

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

Priscila de Miranda Pinto

**Narrativas audiovisuais: processos criativos
de Sldade e de MultipliSldade**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do Título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Artes Visuais.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Lúcia E. Fonseca Ribeiro

Co-orientador: Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho

CAMPINAS

2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

P658n Pinto, Priscila de Miranda.
Narrativas audiovisuais: processos criativos de Sldade e de
MultipliSldade. / Priscila de Miranda Pinto. – Campinas, SP:
[s.n.], 2011.

Orientador: Lucia Eustachio Fonseca Ribeiro.
Coorientador: Gilberto Alexandre Sobrinho.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Artes.

1. Vida urbana 2. Desenho animado. 3. Arte-técnica.
4. Comunicação audiovisual. 5. Internet. I. Ribeiro, Lucia
Eustachio Fonseca. II. Sobrinho, Gilberto Alexandre.
III. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.
IV. Título.

(em/ia)

Informações para Biblioteca Digital

Titulo em inglês: Audiovisual narratives: creative processes of Sldade and
MultipliSldade

Palavras-chave em inglês (Keywords):

Urban life

Animation

Art-technique

Audiovisual communication

Internet

Área de Concentração: Artes Visuais

Titulação: Mestre em Artes

Banca examinadora:

Lucia Eustachio Fonseca Ribeiro [Orientador]

Maria Guiomar Pessoa de Almeida Ramos

Sylvia Helena Furegatti

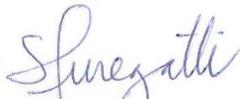
Data da Defesa: 25-08-2011

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

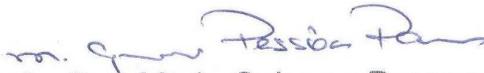
Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pela Mestranda Priscila de Miranda Pinto - RA 088577 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Profa. Dra. Lúcia Eustáchio Fonseca Ribeiro
Presidente



Profa. Dra. Sylvia Helena Furegatti
Titular



Profa. Dra. Maria Guiomar Pessoa Almeida Ramos
Titular

Aos meus pais.
Pelo amor, pela orientação, pelo apoio, pelo suporte.

Agradecimentos

Ao casal Dani e Amir, pelo incentivo e auxílio na escolha de um orientador.

À Prof^a. Dr^a. Luise Weiss, pelo acolhimento e por me encaminhar à Prof^a. Dr^a. Lúcia Fonseca.

À Prof^a. Dr^a. Lúcia Fonseca, pelo crédito em meu trabalho e pela orientação, apoio e compreensão durante toda a pesquisa.

Ao Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho pela amável disponibilização de seu tempo e sua contribuição valerosa à pesquisa.

Aos Profs. Drs. Fernando de Tacca, Ivanir Cozeniosque, Iara Lis Schiavinatto, Cláudia Valladão e Leticia Squeff, pelo conteúdo proveitoso das disciplinas oferecidas.

À Prof^a. Dr^a. Anna Paula Gouveia pela compreensão e apoio no processo de extensão do prazo da qualificação.

Aos membros da banca de qualificação Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho e Prof^a. Dr^a. Sylvia Furegatti, pelos bons conselhos.

À UNICAMP, pela oportunidade de aprimoramento e aos funcionários do IA, sempre atenciosos.

"Todas as artes contribuem para a maior de todas as artes, a arte de viver."

Bertold Brecht

RESUMO

Nesta dissertação faço uma reflexão sobre os processos criativos de dois audiovisuais narrativos de minha autoria, *Sldade** e *MultipliSldade***. Como linha de pensamento, adoto a questão da relação entre o fragmento e o todo, em relação à poética e às técnicas de construção das obras. A poética do trabalho refere-se ao desenvolvimento de um olhar perceptivo sobre o ambiente urbano contemporâneo, tanto em relação aos fragmentos significantes que remetem a uma identidade do todo urbano, quanto em relação aos indivíduos/fragmentos da cidade contemporânea e as modificações nas formas de ver, sentir e perceber do coletivo/todo. Tecnicamente, relaciono meus fragmentos – a origem da idéia e os desenhos, a outros – captados na Internet, e que funcionam juntos em um todo audiovisual, assim como identifico nas obras a utilização de procedimentos de campos da imagem em movimento tais como o cinema, o vídeo, a animação e as novas tecnologias.

* *Sldade* Metaplasmo que explicita o caráter individual dentro do contexto urbano: cidade > ci dade > si (próprio) dade (sufixo formador de substantivo) > Sldade~ *uma característica do indivíduo*.

** *MultipliSldade* Metaplasmo que acentua o caráter heterogêneo das individualidades que compõe o todo urbano.

Palavras-chave: vida urbana, desenho animado, arte-técnica, comunicação audiovisual, Internet.

ABSTRACT

In this dissertation, I reflect about the creative processes of two narrative audiovisuals of my own; *Sldade** and *MultipliSldade*** . As a line of thought, I approach the issue of the relationship between the fragment and whole in relation to the poetics and the construction techniques of the works. The work's poetics concerns the development of a perceptive eye on the contemporary urban environment, both in relation to significant fragments that refer to an identity of the urban whole, as to the individuals/fragments of the contemporary city and the changes in the forms of seeing, feeling and perceiving the collective/whole. Technically, I relate my fragments - the origin of the idea and the drawings - to others, captured on the Internet, and which work together in an audiovisual whole, the same way as I also identify, in the works, the use of procedures belonging to the fields of moving images such as cinema, video, animation and new technologies.

* *Sldade* Portuguese metaplasms that explicit the individual character inside the urban context: cidade (city) > ci dade > si(own) dade (noun forming suffix equivalent to English -ity or -ness) > Sldade ~ ownness.

** *MultipliSldade* Portuguese metaplasms (from multiplicity) that enhance the heterogeneous character of the individualities comprising the urban whole.

Keywords: urban life, animation, art-technique, audiovisual communication, Internet.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. PROCESSO DE CRIAÇÃO I	
1.1 Narrativa, desenho mental e pensamento visual	5
1.2 Captação, recorte, desenho, colagem e montagem	11
1.3 Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias	41
2. PROCESSO DE CRIAÇÃO II	
2.1 Formas de ver no espaço urbano contemporâneo	61
2.2 Tecnologias e as novas formas de ver	71
2.3 Sldade e MultipliSldade	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXOS	90

Introdução

Rememorando meu interesse sobre o ato de se contar uma história, percebo que sempre estive de várias maneiras ligada a este. Como a maioria das crianças, adorava as revistas em quadrinhos e os livros de histórias infantis. Se por um lado as histórias em quadrinhos eram constituídas principalmente por imagens, os livros, apesar de construídos principalmente por palavras, agregavam à sua forma escrita as imagens, como possíveis traduções visuais da história que era narrada. Imagens que representavam para mim histórias à parte, como se nelas estivessem contidas dezenas de outras possíveis narrativas em potencial, prontas para serem descobertas; assim como ao decodificar a escrita, símbolos visuais dos personagens, lugares e situações iam se formando na imaginação, ganhando cores, texturas, sons e cheiros de uma realidade virtualmente sensível, que passava a integrar, a partir dali, minha memória e meu ser. Na época, eu brincava de construir minhas próprias versões de acontecimentos, através da elaboração de narrativas, tanto na forma escrita como nas formas plástica e gráfica, gerando pequenos contos e revistas em quadrinhos. A apreciação pelas histórias contadas através de imagens em movimento, como os desenhos animados e o cinema, aconteceu como uma extensão natural da atração que sentia pelo aspecto narrativo. Gradativamente, meu interesse ultrapassava o universo dramático que as histórias em movimento representavam, e passava a concentrar-se também na observação das técnicas, estimulando minha imaginação quanto a possíveis resoluções de procedimentos para construção das obras.

Ao ingressar no curso de graduação em Artes Plásticas, dediquei-me a desenvolver a questão da narratividade, a princípio de maneira empírica, realizando trabalhos práticos de acordo com as propostas que cada disciplina oferecia. Paralelamente, realizava experimentações no campo da animação, de maneira livre e descompromissada em relação a qualquer tipo de discurso teórico ou temático. Um rumo mais definido começou a ser delineado pela combinação de dois fatores: a participação no grupo de pesquisa *Tessituras Urbanas*, onde investigávamos as tensões existentes no confronto entre os indivíduos e o ambiente urbano contemporâneo, e o contato com a obra audiovisual do artista sul-africano Willian

Kentridge. Enquanto parte do ambiente urbano, e influenciada por Kentridge, senti-me apta a considerar as questões da realidade em que eu estava inserida, e a expressar minhas leituras sobre ela, através de uma capacidade plástica que me era inerente: a princípio, o desenho, e seu possível desdobramento em direção a uma construção audiovisual. O primeiro resultado prático da união desses fatores foi o audiovisual *Sldade*, apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, e que determinou a natureza híbrida do trabalho que realizei, envolvendo a combinação de desenhos e de elementos captados no banco de dados da Internet, como fotografias, vídeos, sons e imagens. Dando continuidade à produção audiovisual, construí o segundo trabalho, chamado *MultipliSldade*, durante este curso de Mestrado.

Esta pesquisa tem como objetivo a análise do processo criativo dos audiovisuais *Sldade* e *MultipliSldade*. Tomei como linha de pensamento um aspecto que percebi que fazia parte das obras, tanto no sentido formal quanto no sentido poético: a relação entre o fragmento e o todo, as particularidades das unidades e seu funcionamento em conjunto. Essa relação aparece em vários momentos e para explicitá-la, dividi o trabalho em dois capítulos: Processo de Criação I e Processo de Criação II.

No sub-capítulo *1.1- Narrativa, desenho mental e pensamento visual*, discorro sobre a origem do meu processo criativo, o surgimento da idéia pelo recorte perceptivo que faço da realidade urbana, e que representa meu fragmento particular que pretendo compartilhar através de uma produção artística. Faço uma reflexão sobre o conceito de narrativa enquanto organização de acontecimentos temporais e culturais, conceituando-a no sentido genérico, segundo Gérard Genette e no sentido cinematográfico, segundo Jacques Aumont e Michel Marie. Em seguida, falo sobre o que é despertado em mim pelo contato com o mundo e que me leva a um processo de pensamento narrativo: primeiramente intuitivo, e depois organizado em um pensamento visual. Para tanto, faço referência a autores como Jacques Aumont e Frederico Moraes.

