

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Rodrigo Minelli Figueira

**LABORATÓRIO DE SIGNOS
A PRODUÇÃO DE SIGNIFICAÇÕES NA CULTURA VISUAL
DIGITAL.**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação do Prof. Doutor Arlindo Machado

SÃO PAULO
2007

Banca Examinadora

Para Sr. Luiz e D. Dora, que fizeram tudo possível.

E para Ana e Rocco que fazem valer a pena.

O texto que se segue deve ser entendido no contexto de uma espécie de “caderneta de notas” de uma viagem que não se limitou à consulta bibliográfica e à pesquisa teórica, mas que buscou a troca e o compartilhamento de experiências com pessoas envolvidas na descoberta e na invenção de uma forma cultural contemporânea que encara, de maneira diferenciada, a união entre pesquisa e teoria, entre informação e entretenimento.

As apresentações aqui estudadas não teriam sido possíveis sem o envolvimento e a participação de todos, membros e convidados, do “Projeto feitoamãos” e as instituições e empresas patrocinadoras, aos quais desejo expressar meus agradecimentos por dividirem conosco nossas inquietações e desejos de descoberta; em especial a Lucas Bambozzi e os demais membros deste coletivo André Amparo, André Melo, Chico de Paula, Cláudio Santos, Marcelo Braga, Ronaldo Gino e Victor Garcia.

O curso de Doutorado em Comunicação e Semiótica serviu como base e referência teórica para esta pesquisa e devo registrar meus agradecimentos a meus professores e colegas, pela oportunidade da troca de saberes e conhecimento, e, em especial, a meu orientador, o professor Arlindo Machado, e aos professores do programa, Amálio Pinheiro, Giselle Beiguelman, Irene Machado e Sílvio Ferraz. Assim como aos colegas de curso, que dividiram conosco inquietações e inseguranças e aos colegas de profissão e artistas, com os quais mantivemos intenso contato discutindo nossos trabalhos e dilemas

comuns, e que seria impossível mencionar todos sem esquecer de alguém.

Resumo

O objetivo geral desta pesquisa é analisar os modos como as estratégias discursivas presentes naquilo que Andrew Darley definiu como sendo a “cultura visual digital” se relacionam com as possibilidades técnicas e mídias de comunicação. Em seu livro “Cultura Visual Digital” o autor define desta maneira as formas culturais surgidas a partir da disseminação da computação gráfica e consideradas enquanto fenômenos culturais.

A idéia é buscar entender de que forma os regimes semióticos expressos em linguagens, discursos, gêneros, formatos, mensagens são conformados pela tecnologia/mídia empregada para expressá-los. Ou seja, entender como as formas contemporâneas são codificadas pelas “máquinas semióticas” e as implicações culturais desta codificação.

O recorte teórico do presente trabalho se encontra nos estudos da Semiótica da Cultura. Para alcançar nossos objetivos pretendemos nos apoiar fundamentalmente na obra de Mikhail Bakhtin e Iuri Lotman e nos conceitos de “dialogismo” e “polifonia” do primeiro e da noção de “texto da cultura” e “semiosfera” do segundo.

Buscaremos trazer a reflexão destes autores para dialogar com outros autores que têm tentado refletir sobre as transformações ocorridas a partir da disseminação das tecnologias de comunicação e de informação a partir de meados do século XX, como o próprio Darley, Lev Manovich, Paul Miller e Arlindo Machado entre outros.

O objeto escolhido para nossa pesquisa é o trabalho do grupo “feitoamãos”, coletivo de artistas que desde 1999 dedica-se à pesquisa e experimentação em arte eletrônica, tendo realizado vídeos “*single channel*”, web-arte, instalações e *performances*. Buscaremos através da análise das estruturas expressivas das

apresentações do grupo compreender os fluxos estabelecidos entre as diversas linguagens presentes em seus trabalhos.

A nossa hipótese principal é a de que fragmentação, simultaneidade, reiteração, não-linearidade e ruídos são recursos expressivos adotados dentro do contexto da “cultura visual digital” e que são algumas das características e necessidades da condição urbana que se refletem, ao mesmo tempo que são expressos através e nos mídias. Acreditamos também que, assim como as tecnologias abrem novas possibilidades expressivas, as limitações técnicas de uma dada mídia determinam as produções sógnicas naquela mídia. Analisamos de que forma se dão e quais são as atuais formas de expressão características desta cultura; se estas se consolidam a partir das configurações culturais de determinada época podemos supor que ao mesmo tempo que refletem as possibilidades técnicas, são por estas determinadas.

Palavras-chave: semiótica - cultura visual digital – mídia – novos cinemas – novas mídias – mídia expandida

Área do Conhecimento
Código: 60.90000-8

Descrição: Comunicação

Abstract

The general objective of this research is to analyze the way as the discursive strategies in what Andrew Darley defined as being the "visual digital culture" and its relation with the technological possibilities and medias of communication. In its book "Visual Digital Culture" he defines that way the cultural forms appeared from dissemination of the graphic computer and considered it while a cultural phenomena.

The idea is reach to understand of how semiotics status expressed in languages, speeches, sorts, formats, messages is conformed by the technology/media used to express them. Tries to understand how contemporaries semiotics are codified by the "machines" and the cultural implications of this codification.

The theoretical approach of the present work is in the studies of Semiotics of Culture. To reach our objectives we intend in basically supporting them in the works of two of these authors, Mikhail Bakhtin and Iuri Lotman and in the concepts of "dialogism" and "poliphony" of first and the notion of "text of the culture" and "the semiosphere" of the second one.

We will search to bring the reflection of these authors to dialogue with other authors who have attempted to reflect on the occurred transformations from the dissemination of the technologies of communication and information from middle of the XX century, as the proper Darley, Lev Manovich, Paul Miller and Arlindo Machado among others.

The object chosen for our research is the work of the group "feitoamãos", collective of artists who since 1999 dedicate the research and experimentation to it in electronic art, having carried through "single channel" videos, web-art, installations and

performances. We will search through the analysis of the expressiveness structures of the presentations of the group to understand the flow established between the diverse languages used in its works.

Our main hypothesis is of that fragmentation, simultaneity, reiteration, not-linearity and noises they adopted are expressiveness resources inside of the context of the “visual digital culture” and that they are some of the characteristics and necessities of the urban condition that if they reflect, at the same time that they are expressed through and in the media. We also understand that as well as the technologies open new expressiveness possibilities, the limitations of one specific media determine the signing productions in that media. We analyze what forms they had and which are the current characteristic forms of expression of that culture. if these consolidate from the cultural configurations of determined time we can assume that at the same time that they reflect the technical possibilities, they are for these determined.

Key-words: semiotics - visual digital culture – sampler culture - new cinemas - new medias - expanded media

Laboratório de signos

A Produção de significações na cultura visual digital.

Prefácio	Pretextos: motivos não nos faltam...	17
Introdução		21
Capítulo I:	“Arqueologia conceitual – práticas artísticas e de comunicação no século XX”	31
Capítulo II:	“Acerca do tempo no audiovisual – sob a perspectiva das linguagens”	55
Capítulo III	“A cultura sampler tem seus herdeiros(?)”	74
Capítulo IV	“Análise dos trabalhos do grupo feitoamãos”	85
Conclusão		133
Referências		136
Anexos		146

"why can't I walk down on the streets free of suggestion?"¹

¹ "Blueprint", Ian Mackeay, FUGAZI – "Repeater + 3 songs", Dischord Records.

Pretextos: motivos não nos

Por mais que a tecnologia se tenha desenvolvido, ainda hoje trabalhamos com uma noção de espaço pitagórica, ou seja, a de que antes de tudo havia um vazio em que surgiu um ponto, que se estendeu na linha, que se desdobrou em um plano, que se dobrou em um sólido, que projeta a sombra, que é aquilo que vemos, não só vemos, como vivemos à sombra, que preenche o espaço como ilusão (DIDI-HUBERMAN: 1998).

Mas o espaço só existe como espaço vivido, só o sentimos a partir de nossa subjetividade. É através de processos de significação, em que atribuímos sentido às coisas, que construímos as nossas relações com o próprio espaço e com os demais.

O geógrafo Milton Santos (2002) diferencia, ainda, a idéia de paisagem como sendo o conjunto de elementos artificiais e naturais que, num dado momento, caracterizam uma área, ao passo que o espaço seria o conjunto dos elementos da paisagem somado às vidas que o animam.

Estamos portanto a falar de paisagens e espaços habitados pelos homens e por eles construídos em seus processos de significação. Quando transferimos esta idéia para a contemporaneidade e para a realidade urbana, nos defrontamos com uma paisagem em que cartazes, *outdoors*, anúncios em postes ou colados nos muros, apelos visuais das mais diversas formas, cores e funções clamam por nossa atenção e mais, por sua leitura.

Uma leitura que deve ser múltipla, não linear, descontínua devido à própria condição em que se dá, leitura em e no trânsito (BEIGUELMAN). Dos carros, dos ônibus, de bicicleta ou a pé,

buscamos dar sentido a todos esses apelos visuais, que têm ainda contra – ou deveríamos dizer a seu favor – a sujeira própria das ruas dos grandes centros urbanos, a fumaça, a poeira do asfalto, as interferências e apropriações daqueles que circulam e que ora rasgam pedaços desses cartazes, grafitam ou mesmo pregam cartazes, uns por sobre outros, em uma profusão de sobreposições, obliterações, colagens e superposições de sentidos e significações.

Se, por um lado, esta "sujeira" e/ou descontinuidade poderia ser entendida como um ruído na comunicação, segundo os princípios da teoria da informação, por outro ela é a própria característica da comunicação contemporânea, sua marca (SANTAELLA).

Esta peculiaridade exige, portanto, ser entendida, e mais, utilizada, se pretendemos nos fazer comunicar em tais paisagens urbanas. A compreensão e a atribuição de sentidos e significados passam hoje, necessariamente, por tais elementos. Mensagens – cada vez menos fonéticas e mais visuais – estão, a todo momento, nos comunicando para a construção e a atribuição do que se costumou chamar "identidades sociais".

Da política e da filosofia, dos valores raciais e de gênero manifestos nos grafites, aos sonhos e hábitos de consumo dos anúncios publicitários, passando pela moda, investida de valores simbólicos e identitários, dos transeuntes punks, hippies, góticos,

clubbers, boys e bad boys, peruas e empresários engravatados; dos apelos sexuais dos pôsteres e capas de revistas, aos modelos e padrões estéticos difundidos por e para todos, tudo se expressa de maneira descontínua, sobreposta, paralela e ruidosa, nas ruas das cidades.

Nos telefones celulares, *mp³ players*, jornais, revistas e livros; nos rádios, painéis eletrônicos e *laptops*, uma sociedade se manifesta e se constrói. Os valores, conceitos e distinções entre público e privado, entre individual e coletivo, entre o meu e o seu se esvaem e, em seu lugar, novos agenciamentos de sentido e de significados se manifestam.

O que há para ser representado exige novas posturas e novos instrumentos.

Quais seriam então as possibilidades e necessidades desta contemporânea realidade, em que a paisagem que habitamos é composta por televisores, computadores, celulares, *pda's*, *dvd's*, *outdoor's* eletrônicos espalhados pelos centros urbanos e que suplicam por nossa atenção?

A pesquisa a que nos dedicamos, e que aqui buscamos analisar, se orientou no sentido de explorar e compreender algumas das muitas possibilidades expressivas fornecidas pelos meios digitais, reunindo, através do audiovisual, conceitos como os de performance, instalação, vídeo e manipulação de imagens com música ao vivo.

Em grande parte, esta pesquisa, como qualquer outra, se constitui em testar hipóteses, conceitos e teorias, na prática. Neste sentido, o título “Laboratório de Signos” busca menos ser uma metáfora, do que uma descrição da abordagem empregada, para

entender as possibilidades estéticas e expressivas presentes no imaginário contemporâneo, no contexto de uma cultura audiovisual digital.

A possibilidade de testar, em termos laboratoriais, elementos significantes, as relações entre estes e os reflexos culturalmente determinados do olhar é fato ímpar em pesquisa da comunicação. Aqui, o que objetivamos foi, através das reflexões teóricas, definir conceitos operativos que pudessem ajudar-nos a compreender tais processos de comunicação, bem como orientar o entendimento de obras em que comunicação, tecnologia e arte se misturam, formando peças audiovisuais que buscam refletir acerca da sociedade e da cultura contemporâneas.

Esta pesquisa se fixou em experiências artísticas concretas dentro do coletivo que ajudei a fundar, *Projeto feitoamãos*, e que serviu como laboratório para as questões relativas à manipulação de imagens ao vivo em ambientes públicos. E o que aqui se encontra é um relato pessoal de uma experiência que buscou sistematizar os elementos constitutivos do repertório contemporâneo de formas e procedimentos técnicos e estéticos.

Criado em Belo Horizonte em 1999, o "*Projeto feitoamãos*" buscava, segundo declaração de seus fundadores, "pesquisar, produzir e refletir sobre as linguagens e as possibilidades da arte

eletrônica. O processo de realização coletiva, principal eixo que orienta os trabalhos do grupo, buscava também incentivar e formar novos realizadores através de parcerias, co-produções, apoios, etc. Contando com um núcleo central de realizadores de formação diferenciada (música, vídeo, design, sociologia, etc.)², a cada trabalho novos convidados participam do processo de criação coletiva do grupo, integrando e enriquecendo a proposta do feitoamãos."³

O presente texto documenta e acompanha as preocupações quando da realização dos trabalhos e, se por um lado tratar do próprio trabalho pode impedir um distanciamento que objetive a análise, por outro, garante o acesso a fontes primárias, e no caso, não apenas a estas, mas também a possibilidade de realizar obras orientadas pela preocupação teórica.

As possibilidades comunicativas de performances como estas são inúmeras, podendo ir do simples entretenimento ao uso de tais técnicas aplicadas ao ensino. Dar conta destas possibilidades, experimentando técnicas e formas de organização, testando modelos e linguagens, bem como equipamentos e materiais foram os objetivos desta pesquisa e que aqui busquei sistematizar.

² André Amparo, André Melo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli, Ronaldo Gino e Vitor Garcia.

³ Disponível em: www.feitoamaos.com.br, Acesso em: 25, ago. 2007.

Acreditamos que toda reflexão teórica acaba ficando esvaziada se não encontra uma “pega” na realidade e se não se materializa nas obras. Este é um percurso que oscila entre prática e teoria (se é que tal distinção seja concebível), partindo do pensamento sendo concretizado passando pela intuição, para ser, ou tentar ser, teorizado, e então novamente pensamento e assim por diante.

Nossas atividades envolveram por um lado, o fomento e a criação de um local de encontro e de discussão, o “Fórum de Mídias Expandidas”. Iniciativa esta que contou com a cumplicidade de Lucas Bambozzi e de Marcos Boffa, para que fosse possível a realização de uma série de palestras e mesas-redondas, apresentações de artistas de diversos países, formação e troca de idéias através de oficinas, palestras e workshops⁴. Objetivando sempre dar conta das várias possibilidades de intersecção entre imagens e sons, especialmente com as mídias digitais no terreno do audiovisual, do design e da arte contemporânea, o Fórum buscou ampliar as conexões entre música e imagem, em encontros que destacaram o processo e o desejo de uma constante experimentação sobre a intersecção de linguagens.

Assim, o Fórum de Mídia Expandida focalizou suas ações, ao longo do período que vai de 2003 a 2005, na disseminação de

conhecimento, na investigação de formatos plurais e multidisciplinares, na prática de técnicas ainda não difundidas e no resgate de experiências audiovisuais que hoje influenciam o cenário musical e visual como um todo, e ajudou a escrever um pouco da história do "*Vjaying*", ou "*Live Images*" no Brasil, um importante e contemporâneo capítulo da Arte Eletrônica no país, possibilitando a troca de experiências e informações entre brasileiros e artistas de diversas partes do mundo, tais como Argentina, França, Alemanha, Canadá, Estados Unidos e Inglaterra.

Muito do que aqui se encontra é o resultado direto desta intensa troca de experiências e compartilhamento de idéias, bem como da visualização e discussão de obras de diferentes formatos e propostas estéticas. Nos trabalhos, realizados ao lado do coletivo, foram realizadas obras de todo tipo, dentro do universo da arte eletrônica – vídeo *single-channel*, objetos, *web arte*, instalações interativas e performances.

Buscamos nossos objetivos através da realização de obras em que técnicas diversas como a animação, o vídeo, as ações documentais, os *founded footages* se fundem e criam uma complexa trama de significações. Uma característica muitas vezes encontrada nestas obras é o fato de serem produzidas a partir da combinação e

⁴ Maiores informações podem ser obtidas em: <<http://www.artemov.net>>

com o uso de elementos de toda ordem.

