRANCHA#5









{ MSZ21777BR }

ATLAS RIZOMÁTICO

5 de 5

Esta obra não pode
ser emprestada

DEDALUS - Acervo - ECA
2 0 1 0 0 0 8 2 0 0 8

D. CPG / ECA
26.10.2015
Classificação: _____