Em *1.2- Captação, recorte, desenho, colagem e montagem*, teço considerações sobre o processo de construção da obra, onde a relação entre fragmento e todo pode ser observada em vários sentidos: pela captação de fragmentos de

imagens publicadas por outras pessoas no banco de dados da Internet; pela apropriação dessas imagens e sua manipulação em direção à construção de novas imagens, assim como a inserção do meu fragmento pessoal/desenho; pela organização sequencial dessas novas imagens, que funcionam como fragmentos na formação do todo audiovisual. Em seguida, explico o processo de construção dos *frames*¹ através dos procedimentos de recorte, desenho e colagem, e sua posterior montagem em uma linha temporal, e analiso esses conceitos a fim de esclarecer a inter-relação existente entre fragmento captado e fragmento pessoal, sua combinação e re-significação e o funcionamento destes em conjunto, enquanto unidade audiovisual. Encontro apoio no autor Jacques Aumont e estabeleço referência aos artistas Willian Kentridge e Chris Marker.

Em 1.3- *Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias*, identifico a presença de procedimentos destas áreas de atuação na construção das obras. Os pontos analisados sobre o cinema envolvem a questão da narratividade e conceitos como enquadramento, profundidade de campo, contracampo, plano e montagem. Sobre o vídeo, destaco a multiplicação da inscrição de corpos, e sobre a animação destaco a utilização do desenho. Em seguida, identifico a presença das novas tecnologias nos processos criativos contemporâneos e no meu próprio processo, apontando as possibilidades de expansão em direção a novas manifestações no campo da imagem em movimento. Para essas reflexões, refiro-me aos autores Jacques Aumont, André Parente, Philippe Dubois, Marcel Martin, Alberto Lucena e Arlindo Machado.

Em 2.1- *Formas de ver no espaço urbano contemporâneo* examino as questões subjetivas, poéticas e temáticas que inspiram os trabalhos. Identifico aqui como fragmentos tanto os elementos simbólicos do corpo da cidade, quanto o sujeito urbano e sua condição de fragmento de um todo social, seu caráter individual e múltiplo dentro de uma sociedade marcada por fluxos de informação. Como referência teórica, cito os autores Anne Cauquelin, Sandra Jatahy Pesavento, Michel de Certeau, Jesús Martín-Barbero, Claudine Haroche, Jacques Aumont e Milton Santos.

1 Cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto áudio-visual.

Em *2.2- Tecnologias e as novas formas de ver*, aponto a presença das novas tecnologias e sua influência nas maneiras de ser do indivíduo urbano contemporâneo, assim como as novas possibilidades de interação que elas podem proporcionar. Utilizo como referência os autores Jesús Martín-Barbero, Diego Jucá, Ângela Prysthon, Michel de Certeau e Milton Santos.

Em *2-3- Sldade e MultipliSldade*, descrevo o processo poético de criação das obras, relacionando alguns aspectos tratados anteriormente.

1. Processo criativo I

1.1- Narrativa, desenho mental e pensamento visual

A experiência com o mundo nos põe em contato com uma infinidade de percepções: biológicas, espaciais, sociais, emocionais, pessoais. No cotidiano, captamos essas percepções em níveis conscientes e inconscientes. As vivências são subordinadas ao tempo e à conseqüente cultura que cabe dentro dele numa determinada época, num determinado local. Desta forma, é possível nos situarmos no tempo/espço em que vivemos, identificando os sistemas em que estamos inseridos e tomando consciência de quem somos e que papéis podemos desempenhar. A narrativa está intrinsecamente relacionada à existência humana, ao traduzir eventos que se desenvolvem no tempo pelas ações de agentes, sejam este tempo, eventos e agentes de que ordem for. Vivemos histórias, fazemos histórias, contamos histórias. A história do mundo é também a história de cada elemento existente; a história da humanidade é também a história de cada homem, sejam as repercussões de seus atos de grandes ou pequenas proporções. Todas as culturas que conhecemos contam suas histórias contemporaneamente ou através de um longo período de tempo, formando tradições. Primordialmente através da oralidade e estendendo-se às formas visuais, escritas e audiovisuais, o ato de contar uma história abre portas para a atualização de nossos próprios conceitos sobre a existência e o funcionamento das coisas em suas naturezas particulares. Promove a possibilidade de vivermos outras vidas dentro de nossas próprias vidas, de usufruirmos de experiências alheias, sejam ela reais ou fictícias. Através da narrativa, temos a oportunidade de compreender os eventos da vida em sua complexidade e diversidade, reavaliando e reorganizando nossas experiências, nossas memórias, nossa identidade.

A fim de refletir sobre o conceito de narrativa, vemos que Gérard Genette (1995, p. 23), a define sob três aspectos: discurso, que é o enunciado narrativo, oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos; história, sendo o conjunto de acontecimentos, reais ou fictícios, que

constituem o objeto do discurso e as suas diversas inter-relações; narração, o ato de narrar em si mesmo, isto é, “um acontecimento: não aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa.” Segundo o *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (2003, p. 209), algumas características podem definir a noção de narrativa dentro da narratologia fílmica dos últimos 30 anos, sendo elas: a) uma narrativa é fechada, forma um todo com início, meio e fim; b) uma narrativa, ao contar uma história, superpõe ao tempo imaginário dos acontecimentos contados, o tempo do próprio ato narrativo; c) uma narrativa, enquanto produto, se apresenta como uma mediação da realidade, com traços de não-realidade; d) a narrativa se caracteriza pelo acontecimento em si, podendo ser apresentada sob várias formas de narratividade (escrita, oral, cinematográfica). A partir desses conceitos, podemos entender que a questão da narrativa envolve uma história, um discurso que conta essa história e o ato da narração em si. Dentro do campo fílmico, a narrativa pode ser compreendida como a história em si, que combinada com a forma utilizada para contá-la, transforma-se em um objeto mediado da realidade, apresentando em sua estrutura uma ordem de acontecimentos encadeados, sejam eles apresentados cronologicamente ou não.

A relação que estabeleço com a narrativa nasce no dia-a-dia, a partir de fragmentos que capto no cruzamento com o exterior, com o outro. Palavras, ações, situações, qualquer particularidade que provoque em mim uma agitação interna, uma vontade de examinar determinado assunto. Isso acontece de maneira geral no encontro com todos os aspectos exteriores a mim, sejam quais for sua natureza: animal, vegetal, mineral, atmosférica. Ao captar essas impressões do mundo, meu pensamento segue naturalmente um caminho de criação de analogias em relação à natureza humana, ao comportamento humano, mesmo quando as percepções não estão diretamente ligadas ao homem. Estou sempre procurando observar e compreender de alguma forma a natureza humana, nossas diferenças de cultura, valores e atitudes, e principalmente nossas convergências, o que é comum a todos intrinsecamente. No cruzamento com os acontecimentos que observo me surgem idéias que são da ordem do visual. A idéia surge como imagem, como visualização de cenas ou situações que colocam em evidência as minúcias do objeto observado que me despertou por algum motivo a

atenção. Às vezes, de maneira sintética, onde a questão observada traduz-se sob a forma de uma imagem única; outras vezes surge como imagem em movimento, como um “filme”, apresentando um desenrolar de ações numa escala temporal.

Minha primeira relação com o desenho surge nesse momento, como um esboço mental da primeira versão imagética do resultado final que pretendo alcançar. Esse primeiro desenho não tem uma configuração clara; a visualização é mais de natureza simbólica, arquetípica, como lampejos de imagens. Serve como uma condução ideal do trabalho, que deverá se transformar em imagens em movimento, através de uma construção audiovisual, sem possuir ainda uma forma definida ou organizada. O teórico de cinema Jacques Aumont (2004, p. 118) define a imagem mental como “aquilo que em nossos processos mentais, não pode ser imitado por um computador que utiliza informação binária [...] não é, portanto, uma espécie de ‘fotografia’ interior da realidade, mas uma representação ‘codificada’ da realidade”. O desenho mental funciona como um projeto do que virá ser feito, “fica no limite entre o imaginar e o fazer, entre o pensamento e os sentidos” (BATTAGLINI, 2007, p. 111), e se por um lado compreende imagens com formas, linhas, cores e disposições espaciais, por outro lado não se limita a elas; mas envolve uma subjetividade inseparável que poderá ser posteriormente traduzida através da organização do pensamento.

No artigo intitulado Doze notas sobre o desenho, falando sobre a conquista da autonomia do desenho, o crítico de arte Frederico Moraes diz que (1995, p.2)

[...] O desenho é tudo. [...] Mas alguém poderia objetar: se tudo é ou pode ser denominado desenho, nada, então, é desenho. É verdade. Porém, cabe ressaltar, contra-argumentando: é qualquer coisa que faça um artista, pois, sendo ele o autor, esta qualquer coisa que ele faz revela uma articulação significativa: estruturas visuais, relações de tempo e espaço, forma, um comentário sobre a vida, e o mundo, sobre a cultura e a própria história da arte. Uma articulação que faz emergir um sentido, ainda que, muitas vezes, ambíguo e obscuro – até mesmo para o artista.

Esse primeiro momento intuitivo, ainda turvo, passa em seguida a ser organizado pelo pensamento; também de maneira visual, mas já seguindo um raciocínio de encadeamento, de criação de conexões. Analisando a questão do

pensamento visual, Aumont (2004, p. 93) faz referência à abordagem gestaltista em relação à imagem, “para a qual a percepção do mundo é um processo de organização, de ordenamento de dados sensoriais pra torná-los conformes com certa quantidade de grandes categorias e de ‘leis’ inatas que são as de nosso cérebro.” O psicólogo e historiador de arte alemão Rudolf Arnheim (*apud* AUMONT, 2004, p. 93) desenvolve este tema de modo mais sistemático: segundo ele, concomitantemente ao pensamento verbalizado existe “um modo de pensamento mais imediato, que não passa ou, pelo menos, não passa inteiramente pela linguagem, mas que se organiza, ao contrário, diretamente a partir dos nossos órgãos dos sentidos: o pensamento sensorial.” A partir desta idéia, Arnheim privilegia o pensamento visual como o mais próximo do ato de pensar, uma vez que a visão seria o sentido mais intelectual, logo, mais próximo do pensamento.