São imagens que podem ter sido geradas para o próprio trabalho, ou imagens previamente gravadas, imagens “garimpadas” em arquivos públicos ou pessoais, imagens de viagens, de filmes, baixadas na *web* ou *scaneadas* em revistas e livros. A estas são agregados elementos sonoros também diversos, como trilhas originais e sons produzidos a partir de gravações ou *sampleados*, assim como textos, próprios e construídos coletivamente, através de opiniões, citações e fragmentos. Todo o material, em forma digital, acaba por circular entre os realizadores e são reprocessados e resignificados não sendo incomum uma mesma imagem se repetir em contextos e apresentações diferentes.

O trabalho do grupo se define pela superposição de diversas camadas. São camadas de imagens, de sentidos, de texturas, de espaços com suas múltiplas conexões e estruturas cambiantes, organização espacial e níveis de transparência, em combinações que se operam muitas vezes aleatoriamente, outras de forma precisa e intencional.

Tais superposições se evidenciam de maneira mais contundente talvez, nas performances, trabalhos em que, segundo Frascasca Azzi (*in* MACHADO, 2003:187), “a edição ao vivo e a montagem espacial jogam com a temporalidade, o improviso e o conteúdo”. Em tais trabalhos o encontro das imagens e dos sons se dá apenas no momento da apresentação. Casos como o da apresentação “Monstruário Ilustrado” que foi literalmente “montado” no local da apresentação e até minutos antes desta iniciar não se encontrava pronto; ou “Carro Bomba” e o imponderável resultado da junção das projeções e manipulações de vídeo e da música ao vivo aos recursos cênicos e performáticos, à iluminação e aos fogos de artifício, colocam em jogo intensos processos semióticos.

As peças audiovisuais aqui analisadas foram produzidas entre os anos de 2001 (“Dziga Vertov reenquadrado”; “Veja Primeiro as Instruções” e “Monstruário Ilustrado”, 2002) e 2005 (“Carro Bomba”), com cada trabalho tendo sua própria história, metodologia e forma de fazer e de se apresentar. Entender a significação e a potencialidade expressiva de cada uma das abordagens utilizadas, sistematizar seus resultados e planejar suas aplicações foi o nosso objetivo durante todo o curso, do qual a presente tese se apresenta

como relatório.

Nestes trabalhos a característica mais marcante é o fato de terem sido apresentados apenas uma única vez⁵, e, neste sentido a efemeridade destes trabalhos é proporcional à dificuldade de se deixarem registrar devidamente, pois, ainda que uma documentação possa tentar dar conta da complexa trama de significados de trabalhos com as características daqueles aqui analisados, ela será necessariamente insuficiente e incapaz de apreender a diversidade de agenciamentos semióticos e estéticos envolvidos e que são muitas vezes fugidios quando apresentados “ao vivo”.

Assim, a presente pesquisa se apresenta como uma oportunidade de registrar uma parte da trajetória e das experiências efetuadas pelo grupo que contribuiu “(...) para a criação de uma narrativa múltipla, construindo novas significações para a densidade informacional da nossa era. Com seu experimentalismo técnico, multissensorial, multinarrativo (...)” (AZZI *op cit.*:187).

Para que possamos compreender os processos semióticos apresentados no trabalho do grupo, é necessário que antes façamos uma espécie de “arqueologia conceitual” das práticas artísticas e comunicacionais que se aproximam dos sistemas engendrados nas

⁵ No caso de “Monstruário Ilustrado” foram realizadas duas sessões consecutivas, ao passo que “Carro Bomba” foi apresentada novamente duas vezes, mas sem todos seus elementos originais (cenário, iluminação, participantes, etc.)

apresentações do grupo *feitoamãos*. Esta arqueologia está baseada explicitamente nas referências do próprio grupo e em práticas que estão, direta ou indiretamente, conectadas ao seu trabalho.

Arqueologia conceitual artísticas e de comunicação n

Partimos aqui, do pressuposto de que a cultura é composta de sistemas dinâmicos e em relação. Entendemos que o mecanismo semiótico da cultura deve ser analisado a partir das relações que se estabelecem entre as linguagens que compõem um sistema específico e também a partir da relação entre os vários sistemas. Estes compõem séries culturais complexas, e só podemos pensá-los por – e através de – suas conexões com os demais sistemas da cultura, enquanto sistemas dinâmicos, complexos e em constante e permanente crise. Assim sendo, conhecer a especificidade material das linguagens utilizadas se faz necessário, para que se possa construir tal análise.

Se por um lado, não podemos falar de um sistema isolado de outros, é preciso também compreender como ele funciona em seu interior. Neste sentido, o estudo de casos específicos se faz necessário

para que possamos analisar como funcionam os códigos específicos que estruturam cada linguagem e para que o texto da cultura, de modo geral, possa ser compreendido.

O estudo do objeto em seus elementos constitutivos internos possibilita uma análise aprofundada de suas partes mais codificadas, como define Lotman (1998), enquanto a análise das fronteiras nos permite ver como ocorrem as relações de intercâmbio dinâmico entre sistemas distintos. Dito isso, é importante chamar a atenção para a necessidade de se compreenderem as práticas audiovisuais como um todo inserido na realidade de um "*imaginário maquínico*", representado, veiculado e atravessado pelas máquinas semióticas presentes em nosso cotidiano. Uma realidade em que celulares, televisores, câmeras, computadores, mídia *players*, *pda's*, *dvd's*, e tantos outros *gadgets* e aparelhos eletrônicos que, junto a nós ou espalhados pelas ruas e em nossas casas, suplicam por nossa atenção.

Se por um lado cada vez mais se tornam mais complexas as formas de se distribuir a informação, por outro, as tecnologias desenvolvidas para para tal abrem inúmeras possibilidades expressivas

e de comunicação. Além disso, a crescente digitalização dos meios de produção e reprodução de imagens, textos e sons fez com que os limites entre as mídias, as linguagens e os formatos se esmaecessem, tornando as produções audiovisuais cada dia mais indeterminadas, tanto no que diz respeito às técnicas empregadas, quanto às estéticas apresentadas ou quanto às mídias utilizadas em sua distribuição e exibição.

As antigas categorias com que costumamos dividir as práticas audiovisuais não fazem mais sentido e hoje poderíamos, no limite, dizer que no campo da arte e da comunicação tudo não passa de texto, imagem e som a serviço da expressão. Assim, as linguagens do cinema, da fotografia e do vídeo, misturam-se às novas linguagens dos meios digitais, possibilitando formas inéditas de expressão que buscam dar conta de nossa complexa e multifacetada era.

Hoje não são raras as obras dentro do domínio da arte eletrônica que são feitas para circular em diversos suportes e aparelhos, do

telefone celular à televisão, da *world wide web* às mídias óticas e, este trânsito de/entre as mídias, com suas necessárias e possíveis traduções abre a possibilidade do surgimento de obras "mutantes", adaptativas, que se adequam ao seu novo espaço de exibição à medida em que são requisitadas, recombinao e explorando as características desta e daquela mídia.

São trabalhos que, em cada uma de suas transformações, atendem às novas necessidades expressivas da obra mesma e de seu autor, possibilitando a reinvenção estética e criando novos modelos e possibilidades de fruição para um mesmo conteúdo, conceito e idéia. Não são raros os exemplos que poderíamos lembrar daquelas obras que são de imediato concebidas em suas inúmeras mutações, de uma forma que poderíamos chamar sinérgica, ou seja, utilizando as especificidades das mídias de maneira complementar, na qual uma reforça, aprofunda e complementa a outra.

Os trabalhos aos quais me refiro muitas vezes extrapolam os limites da tela ou mesmo das mídias e podem vir a acontecer tanto no espaço virtual, na web, como em uma diversidade de espaços arquitetônicos, sempre explorando as múltiplas conexões possíveis entre *interator/obra*.

São trabalhos que só são possíveis dentro do contexto daquilo que alguns autores (BEIGUELMAN, CASTELLS) têm denominado "cultura em rede", característica dos tempos da *world wide web* e que conecta elementos dispersos ao redor do globo e dos tempos em um conjunto de informações digitais (ou digitalizáveis) em que a "reciclagem " e a apropriação dão a tônica.

O estudo desses casos se faz necessário para que se possa analisar como funcionam os códigos específicos (elemento mínimo a partir do qual se constituem sistemas) que estruturam cada linguagem, para que o texto da cultura de modo geral possa ser compreendido.

Gostaria de começar apontando o que conceitos e práticas relacionados têm a oferecer, para que possamos dar conta das apresentações do grupo. E, a seguir, passarei a enumerar o que destes conceitos e práticas podemos reter, para nos ajudar a entender os seus trabalhos.

Uma primeira aproximação que podemos fazer está no conceito de *performance*. De origem francesa a palavra foi incorporada à língua inglesa a partir dos anos 30, fazendo parte do vocabulário da dramaturgia, significando o ato de desempenhar alguma tarefa, função ou ação. Incorporada ao vocabulário das artes plásticas a partir dos anos seguintes à 2ª guerra mundial, define eventos "(...) que amiúde atingem uma extraordinária força de sugestão, situando-se como acontecimentos singulares no contexto de nossa existência" (ARGAN, 1996:587).

Argan situa este tipo de prática dentro de uma necessidade que alguns artistas sentiram de "descomoditizar" a arte, numa tradição que remete a Marcel Duchamp e que tem como objetivo retirar do objeto artístico seu valor comercial como mercadoria, ou em inglês, *commodities*. A performance aparece então, como sendo uma das variantes da *arte povera*, ou seja, uma arte

"(...) que não dispõe de uma técnica própria e não procede a uma seleção de materiais "artísticos", mas utiliza tudo o que constitui matéria da realidade (panos, tubos, pedaços de madeira, etc.) ou nem mesmo utiliza material algum, mas toma como tal o ambiente ou até a pessoa física do artista". (ARGAN, 1996:587/8)

Para Kristine Stiles (1996), o conceito de performance está ligada à idéia da necessidade que alguns artistas têm, no pós-guerra, de se expressar com recursos mínimos. Para a autora,

*"Os artistas que começaram a usar seus corpos como material da arte visual repetidamente expressaram seu objetivo de trazer a prática artística para mais próximo da vida (...) Sua potente afirmação do corpo como forma e conteúdo insiste na primazia do sujeito humano sobre o objeto. (...) estes artistas ampliaram o papel do processo sobre o produto e deslocaram dos objetos de representação para modos de ação apresentados (...) os artistas que se voltaram para a performance depois de 1945 fizeram das ações, das condições psicológicas e sociais, das capacidades cognitivas do corpo o meio primário da arte, e desenvolveram a performance como um meio independente nas artes visuais."*⁶ (STILES, 1996:679.)

⁶ "The artists who began to use their bodies as the material of visual art repeatedly expressed their goal to bring art practice closer to life (...). Their powerful declaration of the body as form and content insisted on the primacy of human subjects over objects. (...) these artists amplified the role of process over product and shifted from representational objects to presentational modes of action (...) the artists who turned to performance after 1945 made the actions, psychological and social conditions, and cognitive

Uma outra aproximação possível, e necessária, se refere ao conceito de “instalação”, que, assim como a *performance* também descende diretamente das experiências e práticas dadaístas. Estreitamente relacionada à escultura e à arquitetura, a instalação pode ser considerada um desdobramento de práticas como as encontradas nos apartamentos transfigurados de Kurt Schwitters e seu *Merzbau*⁷ e no trabalho de Marcel Duchamp.

O seu último trabalho, “*Está Dado: 1º A Queda de Água, 2º O Gás de Iluminação*”, que lhe custou vinte anos de execução (1946/66), por exemplo, convida o espectador a um *voyeurismo* indiscreto de um freqüentador de *peep shows*, segundo Janis Mink (1996). Ao olhar por uma fresta de uma porta fechada, depara-se com um corpo feminino nú deitado sobre galhos secos, extremamente erotizado, este é um trabalho em que o observador seria “(...) desafiado a abandonar o seu ponto de vista de receptor passivo e a tornar-se consciente da ameaça da sua sensibilidade”

features of the body the primary medium of art, and they developed performance as an independent medium in the visual arts”.

7 Para uma descrição das principais obras e artistas relacionados ao aparecimento das instalações enquanto forma artística, ver SELZ, Peter, “Installations, Environments, and Sites” in **STILES, Kristine & SELZ, Peter, Ed.** in “Theories

(MINK, 1996:86).

Inúmeras formas instalativas, como o *site specific*, a *land art* ou as esculturas ambientais de Frederick Kiesler, as intervenções geográficas de Robert Smithson, bem como as desconstruções arquitetônicas de Gordon Matta-Clark, ampliaram o conceito e tornaram tênues as fronteiras entre escultura, instalação e outras práticas artísticas.

“Em linhas gerais, as instalações podem se caracterizar pelas seguintes particularidades: a prática interdisciplinar e híbrida congênita, a ruptura com a forma fechada do objeto; a ênfase nas idéias de *site-specificity* e de intervenção; a investigação da relação entre contexto (espaço, arquitetura, ambiente, entorno, etc.), tempo (duração) e partes componentes da obra; a multiplicidade e inter-relação de elementos ou materiais (idéia de *expanded collage* ou *expanded assemblage*); a preocupação pelo papel que desempenha o receptor, o protagonismo da noção

de processo (em contraposição à de obra única, permanente e acabada); a compreensão da obra como espaço social, público; e a potencialização do carácter plurissensorial das obras." (GIANNETTI, 2006:80)

Uma terceira aproximação que podemos fazer se refere ao conceito daquilo a que se costumou chamar "cinema de vanguarda". Ainda em 1932, o cineasta Germaine Dulac usava o termo "avant-gard" para designar filmes que se caracterizavam por *"aquelas técnicas empregadas com uma visão renovada da imagem e do som, rompendo com as tradições estabelecidas em busca de, estritamente no campo do audiovisual, encontrar novas formas de expressão."*⁸ (conf. apud in HOBERTMAN, J., "After Avant-Gard Film", in WALLIS, 1996:59)

Diferentemente da tradição representada majoritariamente pelo cinema de tipo hollywoodiano, o cinema de vanguarda busca fugir das tradições narrativas clássicas, assim como das limitações do cinema comercial e daquilo que Noël Burch⁹ define como sendo um "modo institucionalizado de representação" – ou seja, os aspectos formais surgidos ao longo do desenvolvimento da linguagem

⁸ "Whose techniques, employed with a view to a renewed expressiveness of image and sound, break with established traditions to search out, in the strictly visual and auditory realm, new emotional chords"
⁹ Conf. apud in HOBERTMAN, J., "After Avant-Giard Film", in WALLIS, Brian, "Art After the Modernism – Rethinking Representation", 1996:59 e seguintes.

cinematográfica, a saber, o som sincrônico, o uso da música e da trilha para reforçar o sentido dramático das ações, modelos de montagem e de edição, a adoção de determinados pontos de vista e de enquadramento, tempo de duração de aproximadamente duas horas, etc.

Um cinema de vanguarda será aquele que subestima, nega ou reinventa as convenções do cinema narrativo, documentário ou de animação tradicionais e se constrói em oposição ao cinema comercial e suas estratégias de linguagem, seus modelos de produção e de distribuição.

Mais uma vez, sua história remete ao "cinema arte" dadaísta de Marcel Duchamp e seu *Anemic Cinema*, à fase surrealista de Buñuel e o *Cão Andaluz*, passando pelas experiências formais de Stan Brakhage e Andy Warhol para citar apenas alguns dos autores que buscaram "expandir o pensamento cinematográfico" nos dizeres de Dulac (*opus. cit.*).

É interessante notar, que como era de se esperar, este tipo de prática artística logo colocaria problemas para o "mercado da arte" - *marchants*, galerias, museus, colecionadores, etc. - e seus interesses.

Tanto que nos anos setenta os proprietários das galerias procuraram adaptar

“(...) suas estratégias de *marketing* para recuperar essas obras como produtos vendáveis, oferecendo comprovantes de performance, instalações e arte conceitual em lugar do próprio trabalho ou do trabalho em si.” (MARSHALL, Stuart, *conf. apud in ARMES, 1998:217*)

Neste ponto surge o vídeo como uma possibilidade não apenas de recuperação de tais trabalhos para o mercado, como também da utilização, pelos artistas, da tecnologia em suas performances, instalações e, no caso do cinema de vanguarda, de certa herança de elementos de suas estratégias e propostas.