Mais especificamente sobre o pensamento visual relacionado à construção fílmica, Aumont (*Ibid.*, p. 93) faz referência à Hugo Münsterberg, que em seu livro **The film: a psychological study**, enuncia que “os grandes traços da forma fílmica são também decalques das grandes funções do espírito humano”, sendo elas a atenção, a memória e a imaginação. Aumont (2004, p. 95) aponta também para o cineasta soviético das primeiras décadas do século XX Serguei Eisenstein, que nos anos 30 manifesta sob várias formas a idéia de que a obra de arte – e particularmente a linguagem cinematográfica – resulta do exercício de uma espécie de linguagem comparável ao processo do pensamento, onde ele ressalta os modos de pensamento mais primitivos como capazes de estabelecer associações mais ou menos livres de idéias que seriam, para ele, análogas à estrutura da montagem cinematográfica. Por outro lado, Aumont (*Ibid.*, p. 94) relativiza essa noção de pensamento visual lembrando que, apesar de ter tido muito sucesso com diversos autores e de não ter sido inteiramente abandonada, é hoje discutível, “já que as experiências que deveriam confirmá-la permitem uma interpretação ambígua (não se pode nunca provar na prática que ‘a linguagem’ não intervém onde se supõe uma ação do pensamento visual)”. Ele identifica ainda esta noção mais como uma “facilidade de expressão que permite designar fenômenos em que a intervenção da linguagem é discreta ou não-localizada,

do que um conceito cientificamente fundamentado e unanimemente aceito.” Aumont cita autores como Christian Metz, Emilio Garroni, Sol Worth, Umberto Eco, Roland Barthes, Julian Hochberg e Virginia Brooks, que têm em comum uma abordagem semiológica, para a qual não há imagem puramente icônica que não esteja relacionada a uma definição verbal, uma vez que em nossa relação com ela (a imagem) diversos códigos são mobilizados. Aumont (2004, p. 249) faz um alerta para que “tenhamos em mente que a imagem só tem dimensão simbólica tão importante porque é capaz de significar – sempre em relação com a linguagem verbal.” Apesar de afirmar a imagem como um meio de comunicação e de representação do mundo, ele nos lembra (Ibid., p. 131) que “a imagem é universal, mas sempre particularizada”, e que esta se encontra sempre vinculada a uma organização simbólica cultural e social que determina modos de apropriação diferentes, que refletem diretamente na sua estruturação em relação ao exercício de uma linguagem.

Os aspectos simbólicos das imagens são convenções socioculturais, que não deixam dúvida quanto à não universalidade de leitura da imagem, e quando se tende a ignorar esse lado (confundindo reconhecimento com significação) confundimos realmente percepção e interpretação. As imagens sempre foram e serão construções produzidas para evocar algo ausente, que pela sua função simbólica – residente no significado – evidenciam um modo de ver pessoal, portanto não procuram replicar o mundo, sendo antes uma forma seletiva de o contá-lo. (BERNARDINO, 2009, p. 205).

Na construção dos audiovisuais *Sldade* e *MultipliSldade*, os códigos imagéticos relacionados à cidade que criariam a ligação com o ambiente urbano surgiam mentalmente, como memórias, mas sem oferecer leituras que não fossem aquelas que eles mesmos representam em um sentido genérico. A atividade mental de organização das imagens veio apurar as significações dos elementos de maneira mais consciente, através da combinação dos códigos, da criação de re-significações, da associação das idéias, gerando um primeiro roteiro, esboçando virtualmente a ordem do audiovisual que seria construído.

É interessante pensar que esse caráter virtual do início do processo de construção do trabalho encontra de certa forma um equivalente tanto na sua duração, em relação à virtualidade do espaço da Internet, como veremos mais adiante, quanto

no fim, pois o próprio resultado final – o audiovisual – mantém um caráter virtual, uma vez que é constituído por imagens-luz, não apresentando, portanto, materialidade propriamente dita. Sobre a imagem-luz, Aumont (2004, p. 177) faz uma distinção entre esta e a imagem opaca, determinando a segunda como resultado de uma aposição sobre um suporte, da qual se torna inseparável, feita para ser vista por reflexão e com a possibilidade de ser tocada. Ele define a imagem-luz como resultado “da presença mais ou menos fugidia de uma luz sobre uma superfície, à qual jamais se integra”, sendo essas imagens “sempre pensadas como não sendo definitivas, como estando apenas ‘de passagem’, e sobretudo como tendo uma fonte localizável (visível ou não)”. Ele lembra, contudo, que a recepção da imagem-luz pelo espectador como sendo mais imaterial do que a outra não passa de uma fantasia, uma vez que a luz não é menos material do que qualquer outro aspecto da matéria. E aponta também para o valor intrínseco da dimensão temporal da luz, uma vez que *“a luz não é um estado, mas um processo”*. Nesse sentido, podemos pensar a luz, “matéria visual por excelência, pura” (Ibid., p. 35), como um campo potencial de inscrição e circulação de imagens. Uma projeção de luz sobre uma superfície é um convite para um acontecimento. Neste caso, um convite às imagens que são criadas mentalmente e desenvolvidas em uma ordem audiovisual.

1.2- Captação, recorte, desenho, colagem e montagem

O segundo momento do processo de construção do trabalho envolve a captação de imagens que venham esboçar “materialmente” possibilidades visuais que atendam o pensamento visual. Esta captação é feita principalmente através da Internet, mais especificamente utilizando o site de buscas *Google*, geralmente filtrando a pesquisa para os resultados de imagem. A princípio, a escolha desse procedimento atendeu uma urgência que eu tinha em encontrar equivalentes imagéticos para compor meu trabalho. Num primeiro momento, por uma questão de prazo, nos casos em que a construção do trabalho estava ligada a alguma atividade institucional, possuindo portanto um limite de tempo pré-determinado para a entrega de resultados. Mas a urgência também está ligada a uma ansiedade em concluir um trabalho e poder dar início a outro. Uma vez que as idéias são muitas e o processo de construção de uma composição quadro-a-quadro é relativamente lenta, acontece que o pensamento parece estar sempre à frente do tempo de execução, causando um estado de inquietação que é atenuado pela agilidade da Internet, em relação a seus recursos de busca. A captação de imagens logo passou também a preencher as lacunas da minha memória em relação a formas, questões espaciais e de movimentos corporais, servindo como imagens-referência para a construção dos desenhos. A escolha das imagens a serem incorporadas no trabalho, assim como das imagens-referência dos desenhos, pode ser compreendida como um segundo desenho, na medida em que vou encontrando e selecionando as imagens que oferecem parâmetros que iluminam as possibilidades de construção da obra. O caminho vai se determinando ao longo da procura, sujeito aos resultados encontrados e dependendo da orientação de busca que eu aplico ao *Google*.

Essa captação, longe de ser aleatória, influi diretamente na composição da obra. As imagens escolhidas são o material bruto a serem utilizados – diretamente ou como referência. Sua seleção e extração fazem parte do processo poético, tanto quanto do formal, pois norteiam a construção como um todo. Paulo Bernardino (2009, p. 214) chama atenção para o caráter de convergência que a interatividade do espaço

tecnológico promove, criando condições de desenvolvimento de novos espaços e transportando

[...] o ato da criação mais para o campo da seleção do que o de uma procura do 'novo', mais do que criar vemos aparecer a obra pela ação de juntar, reforçando a idéia que o sentido da criação está para ser substituído pelo da seleção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.

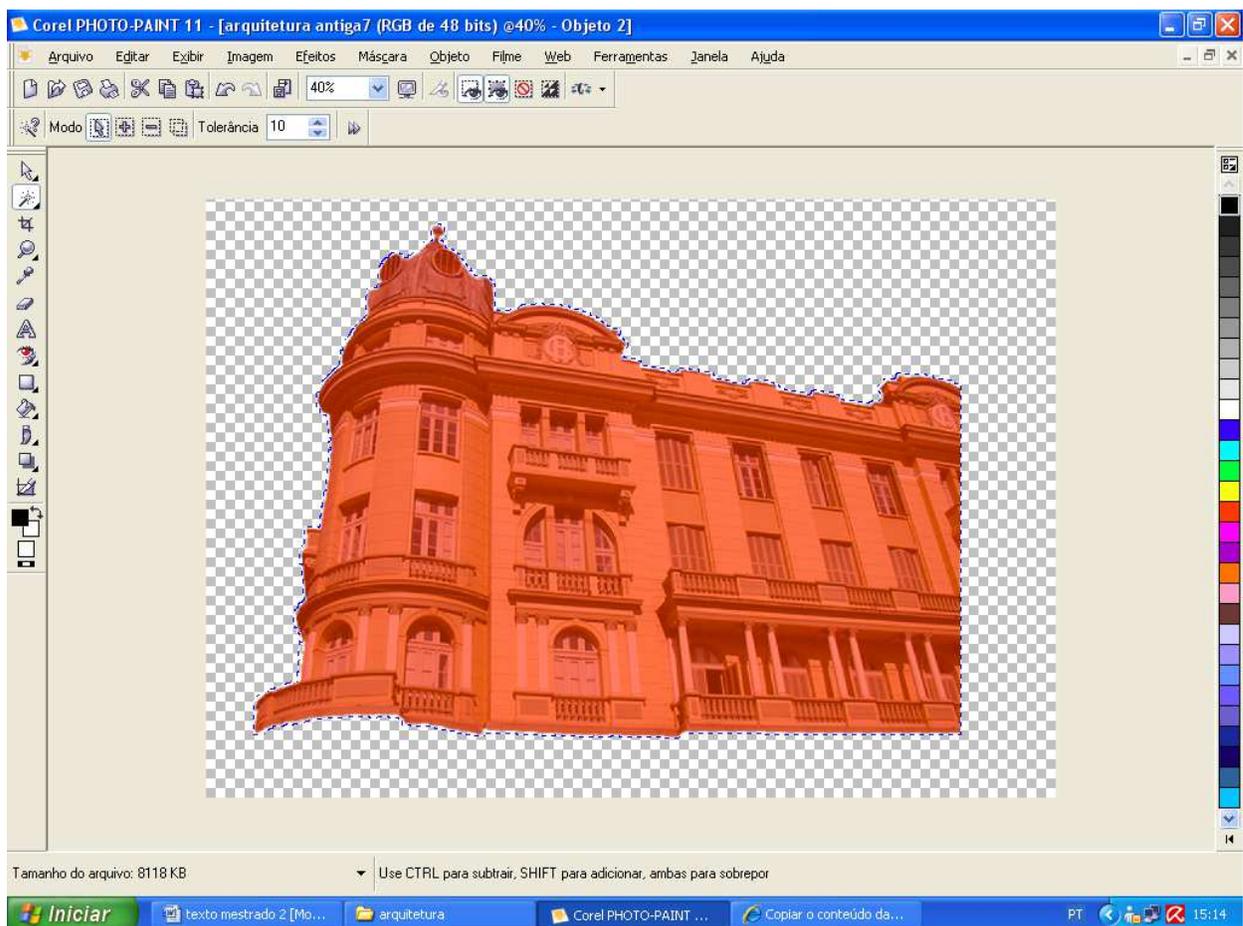
Compreendo a Internet como um campo virtual semelhante ao campo do pensamento, com possibilidades infinitas, uma vez que, a cada dia, novas informações são agregadas a ela. Seu caráter público a transforma em um campo de pensamento coletivizado, um amálgama de fragmentos particulares, ilustres ou semi-anônimos que passam a integrar um corpo que se renova ao mesmo tempo em que envelhece. O impulso que me move em direção a esta combinação de fragmentos meus com fragmentos outros é a possibilidade de diálogo entre eles, a re-significação dos fragmentos do outro, e dos meus, através de uma composição conjunta. No entanto, o que me interessa do fragmento captado é sua configuração imagética, que venha atender minhas necessidades expressivas. Não me atendo às significações particulares que as imagens representam para quem as publicou, mas encontro nelas significados próprios que preenchem as lacunas do meu processo criativo sejam elas de ordem técnica ou sensível. O que me encanta é a acessibilidade ao gigantesco banco de dados, onde as informações que circulam podem atender imediatamente às necessidades que surgem durante o processo criativo. Mas trata-se de uma coleção de fragmentos humanizado, no sentido de ser formado por memórias afetivas e sensíveis. Como nossa própria memória, da qual temos uma percepção de total, mas que é na verdade constituída por fragmentos. Se, por um lado, não tenho interesse especial pelas significações particulares relativas às fontes dos dados publicados, por outro lado me agrada o fato de elas possuírem uma carga espontânea própria do ser humano. É uma maneira de me sentir conectada ao outro. As imagens selecionadas foram utilizadas de três maneiras: integralmente; tendo elementos recortados através de

manipulação digital, utilizando o *software Corel PHOTO-PAINT*; como referência para a construção dos desenhos.

A inserção do desenho propriamente dito acontece por uma necessidade de impressão da minha individualidade no trabalho. Há um interesse especial pela combinação de desenhos com fotografias, pela inserção de uma imagem de fantasia em uma imagem de realidade, gerando uma combinação de mundos, um terceiro mundo talvez. Entendendo a realidade como um lugar onde as inscrições externas influem sobre nossos pensamentos e ações, é possível considerar que inscrições imaginárias particulares, quando manifestadas dentro desta realidade, através de uma expressão artística, passem a fazer parte da mesma. Senão de maneira concreta, de maneira subjetiva, propiciando novas formas de pensamento. Inserir imagens desenhadas dentro de imagens do mundo real parece tornar, por contraste, o real mais real ainda. Parece gerar um deslocamento que instiga a consciência a respeito da realidade, estimulando uma reflexão sobre esta. Tecnicamente, os métodos de desenho em *Sldade* e *MultipliSldade* foram diferentes. Em *Sldade*, os desenhos aconteceram de maneira autônoma, sem a utilização de referências senão as espaciais aonde o personagem viria agir. Foram feitos com lápis e caneta, sobre superfícies de papel e depois fotografados, digitalizados e recortados no *software* de edição de imagem. Já em *MultipliSldade*, uma maquete foi construída tendo como referência uma fotografia urbana captada, e a ação central – o percurso por entre os personagens – foi inteiramente fotografado. Na primeira versão de *MultipliSldade*, os desenhos dos *frames* relacionados aos pensamentos dos personagens foram construídos de forma similar à que foi utilizada em *Sldade*. Na segunda versão de *MultipliSldade* refiz os desenhos utilizando um *tablet* gráfico², através do qual o desenho foi feito diretamente na tela do computador, utilizando o *software Corel PHOTO-PAINT*, eliminado com isso a etapa de transposição do desenho para dentro do aparelho, uma vez que com o *tablet*, isto se dá diretamente. Ao utilizar fotografias como referência dos desenhos,

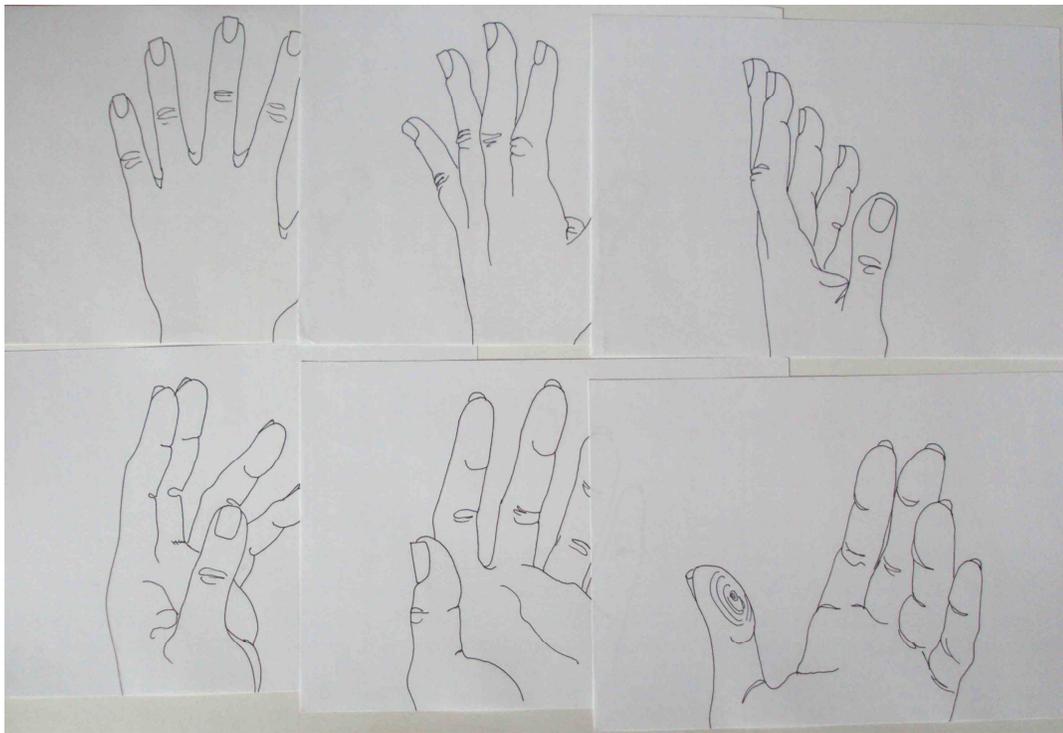
² Dispositivo periférico de computador que permite a alguém desenhar imagens directamente no computador, geralmente através de um *software* de tratamento de imagem.

trabalhei digitalmente com um sistema de camadas (*layers*³) transparentes, onde a foto ocupa uma e o desenho ocupa a outra. Ao desenhar sobre uma foto, destaco e mantenho apenas os elementos que importam para a construção do trabalho, isolando e excluindo todo o resto. Após o desenho feito, a camada da foto é eliminada.



Etapa de recorte de elemento captado, no *software Corel PHOTO-PAINT*.

³ Camada, porção de um todo.



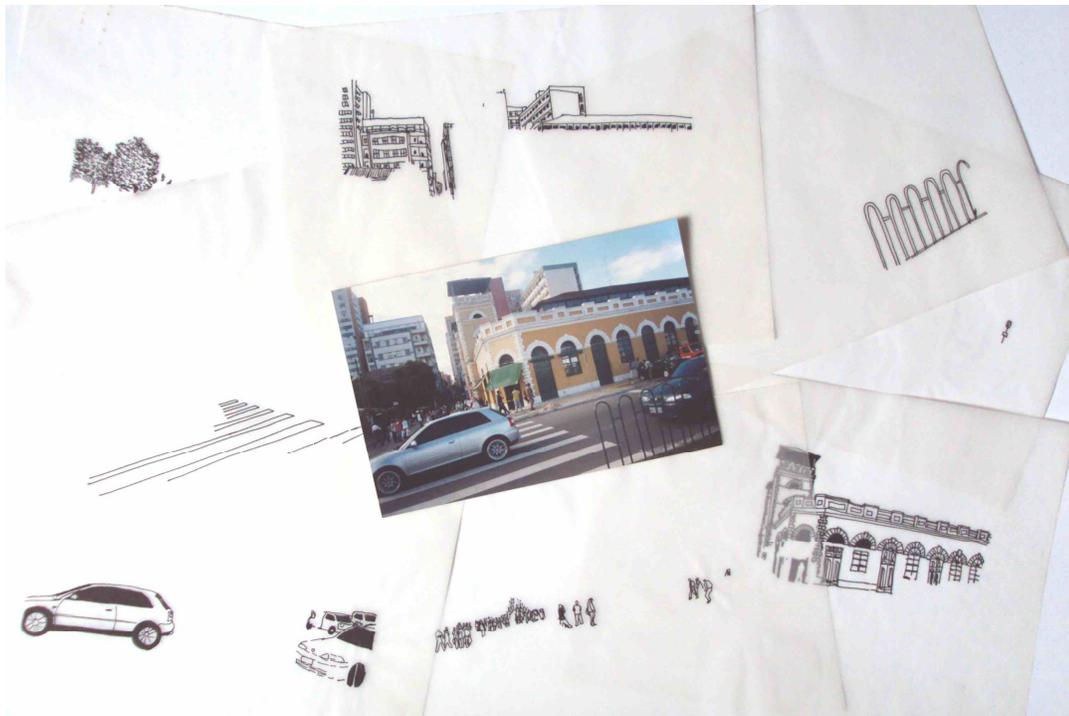
Etapa de desenho de *Sidade*.



Etapa de desenho de *Sidade*.



Etapa de desenho de *Sidade*.



Etapa de desenho de *Sidade*.



Foto-referência para construção de maquete de *MultipliSlade*.



Maquete de *MultipliSlade*.



Etapa de desenho da maquete de *Multiplisidade*.



Etapa de desenho da maquete de *Multiplisidade*.



Etapa de desenho da maquete de *MultipliSlade*.



Etapa de desenho da maquete de *Multiplisidade*.



Etapa de desenho da maquete de *Multiplisidade*.



Etapa de desenho da maquete de *Multiplisidade*.



Etapa de desenho da maquete de *MultipliSldade*.



Etapa de desenho da maquete de *MultipliSlidade*.



Etapa de desenho da maquete de *MultipliSidade*.