Surgem trabalhos que incorporam a possibilidade de aproveitamento da característica primeira do sinal eletrônico - a de ser exibido, transmitido ou gravado enquanto é realizado – no jargão televisivo, “ao vivo” – assim como o controle sobre o conteúdo, sobre o público (e não necessariamente sobre a compreensão e a reação deste), sobre o tempo de duração, e sobre os formatos de exibição. Elementos que fazem parte e que são reconfigurados e explorados nas apresentações do grupo.

Procurarei, a seguir, descrever o trabalho do *Projeto feitoamãos*, a partir dos elementos conceituais expostos acima, estabelecendo o paralelo entre as práticas artísticas citadas e as apresentações do grupo, não particularizando cada obra, mas abordando os elementos explorados no conjunto de sua produção.

Os trabalhos aqui analisados acontecem em uma diversidade de espaços arquitetônicos, utilizando-se de projeções simultâneas, procurando explorar o espaço e materiais cênicos desde a distribuição espacial das telas, dos monitores de tv e do som, passando pelo material e a forma do suporte para as projeções de imagens, a co-presença com o público, a relação do e com o espectador, a imersão do corpo e dos sentidos, a interação entre sujeitos e a conexão homem/máquina, homem/imagem e homem/espaço.

Assim para buscarmos compreender o regime semiótico estabelecido nas apresentações do grupo, é necessário que tenhamos em mente uma diversidade de sistemas semióticos tais como a *performance*, a instalação, o cinema, o vídeo, a televisão, a *vj art* e o *design* gráfico entre outros.

Da *performance*, podemos ressaltar a característica de efemeridade e da co-presença espacial. Efemeridade de uma obra que se constitui em ato, enquanto apresentada, e que se constrói e se perde em cada apresentação. A co-presença entre aqueles que propõem a obra e a executam junto ao público é outra característica que merece ser destacada, uma vez que permite a alteração da obra durante a execução e de acordo com a interpretação da reação do público, elemento este pertinente também àquilo que se tem chamado de *vj art*.

Da instalação buscamos a exploração da capacidade significativa do espaço em suas articulações com as possibilidades sensoriais, promovidas pelo contato/proximidade do público com os artistas, com os outros espectadores/interadores¹⁰ e mesmo com a obra e seus materiais, suportes, máquinas, etc. - computadores, projetores, televisores, câmeras, telas, iluminação, elementos cênicos entre outros, concorrem para a criação dos ambientes imersivos nos quais se dão estas apresentações.

Do cinema, além da projeção em telas grandes típica deste e da existência de um espaço próprio de exibição, gostaríamos de invocar a experimentação de linguagem característica do cinema de vanguarda, e também do vídeo, com sua desconstrução das estruturas da narrativa cinematográfica clássica, sua redefinição do papel dos personagens e dos textos, sua experimentação formal entre outros aspectos.

¹⁰ Mesmo que estas categorias necessitem ser revistas para compreender o papel desempenhado pelas pessoas que comparecem às apresentações do grupo, estas servem como indicativos das diversas possibilidades de fruição de seus trabalhos, da possível passividade do espectador à esperada participação ativa do interador.

Da televisão e do vídeo, notamos as características e possibilidades do sinal eletrônico, auxiliado pela tecnologia digital. A linguagem fragmentada e "*loopada*", típica dos vídeos musicais, reiterativa e "*insertada*" de mensagens e slogans, tão comuns à linguagem publicitária na tv. A transmissão "ao vivo", em circuitos fechados compostos na maior parte das vezes de inúmeras projeções e monitores de tv. Saliente-se ainda a adição de efeitos de transição, de coloração, estéticos e de duração em tempo real, possibilitada pelos equipamentos digitais de edição e de exibição.

Do *design* gráfico podemos perceber a exploração das formas, das cores e de outros elementos gráficos na constituição de imagens e vinhetas. A estratégia do uso não fonético das letras com frases repetidas e multiplicadas pelas e nas telas. O uso de ilustrações, gráficos, imagens fotográficas, pincéis digitais e outros em colagens eletrônicas quase sempre animadas e transformadas em vídeos.

Estabelecido no fluxo entre estes sistemas, o trabalho do grupo é baseado em apresentações "ao vivo" de música e imagem. Incorporando elementos de cada um destes sistemas, ao mesmo tempo que rejeitando outros, cada uma destas formas de expressão artística toma corpo e se manifesta.

Gostaria de, neste ponto, chamar a atenção para a possibilidade de uma aproximação entre o pensamento ecológico e os processos sociais e comunicativos a partir de teóricos como Simmons (1993), Gibson (1986) e Hannerz (1996) entre outros. Tal aproximação nos é sugerida pelo próprio Bakhtin, para quem “a linguagem não é uma prisão; é um ecossistema” (*conf.* CLARK & HOLQUIST, 1998:247).

Neste sentido, a “abordagem ecológica” pode nos ser bastante útil na compreensão dos processos envolvidos na formação daquilo que aqui estarei chamando de “fluxo semiótico”.

Simmons chama a atenção para o fato de que a definição usual de Ecologia é aquela que a concebe como sendo uma ciência da interação dos seres vivos entre si e com seu meio ambiente, designando as relações de diversidades entre sistemas em um ambiente. Mas, segundo o autor, *“a moderna ecologia diz respeito, em especial, à dinâmica destas interações (...)”* (SIMMONS, 1993:05)¹¹.

Ao que Gibson acrescenta o conceito de “nicho ecológico”, que para o autor *“não é a mesma coisa que o habitat das espécies; o nicho se refere mais a como um animal vive, do que onde ele vive. Sugiro*

que o nicho é um conjunto de possibilidades (*affordances*)" (GIBSON, 1986: 128)¹²

O que aqui afirmamos é que as formas culturais só podem ser pensadas em relação ao meio em que se manifestam, inseridas na dinâmica das relações entre sistemas semióticos, no "fluxo semiótico". Para nós as formas culturais estão necessariamente "determinadas" pelas possibilidades (*affordances*) abertas pelas mídias que as veiculam. Existe uma interdependência "simbiótica" entre formas e mídias. As criações são sempre formuladas dentro das possibilidades "disponibilizadas" pelo meio.

Cada espaço para as apresentações, seja este um teatro¹³, um auditório ou galeria, propõe uma espécie de "meio ambiente" para que haja uma "coabitação" entre mídias e linguagens, criando "*affordances*", para que estas se manifestem e interajam. A "*video performance*" do grupo pode ser considerada uma espécie de "nicho ecológico" onde os sistemas signícos nele presentes têm toda disponibilidade (*affordances*) para se misturarem e se transformarem mutuamente.

¹¹ "*Modern ecology is especially concerned with the dynamics of such interactions (...)*"

¹² Ecologists have the concept of a niche. A species of animal is said to utilize or occupy a certain niche in the environment. This is not quite the same as the habitat of the species; a niche refers more to how an animal lives than to where it lives. I suggest that a niche is a set of affordances."

¹³ "Dziga Vertov reenquadrado" foi apresentado no Grande Teatro do Palácio das Artes em B.H.; "Adamantos", no Mercado Municipal de Diamantina; "Monstruário Ilustrado", no Auditório do Central Cultural Itaú em São Paulo; "Vela primeiro as Instruções", no Galpão Matarazzo em S.P. e "É (in) possível estar em dois lugares..." , na Sala Arlinda Correia do Palácio das Artes em B.H.

Assim, enquanto o som é construído a partir de múltiplas fontes como instrumentos musicais, samplers, sequenciadores, bases previamente mixadas e alteradas "ao vivo" a partir de computadores, elementos musicais são mixados à ruídos, *samplers* musicais e de trechos de filmes e anúncios publicitários compondo uma música que dialoga com correntes e estilos musicais que vão do *punk* à música eletrônica.

A parte da imagem é composta de bases previamente gravadas das mais diversas fontes - gravações realizadas especificamente para as apresentações, para outros trabalhos em realização, de arquivos pessoais, de viagens, animações gráficas, trechos de filme, imagens encontradas, *scanneadas*, tomadas à publicidade, à tv e à internet, restos de trabalhos comerciais, gráficos, etc., tratadas, processadas, misturadas e, desta forma, ressignificadas – que, acrescentadas a imagens geradas ao vivo, em transmissão simultânea, com efeitos aplicados ao vivo, de mixagens, distorções, de duração, de troca entre telas, de multiplicidade, etc., formam o amplo espectro imagético destas *video performances*.

Diferentemente daqueles que o jargão técnico denomina

“usuários”, o que aqui chamo de “operadores”, são os artistas que manuseiam os equipamentos produtores de imagens e sons: câmeras, computadores, teclados, samplers, geradores de efeito, etc. Estes, em vez de apenas “usarem” tais equipamentos, como os usuários domésticos, estão constantemente testando os limites de uso destas máquinas e *softwares*, buscando para estes possibilidades expressivas inauditas, aplicações não previstas pela indústria, subvertendo as funções primeiras, imaginadas por seus fabricantes.

O desempenho desses operadores ocorre a partir apenas de uma estrutura pré-determinada, dentro da qual cada um segue seus próprios impulsos. Contudo, cada um está reagindo constantemente às imagens dos outros: como uma conversa entre amigos, cada um comenta sobre dado tópico, trazendo material novo ao discurso que compara, contrasta e se desenvolve. Cada um também está reagindo constantemente à música ao vivo, enquanto esta é executada. E, como em uma boa conversa, há sempre entendimentos e voltas inesperadas na conversa, sentenças inacabadas e contra-argumentações bem formuladas ou por vezes desestruturadas, assim como há também confidências sussurradas e mudanças de assunto, frases soltas, perdidas ou incompreendidas.

Formado por múltiplas vozes, em que a formação diferenciada dos realizadores faz com que a experiência de cada um - como

diretores de vídeo e publicidade, editores, artistas, designers, produtor, sociólogo, músicos, etc. - torne este discurso, um discurso preenchido de referências, influências, citações e formas de pensamento próprias a cada uma das áreas, atividades e práticas dos artistas.

Um discurso que constroi-se e opera por sobre as *affordances* de um nicho mediatizado.

Acerca do tempo no audiovisual

“

A

b

o

l

a

é

r

e

d

o
n
d
a
.

O

j
o
g
o

d
u
r
a

9
0

m
i

n
u
t
o
s
.
I
s
s
o
é
u
m
f
a
t
o
.
T

o
d
o

r
e
s
t
o

é

t
e
o
r
i
a
"
14
.

¹⁴ Dito popular pronunciado pelo personagem do guarda bancário de "Corra Lola, Corra"

A experiência humana está diretamente ligada à percepção do tempo. Como afirma Santaella (2005:87), “onde quer que o ser humano ponha o seu olhar, esse ato estará irremediavelmente impregnado de temporalidade.”

Não sendo nosso objetivo analisar as formas como o homem compreende o tempo, é importante reter esta noção para que tenhamos uma dimensão de como os elementos contidos nas constantes da percepção afetam de forma direta a visão de mundo do sujeito, sua cultura e a forma como este se relaciona com o mundo.

O que quero dizer é que a maneira como o homem compreende e representa a passagem do tempo pode ser extremamente útil para entendermos a própria sociedade, seus valores e sua cultura. Um galo que canta, a campainha de um despertador tocando, a badalada de um sino na igreja, por exemplo, são formas sociais concretas de marcar a passagem do tempo. Mas este pode ser também subjetivamente marcado como pelo cheiro das *madeleines* de Proust, ou por uma música que ao ser tocada evoca lembranças de uma época de nossas vidas, etc.

A passagem de um ano ao outro sempre foi motivo para tornar a data algo especial, como se no novo ano tudo fosse ser diferente, ou com a esperança otimista de um mundo melhor, ou com o fatalismo catastrófico dos pessimistas. Ensaiado a cada ano, e com maior ansiedade a cada ano do final da década de 90 – a oportunidade única, em uma vida, de se presenciar uma mudança que só ocorre a cada cem anos – a passagem do século XX ao XXI não foi diferente.

Foi neste contexto, de aproximação de uma data mítica, e de sua conseqüente passagem, com o poder de desconstrução das mais proféticas previsões, que vimos surgir neste período quatro filmes bastante sintomáticos. São eles “Corra Lola, corra” do alemão Tom Tykwer (1998), “Amores Perros” do mexicano Alejandro Iñárritu (1999), “Amnésia” do americano Christopher Nolan (2000), e “Irreversível” do argentino radicado na França, Noé (2002).

O que chama a atenção nestes filmes é a maneira peculiar como lidam com a estrutura temporal e seu papel na narrativa. São filmes que organizam sua forma a partir de uma redefinição da ordem de sucessão dos fatos, subvertendo as expectativas e predisposições do espectador e revelando novas formas possíveis de apreensão da realidade e, por conseguinte, de descrição desta.

Diferentemente da forma narrativa tradicional, em que a história se desenvolve visando a resolução de um conflito que move o herói, adotando tal modelo, "(...) várias obras buscam centrar o interesse não na ação, nem na trama com um conflito central, e tampouco na relação princípio-meio-fim, mas nas estruturas mentais." (VILCHES, 2003: 158)

Os componentes estéticos deste "cinema desordenado"¹⁵ correspondem de certa forma a um "espírito de época", *Zeitgeist* que senão inédito – a história do cinema já nos brindou com filmes que lidam com esta desorganização e reorganização da progressão narrativa e com temporalidades outras como o já citado "Cão Andaluz" de Buñuel, filmes de Alain Resnais ("O ano passado em Marienbad" e "Hiroshima – meu amor"), e mais recentemente os de Quentin Tarantino ("Cães de aluguel" e "*Pulp fiction*" e de Charlie Kaufman ("Adaptação" e "Brilho eterno de uma mente sem lembranças") – são capazes de nos apontar formas da compreensão contemporânea do tempo.

¹⁵ Como o define o crítico da *The New Yorker*, David Denby ("The new Disorder – adventures in film narrative", *The New Yorker*, ed. 5 março de 2007)

Corra Lola, corra - Tudo pontual. Menos você.

Lola: - *"Esse será meu destino, eu sei.*

Não há o que fazer."

A câmera instável, os cortes rápidos, o uso da animação fotográfica e do efeito *bullet* depois popularizado em Matrix, a animação de traço manual, a repetição de frases e palavras, a música eletrônica, tudo contribui para o sentido de urgência do tempo em Corra Lola, corra.

Um tempo marcado, com duração determinada, ao meio-dia Manni irá (ou não) fazer tudo mudar. Lola persiste. Mesmo sabendo que deve correr para evitar que o que é inevitável aconteça.

Parece querer dizer-nos que o futuro não está determinado, e que ele depende, por um lado, de nossas escolhas e decisões, mas depende também, por outro lado, do acaso, assim como das escolhas das outras pessoas e das conseqüências de seus atos.

Lola, em sua insistência e na repetição dos seus atos, transforma-os, acumula as experiências anteriores e faz do futuro um desdobramento dos mundos possíveis. O acaso e a surpresa, entretanto, insistem em se intrometer e mudar o porvir. Não há como conter o desdobramento do tempo nem como evitar que o resultado de suas ações gere conseqüências e modifique o que virá a acontecer.

A contraposição da energia da batida da bateria da música eletrônica ao tom nostálgico do vocal jazzístico, a supressão do som ambiente, as sirenes e a freada dos carros policiais, o respirar afobado, a ordem expressa para "não se mexer" - proferida em alemão pelo policial, o tiro disparado, sua reverberação...

Um último suspiro, Lola está morta, não sem que antes ouça o ruído metálico da queda de uma arma no chão. Mas não, são possíveis outros finais e tem início uma nova tentativa, no universo de Lola todos os possíveis coexistem sempre se repetindo em *loop*.

Amores Perros – porque também somos o que perdemos

Suzana: - “Se quiser fazer Deus rir, conte-Lhe seus planos.”

Octávio: - “Deus pode rir, mas vou seguir com meus planos.”

Como recuperar o tempo perdido, como lidar com a substituição, como vencer os obstáculos para alcançar o amor desejado? Perguntas que qualquer um de nós um dia se fez ou se fará um dia; e a conclusão a que quase todos chegamos é que todos temos o que perder, mesmo quem já perdeu tudo.

Um acidente de carro nos é dado a conhecer, a partir de diferentes perspectivas, dos personagens Octavio (Gael Garcia Bernal), Valéria (Goya Toledo) e Chivu (Emílio Echevarria).

Octavio, que, no momento, procura desvencilhar-se dos perseguidores da gangue rival; Valéria, distraída entre a felicidade da conquista amorosa e a vaidade; e Chivu, que segue seu próximo alvo e é atraído pela possibilidade de conseguir algum dinheiro.

As três linhas narrativas principais se cruzam neste ponto e são apresentadas, entre idas e vindas no tempo narrativo, construindo uma trama complexa de (co)incidências, paralelismos, conexões e sobreposições.

Na primeira, acompanhamos Octávio, que está apaixonado por Suzana, a esposa de seu irmão. Ele tem planos de mudar de cidade e

montar um negócio, “já que temos grana” e “tudo vai dar certo”. A grana, obtida com as rinhas de cachorro, parece fácil, até o momento em que Jarocho, cansado de perder, atira em Cofi, o cachorro de Octávio. Na segunda, encontramos Valéria, no auge de sua fama, “a mulher mais bonita da América Latina”, a “imagem do charme latino” que acaba de realizar mais uma conquista, mas que, a partir de um acidente, tem que lidar com as seqüelas e conviver com a amputação de uma perna. Finalmente, temos Martin/El Chivu “um fantasma que continua vivo” e que “queria reformar o mundo”, mudar as imagens do passado e se auto-inscrever na lembrança, no passado de sua filha – de quem esteve ausente, nos 20 anos que passou na cadeia.

Como interpretar o mundo e o que nos acontece. O que aprendemos com nossas experiências. O que significa sermos substituídos. Como lidar com o inesperado e com a frustração? Muitas perguntas e uma única certeza, a vida continua, por enquanto. E em seu fluxo somos obrigados a novamente tentar, e sempre continuar construindo novas expectativas, novos sonhos, novos desejos. De nossos atos as lembranças e as conseqüências orientando o porvir; que não nos impede de agir de forma inseqüentemente por ignorância ou teimosia. Incapazes que somos de compreender que as interpretações de nossas ações se sobrepõem, assim como os pontos de vista.

Amnésia - a memória não é confiável.

Teddy: - "Mente para você mesmo pra ser feliz.

Tudo bem, todos fazemos isso.

Quem se importa se há alguns pequenos detalhes que
prefere não se lembrar?."

Uma seqüência exibindo em reverso uma foto Polaroid enquanto se revela, ou antes, desaparece uma vez que em reverso.

Registro que, (des)imprimindo-se enquanto verdade na/da superfície da imagem fotográfica, desaparece. A marca que se prolongaria para além das lembranças, e se tornaria fato, naquele instante se apaga e deixa a sensação de que entre um antes e um depois já não se é mais o mesmo.

Flash. Uma pessoa é morta. Um assassinato. Não sabemos quem é a vítima. O assassino também não se lembra por que o matou. Tem apenas a certeza de que tinha que fazê-lo.

Agora isso é passado e será deixado para trás, para o campo da memória. Talvez um dia esteja escrito em seu peito, inscrito na pele, sobre o coração, "*I've done it*", eu fiz, a única forma de ter certeza de que já se cumpriu a obrigação. Teria se realizado seu destino?

Começamos a conhecer a história pelo seu final, a partir de quando se entrelaçam a perspectiva do herói e a de um olhar externo,

que acompanha a sucessão dos fatos.

Leonard Shelby (Guy Pearce) tem esta estranha "condição", não consegue se lembrar de nada que lhe acontece, suas lembranças se mantêm, mas nada de novo se fixa em sua memória e para sobreviver deve se contentar com pequenas amostras de sua própria história.

Irreversível - o tempo destrói tudo.

Alexandra: - "Eu tive um sonho. Foi estranho. Eu estava em um túnel...

Um túnel todo vermelho... E então, o túnel se partia em dois."

Se para Leonard, de Memento, as lembranças "são só uma interpretação, não são um registro. E são irrelevantes se você tem os fatos", o que temos em Irreversível é a imaginação, o sonho como prova. Para Alex, de Irreversível, "... parece que o futuro já está escrito, está tudo lá. E a prova são os sonhos premonitórios."

O fato de os sonhos acontecerem depois dos acontecimentos não importa, só realçam o quanto, na verdade, as coisas que acontecem são mesmo aquelas que conseguimos imaginar. Ao homem só é dado realizar aquilo que consegue imaginar...

O filme é composto por uma série de planos-sequência que têm suas "pontas" instáveis – todos começam e terminam com movimentos de câmera.

A interminável sequência em que Alex é violentada por Tênia, também um plano-sequência, é um dos poucos momentos em que a câmera se estabiliza. Fixa na altura do chão, acompanha a ação em tempo real (dura cerca de treze minutos).

O tempo na narrativa cinematográfica

Quando vamos ao cinema, ou decidimos ver um filme na TV ou assistimos a um DVD, somos convidados a penetrar no universo que nos é apresentado naquela obra, composto pelas personagens e suas ações, pelo espaço no qual vivem e interagem e pelo tempo em que a história que nos é contada se desenvolve. Assim, temos a idéia de que o “universo narrativo” é

“(...) o encadeamento de um determinado número de ações que se desenvolve entre um começo e um fim, e [que] essas ações pertencem ao universo narrativo ao estabelecerem uma lógica que visa a inteligibilidade através das relações geradas (...)”
(LEONE, 2005:51).

Dos três elementos, o tempo é, sem dúvida, a base da forma narrativa, da narratividade do cinema, ou seja, o desenvolvimento de uma história está diretamente relacionado com o seu desenvolvimento temporal, pela sucessão dos fatos apresentados ao espectador em uma única linha temporal, que é a da projeção do filme em uma mesma tela.

“No complexo espaço-tempo (ou continuidade

espaço-duração) que modela o universo fílmico, parece claro agora que é o tempo, e apenas ele, que estrutura de maneira fundamental e determinante toda a narrativa cinematográfica, sendo o espaço apenas um quadro de referência secundário e anexo." (MARTIN, 1990:221)

Podemos distinguir, na narrativa cinematográfica, ao menos três tempos principais, a saber,

- O tempo da narrativa, resultado da articulação dos planos através da montagem, refere-se ao tempo próprio do dispositivo "(...) que corresponderia a algo semelhante àquilo que nas teorias lingüísticas e teorias do discurso costuma ser chamado de tempo da enunciação." (SANTAELLA, 1999:75)
- O tempo narrativo ou tempo da ação, a duração diegética da história contada, que "(...) emerge do conjunto de unidades dispostas no filme, encadeando as ações que são elementos da diegese" (LEONE:60), e
- O tempo da percepção, que nasce da relação entre o sujeito que assiste e o objeto filme, e é a "(...) a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador,

eminentemente arbitrária e subjetiva (...)”
(MARTIN,1990:214).

Muito embora as formas temporais, como as conhecemos e denominamos em nosso dia-a-dia - passado, presente e futuro - sejam, no cinema, sempre experimentadas como presente - “O plano, quando projetado, é um acontecimento presente”¹⁶ - as formas encontradas pelos diretores para lidar com esta questão durante o desenvolvimento da linguagem cinematográfica foram muitas¹⁷. Se não é o caso de aqui buscarmos recontar a história do cinema, devemos lembrar que, no começo, o cinema e seus espectadores se contentavam com histórias curtas e resumidas.

Em seu filme “O nascimento de uma nação” (1915), Griffith conta a história de dois jovens que, durante a guerra da secessão americana, são obrigados a combater em campos opostos. Ao longo de um dos primeiros filmes de longa duração conhecidos, a história dos encontros e confrontos destes jovens e de suas famílias se desenvolve de forma fluida e natural, graças à forma encontrada pelo diretor para contá-la, buscando expressar a simultaneidade dos fatos.

Alternando os momentos em que os jovens se encontram juntos ou distantes – quando se confrontam na guerra, combatendo em lados

¹⁶ (conf. LEONE, 2005:62)

¹⁷ Uma descrição detalhada das possibilidades e formas expressivas do uso da lógica temporal pode ser encontrada em MARTIN, 1990.

opostos – , a paixão destes e as irmãs de cada um, a narrativa nos leva através da sucessão dos fatos não apenas em sua seqüência temporal, mas também através dos paralelismos dos mesmos.

Griffith se utiliza da possibilidade de contar fatos que acontecem simultaneamente, em lugares diferentes. Tal procedimento, conhecido por montagem paralela, permite ao espectador acompanhar eventos muitas vezes fundamentais para a compreensão da história.

Mesmo com a contribuição de Griffith, durante muitos anos os diretores de cinema ainda se sentiram obrigados a se submeterem a uma rígida regra, para serem compreendidos pelo espectadores e, quando era necessário fazer referências a fatos ocorridos fora desta linha temporal/narrativa única, era necessário sinalizar para o espectador, através de efeitos e trucagens visuais e sonoras (uso de coloração diferenciada, escurecimento das bordas, músicas e pontuações sonoras, etc.), que aquela ação não faz parte da seqüência de fatos narrados, que está deslocada no tempo, como no caso de lembranças de fatos ocorridos no passado (*flashbacks*), ou de fatos por acontecer no futuro (*flashforwards*).

O tempo “real” é encontrado no cinema primitivo¹⁸ e em muitos dos filmes dos irmãos Louis e Auguste Lumière, em quando notamos

¹⁸ Utilizo-me aqui da classificação proposta por Dubois (2005), acerca dos quatro “estados” principais do pensamento e da prática do cinema.

uma completa identificação entre o tempo da narrativa e o tempo narrativo. O filme dura o tempo necessário para que o trem chegue até a estação, pare e seus passageiros desembarquem (“Chegada do trem à estação de La Ciotat”, 1895).

Passando pelo tempo propriamente cinematográfico, do cinema clássico, em que encontramos a “compressão do tempo” como principal estratégia narrativa, notamos que há uma disjunção entre o tempo da projeção e o tempo narrativo¹⁹. Em duas horas de projeção podemos ter anos de história - graças à supressão da narrativa de todo “tempo morto” ou insignificante, do ponto de vista da narrativa - através do uso da elipse. A compressão do tempo também se apresenta na extensão, no prolongamento deste, como nos filmes de suspense, e na reiteração obtida através da multiplicação dos pontos de vistas nos filmes de ação.

Ao chegarmos a uma completa liberdade para lidar com o tempo, encontrada no cinema moderno, vemos que se apresenta muito mais como experiência do tempo do que como uma sucessão de acontecimentos cronologicamente ordenados. Como na fuga de Marianne e Pierrot/Ferdinand de Paris em “O demônio das onze horas” de Godard (1965), ou Resnais de “O ano passado em Marienbad”, em que a lógica da continuidade espacial e temporal é subvertida e, assim

como nas lembranças, na memória, presente, passado e futuro se misturam no vivido, no experimentado. A forma como vivenciamos o tempo é sempre como que uma indissociável síntese de instantes, mais do que uma sucessão de instantes,

“O tempo só se constitui na síntese originária que incide sobre a repetição dos instantes. Esta síntese contrai uns nos outros os instantes sucessivos independentes.(...) O passado e o futuro não designam instantes distintos de um instante supostamente presente, mas as dimensões do próprio presente, na medida em que ele contrai os instantes.” (DELEUZE, 2006:112).

Nesta sucessão de instantes, é para o ponto de inflexão, também conhecido por *turning point*, –que concorre a linha narrativa, centro de atração da estruturação do universo dos personagens. Centro organizador da própria linha narrativa, implica sempre uma força atrativa que dá sentido a toda a trama dramática. Trata-se, neste sentido, de um evento definidor, como a vitória do herói, ou a descoberta de uma traição, e é a peça fundamental para a organização das ações dos personagens, ou como a busca da concretização de uma conquista, ou como consequência e resultado de suas ações.

¹⁹ Muito embora possamos encontrar filmes como “Festim Diabólico” que reúne novamente os tempos da

O tempo percebido

Os filmes citados têm em comum o fato de que suas linhas narrativas principais se cruzam neste ponto de inflexão que atravessa o tempo da duração diegética da história contada, fazendo-a dobrar-se sobre si mesma. Também é comum a estes filmes a idéia de transformar o tempo, a passagem do tempo em personagem, em agente ativo da construção do universo proposto e, a partir dele, buscar uma reorganização dos elementos narrativos.

Percebemos, em todos eles, um aumento da densidade dramática das seqüências. Como se, a cada repetição, percebêssemos algo novo – “A repetição nada muda no objeto que se repete, mas muda alguma coisa no espírito que o contempla”²⁰ – ou porque, ao sabermos o resultado de determinada ação, ou o destino de determinado personagem, nos fizesse perceber detalhes que, de outra forma, passariam despercebidos, ou seriam considerados sem importância ou insignificantes, mas que na, constituição em forma de mosaico, estabelecem vínculos, links, que conectam os personagens e suas trajetórias. Assim, é um sentido de tempo que emerge destes filmes, um sentido em que a urgência é tomada como estado próprio de um tempo vivido como um “eterno presente”, em que passado e futuro, memória e esperança, perdem sua substância, deixam de ter

²⁰ Hume *conf apud in* DELEUZE, (2006:111).

sua existência concreta e passam a ser valores abstratos. Um sentido de tempo que contraria a expectativa de movimento da “flecha do tempo” que liga o nascimento à morte. Condicionamento cultural subvertido pela montagem cinematográfica e suas inversões, disjunções, retornos, reenquadramentos, etc. (NORONHA)²¹.

O efeito produzido pela repetição de um mesmo fato visto sob perspectivas diferentes (*Amores Perros*), o da amostragem de algo dado (*Amnésia*), o da recorrência e repetição diferenciada (*Corra Lola, corra*) e o da inexorabilidade do futuro antecipado (*Irreversível*), assemelham-se, no sentido em que compõem uma série de procedimentos estéticos que se diferenciam a partir da introdução dos meios digitais de produção.

²¹ NORONHA, Ronaldo, (informação verbal), 2007.

A cultura sampler tem seus herdeiros (?)

Quando, no início do século passado, Walter Benjamin se dedicou a refletir sobre a fotografia e sobre o que poderia significar o surgimento das possibilidades técnicas de reprodução das obras de arte, identificava uma transformação das formas de representação e na produção de obras de arte, que se havia iniciado alguns anos antes, nos fins do século XIX, com a invenção da fotografia. A partir de então, a tarefa de reproduzir o mundo poderia contar com máquinas para fazê-lo e o artesão teria seu posto ocupado por técnicos, ou seja, especialistas em lidar com as máquinas.

Conforme afirma o autor, “no instante em que Daguerre conseguiu fixar as imagens da câmera obscura, neste momento os pintores haviam sido despedidos pelo técnico”. (BENJAMIN, Walter, “Pequena história da fotografia” in KOTHE, 1985:224)

Neste instante presenciava-se a passagem do artesanal ao mecânico, e o homem teria então que ter domínio não apenas sobre as suas próprias mãos, mas também sobre as máquinas que, a partir de então, usaria para produzir e reproduzir o mundo. Mas se este técnico, que sabe como fazer para que a máquina desempenhe suas funções e produza aquilo que se deseja, deve, ainda assim, usar de suas habilidades manuais, para atuar no controle do funcionamento e fazer a manutenção de seu instrumento de trabalho.

O pintor que se torna técnico, como diria Benjamin acerca do primeiros fotógrafos, guarda como herança as formas anteriores de (re)produção e “(...) a experiência de seu ganha-pão anterior lhes foi útil, mas não a sua formação artística: é à sua formação artesanal que se deve o elevado nível de sua produção fotográfica” (*ibid.*).

Além disso, no artesanal, a necessidade da mão humana na manufatura faz das obras peças únicas e dotadas de “aura”²², o que

²² “(...) o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão,

dificulta a reprodução. Com as possibilidades de reprodução, características da nova etapa da produção humana, o mecânico, com suas formas de representação típicas, a fotografia e o cinema, inaugura-se uma nova forma de entendimento sobre o “fazer” e sobre as formas de produção. A “reprodutibilidade técnica” corresponderia, neste sentido, à noção que caracteriza, a partir de então, as formas da Cultura.

Sucedeu uma série de mudanças nas formas de produção. Seguiram-se as passagens do mecânico ao eletrônico e deste ao digital, e, assim como as formas de produção, as formas de representação transformaram-se e a imagem, ultrapassado o suporte material – físico, nas pinturas e o físico-químico, na fotografia e no cinema –, passa por uma nova mutação, sendo agora construída através de meios eletrônicos e digitais (MACHADO, COUCHOT)²³.