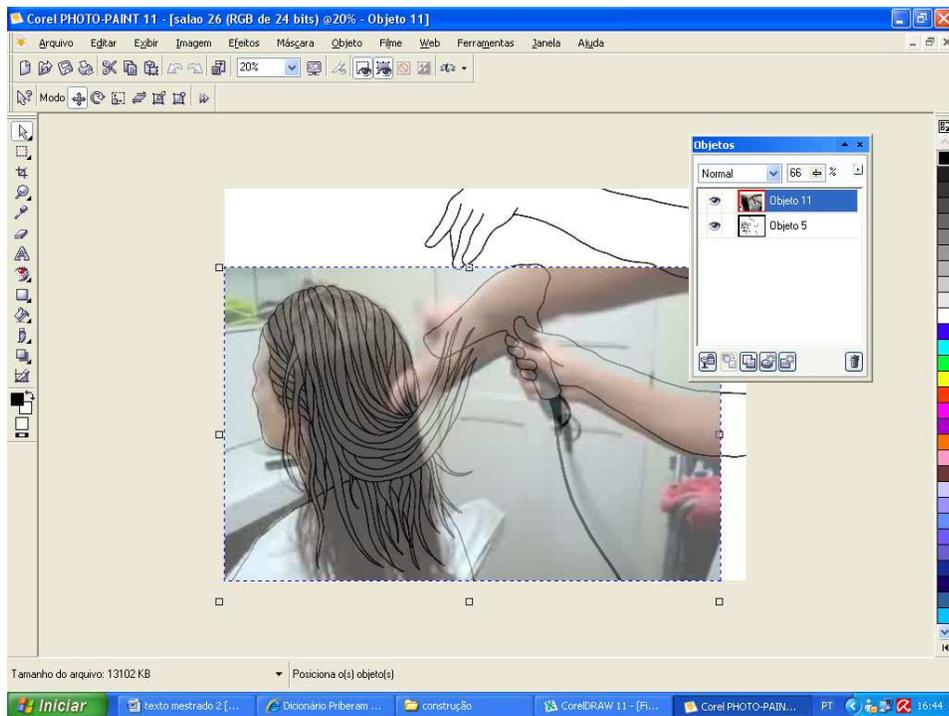
Etapa de desenho da maquete de *MultipliSidade*.



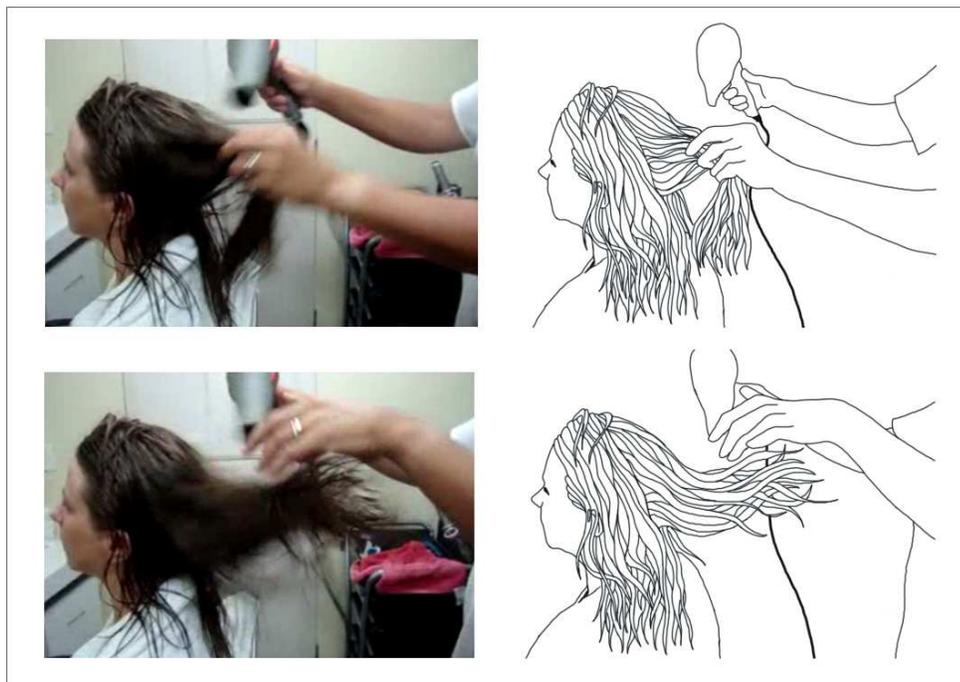
Etapa de desenho da maquete de *MultipliSlidade*.



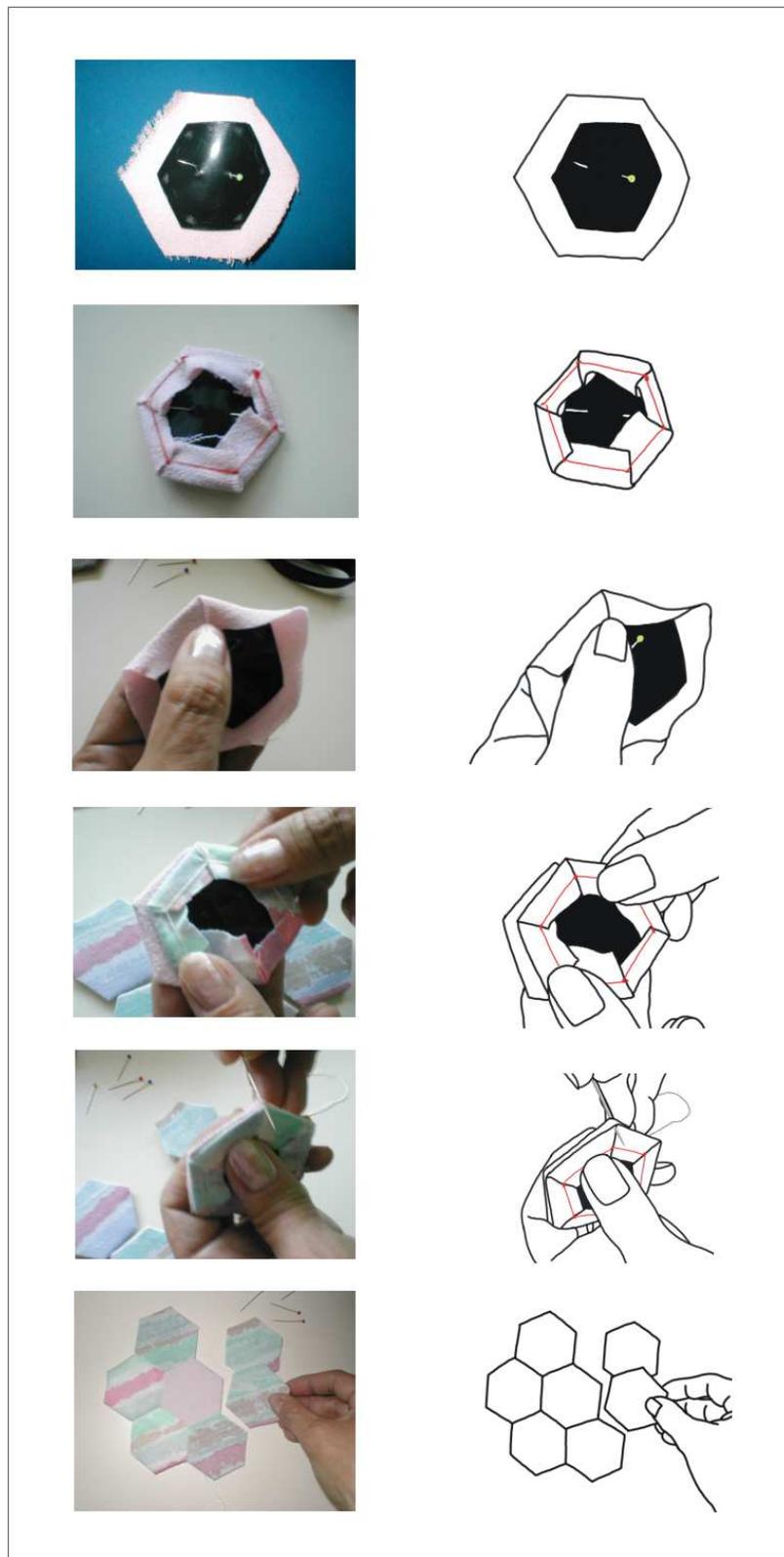
Desenhos de personagens de *Multiplidade*.



Etapa de desenho de *Multiplisidade*, usando referência de elemento captado, no software Corel PHOTO-PAINT.



Etapa de desenho de *Multiplisidade*, usando referência de elementos captados.

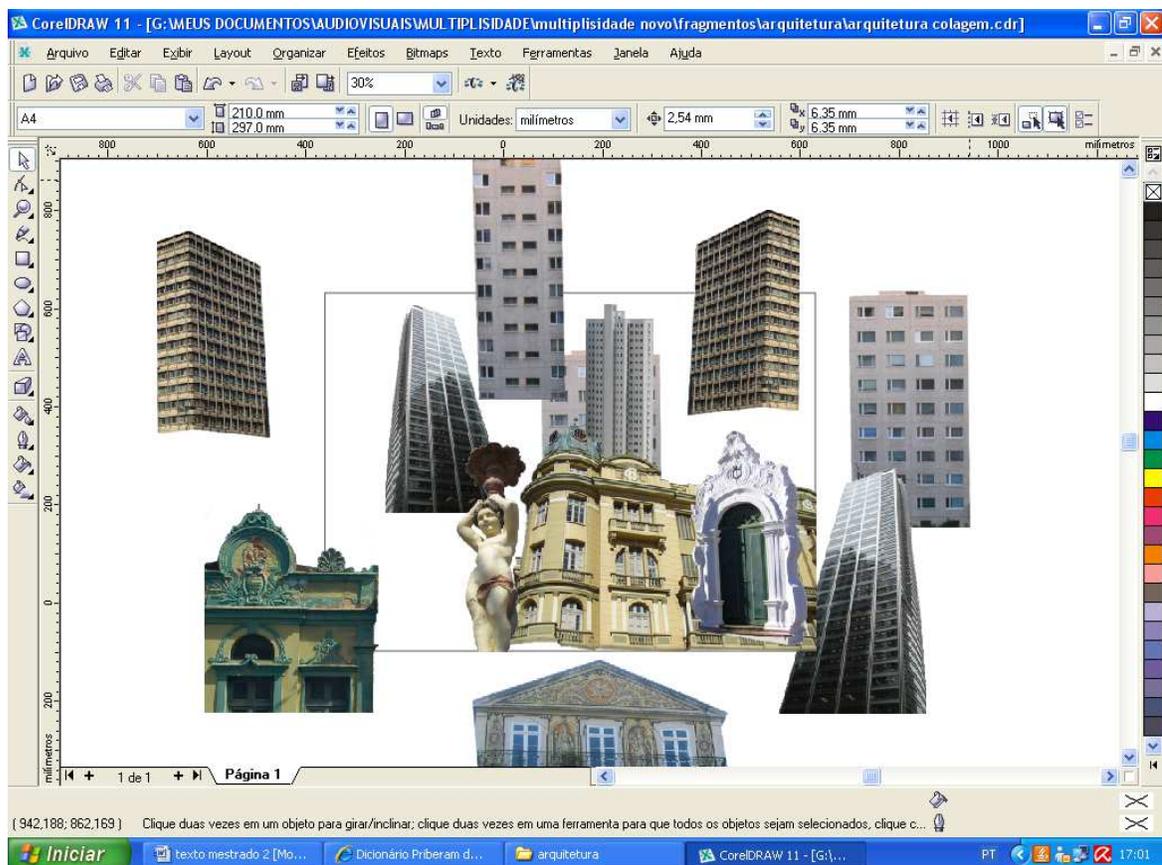


Etapa de desenho de *Multiplisidade*, usando referência de elementos captados.