Para que possamos compreender tais mudanças é necessário ter em mente que cada vez mais, a uma especialização tecnológica, correspondeu também uma nova forma de organização e estruturação de linguagens,

uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho.” BENJAMIN, Walter, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, in KOTHE, 1985:224/36

²³ Ver MACHADO, Arlindo, *in* “Máquina e Imaginário” e COUCHOT, Edmond, “Da representação à simulação: Evolução das técnicas e das artes da figuração” *in* PARENTE, André (Org.) “Imagem Máquina – A Era das tecnologias do virtual”;

“A relação entre cinema e eletrónica digital pode também ser descrita como a transição de um modelo processual combinatório de códigos heterogéneos (o cinema) para um modelo processual sintético de códigos heterogéneos; aquilo que no cinema é de facto combinado, montado, na electrónica digital é sintetizado, misturado.” (BALZOLA, Andrea, “Para uma virgindade póstuma do engenho audiovisual” in ARISTARCO, 1990: 152)

Se a característica fundamental do período mecânico podia ser identificada na possibilidade da reprodutibilidade técnica, nos tempos do digital o que faz a vezes de elemento definidor é a ideia de síntese e da mistura de elementos heterogéneos.

O computador é hoje uma das principais ferramentas de composição, produção e pós-produção e possibilita a manipulação de arquivos de som e imagem, em programas que permitem o sequenciamento dos mais diversos arquivos, sua sobreposição e mixagem, alteração e ajuste de tempo, volume e equalização, coloração e matiz. Arquivos digitais podem ser produzidos através do uso de instrumentos musicais, microfones, sintetizadores, sequenciadores e *samplers*, para a produção sonora, e de *scanners*, *softwares* gráficos e câmeras, para a produção visual de imagens

digitais nos mais diversos formatos e formas de distribuição.

As possibilidades abertas pela criação e manipulação digital fizeram com que novos elementos e características fossem acrescentados às tradicionais formas da cultura e colocaram em jogo toda uma nova forma de produção artística e de problemas para a compreensão das obras e da estética por elas propiciada. Da mesma forma que os meios digitais se introduziram na vida cotidiana, aconteceu também com relação ao conjunto da cultura contemporânea. Como afirma Margot Lovejoy,

*"(...) os recentes desenvolvimentos das mídias digitais revigoraram as discussões sobre o impacto cultural da tecnologia, porque as implicações destas tecnologias são, neste momento, únicas" [e, adiante], (...) os avanços tecnológicos informam fortemente nossa base de conhecimento e afetam todas as premissas da vida, alterando a forma como vemos e pensamos."*²⁴

²⁴ "(...) recent developments in digital media have reinvigorated discussions about the cultural impact of technology because the implications of these technologies are, at the moment, unique." (...) "technological advances inform powerfully our knowledge base and affect all the premisses of life, altering the way we see and think." (conf. MOSER, Mary Anne in "Immersed in Technology – Art and Virtual Environments").

Assim, os componentes estéticos que definem a cultura contemporânea, *“uma cultura de reciclagem, citação, apropriação, colagem, montagem, mistura e recontextualização”* (BOISVERT)²⁵ podem ser analisados através da noção de “cultura visual digital” e da noção de “cultura *sampler*”. E, para pensá-la, é preciso lançar mão de conceitos vindos da teoria e da história da música, em especial a música contemporânea, pois muitos dos procedimentos estéticos desta cultura *sampler* têm sua origem nos conceitos e práticas deste seguimento ou fenômeno cultural.

Russolo afirmava, ainda em 1913²⁶, que, se antes da era mecânica, na Antiguidade só havia o silêncio, com a chegada da máquina no século XIX, nascia o ruído que chegara para se impor “(...) soberano sobre a sensibilidade humana” fazendo com que a compreensão do universo musical se transformasse e possibilitando que artistas posteriores, como por exemplo John Cage, pudessem ampliar tal noção afirmando que “(...) se aceita deixar de parte tudo aquilo que se define como música, toda vida se tornará música.”²⁷

²⁵ BOISVERT, Anne-Marie *“(…) a culture of recycling, quoting, borrowing, collage, montage, mixing, and recontextualizing.”*

Disponível em: <<http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&file=4&tlang=0>>, Acesso em: 25, ago. 2007.

²⁶ RUSSOLO, “A arte dos ruídos” in BERNARDINI, (1979)

²⁷ *conf apud* in BALZOLA, Andrea, “Para uma virgindade póstuma do engenho audiovisual” in ARISTARCO, Guido e Teresa, 1990.

A partir desta acepção, tanto ruídos, quanto o próprio silêncio, ou o som de máquinas e de aparelhos eletrônicos podem e devem ser considerados música, assim como aquela produzida por instrumentos ditos “convencionais”.

Com isso, e com as novas possibilidades técnicas de produção, como a gravação de sinais eletro-eletrônicos em mídias magnéticas, foi possível o surgimento de uma nova forma de concepção e composição, que se materializou na chamada “música eletrônica”.

Esta emergiu no final dos anos cinqüenta e podemos identificar suas matrizes como herança dos pressupostos de duas escolas que, por suas pesquisas e avanços, definirão a “nova estética” musical. Em Paris, comandada por Pierre Schaeffer e sua música concreta, a pesquisa se direciona em função da busca de se processar a

“(…) transformação de <<objectos sonoros>>, como então definiu qualquer som (instrumental ou vocal) e qualquer ruído (o que, entre outras coisas, contribui para fazer cair qualquer barreira entre som e ruído.” (conf. GELMETTI, Vittorio, “A qualidade inaudita do som em computador” in ARISTARCO, 1990:216)

Quase simultaneamente, surge na cidade alemã de Colônia a música experimental produzida por meio de componentes eletrônicos nos estúdios da rádio WDR, conduzida por Herbert Eimert e que buscava a "(...) construção de sonoridade elementares e complexas produzidas, de forma taxativa, somente com sons produzidos eletro-acusticamente em laboratório" (*conf. GELMETTI, op. cit.:216*).

A música eletrônica é uma linha - muitas vezes descontínua e fragmentada que liga esta cena do experimentalismo europeu, passando por Edgar Varese²⁸ e Stockhausen²⁹, conectando experiências levadas a cabo por artistas como Holger Czukay (um dos membros fundadores do grupo de *krautrock* alemão Can) que, trabalhando dentro dos conceitos propostos pela música concreta, produziu uma série de álbuns que influenciaram decisivamente o trabalho de músicos como David Byrne e Brian Eno e que por sua vez se conectam à elementos da *disco music* e do *underground* negro de Detroit e Nova Iorque, passando pela *pop music* - que irá tornar-se um dos fenômenos culturais mais marcantes da sociedade contemporânea.

Dentre os procedimentos representacionais iniciados nesta cultura musical, podemos destacar técnicas tais como o "*scratch*", o

²⁸ Compositor francês, nascido em 1883 e falecido em 1965.

²⁹ Karlheinz Stockhausen (nascido em 22 de Agosto de 1928) compositor alemão e um dos mais importantes e controversos compositores do século XX. Mais conhecido por seu trabalho precursor na música eletrônica e na música serial.

"sample", o "loop", o "multiplexing", o "overdub" e o "remix".

A estas técnicas correspondem componentes estéticos que se traduzem nos conceitos de ruído (scratch), fragmentação e amostragem (sample), reiteração (loop), organização por camadas (multiplexing), sobreposição (overdub) e não-linearidade (remix). Em nosso entender, tais conceitos caracterizam aquilo que chamamos *"cultura sampler"* e são a materialização de toda essa nova forma de pensamento que será tomada como base e referência para quase todo tipo de produção e representação através de meios digitais, da fotografia ao vídeo, incluindo a literatura, a música e outras formas artísticas, como a performance e a arte digital, entre outras.

Muito embora possamos encontrar precursores destas práticas em diversos momentos da história da arte é nas práticas de produção musical que podemos percebê-las de forma mais clara. Conforme afirma Manovich, "a teoria da música eletrônica trouxe à tona análises da mixagem, sampleagem e síntese; a teoria literária também pode contribuir com as noções de intertextualidade, paratexto e hipertexto; os estudiosos da cultura visual podem contribuir com sua compreensão

de montagem, colagem e apropriação”³⁰ (MANOVICH, 2001:13/14).

Vindo do mundo dos DJ's, o *scratching* é conseguido através da manipulação de discos de vinyl, literalmente arranhando a agulha sobre estes e fazendo-se repetir um determinado trecho sonoro. O *scratching* pode ser visto como um tipo de interpretação particular das músicas; uma interpretação em que se coloca algo de sua presença nas músicas como quando em 1986, os rappers do grupo Run-Dmc se apropriaram de um trecho de “*Walk this way*” da banda de rock Aerosmith³¹ um dos primeiros sucessos comerciais do gênero. A *pick-up* que antes servia apenas como meio para executar músicas gravadas em discos de acetato, passa a ser utilizada como um verdadeiro instrumento musical chegando a formar uma sub-cultura dentro do universo da música, o *turntablism*.

Assemelhada ao *scratching*, a prática denominada “samplear”, transformou o papel do músico, que não necessita mais tocar instrumentos e pode, em uma espécie de *bricoleur* musical, “compor” a partir de fragmentos e trechos executados por outros músicos e presentes em gravações dos mais diversos tipos e estilos.

O sampler digitaliza e armazena arquivos digitais e trabalha com

³⁰ “*Electronic music theory brings to the table analysis of mixing, sampling, and synthesis; academic literary theory can also make a contribution, with its theorizations of intertext, paratext, and hyperlinking; the scholars of visual culture can contribute their understanding of montage, collage and appropriation.*”

³¹ Lançada em 1975 no álbum “Toys in the Attic” pela Columbia Records.

a repetição de segmentos de áudio como linhas de baixo, viradas de bateria, riff's de guitarra, trechos de discurso e todo tipo de gravação de música e ruídos, falas e sons.

O *loop* é um procedimento que pode ser utilizado para se obter uma base sonora rítmica para uma música e foi a base estética para a criação do instrumento eletrônico chamado *sampler*, que reproduz o efeito. Teve origem nas experimentações com fitas magnéticas em que literalmente se emenda uma ponta a outra de um trecho de fita magnética - o que faz com que se repita de forma circular sua passagem pelo cabeçote de um toca-fitas - lembrando a forma descrita por um avião, na manobra aérea de mesmo nome.

O *overdub* ou gravação em múltipla pistas ou *tracks* (*multitracking recording*) é uma técnica desenvolvida nos estúdios, em que se utilizam diversas pistas ou *tracks* para realizar uma gravação, podendo ser acrescentadas e sobrepostas novas camadas em uma mesma gravação. Um exemplo é quando um mesmo artista faz diversos vocais ou toca vários instrumentos em uma mesma música, simultaneamente.

As possibilidades de transmissão simultânea de múltiplas camadas em um único canal denominamos *multiplexing*. A prática, que tem sua origem na eletrônica e nas tele-comunicações, é utilizada também nas redes informáticas. O objetivo é fazer com que se

subdivida um canal em diversos sub-canais, através da "multiplexação" do tempo e/ou a frequência de transmissão. Agrupada em pacotes de tempo ou diferenciada por sua frequência, a informação é simultaneamente enviada.

A presença desses elementos e recursos expressivos adotados dentro do contexto da "cultura *sampler*" (ruído, fragmentação e amostragem, reiteração, organização por camadas, simultaneidade, sobreposição e não-linearidade) são notados nos mais diversos campos da cultura contemporânea e são algumas das características e necessidades da condição urbana que se refletem, ao mesmo tempo em que são expressos através de e nos mídia.

A seguir buscaremos analisar o trabalho do grupo, tendo em mente os conceitos e práticas acima descritos.

Análise dos trabalhos do grupo feitoamãoc

A análise de processos e produtos de comunicação em geral, necessita uma abordagem metodológica que permita compreender o objeto de análise, em suas diversas possibilidades semióticas, e o signo, em suas infinitas formas concretas de manifestação e suas múltiplas camadas de significação e sentidos.

De sua materialização em formas significantes devemos ainda buscar apreender os processos culturais amplos do qual fazem parte, e que em nosso caso, estão relacionados a uma sociedade técnica que processa suas formas de comunicação através de máquinas produtoras de signos e em múltiplas linguagens.

Acreditamos que, para tanto, o método semiótico se apresenta como o mais adequado para podermos "(...) contemplar, então discriminar e, por fim generalizar em correspondência com as categorias da primeiridade, secundidade e terceiridade." (SANTAELLA, 2002: 29)

Tal recurso metodológico permite identificar os signos em sua materialidade, estabelecer os processos de arranjo e combinação dos

elementos significantes, a estruturação de conteúdo e as formas narrativas utilizadas, bem como sua relação com o contexto mais geral dentro daquilo que definimos como “cultural visual digital”. Devemos saber distinguir pelo menos três níveis no material analisado, a saber:

- primeiro é o nível de sua materialidade, de suas qualidades enquanto fenômeno. Assim, as “imagens têm seu corpo físico em películas, papéis, telas eletrônicas, etc. Sons têm seu corpo físico na vibração do ar, e assim por diante”, nos ensina Santaella (2002:33).
- No segundo nível devemos buscar apreender sua existência, ou seja, a história daquele signo, os elementos que a ele foram agregados durante sua manifestação enquanto fenômeno cultural concreto; neste nível é “necessário desenvolver considerações situacionais sobre o universo no qual o signo se manifesta e do qual é parte” (*ibid.*: 31).
- E finalmente, em um terceiro nível, devemos poder fazer generalizações que compreendam seus “aspectos de lei”, sua potencialidade de aplicação universal. “Trata-se aqui de conseguir abstrair o geral do particular, extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem em comum com todos os outros com que compõe uma classe geral” (*ibid.*: 32).

Para tal, consideraremos os elementos constitutivos do discurso encontrados em cada um dos trabalhos aqui analisados, a partir de uma abordagem destes, enquanto “objetos visuais”.

A compreensão desses “objetos visuais” deriva da conceito de “objeto sonoro” de Pierre Schaeffer, que o entende como sendo “(...) um som concreto que tornamos objeto de nossa percepção e de nosso estudo; um som do qual definimos os limites físicos, o princípio e o final, para que seja possível estudá-lo de modo sistemático.” (*conf. apud in RODRIGUEZ, 2006:56*)

Um “objeto visual”, neste sentido, se refere então a uma imagem ou a um conjunto de imagens, circunscritas por um início e um fim. Uma tal definição de “objeto visual” pode, neste sentido, se referir tanto a um único gráfico ou imagem estática, quanto a uma animação ou trecho de vídeo em *loop*, um plano de filme ou mesmo uma série de textos. Dentro de um mesmo “objeto visual”, é possível identificar outros objetos, desde que estabeleçamos seus recortes e seus elementos constitutivos.

Para que nossa análise seja possível, é necessário distinguir, em um signo dado, entre seus processos de produção e seus usos narrativos e conceituais.

Dentre os processos de produção, podemos destacar, por exemplo, as qualidades do traço em um desenho ou ilustração (se manual ou computacional, por exemplo), o tratamento dado a uma imagem (efeitos aplicados em softwares gráficos e de tratamento de imagem, composição com outros elementos e imagens, etc.), os elementos gráficos (vinhetas, arabescos, texturas, cores, etc.), ou mesmo os arranjos de um texto em um gráfico (organização espacial e diagramação, ênfases e espaçamento, uso e qualidade de caracteres e fontes, cores, etc.). No caso da produção audiovisual digital, em geral podemos dizer que

“(...) a formulação de um projecto de composição requer implicitamente a formulação de hipóteses concretas sobre o modo de trabalhar, sob o processo de programação, desfrutando criativamente das faculdades tecnológicas da atração que se dispõe, desde os <<artesanais >> personal computers até aos sistemas de alta definição”. (BALZOLA, *op cit.*,1990:151)

Ou seja, o processo de produção, muitas vezes acaba por

determinar as possibilidades expressivas de uma obra e a escolha desta ou daquela fonte de imagem e som, o uso dos diferentes equipamentos de produção e de processamento, as possibilidades de exibição, etc. acabam por delinear as possibilidades estéticas de um trabalho.

Dito isto, passaremos a seguir à análise das obras “Dziga Vertov Reenquadrado”, “Veja as instruções primeiro”, “Monstruário Ilustrado” e “Carro-bomba – Guia anti-pânico e Inversões Rotativas”.

Dziga Vertov Reenquadrado

A primeira apresentação temática realizada pelo grupo, para abertura do “Festival Internacional de Curtas Metragens de Belo Horizonte” em 2001, “Dziga Vertov Reenquadrado” deu início a uma seqüência de apresentações posteriores e marcou o começo de uma série de experimentações, no sentido da escolha das situações, das formas de apresentação e das formas de relacionamento do público com a obra e seus elementos constitutivos: as projeções, as fontes emissoras de som, os instrumentos e máquinas, bem como os próprios artistas e *performers*, e os elementos cênicos e dramáticos.

Da situação contemplativa, proporcionada pelo palco tradicional, e a partir de imagens extraídas do filme “O homem com a câmera” (1929), do cineasta russo Dziga Vertov, o grupo se propôs a explorar os conceitos e a interpretar as teorias de montagem do diretor, ao reagrupar as séries narrativas presentes no filme.

No filme, Vertov busca dissecar o cotidiano de uma metrópole e as atividades de seus habitantes em um dia, do momento em que a cidade acorda, enquanto se preparam os meios de transportes e as lojas abrem suas vitrines e portas, os trabalhadores acordam e se arrumam para depois se dirigirem ao trabalho em todos os setores, indústria, comércio, exploração mineral, etc., até, finalmente, se entregarem ao lazer, nos bares, nos teatros e no cinema e nas práticas esportivas.

“A concepção da montagem do filme consiste em uma operação de aproximação e entrecruzamento, de alternância e espaçamento das séries, criando uma coerência, mesmo quando se trata de associar o que aparentemente não tem relação ou o que não é da mesma natureza.” (DUBOIS, 2003:196)

Para Vertov este era o princípio que ordenava a prática cinematográfica e lhe deu o nome de intervalo,

“Os intervalos (passagens de um movimento para 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. (...). Uma obra é feita de frases, tanto quanto estas últimas são feitas de intervalos de movimentos.” (VERTOV, Dziga, “Nós – Variação do manifesto” in XAVIER, 2003:250)

A forma encontrada pelo grupo para apresentar esta *performance* foi utilizar uma única tela cobrindo toda a boca de cena de um dos maiores palcos da cidade - recurso este que voltaria a ser explorado em outras obras e se transformaria quase em uma marca do trabalho do grupo – e, sobre ela, quatro projeções distribuídas de forma a cobrir uma área maior da tela.

No canto direito do palco, em frente à tela, havia os músicos, em um grupo que incluía um baixo acústico, uma guitarra, um set de teclados e *sampler* e um DJ; neste caso, a própria escolha dos músicos convidados, de certa forma, foi orientada pela imagem e grau de representação de cada destes instrumentos e *players*, do *jazz*, do *rock*, da música eletrônica e da cultura *dance music*.

Os responsáveis pela imagem, por sua vez, ficaram no fosso da orquestra, de frente para a tela, e não podiam ser vistos pelo público, assim como o *set* de equipamentos, que à época nem eram portáteis, composto por máquinas *Apple G3* e *G4 desktop* que, por isso, constituíam um grande volume, ao lado dos monitores, *switcher*, câmeras, etc. A opção de não revelar as formas do fazer e as máquinas que utilizavam tornou-se uma constante, na busca de reafirmar a importância das imagens e dos sons, frente ao aparato tecnológico.

As projeções eram compostas basicamente pelas imagens do filme e por animações e gráficos feitos a partir de reproduções de cartazes do mesmo, de uma seqüência de gestos de Maiakovski e de alguns de seus poemas e remetiam à estética russa e ao alfabeto cirílico.

Os planos do filme original foram cortados - em um trabalho de montagem invertida, ou seja, de desmontagem - e deram origem a inúmeros *loops* das diversas séries abordadas (o amanhecer, os meios de transporte, o trabalho, as atividades esportivas, etc), reagrupados em núcleos temáticos e ações específicas que eram, então, exibidos com a manipulação típica do *vjaying* em cada uma das 4 projeções sobre a tela. Assim, era possível, ao espectador, "ver" o filme de Vertov redistribuído espacialmente sobre a tela.

Se no filme, em uma projeção linear, em uma única tela, o montador é obrigado a organizar os intervalos, ordenando-os de forma a se sucederem no tempo da projeção, aqui era possível ver os diversos momentos de uma mesma ação apresentada no filme, simultaneamente e, não, sucessivamente.

O filme – e em especial este “O homem com a câmara”, por sua particular estruturação e montagem – se abre à multiplicidade da simultaneidade e o espectador então volta a poder prestar a atenção naquilo que lhe interessa da cena, neste ou naquele detalhe que lhe chama atenção. Assim como em uma apresentação de balé, no exemplo de Vertov, em que

“(…) o espectador acompanha, efetivamente, e de modo desordenando, ora o grupo dos bailarinos, ora, ao acaso, uma expressão facial em particular, ora as pernas, enfim, uma série de percepções esparsas e diferentes para cada espectador.” (VERTOV, Dziga, “Resolução do Conselho dos Três” in XAVIER, 2003:254)

A reordenação paradigmática do filme, pelo agrupamento temático, aponta para uma característica que marca quase todas as apresentações do grupo, uma espécie de constituição de um banco de dados de imagens que são utilizadas na composição de “linhas de tempo” e distribuídas entre as máquinas que serão operadas durante a apresentação ao vivo. A prática é definida por Bastus (2006), como sendo a concretização de

“(...) uma espécie de jazz sinestésico. A proximidade do cinema com jeito de banco-de-dados é programática: uma das primeiras apresentações ao vivo do *//FAQ é Dziga Vertov reenquadrado. Segundo Lev Manovich, O homem com a Câmara na Mão, do cineasta russo, antecipa a possibilidade de um cinema banco-de-dados, montado pelo eixo do paradigma, desafiando o fluxo narrativo temporal dos romances filmados que Hollywood (...).”³²

O desejo de Vertov de “organizar um universo não apenas audível, mas visível”³³ através do cinema, se concretiza, mas não como cinema.

³² Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier013/ensaio.asp>. Acesso em: 25, ago. 2007.

³³ VERTOV, Dziga, “Nascimento do cine-olho” (1924) in 260/1

Veja primeiro as i

O evento "Red Bull Live Images", foi idealizado pelo artista e curador Luiz Duva como a primeira mostra brasileira de VJs, e foi dedicado a dar igual atenção tanto à imagem, quanto à música.

"O objetivo do Red Bull Live Images é somar as mídias – imagem e som, sem que haja hierarquia entre elas, para que formem uma terceira onda", adianta Duva. "O público terá acesso a um conteúdo não só sensorial, mas a uma verdadeira tempestade de idéias", explica o release de divulgação do evento.

Uma estrutura – comum a todos que se apresentam no evento – é formada por quatro grandes telas, criando uma espécie de cubo que envolve o público. As imagens podem ser vistas tanto por quem está "dentro do cubo", como por aqueles que estão do lado de fora, devido ao uso de telas translúcidas. A circulação do público é intensa e este se dedica a ver as imagens, ao mesmo tempo em que dança, conversa e paquera, como em uma festa. O interesse do público é despertado tanto pelas imagens e sons, quanto pelos artistas e seus equipamentos, tudo se revela, não há "caixa preta" ou estrelas do *show bussiness*.

A estrutura difere daquela de um show, em um dos cantos estão os Vj's e ao lado os músicos, em praticáveis no mesmo nível do público, não há palco separando os artistas do público. O trânsito entre "um e outro lado", inclusive, revela que muitos dos presentes

são também artistas e amigos.

Completam o ambiente mais três projeções, iluminação, áreas de descanso, com pufes e sofás, bares e uma área expositiva, com monitores de plasma, para a experimentação, por parte do público, do *software* de *vjaying* "Visual Radio" do VJ Speto, e a apresentação do grupo é planejada em função deste espaço e da estrutura disponível.

A performance "Veja primeiro as instruções", conforme descrita no catálogo da mostra,

"(...) parte da idéia de jogo, acaso, desafio, transgressão e enfrentamento. As sensações das apostas são traduzidas para um clima eletro, a 128 BPM, com influências de *punk rock*, *noise* e industrial, com interferências ao vivo e andamento descontínuo. As imagens referenciadas no movimento caótico urbano transformam todo texto do jogo em objeto".

O jogo evidencia-se, logo de início, com as imagens de uma espécie de "caça-níqueis". São os rostos de personalidades - políticas, históricas, da mídia – que se sucedem em longas tiras verticais, em cores vibrantes e grafismos cintilantes. Aleatoriamente, se emparelham Lula, Xuxa e Mao-Tse Tung. Nova rodada e temos

Kennedy, a loira do É o Tchan e Sigmund Freud. Hitler, Fernandinho Beira-mar e Bush, e assim por diante. A necessária coincidência que faria a máquina “cuspir os níqueis” nunca acontece, como em um jogo de azar que nunca tem um ganhador.

Nas anotações para realização do trabalho, encontramos uma possível chave para a compreensão desta seqüência de imagens,

“Hoje nossa tese é a seguinte: não obstante as revoluções sejam normalmente feitas em nome da liberdade, esta é a primeira a ser sacrificada.

Hipótese: isto se deve ao fato de que ao serem depositadas na figura de um líder as esperanças de libertação de uma massa de homens, a dominação desta mesma massa se dá em nome da preservação das conquistas obtidas.

Antítese: against líderes - políticos, ideológicos, revolucionários, de opinião. Same bullshit, todos são caça níqueis.

Síntese: a possibilidade de transformação se encontra em cada um de nós.

Façam suas apostas este é o jogo”³⁴.

A apresentação está subdividida em cinco movimentos que abordam os seguintes temas: 1) Ideologia; 2) Política; 3) Estética; 4) Guerra; 5) Massas; 6) Revolução; 7) Violência; e 8) Anarquia.

No primeiro segmento, “ordem/desordem”, temos imagens da grande depressão americana de 1929, com homens desempregados em bancos de praças, famintos na fila da sopa, e o enforcamento de Mussolini na Itália pela resistência comunista em 1945, entre outras imagens em preto e branco, retiradas de documentários históricos que, manipuladas com técnicas de *scratch*, imprimem uma atmosfera de angústia e ao mesmo tempo tensão, pela acelerada progressão da música.

Segue-se um texto do qual pouco se dá a ver, mas que define o horizonte teórico e a abordagem dos temas tratados e o caráter essencialmente político da apresentação. O texto, uma espécie de “*remix*” literário, é composto a partir de fragmentos de dúbias mensagens de erro de computador (“não foi possível criar o caminho”), citações de teóricos e pensadores políticos (“os novos constantemente invadem a estabilidade do status quo”), poesia dadaísta (usando curingas deseja que destino existente) e os coloca

³⁴ Da correspondência eletrônica entre o grupo, este documento deu início e orientação para a produção da performance.

em diálogo para pensar o sistema (informacional/social) e serve de título para a performance:

"Aqui não tem
saída

(ele é um homem de
palavra
nunca pede
desculpas)

quando se diz a
verdade, mente-se

quando se mente,
diz-se a verdade

pequeno mau
entendido

VEJA PRIMEIRO AS INSTRUÇÕES

não foi possível
criar o caminho

sem caminho

no caminho de
procura

usando curingas
deseja que destino
existente

ah! "a adorável
igualdade"

a ordem atual
solicita uma outra
desordem

a data atual
pressiona para
manter a
mesma data

"os novos constantemente
invadem a
estabilidade do
status quo"

pressiono para
manter a mesma
hora

se houver, solicito

uma nova hora
observe que se
não se pode definir
um destino
remove." ³⁵

³⁵ Do roteiro da performance elaborado pelo grupo.

George Orwell, Guy Debord, Luther Blisset, Maquiavel, Voltaire, Hannah Arendt, Milton Santos, Edgar Morin, Darci Ribeiro, Hakim Bey e a *Déclaration des Droits de l'Homme* são a base teórica e literária na qual se fundamenta e se referencia toda a apresentação.

No movimento seguinte, "desordem/caos", surgem gráficos animados com imagens que remetem ao imaginário político do Brasil dos anos sessenta e setenta e à luta contra a repressão: "Brasil: amei-o ou deixe-o", "Sem emprego", "Nervosismo nos EUA reflete no Brasil", "Revolução".

Terceiro Movimento "desordem/ordem", é uma introdução com textos, até então não apresentados, emblemáticos de uma "possível nova ordem". Aqui, cada grupo de imagens procurará o seu lugar, o seu espaço, a sua tela, no cubo e fora dele. E, à medida que as imagens encontram este lugar, a sua tela, à medida que estas posições se definem, se organizam, as telas do cubo passam a não conter imagens, se apagam, escurecem, tela por tela, fazendo a transição para o movimento final.

O movimento final inicia-se caótico, fundem-se e alternam-se, nas telas, imagens gravadas em uma manifestação em Londres e imagens de um presídio ainda não inaugurado, "novo em folha" – com as celas abertas e desabitado, em nada lembra as imagens de um Carandiru ou as imagens das rebeliões que mostram um lugar sujo e

descuidado. As fachadas das lojas em Londres estão cobertas com tapumes, para evitar vandalismos, na comemoração do dia 01 de maio, deixam ver apenas marcas mundialmente famosas; um jovem com corte moicano, ícone do movimento *punk*, parece comemorar uma vitória sobre o “sistema capitalista” e suas marcas globais.

São imagens de acervo de viagens e material usado em campanha política (as da cadeia) que se misturam e sugerem uma leitura diferenciada, ao serem colocadas lado a lado.

A imagem que surge a seguir e que encerrará a apresentação é a de um corpo feminino que mergulha em águas azuis, cristalinas, de uma cachoeira, a velocidade alterada em *slow motion* se multiplica por todas as telas e se repete em *loop*. Liberdade, prenúncio de uma nova ordem, utopia realizada?

Encerram-se as projeções de imagens nas três telas fora do cubo. Dentro do cubo, aos poucos, as telas escurecem, sem imagens, apenas uma luz estroboscópica, e a música encerra o espetáculo. O estrobo é desligado. Termina a apresentação e o público se sente meio deslocado, afinal não é tão comum assim uma “balada” tão “cabeça”.

Monstruário I

Inspirados por Jorge Luís Borges, em "O livro dos seres imaginários", o grupo convidou diversos artistas e realizadores a compor, cada um, seu próprio "monstro". O objetivo seria o de compor um bestiário, assim como era feito na Idade Média³⁶, dos "monstros e medos" contemporâneos.

O trabalho, apresentado pelo feitoamãos no projeto INTERATIVIDADES, do Itaucultural, em SP, buscou recriar essas compilações num ambiente tridimensional, utilizando recursos de cenografia, de imagens (projeções e interferências no ambiente) e de sons (*samplers* e música ao vivo, ambientação).

As várias contribuições tinham como orientação ter

"(...) entre 15" e 2'00", que possam ser apresentadas de forma aleatória, com ou sem áudio, mas sempre sem música/melodia, podendo a trilha ser composta por ruídos, falas em off/on (no caso de se apresentar os trabalhos como espetáculo o áudio deverá se integrar ao tema musical desenvolvido para este)."³⁷

Segundo o filósofo Moacir Laterza, citado pelo grupo em seu site,

³⁶ Bestiário – "sm ...3. compilação medieval, geralmente em versos, de narrativas alegóricas e morais sobre animais fabulosos ou reais ...4. iconografia animalista, conjunto de obras de arte que retratam animais." (retirado do *release* do grupo para a apresentação).

³⁷ *conf.* correspondência eletrônica enviada aos realizadores, como convite à participação.

“(...) os monstros são de uma aparência insuportável. Impossíveis de não serem notados, eles incomodam pelo grotesco e pela semelhança. Uma tentativa de aniquilação da individualidade em benefício de uma coletividade que implica numa normalização pela mediocridade.”

O Monstruário Ilustrado lida com as diferenças, com a estranheza e, para explicitá-la, o grupo convidou todas as pessoas que já haviam feito trabalhos em conjunto e aqueles que julgavam ter, de alguma forma, relação com a temática e os objetivos do projeto. Ao núcleo do grupo ficou a incubência da definição do espetáculo, a partir destas contribuições, e da realização de suas próprias bestas.

A organização dos elementos materiais da apresentação, posicionamento das telas e equipamentos, das pessoas e dos instrumentos, foi condicionada pelo espaço físico de um palco grande, mas com pouca profundidade. Assim optou-se por se colocarem os músicos e seus instrumentos no palco, entre as projeções, enquanto os operadores de vídeo e seus equipamentos ficaram localizados na parte destinada à técnica do auditório, em um *mezzanino* localizado na parte superior e atrás das cadeiras/público, de forma a poderem ver toda a apresentação, de um ponto de vista correspondente ao do

público, de frente para o espetáculo.

A disposição das projeções, quatro, explora as características do palco. A maior delas, cobrindo toda a “boca de cena” e ficando na frente dos músicos e das outras, serve como uma espécie de envólucro, ou antes, de superfície translúcida, visto que o material de que é feita permite que as imagens nela projetadas sejam vistas, assim como tudo o que acontece por detrás. Ao fundo, uma segunda projeção, de grandes dimensões, e outras duas, menores, nas laterais. Segundo correspondência eletrônica do grupo, à época, “(...) muito subjetivamente as telas superior e inferior corresponderiam ao céu e ao inferno respectivamente, e as telas centrais corresponderiam à terra.”