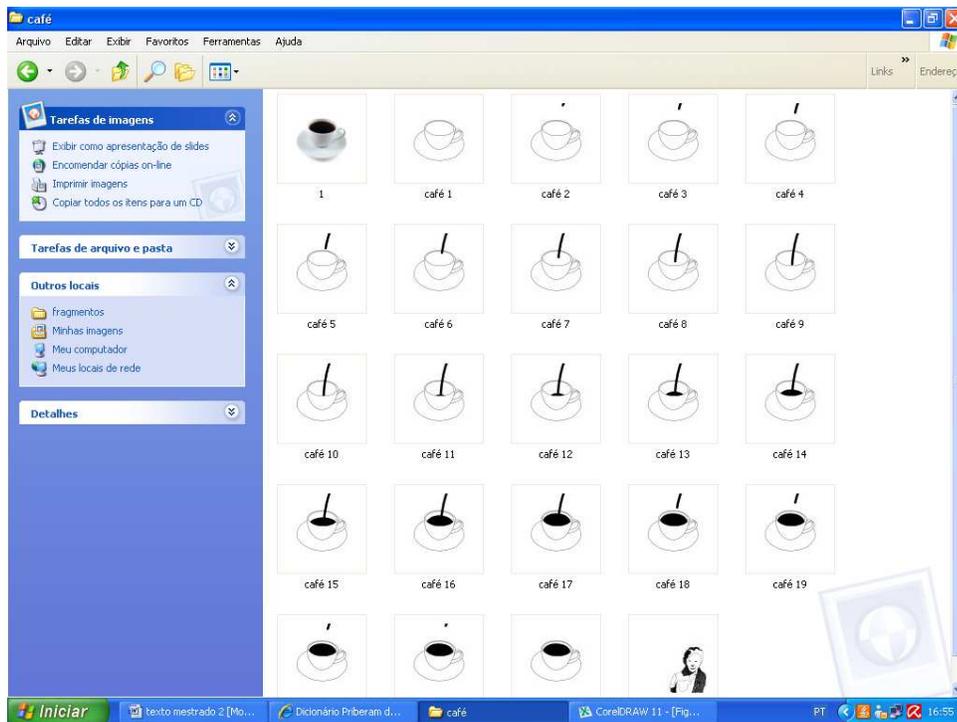
Estando resolvidas as etapas de construção mental, captação e manipulação de imagens e desenvolvimento dos desenhos, às quais sempre se pode voltar a fim de apurar os elementos, chego à etapa de construção dos *frames*. A reunião dos fragmentos, captados e desenhados, acontece através do *software Corel Draw*, usando procedimentos de colagem. Em *Sidade*, o personagem desenhado foi sobreposto, entranhando-se em fotografias urbanas, como se fizesse parte delas. Em algumas passagens, fragmentos recortados de fotografias foram adicionados a fotografias utilizadas integralmente. Já em *Multiplisidade*, os recortes surgem nas cenas dos pensamentos dos personagens, sobrepondo-se ou atuando em sequência.

As noções de recorte, camada e colagem podem ser identificadas em vários níveis no trabalho que realizo: na elaboração dos *frames*, onde a construção se dá através de recortes/colagens de imagens, envolvendo sobreposições de desenhos recortados sobre fotos (inserção da fantasia no real) e sobreposições de elementos fotográficos recortados sobre fotos; no processo de construção dos desenhos, que acontece através da sobreposição de uma camada, onde será feito o desenho, sobre a outra, a foto-referência ou *frame* de vídeo; na sequenciação dos *frames* dentro de uma linha temporal, que é em si um trabalho de colagem/montagem que envolve não só a sequenciação mas eventuais sobreposições de *frames*, assim como efeitos de transparência (no sentido literal da palavra, onde um *frame* é sobreposto ao outro, deixando transparecer a camada inferior) e de transição entre um *frame* e outro; poeticamente, onde a questão das camadas também aparece, como por exemplo na cena de decomposição dos elementos urbanos em *Sidade* ou nas camadas que representam a “realidade” versus as que representam os pensamentos dos personagens em *Multiplisidade*. Aumont (2004, p. 98) identifica, em um sentido genérico, a colagem como o inverso da série, uma vez que inclui várias representações em uma única imagem. E define o cinema como “tudo exceto uma arte do instantâneo (pois) por mais breve e imóvel que seja um plano, ele jamais será a condensação de um momento único, mas sempre a impressão de uma certa duração” (Ibid., p. 100). Ele aponta uma distância, em termos perceptivos e cognitivos, a ser vencida na observação da colagem por parte do espectador uma vez que o vaivém do olhar diante da série

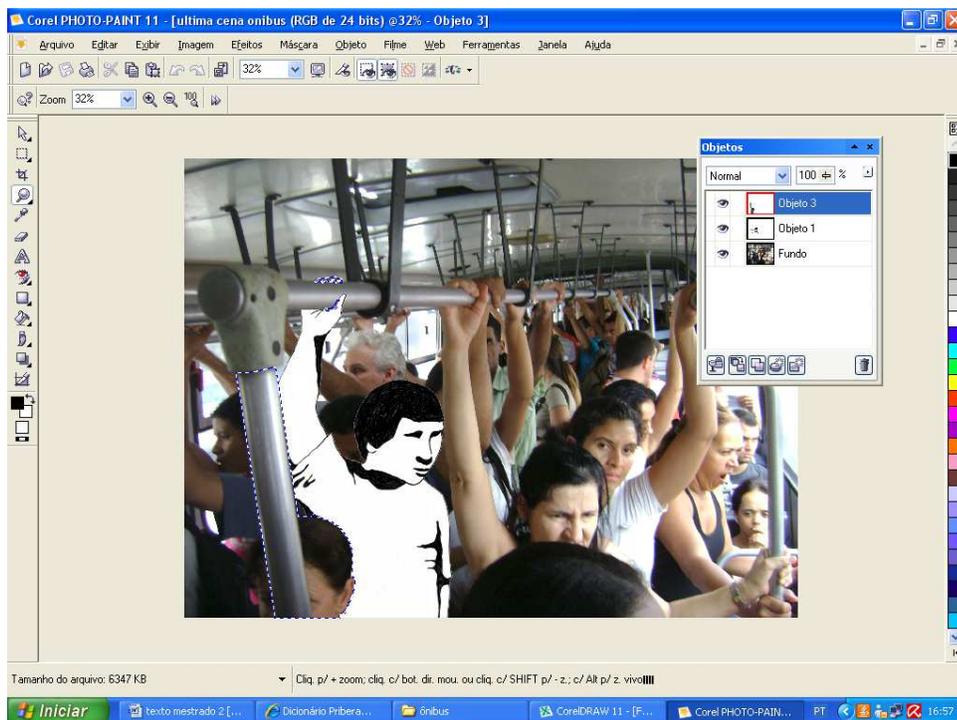
seria fixado no caso da colagem. Esse olhar menos móvel também acontece no caso do seqüencial temporalizado (audiovisual), onde o olhar fixa-se numa determinada área, passeando dentro dela. A colagem no meu trabalho não equivale à lógica da imagem única, no sentido de sintetizar em um quadro as várias etapas de uma ação desenrolada em um tempo. Trata-se de uma colagem por reunir em si fragmentos de diferentes suportes e fontes, formando uma imagem independente. Porém, cada imagem é construída tendo em vista a sequencialização em uma linha temporal, mantendo portanto, certo grau de dependência em relação às outras imagens construídas. É possível pensar nos *frames* enquanto fragmentos, que em seqüência, constituem uma ação global.



Etapa de construção de *frame* de *Multiplicidade*, no software *Corel Draw*.

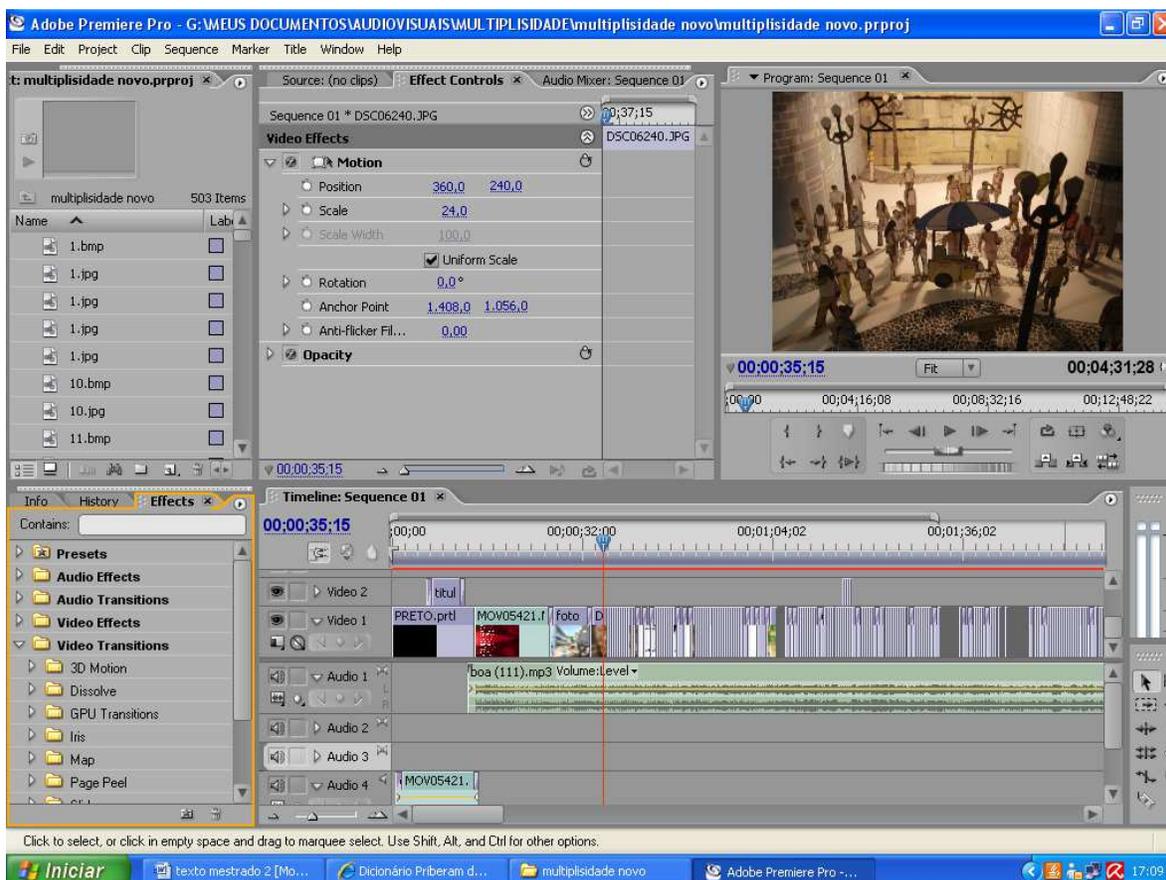


Frames de MultipliSidade.



Etapa de construção de *frame* com inserção de desenho em fotografia em *MultipliSidade*.

É finalmente a montagem que virá organizar esse conjunto de *frames* numa linha temporal, o que acontece aqui através do *software* de edição de vídeo *Adobe Premiere* e que confere às imagens criadas o sentido narrativo determinado previamente.



Montagem de *MultipliSlidade* no *software Adobe Premiere*.

A montagem dos *frames* determina a aparência temporal e o ritmo do movimento, de acordo com o espaço/intervalo existente entre eles. No meu caso, o tempo de exposição de cada um é maior do que o utilizado geralmente neste tipo de construção, provocando um encadeamento quebrado, onde a transparência do movimento não é maior do que a aparência das partes que formam o todo, uma vez que a existência de cada *frame* fica nítida. Para se ter uma idéia, os sistemas de vídeo europeus SECAM e PAL, também utilizados na maior parte da América Latina, trabalham com uma cadência de 25 qps (quadros por segundo). Nos sistemas de vídeo utilizados no Brasil, Estados Unidos, Canadá e Japão (NTSC e variantes), a cadência é de 29,97 qps. No cinema sonoro, desde 1929, a cadência padrão de projeção é de 24 qps. Já no período do cinema mudo, a cadência variava entre 16 e 20 qps.⁴ Lembrando que os primeiros desenhos animados, ainda precários em sua resolução de ilusão de movimento, utilizavam a partir de 12 qps. A duração que utilizo é bastante variável mas posso exemplificar que na sequência do percurso fotográfico de *Multiplisidade*, a cadência é de dois quadros e meio por segundo, ou seja, a duração de cada *frame* é muito longa, comparativamente falando, o que torna o encadeamento bem mais espaçado, comprometendo o efeito de continuidade e de ilusão de um movimento comparável ao real. Este método de procedimento foi inspirado, como mencionei antes, pela concepção do artista Willian Kentridge. Um dos aspectos mais interessantes de sua obra é a maneira como ele encara suas películas: como uma forma expandida de seu desenho. Estes são apresentados em seqüência e resultam em algo que pode ser considerado um desenho animado, apesar de ele mesmo não classificar suas projeções como animações, mas como slides seqüenciados. O ritmo de seus filmes não procura disfarçar ou atenuar a passagem de um quadro a outro. Pelo contrário, a brusca transição de um desenho para o outro e os resquícios aparentes do desenho anterior acentuam a autonomia dos mesmos, além de funcionarem enquanto partes de uma construção audiovisual. A partir dessa compreensão, minha preocupação com as questões de ilusão de movimento em alusão à realidade tornou-se secundária. A prioridade passou a ser a idéia a ser transmitida, a história em si. As maneiras de se

⁴ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Frame>> Acesso em: 22/03/2011

contar cada história revelaram-se absolutamente maleáveis. Mesmo mantendo uma forma audiovisual que comportasse certo grau de movimento e sequencialidade, a montagem dentro de uma linha temporal mostrou-se livre de pré-determinações que a enquadrassem totalmente sob títulos como animação, cinema ou vídeo; ainda que pudesse ser compreendida como uma delas ou que absorvesse operações intrínsecas a uma ou outra. Tematicamente, a narrativa de Kentridge tem relação com seu espaço circundante, sua terra natal – Joanesburgo, no sul da África. Ele fala de seu país, de sua cidade, destacando de maneira crítica e política situações reais e cotidianas que influenciam direta ou indiretamente a ordem diária. Somada a essas características, revela-se a identidade pessoal do artista, seus processos internos que transparecem através da expressão peculiar que ele utiliza para realizar suas obras e contar suas histórias, permitindo tanto uma leitura mais politizada e engajada, quanto uma leitura poética pessoal, carregada de memórias e de um forte lirismo que também procuro alcançar em meu trabalho artístico. Esta influência fez com que eu atribuísse outro olhar sobre algo que até então eu considerava uma falha de ordem técnica, relativa à falta de conhecimento de ferramentas mais apropriadas para a construção de um movimento mais fluido. As ferramentas de que eu dispunha na época em que comecei a fazer experiências híbridas no campo audiovisual requeriam uma quantidade muito maior de *frames* para proporcionar uma maior ilusão de movimento. Por não haver tempo hábil para esta empreitada e como minha atenção havia se libertado da questão da ilusão de movimento realístico, adequei-me aos instrumentos que tinha em mãos, o que acabou me levando a perceber e reconhecer o valor autônomo de cada *frame* enquanto imagem independente, incorporando este conceito na construção do trabalho formal e poético. A intenção principal é a construção do audiovisual, mas a construção de seus fragmentos é para mim tão importante quanto a reunião de suas partes. Cada intervenção, aparentemente parcial, atua sobre o todo, sendo sempre revista na sua relação com a totalidade da obra. Entendo cada fragmento não apenas como células de um corpo, mas como corpos independentes, que mantêm certo grau de independência

enquanto composição; mas não enquanto imagem única, no sentido do instante pregnante de Lessing⁵, relativo à prática pictórica, uma vez que cada imagem não sintetiza em si a totalidade do acontecimento que se quer contar. Ao invés de promover um efeito de condensação em relação ao todo em que estão inseridas, mas funcionando neste como célula, elas carregam em si, isoladamente, possibilidades de ramificações em direção a outras conexões narrativas. Se abarcam alguma síntese, é da ordem dos códigos imagéticos que figuram em sua composição, destinados a um encadeamento diegético particular. Aumont (2004, p. 234) fala sobre a imagem-movimento, ressaltando que esta alterou os dados da representação do instante em pelo menos dois sentidos: a possibilidade “da representação do tempo de um acontecimento, sem ter de recorrer à tradução mais ou menos arbitrária desse tempo através de um dos seus instantes”, e a multiplicação dos “instantes quaisquer [...] que não é determinado por nenhum *a priori* semântico, nem mesmo inconsciente”. Ele identifica o filme como uma coleção de instantâneos que são anulados pela projeção, em prol de uma imagem única, em movimento e conclui que “no cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes”. Neste sentido, vejo que os *frames* que construo funcionam como instantâneos forjados destinados a funcionar em conjunto, mas com a diferença que eles são construídos também como imagens independentes e que sua sequencialização em uma linha temporal proporciona apenas um embotamento parcial da sua condição de unidade enquanto célula sequencial, uma vez que sua existência enquanto imagem independente fica revelada pelo espaço dilatado entre os *frames*. Aumont (Ibid., p. 235) faz uma consideração a respeito do instante único, muito interessante, ao dizer que “no fundo, a representação de um instante de um acontecimento está praticamente sujeita à utopia: com exceção de algumas imagens em que se cultiva o aleatório, [...] esse instante é quase sempre escolhido em virtude do sentido a se exprimir, depende da fabricação”. Ele ressalta que no fundo, o instante pregnante só é obtido através de uma justaposição de fragmentos pertencentes a instantes diferentes, tanto em termos

⁵ Gotthold Ephraim Lessing, poeta, dramaturgo, filósofo e crítico de arte alemão.

temporais, quanto espaciais, logo, a partir de colagem/montagem. Como por exemplo, indicando tempo e espaço, como no cubismo ou no futurismo ou mesmo no “exemplo fetiche da anunciação, em que quase sempre a atitude da Virgem não corresponde, temporalmente, à do anjo” (2004, p. 237). É possível, portanto, imaginar a aglomeração dos instantes, dispostos linearmente, como um movimento de sanfona, visualizando-os ora comprimidos, traduzindo-se em uma imagem única, com tempos e ações sintetizados, e não exatamente sobrepostos, e ora estendidos, manifestando-se através de uma sequência temporal pormenorizada e fragmentada. As imagens únicas podem sugerir uma narrativa ou um movimento no espaço/tempo, mas efetivamente não apresentam uma ação desenrolada no tempo. O teórico de história e estética do cinema André Gaudreault relativiza a autonomia narrativa dos planos, considerando que o nível narrativo está na atividade de montagem dos planos entre si, sendo este procedimento o que permite que o plano escape a uma presentificação perpétua, uma vez que só *mostra* algo, mas não *conta* nada. Segundo ele, “o plano tem certa autonomia narrativa, mas é uma narrativa produzida no modo da mostraçã, que não pode chegar à verdadeira narraçã; esta só aparece no percurso de um leitura contínua, que anula a autonomia dos planos”. (GAUDREULT, 1998 *apud* AUMONT, 2004, p. 245)

Para diversos autores da corrente semiológica, no entanto, “a narrativa inscreve-se tanto no espaço quanto no tempo, por conseguinte, toda imagem narrativa, e até toda imagem representativa, é marcada pelos ‘códigos’ da narratividade, antes mesmo que essa narratividade se manifeste eventualmente por uma sequenciação”. (Ibid., p. 247). Apesar de ser possível a identificação desses dois níveis de potencialidades narrativas da imagem – a única e a sequencializada, é bom lembrar que, como destacou Rudolf Arnheim (1954) “não se deve confundir sequencialidade e mobilidade: há imagens sequenciais embora imóveis e obras móveis que não são verdadeiramente sequenciais” (ARNHEIM, 1954 *apud* AUMONT, 2004, p. 246). Como exemplo de imagens únicas que funcionam como sequência, vemos as numerosas representações da Paixão de Cristo, as histórias em quadrinhos e obras fotográficas sequenciadas. Resumindo as teses de Gaudreault e Arnheim, Aumont (Ibid., p. 246) indica que a narrativa “se inscreve menos no tempo do que na sequência”, e que esta

(a narrativa) se define também pela “ordem de sucessão dos acontecimentos”. É possível concluir, portanto, que cada imagem única contém em si, de forma deliberada ou não, potencialidades narrativas latentes. E que a imagem temporalizada, organizada em sequência em certas condições de ordem e de duração, venha apenas tornar estas potencialidades mais aparentes. Provavelmente, pela sua proximidade com a percepção espacial/temporal que experimentamos na realidade.