A performance é composta por nove blocos, com títulos tirados das obras do pintor holandês Hieronymus Bosch (1450-1516), “O juízo final - (coleção B4)”, “A humanidade assolada por demônios - (1.42)”, “O jardim das delícias - (74-b)”, “A queda dos condenados - (folder 06)”, “O triunfo do pecado - (prateleira 14,357a)”, “A nave dos loucos - (arquivo 04)”, “O espelho do homem - (anexo 104)”, “A peregrinação da vida - (02)” e “O olho de deus - (gaveta #35A)”.

Estes intertítulos apontam para uma possível interpretação do conteúdo audiovisual que o sucede. A apresentação, como um todo, exatamente por seu processo de produção, é o encontro de diversas

visões e interpretações do tema proposto, são vários fragmentos que servem para causar no espectador sentimentos de espanto, repulsa, medo e, ao mesmo tempo, fascinação e admiração.

Em fragmentos agrupados, surgem referências às doenças, ao câncer, ao sexo, à loucura, à violência, ao consumo, ao capitalismo e à miséria, produzidas a partir de diversos registros e mídias, tais como vídeo, animação, fotografias, ilustrações, desenhos e textos. Analisar cada um dos inúmeros fragmentos em separado seria perder seu efeito de conjunto, mas não podemos nos furtar a tentar descrever alguns destes “monstros” que se deixaram ver nessa apresentação.

O primeiro deles é uma espécie de documentário multicamadas, não-linear, que retrata os cinco ex-presidentes brasileiros, durante o período da ditadura. Ao lado de suas fotos, dados biográficos e principais realizações, são apresentados os membros da família da realizadora. Ao fim, um texto, com informações retiradas do site do “Tortura Nunca Mais”, enumera os inúmeros mortos pelo regime militar, relacionando as supostas causas oficiais. Contrapõe-se desta forma, o discurso oficial, à experiência do cidadão comum e aos fatos históricos. Sem nenhum comentário, resta àquele que assiste estabelecer suas próprias conexões e apreender seus próprios significados e sentidos, assim como em toda a obra.

Sucedem-se imagens de internos de uma instituição psiquiátrica

e as de uma criança com uma cueca na cabeça e uma arma de brinquedo, como um monstro criado pela mídia, em toda a sua inocência. Fotos eróticas mostram corpos de mulheres, mas estas não têm rosto, suas identidades não remetem a ninguém, ao mesmo tempo em que sugerem que podem ser de qualquer um(a). É o que parecem dizer as imagens de carteiras de identidade que ocupam as telas principais. A insistência com que é apresentado tal conjunto leva a uma inevitável reflexão que, ao tentar unir e dar lógica aos fragmentos, leva à percepção de que cada um pode também vir a ser o monstro do outro.

Por fim, imagens das palavras de um cartaz de *Help* (socorro) *Wanted* se metamorfoseiam em *Hei Want* (querer) e se transformam em *Hell* (inferno) *Wanted*, ocupando a tela, em alternância com uma placa, *One Way*, de indicação de um único caminho – o de uma mão que, de forma insistente, manipula um globo terrestre.

Segundo Roberto Moreira Cruz, coordenador de Cinema e Vídeo do Itaú Cultural, "Monstruário Ilustrado não faz concessões e explora o que há de mais complexo e ambíguo em termos de espetáculo Multimídia para palco".

Carro-Bomba: Guia anti-pânico e inversões

A última performance do grupo é, com certeza, uma das mais complexas de suas apresentações, por envolver, além das projeções e do som, cenografia – restos da explosão de um veículo, recursos de iluminação e espacialização do som, bem como *performers* que, caracterizados como terroristas, acendem e explodem fogos, produzem fumaça e contribuem para criar no público a sensação de estar presente “à cena do crime”, ao ato em si.

O projeto, segundo definição do grupo, envolve conceitos relativos a uma constante expectativa de explosão, como uma força entorpecedora, que circula entre a metáfora e a suspensão do tempo-espço, causada por tal acontecimento e busca.

Buscaremos, a seguir, acompanhar o trajeto percorrido pela imagem principal deste trabalho, a saber, a do “carro-bomba” em si, buscando seguir as diversas instâncias desta imagem e as transformações ocorridas no seu sentido e em suas múltiplas formas.

A performance do grupo lida com esta explosão como sendo uma “(...) metáfora do pânico instalado no mundo, através da violência em suas diferentes formas, e da expectativa e temor de se tornar o próximo alvo.” Ainda, segundo o *release* distribuído à imprensa, “esta é uma apresentação que busca traduzir e reproduzir, em cada um de nós, as sensações produzidas pelos meios de comunicação, e nos obriga a refletir com relação à violência e ao terror cotidiano.”

Em tal performance, o grupo partiu daquilo que poderíamos chamar de uma “imagem-idéia”, ou seja, na gênese do processo criativo encontramos a idéia do que seja um carro-bomba e a imaginação das possíveis correlações significantes que este possa inspirar. Tal idéia está presente na mente de qualquer um acostumado às imagens cotidianamente veiculadas pelos telejornais, em tempos de guerra e terror, mas o que vemos normalmente na TV é, quando muito, o logo após, ou como na maioria das vezes, as sucatas restantes de uma explosão.

Diretamente ligada ao seu potencial destrutivo, sempre sugere a existência de fogo e de explosão, mas, na verdade, poucas foram as oportunidades em que os meios de comunicação veicularam o ato em si, ou seja, enquanto o carro literalmente explode ou pega fogo. Neste sentido, as “lembranças” ligadas ao conceito, ao signo “carro-bomba”, são muito mais as imagens da morte e da destruição que este artefato produz do que a de qualquer outra coisa que se assemelhe a um carro.

Em um segundo momento, essa “imagem-idéia” começa a despertar aquilo que chamamos de “imagem-conceito”. Neste momento, a idéia evoca, através das significações acima descritas, as correlações com a violência contemporânea manifestas não apenas nas guerras, mas também na miséria, na fome, na ignorância e na pobreza presentes no cotidiano dos grandes centros urbanos, estejam eles no Oriente ou no Ocidente. A imagem do carro-bomba começa a organizar uma determinada visão de mundo, em função de uma

avaliação, de uma interpretação do mundo.

Neste momento, a imagem passa à necessidade de se materializar, sair do campo das idéias e se constituir concretamente e, por ser uma imagem técnica, se modificar para adaptar-se ao suporte que a transportará e “mutar-se” em suas múltiplas utilizações, que buscaremos acompanhar e analisar a seguir.

A “imagem-matéria”.

Levando em consideração a importância de buscar aquele exato momento em que o carro explode, quando suas partes se espalham pelo ar e as chamas o consomem, era preciso um dispositivo que possibilitasse o registro com o maior *time rate* (taxa de tempo, ou de quadros por segundo) possível. Analisadas as possibilidades técnicas disponíveis, o grupo decidiu-se pelo uso da película 16 mm a uma taxa de 90 quadros por segundo.

A “imagem-mídia”.

Registrada em película 16mm e telecinada para DVCAM, a imagem é digitalizada via protocolo *ieee 1394*, a interface conhecida por Firewire. Uma vez no domínio digital, ela poderá então ser processada, multiplicada, alterada e, principalmente, falando em termos de mídia, distribuída sob quase toda forma conhecida e “por vir a ser inventada”, como gostam alguns patrocinadores de colocar em

contratos de cessão e de uso de imagens de projetos incentivados por mecanismos de lei.

Neste caso a imagem foi multiplicada através de cópias de arquivo e distribuída entre as máquinas que faziam parte da apresentação³⁸. Multiplicada novamente, através da transformação em sinal de vídeo composto pela interface *firewire* e exibida nos projetores de vídeo durante a performance.

Através do uso de codecs apropriados, *mutatis mutandis*, é portada para telefone celular (3gp), para site web (mp4), é cedida para ser usada em um filme de longa-metragem de ficção³⁹ (35 mm) para ser exibida no circuito comercial e de festivais de cinema. Chegou a ser estudada a possibilidade de venda da mesma para um banco de imagens que a distribuiria em seus diversos formatos, com diversas resoluções e codecs, ampliando quase ao infinito seus usos discursivos e significações.

A “imagem-poesis”.

O projeto teve início como uma proposta de instalação interativa, composta por uma cenografia e projeção da imagem da kombi que explodiria, disparada pela aproximação e movimentação do público interador.

³⁸ Ver *raid* técnico da apresentação. Anexo II.

Ao ser empregada em uma obra como a performance ao vivo, por toda sua carga significativa, uma imagem como a de que estamos falando, implica, ao mesmo tempo, uma série de possibilidades e restrições.

Uma preocupação que condicionou seu emprego, por exemplo, foi a possibilidade de, dentro da estrutura narrativa, a proposta, ser interpretada apenas como uma espetacularização da violência, podendo isso vir a se sobressair, em relação à carga simbólica conectada à violência e à intolerância. Se esta mesma imagem surgisse ao final da apresentação, poderia parecer apenas mais um efeito cinematográfico espetacular e menos representar um momento de transformação, de literalmente “explodir” algo que chegou ao seu ponto de saturação, que provocasse, ao mesmo tempo, alívio e medo.

Assim, a imagem do momento que antecede a explosão, a de uma Kombi parada no meio do nada, que se apresenta desde o início da apresentação e que sempre retorna (*ritornelo*) em meio à progressão narrativa, se podemos falar de narrativa no caso, esta iminência de um por vir, de um devir por todos conhecido - o próprio retorno parece dizer que este é o carro que nomeia a *performance*. Mas quando, como? O que se mostrará, o que se deixará ver, o que conseguiremos ver deste momento que, sabemos, irá chegar? Um

³⁹ “Cinco frações de uma mesma história” do Coletivo Camisa Listrada, acabou não entrando no corte

sentimento de urgência pelo que há de acontecer.

final.

“Miséria humana, perversidade humana, estupidez humana

O ódio constitui de longe o prazer mais insistente:

Os homens amam às pressas, mas detestam longamente

O homem no fundo é um animal selvagem e terrível. Nós o conhecemos unicamente no estado subjugado e domesticado, denominado civilização....

Em cada um se aninha inicialmente um egoísmo colossal, a ultrapassar com a maior facilidade os limites impostos pelo direito.

Contudo, à inveja, egoísmo de nossa natureza ainda se alia um estoque existente de ódio, ira, inveja, raiva e maldade, reunidos, aguardando apenas a oportunidade para vir à tona, para então qual demônio libertado bramir com fúria e devastação...

Lettering: Quantulacunque adeo est occasio, sufficit irae

Por menor que seja a ocasião, ela é suficiente para a ira

Pois o homem é o único animal que incute dor a outro sem nenhum outro fim a não ser este.

Não deixe se contaminar pela violência do sistema e guarde estas imagens para manter seu ódio em forma.”⁴⁰

⁴⁰ Schopenhauer, *conf* “Roteiro de apresentação” do grupo.

"Você contra seu irmão.
Você e seu irmão contra sua família.
Você e sua família contra sua nação.
Você e sua nação contra o mundo.

Irmão contra irmão
Pobres versus ricos
Crentes contra infiéis
Crentes contra crentes
Homem contra homem

Eu contra você
Eu e você contra eles
Nós contra os outros
Todos contra todos."

Ditado popular Tuareg.

A apresentação tem início com uma locução retirada de Schopenhauer enquanto, nas telas acompanhamos um texto inspirado em um ditado Tuareg, alternando com a imagem de um carro, uma kombi isolada em uma paisagem montanhosa.

Corte para um texto que anuncia: "*Todo dia a mídia estraga um*

pouco a minha vida"; corte – uma TV zapeando canais; uma vinheta como a de abertura de um telejornal qualquer; as imagens de uma emissora de Tv registrando a cobertura por parte da mídia do atentado ao metrô de Londres⁴¹; alternando dois blocos de um "povo fala", linguagem típica do jornalismo, em que se constrói uma fala/opinião, a partir da edição de trechos de depoimentos de transeuntes em locais públicos. As falas condenam os políticos e o governo. Gravadas na Praça Sete de Setembro, no centro de Belo Horizonte, em verdade os entrevistados se referem a um cadáver que, após morrer de frio durante a noite, ainda aguarda o rabeção, inerte em um canto da praça.

Pela natureza das imagens, seus processos de produção, com todas as suas características técnicas de realização, a câmera incerta, a espontaneidade das respostas, tudo isso denota um sentido de urgência do real, enquanto as linguagens do jornalismo e do documentário são utilizadas de forma a imprimir um senso de proximidade, através do uso de códigos reconhecidos pelos que os vêem.

Como afirma Carl Loeffler: "Os artistas podem, de facto, servir-se de linguagens televisivas codificadas para fornecer níveis múltiplos

⁴¹ As imagens foram cedidas pelo programa "Leila Entrevista" da Rede Minas de TV, cuja equipe se encontrava em Londres no período do atentado ocorrido em

de interpretação.”⁴²

Um outro objeto-imagem que poderíamos destacar desta mesma apresentação, é uma *founded footage*⁴³, uma imagem em que temos um grupo de *hippies* correndo em um campo florido, sobreposta por uma lista contendo todos os nomes de grupos e movimentos revolucionários de diversas épocas, formas de ação e de organização, sem importar sua ideologia. Pelo excesso de nomes de grupos e de suas infinitas siglas, quase não se consegue entender o que significam, mas aos poucos se pode identificar um ou outro nome e, a partir disso, compreender que se trata de uma extensa lista de nomes de grupos. Terroristas? Revolucionários? Heróis? Sonhadores?

A contraposição entre a felicidade descompromissada, da geração “paz e amor” dos anos setenta, e os nomes daquelas organizações que se utilizaram da força das armas para impor suas convicções. A temporalidade da imagem é alterada e esta se estende por longos minutos, em um grande plano-sequência que se opõe ao ritmo acelerado das imagens de jornalismo e TV apresentadas antes.

Outra série que se destaca é o manual do título propriamente, realizado a partir de um manual que circulou anonimamente pela Internet. Chamado “Segurança Pessoal em áreas de alto risco - Regras

⁴² *conf apud in* BALZOLA, Andrea, “Para uma virgindade póstuma do engenho audiovisual” in ARISTARCO, 1990: 152.

⁴³ No caso, uma imagem de um filme de educação religiosa encontrada no acervo pessoal de um projetorista aposentado na cidade de Diamantina, Minas Gerais.

para não se tornar uma vítima da violência urbana”, datado de maio de 2004, foi apropriado e transformado no “Guia de sobrevivência anti-pânico e inversões rotativas”.

Exibido como uma apresentação em *power-point*, ressaltando seu caráter didático e com uma estética feita de transições “duras” entre telas, *screens* com títulos e gráficos estáticos, subdividindo-se entre, 01) A boa nova: “*quando falamos abertamente, não dizemos nada, porém quando escrevemos através de imagens ocultamos a verdade*”; e 02) O horror da situação: seqüestro-relâmpago, seqüestro com pedido de resgate, seqüestro com veículo, assalto a mão armada, assassinato.

O caráter didático e ao mesmo tempo objetivo da apresentação que enumera fatos concretos, passíveis de ocorrer com qualquer um nos centros urbanos, é, ao mesmo tempo, questionado pelo esoterismo e pelo hermetismo proposto pela “boa nova”.

Chegamos ao final do terceiro quarto da apresentação e a situação é tão tensa, o sentimento de necessidade de se fazer algo, e de se buscar transformar, de alguma forma, a situação é tão intenso que a explosão surge como válvula de escape. O atentado se consuma, a kombi explode, mas não sem impor suas conseqüências.

A próxima série de imagens, nosso próximo “objeto audiovisual”, nos mostra rostos de crianças, a sensação de ansiedade, por terem entre os dedos e os dentes bombinhas de São João, prestes a explodir.

Mostram-se como se tentassem provar algo, ao desafiar a explosão.

Os rostos não se diferem daqueles que nos assombram nos sinais, nas esquinas escuras, de cujas bocas podemos aguardar tanto um “me dá um trocado”, quanto um “isso é um assalto”. Correndo com armas de brinquedo em torno dos carros, imitam os filmes, as imagens da TV, os anúncios, as histórias que povoam um imaginário constantemente abastecido de violência, real e imaginária.

Última imagem? É aquela em que o grupo encontra, em frente ao lugar para o qual que se dirigiram, ao final da apresentação, quando descem da van que os leva, uma Brasília que arde em chamas, em uma rua deserta. Sem a segurança de técnicos ou bombeiros, até onde ir para conseguir o enquadramento correto? Aquela imagem que acabaria por consumir-se como esteticização do cotidiano, transformando acontecimento em imagem, se insere nas apresentações seguintes da mesma *performance*.

Conclusão

A leitura de todos estes signos presentes nas apresentações do grupo, com certeza, não é unívoca, mas, antes, plural; perguntando mais do que respondendo, sugerindo mais do que afirmando o grupo deixa ao público/interador a possibilidade de tirar suas próprias conclusões, a partir daquilo a que é “submetido” e faz com que idéias preconcebidas sobre as temáticas trabalhadas, se não se transformem, ao menos se problematizem.

A estratégia narrativa adotada pelo grupo se baseia em pequenos núcleos narra-temáticos que não contam uma história, mas transmitem um sentimento. Uma forma de apreensão e interpretação que resulta em uma proposição, mais do que em uma afirmação. Os

procedimentos de amostragem, sampleagem, montagem, sobreposição fazem com que o significado emergja exatamente a partir da recombinação dos diversos fragmentos que, organizados em sua “estrutura cambiante”, deixam ao espectador ou usuário a tarefa de tirar suas próprias conclusões, de encontrar seu próprio sentido e significados, a partir de sua experiência e vivência da obra.

A imagem materializa-se, explicitando sua existência, enquanto ativadora do sistema perceptivo e, no audiovisual ao vivo das performances do grupo, o espectador é convidado a experimentar, direta e concretamente, aquilo que lhe é comunicado, assim como, nas cidades, os elementos constitutivos do discurso e daquilo que compõe a estética do texto fazem operar um fluxo semiológico ininterrupto e composto de possibilidades quase infinitas de associação.

O ensaio audiovisual que se segue, busca operar com os conceitos aqui descritos e construir um discurso audiovisual que coloque em jogo a multiplicidade de possibilidades abertas por um discurso de várias vozes e múltiplos operadores - polifônico e essencialmente dialógico.

Muito embora a concepção e realização de obras que se pautem pelo processo de criação coletiva faça esmaecer, e mesmo dissolver noções como a de autoria, esta se encontra materializada em cada uma das imagens e sons aqui empregados, e mesmo que o presente ensaio tenha sido montado por mim, em verdade, trata-se de uma espécie de feitoamãos *Redux*, uma vez que produzido a partir do material realizado pelo grupo em todos estes anos e que se encontra aqui reorganizado, construindo um novo discurso em que todos os participantes de cada um projetos do grupo estejam presentes dialogando, por e através de suas imagens, idéias e conceitos.

Este trabalho foi estruturado e composto conforme as técnicas e procedimentos usados nas composição das apresentações do grupo. Partindo de um conceito, que pretende-se exprimir através de uma apresentação audiovisual, faz uso de diversas fontes bibliográficas, imagéticas e sonoras, dialogando com questões contemporâneas como autoria, apropriação, obra, recursos digitais, bem como a utilização destes recursos na crítica e na reflexão dos próprios

resultados desta utilização.

Bibliografia

ARMES, Roy

"On video – O significado do vídeo nos meios de comunicação." São Paulo: Summus Editorial, 1998.

AUMONT, Jacques

"A imagem". Campinas: Papirus Editora ,1993.

BAKHTIN, Mikhail M.

"A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais". São Paulo: Hucitec, Ed. da Univ. de Brasília, 1987.

"Estética da criação verbal". São Paulo: Martins Fontes, 1992.

"Problemas da Poética de Dostoiévski". Rio de Janeiro: Forense, 1981.

"Marxismo e Filosofia da Linguagem". São Paulo: Hucitec, 1992.

BARTHES, Roland.

"Mitologias". Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

"O rumor da língua". Lisboa: Edições 70, 1987.

BAUDRILLARD, Jean.

"Simulacros e simulações". Lisboa: Edições 70, 1981.

"Sociedade de consumo." Lisboa: Edições 70, 1995.

BENDER, Gretchen & DRUCKREY, Timothy (Ed.)

"Culture on the brink - Ideologies of technology". Bay Press, Seattle, 1995.

<p>BENJAMIN, Walter.</p> <p>"A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica." <i>in</i>: "Obras escolhidas". São Paulo: Brasiliense, 1985. Vol.1.</p>
<p>BERNARDINI, Aurora Fornoni</p> <p>"O futurismo Italiano.", Editora Perspectiva, São Paulo, SP, 1979.</p>
<p>BOURDIEU, Pierre</p> <p>"As regras da arte". São Paulo: Cia da Letras, 1996.</p>
<p>BOUISSAC, Paul.</p> <p>"Informação versus significação: da ecologia como utopia semiótica à evolução cósmica como entropia", <i>in</i> "Comunicação na era pós-moderna", Mônica Rector, Eduardo Neiva (org.). Petrópolis: Vozes, 1995.</p>
<p>BYSTRINA, Ivan.</p> <p>"Tópicos de semiótica da cultura". São Paulo: Cisc, 1995</p>
<p>COUCHOT, Edmond.</p> <p>"A tecnologia na arte - da fotografia à realidade virtual". Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.</p>
<p>CRITICAL ART ENSEMBLE</p> <p>"Distúrbio eletrônico". São Paulo, Conrad Livros, 2001</p>
<p>DARLEY, Andrew.</p> <p>"Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación", Barcelona: Paidós, 2002.</p>

<p>DOMINGUES, Diana (org.)</p> <p>"A arte no século XXI - a humanização das tecnologias". São Paulo: Editora Unesp, 1997.</p>
<p>DOWNING, John H.</p> <p>"Mídia radical. Rebelia nas comunicações e movimentos sociais". São Paulo: SENAC, 2002.</p>
<p>DUARTE, Rodrigo (Org.)</p> <p>"O belo autônomo - Textos clássicos de estética". Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997.</p>
<p>DUBOIS, Philippe</p> <p>"O ato fotográfico". Papyrus Editora, Campinas, 1994.</p>
<p>ECO, Umberto.</p> <p>"A Definição da Arte". São Paulo: Arte e Comunicação, 1987.</p> <p>"Tratado Geral de Semiótica". São Paulo: Perspectiva, 1980.</p>
<p>EVERETT, Anna & CALDWELL, John T. (eds.)</p> <p>"New Media. Theories and Practices of Digitextuality". New York and London: Routledge, 2003.</p>
<p>FERRARA, Lucrecia D'Aléssio.</p> <p>"Design em espaços". São Paulo: Rosari, 2002.</p> <p>"Leitura sem palavras". São Paulo: Ática, 2000.</p> <p>"A estratégia dos signos". São Paulo: Perspectiva, 1986.</p>

FOSTER, Hall "The return of the real" . Cambridge: MIT Press, 1996.
FOSTER, Hall (Ed.) "Discussions in Contemporary Culture" . Seattle, Dia Art Foundation/Bay Press, 1987.
FRIZOT, Michel "Histoire de voir" . Paris, Centre National de la Photographie, 1989.
GARDNER, James "Cultura ou lixo - Uma visão provocativa da arte contemporânea" . Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1996.
GIANNETTI, Claudia (Ed.)., "Ars Telematica - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço" . Lisboa, Relógio D'água Editores, 1998.
GIBSON, James J. "The Ecological Approach to Visual Perception" . London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1986
GUIMARÃES, César G. "O campo da comunicação e a experiência estética." <i>in</i> : BENTZ, Ione, HOHLFLDT, Antonio & WEBER, Maria Helena. (Orgs.) "Tensões e objetos da pesquisa em comunicação" . Porto Alegre: Sulina, 2002. "Para compreender a experiência estética" . <i>in</i> : RUBIM, AAC. et al (org). "Práticas discursivas na cultura contemporânea" . São Leopoldo: Unisinos, 1999.

<p>HALL, Doug and FIFER, Sally Jo</p> <p>"Illuminating Video - a essential Guide to video art". New York: Aperture, 1993.</p>
<p>HANNERZ, Ulf.</p> <p>"Transnacional connections". London e New York: Routledge, 1996.</p>
<p>HOME, Stewart</p> <p>"Assalto à cultura - Utopia, subversão, guerrilha na (anti) arte do século XX". São Paulo, Conrad Livros: 1999.</p>
<p>HUMPHREYS, Richard</p> <p>"Futurismo". São Paulo, Cosac & Naify, 2000.</p>
<p>JAKOBSON, Roman.</p> <p>"Lingüística e comunicação". São Paulo, Cultrix, 1971.</p>
<p>LEE, Pamela M.</p> <p>"Object to be destroyed". Cambridge, MIT Press: 2000.</p>
<p>LOTMAN, Iuri M.</p> <p>"La semiosfera I – Semiótica de la cultura y del texto". Tradução e organização Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra Univesitat de Valencia, 1998.</p> <p>"La semiosfera II – Semiótica de la cultura, del text, de la conducta y del espacio." Tradução e organização Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra Univesitat de Valencia, 1998.</p> <p>"La semiosfera III – Semiótica de las artes y de la cultura". Tradução e organização Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra Univesitat de Valencia, 2000.</p>

LOVEJOY, Margot.,

"Postmodern Currents – Art and Artists in the age of electronic media". New Jersey, Prentice-Hall, 1997.

MCLUHAN, Marshall.

"Os meios de comunicação como extensões do homem". São Paulo, Cultrix, 1964.

MACHADO, Arlindo,

"A arte do vídeo". São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.

"A televisão levada à sério". São Paulo:Ed. SENAC, 2000.

"El paisaje mediático. Sobre el desafio de las poéticas tecnológicas". Buenos Aires: Libros del Rojas, 2002.

"MADE IN BRASIL – Três décadas do vídeo Brasileiro" [org.]. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

"Máquina e Imaginário". São Paulo: EDUSP, 1993.

MACHADO, Irene.

"Escola de Semiótica – A experiência de Tártu-Moscov para o estudo da Cultura".

São Paulo: Ateliê Editorial/FAPESP, 2003.

"O romance e a voz – a prosaica dialógica de Mikhail Bakhtin". Rio de Janeiro: Imago/FAPESP, 1995.

MANOVICH, Lev

"The Language of New Media". MIT Press, Cambridge, 2001.

<p>MERLEAU-PONTY, Maurice. "O homem e a comunicação. A prosa do mundo". Bloch, Rio de Janeiro, 1974.</p>
<p>MOSER, Mary Anne & MacLEOD, Douglas (ed.)., "Immersed in Technology – Art and Virtual Environments". Cambridge, MIT Press: 1995.</p>
<p>MUKAROVSKY, Jan. "Escritos sobre estética e semiótica da arte". Lisboa: Editorial Estampa, 1988.</p>
<p>MUMFORD, Lewis. "A cultura das cidades". Belo Horizonte: Itatiaia Ltda., 1961. "Arte e Técnica". Porto, Martins Fontes Editora: 1986.</p>
<p>PARENTE, André (Org.) "Imagem Máquina – A Era das tecnologias do virtual". Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.</p>
<p>PEIRCE, Charles Sanders. "Semiótica", São Paulo, Perspectiva: 2000.</p>

PINHEIRO, Amálio.

"América Latina: Poesia, Paisagem, Cultura". *in*: KOMOSINSKI, Lionira Giacomuzzi, KHOLRAUSCH, Regina (orgs.). **"A linguagem descobrindo mundos – Ensino de línguas portuguesa, espanhola e literatura"**. Erechim: EDIFAPES, 2001.

"Voz, paisagem, cultura" *in*. "Suplemento Literário da Secretaria de Cultura de Minas Gerais", n.68 fevereiro de 2001.

"Aquém da identidade e da oposição – formas na cultura mestiça". Piracicaba: UNIMEP, 1995.

PISCITELLI, Alejandro.

"Ciberculturas - En la era de las máquinas inteligentes". Buenos Aires: Paidós Contextos, , 1995.

SALLES, Cecília Almeida.

"Gesto inacabado. Processo de criação artística". São Paulo: FAPESP/Annablume, 1998

SANTOS, Milton.

"A Natureza do Espaço". São Paulo, EDUC, 2002.

SCHNAIDERMAN, Boris.

"Semiótica Russa". São Paulo: Perspectiva, 1979.

SIMMONS, I. G.

"Interpreting nature – cultural constructions of the environment". London e New York: Routledge, 1993.

<p>STILES, Kristine & SELZ, Peter</p> <p>"Theories and documents of Contemporary Art - A sourcebook of Artists' writings". Los Angeles: University of California Press, 1996.</p>
<p>STOOS, Toni & KELLEIN, Thomas (ed.)</p> <p>"Nam June Paik – Video Time – Video Space." New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1993.</p>
<p>THOMPSON, John B.,</p> <p>"A mídia e a modernidade - uma teoria social da mídia". Petropolis: Editora Vozes, 1995</p>
<p>TODOROV, Tzvetan (org).</p> <p>"Teoría de la literatura de los formalistas rusos". México: Siglo Veintiuno, 1970.</p>
<p>VILCHES, Lorenzo.</p> <p>"La migración digital". Barcelona: Gedisa, 2001.</p>
<p>VIOLA, Bill</p> <p>"Reasons for knocking at an Empty House - Writings 1973/1994". MIT Press, Cambridge, 1995.</p>
<p>WALLIS, Brian (Ed.)</p> <p>"Art after modernism: rethinking representation". New York: The New Museum of Contemporary Art/David R. Goldine, 1984.</p>

<p>BASTUS, Marcos</p> <p>"Cultura sampler" in Revista Trópico, Dossiê Assessoria e Texto <i>in</i> http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1626,1.shl</p>
<p>BOISVERT, Anne-Marie</p> <p>"On Bricolage – Assembling Culture with whatever comes to hand.", <i>in Horizon</i>^o, The Banff New Media Institute (BNMI) e Culture.ca Gateway, Canadá, abril/maio de 2003. <i>in</i> http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&file=4&tlang=0</p>
<p>DENBY, David</p> <p>"The New Disorder - Adventures in film narrative", <i>in "The New Yorker"</i>, março, 2007, Nova Iorque, CondéNet, 2007.</p>
<p>LEVI, Pierre.,</p> <p>"O inexistente impacto da tecnologia", Jornal Folha de São Paulo, caderno MAIS, 17 de agosto de 1997, pg. 05.</p>
<p>MAZIERE, Michael,</p> <p>"Electronic Imaginaries: British Video Art into the 90's." in FELIX, Spring 1991, Volume 1, número 01, New York: The Standby Program, 1991.</p>

Anexo I

Dziga Vertov 2001	A partir de imagens extraídas do filme "Chelovek s kinoapparatom" (Man with a Camera), do cineasta russo Dziga Vertov, o Feito a Mãos realizou a abertura do Festival Internacional de Curtas Metragens de Belo Horizonte. A performance musical ficou por conta de Ronaldo Gino, Barral, André Melo e Roger Moore.
Veja Primeiro as Instruções 2002	A performance do Feito A Mãos idealizada para o Red Bull Live Images - primeira mostra brasileira de VJs - parte da idéia de jogo, acaso, desafio, transgressão e enfrentamento. As sensações das apostas serão traduzidas para um clima eletro, a 128 BPM, com influências de punk-rock, noise e industrial, interferências ao vivo e andamento descontínuo. As imagens referenciadas no movimento caótico urbano transformam todo texto do jogo em objeto.
Monstruário Ilustrado 2002	Seguindo um roteiro inicial determinado pelos Bestiários (sm ...3. compilação medieval, geralmente em versos, de narrativas alegóricas e morais sobre animais fabulosos ou reais ...4. iconografia animalista, conjunto de obras de arte que retratam animais) o trabalho a ser apresentado pelo feitoamãos no projeto INTERATIVIDADES, do Itaucultural, em SP, recria essas compilações num ambiente tridimensional, utilizando recursos de cenografia, de imagens (projeções e interferências no ambiente) e de sons (samplers e música ao vivo, ambientação). O objetivo é criar um ambiente de imersão para mostrar um bestiário contemporâneo com uma versão própria para internet, que continuará evoluindo.
Carro Bomaba – Guia anti-pânico e Inversões rotativas 2005	Performance de apresentada no Videobrasil esta é uma apresentação que busca traduzir e reproduzir em cada um de nós as sensações produzidas pelos meios de comunicação, e nos obriga a refletir com relação à violência e ao terror cotidiano. Os conceitos envolvidos são amplificados pela sensorialidade obtida através de projeções imersivas e pela incorporação de recursos cênicos. Tomando como metáfora a expectativa dramática que se passa na iminência de um acontecimento dessa natureza, pretende traduzir os incômodos destas várias violências que nos cercam e que existe potencialmente em todo lugar, como algo que vai, ou que pode vir a acontecer a qualquer momento, com qualquer um de nós.