O filme de 1962, *La Jetée*, de Chris Marker, é um exemplo de combinação entre imagens estáticas sequenciadas dentro de uma linha temporal, sem no entanto, recorrer às ilusões de movimento propriamente ditas. Inteiramente realizado a partir de fotografias em preto e branco montadas em uma linha temporal, apresenta intervalos extremamente longos entre uma foto e outra, não configurando nenhuma ilusão de movimento. Como se um *story-board* ou uma história em quadrinhos tivessem sido montadas dentro de um sistema audiovisual, mas sem perder suas qualidades de imagens-únicas, embora em sequência. A construção é tão bem elaborada, que as imagens, apesar de estáticas, ganham uma dinâmica impressionante, realizando com competência suas potencialidades narrativas e de “movimento”. No meu trabalho, não descarto as estratégias de movimento a este ponto, por considerá-lo interessante. Apenas não priorizo seus efeitos de ilusão. Pelo contrário, considero interessante que o aspecto unitário de cada *frame* transpareça, deixando nítida a compreensão de que o todo – o audiovisual – é composto de fragmentos independentes que, funcionando em conjunto, podem criar novos sentidos.

1.3- Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias

Assim como a construção das obras analisadas envolve a combinação de múltiplos fragmentos imagéticos, podemos identificar a natureza híbrida dos trabalhos a princípio também em relação à combinação de elementos de três linhas de força do universo audiovisual: cinema, vídeo e animação; a incorporação de novas tecnologias será observada mais adiante. Estes três campos podem, antes de serem compreendidos como áreas de atuação com fronteiras definidas, serem entendidos como bordas intercambiáveis de conceitos e procedimentos. É bom lembrar que essas três áreas de interesse, tanto no início de suas experimentações quanto ao longo de suas histórias, se encontraram diversas vezes, constituindo obras que apesar de substantivadas como determinada classe apresentaram operacionalizações também das outras categorias. Há nos melhores exemplos destas manifestações o desejo compartilhado de livre expressão de uma idéia, através da combinação de elementos, cuja forma final apresente imagens em movimento, sejam elas de ordem narrativa ou não. Apesar de cada área de estudo ter seguido seus próprios questionamentos, explorando aprofundamentos teóricos e terminologias distintas que promoveram até certo ponto um afastamento entre si, Aumont (2004, p. 10) nos lembra da proliferação, nos últimos anos, do interesse pela relação do cinema com outras linguagens e outras artes. Identifico em meu trabalho operações intrínsecas às três áreas, relacionando basicamente a questão da narratividade ao cinema, a questão da liberdade de manipulação dos elementos imagéticos ao vídeo, a questão do desenho à animação, e o abarcamento de novos procedimentos às novas tecnologias. O reconhecimento das particularidades intrínsecas a cada uma das áreas citadas é necessária, para a análise das maneiras como elas se harmonizam no meu processo criativo, como veremos a seguir.

A narratividade cinematográfica, tal como a conhecemos, não aparece logo no início do desenvolvimento do cinema, levando mais de um século para ser constituída enquanto gênero. Tendo início com as inovações do domínio fotográfico, passando pela síntese do movimento através dos brinquedos ópticos e pelas primeiras

exibições de imagens captadas e reproduzidas lançadas pelos Irmãos Lumière no fim do século XIX, a arte cinematográfica chegou à estruturação conhecida como cinema clássico nas primeiras décadas do século XX, tendo Hollywood como seu representante mais expressivo, norteador de uma compreensão cinematográfica popular até os dias de hoje. O cinema clássico faz referência ao período compreendido entre 1900 e 1960 na tradição norte-americana, onde as estratégias cinematográficas eram previamente estabelecidas em termos estéticos, conceituais e temáticos, obedecendo a convenções visuais, sonoras e ideológicas. É um cinema marcado por procedimentos que se voltam para o objetivo de criar uma trama com tempo, espaço e personagens próprios, onde os traços das técnicas discursivas da narrativa são neutralizados em prol da criação de ilusões: ilusão realista e referencial, ilusão da narrativa como reflexo do mundo real, ilusão de continuidade, ilusão da lógica de causa e efeito. Caracteriza-se por uma série de fatores como: narrativa única e linear, encadeamento contínuo das ações, construção lógica do tempo, histórias simples com base em estereótipos e espaço da narrativa sem rupturas que contradigam a ficção. Compromete-se com as questões de transparência a fim de proporcionar ao filme uma verossimilhança que gere uma identificação imediata entre o filme e o espectador, onde este funciona como um *voyeur*.

Simultaneamente a esse tipo de estruturação clássica de narrativa fílmica, surgem a partir dos anos 20 movimentos artísticos amplos, não somente ligados ao cinema, que contestavam a narrativa no campo cinematográfico, através de uma desconstrução de seus procedimentos, na intenção de dissolver as diversas ilusões que o cinema clássico vinha instituindo. Esses procedimentos disnarrativos buscavam salientar os artifícios narrativos em vez de apagá-los. Formalmente, podemos identificar este tipo de manifestação por fatores como: a colocação em primeiro plano da materialidade da imagem e do som, o aparecimento do material de filmagem na narrativa, a descontinuidade. Ou seja, procedimentos que rompem com a transparência fílmica, tornando nítidas suas articulações.

O cinema pode ser entendido como disnarrativo quando o código ou a narrativa construída é contestado por ele mesmo, tornando-o ao mesmo tempo o

desconstrutor de suas próprias técnicas narrativas. Não obedece a regras pré-concebidas, mas busca o novo, a possibilidade de inventar, fabricar, fabular um outro cinema que crie novos acontecimentos. Sua estrutura não oferece uma resposta pronta, mas se propõe a criar paradigmas. Sua linguagem explora vários níveis de leitura através da criação de parâmetros entre seus elementos constitutivos, como cor, cenário, figurino e som. Não há unanimidade em relação ao começo do cinema entendido como experimental: se nos anos 40 e 50 nos Estados Unidos com a vanguarda americana, se com o cine-olho de Dziga Vertov, ou se com a vanguarda francesa dos anos 20. Isso porque “a distinção das principais tendências desse cinema não passa pela oposição narrativo/não narrativo”. (PARENTE, 2000, p. 94) Assim como oposições do tipo cinema comercial/cinema criativo, cinema de narrativa/cinema da imagem, cinema figurativo/cinema abstrato, não se referem “aos processos fílmicos que permitem ressaltar os tipos de imagens que caracterizam as escolas, os movimentos ou as tendências do cinema, qualquer que seja ele” (Ibid., p. 87).

Apesar dos aspectos narrativos e disnarrativos poderem ser genericamente compreendidos como duas correntes opostas e distintas, tal dicotomia não é pertinente para pensar as várias tendências que habitam o cinema dito moderno e por esse motivo este não poderia estar subordinado a uma categorização simplista entre narrativo e não narrativo. Apesar das nomenclaturas que procuram definir esta natureza outra do fazer fílmico – cinema-arte, independente, experimental, puro, pessoal, de vanguarda, podemos observar que o que os une é o espírito de pesquisa e investigação de seus próprios processos em direção a uma expansão da percepção, tanto estética quanto ideologicamente. Se por um lado cada uma das vertentes, escolas, movimentos ou cineastas apresentam suas operações individualizadas (o cinema soviético do início do século XX, as vanguardas francesas, o expressionismo alemão, a *nouvelle vague*, o cinema *underground* americano, o cinema novo no Brasil), por outro lado elas mantêm uma unidade essencial que é da ordem da negação a um pré-estabelecimento de processos estruturais que venham reger, de maneira automatizada, um fazer cuja natureza não corresponde a uma ciência exata. Que pelo contrário, abarca e procura traduzir em termos audiovisuais as subjetividades do espírito humano, tanto na sua

esfera emocional quanto nas suas infinitas possibilidades técnicas e combinatórias e, portanto, criativas. O crítico e cineasta francês Jean Mitry (1971) resume bem essa questão, ao dizer que qualquer revolução no campo do cinema “não é diferente do próprio cinema em sua constante evolução, porquanto seja verdade que um filme experimental bem-sucedido não é mais que o clássico de amanhã”.

André Parente (2000, p. 13) ressalta ainda que a oposição narrativo/não narrativo e a classificação de especificidades narrativas e lingüísticas entre os cinemas conhecidos como clássico, moderno, experimental e direto seriam na verdade falsos-problemas. Segundo ele, o cinema não possui uma natureza lingüística, mas sim imagética. A imagem cinematográfica se oporia apenas a uma concepção da narração, àquela que a reduziria a processos lingüísticos. Desta forma, a narrativa não deveria ser lida como a representante de uma ação, mas antes como a própria ação, traduzida no cinema pela imagem, podendo ser entendida como a narrativa em si. A narração cinematográfica se constrói, segundo Parente, na passagem de uma imagem a outra, e não de um enunciado a outro. Aumont (2004, p. 140) relaciona o conceito de narrativa à questão espacial, uma vez que um acontecimento implica um espaço. Por esse motivo a obra desenvolvida no tempo, para ele, não é “recebida como um simples desfilar, mas dá lugar a um processo infinito de soma, de comparação, de classificação, em suma, de memória, que, por definição, fixa o tempo – em uma espécie de espaço”, e que

[...] por mais fragmentada, ou, ao contrário, duradoura e contínua que seja a obra [...] ela é sempre retotalizada por seu espectador, que, ao menos tanto quanto na duração, a apreende na sequência, à custa da percepção incessantemente modificada de um *conjunto*. (AUMONT, 2004, p.140).

Avaliando as características específicas do cinema e do vídeo, vemos que Aumont (Ibid., p.65) define o primeiro enquanto máquina de produção de imagens contínuas e não fragmentadas, na qual o tempo é reconhecido como uma percepção de nosso próprio tempo vivido. Ele coloca o sujeito do cinema como um sujeito moderno, cujos valores e sentidos estão ligados ao conceito de olho variável, equivalente à mobilidade do olhar sobre uma realidade mutável. É um fazer que envolve um corte do espaço por um olhar móvel, um enquadramento, a determinação de um campo de

ação. Sendo extraído da realidade, esse campo é tridimensional, possui profundidade, cria uma impressão espacial de realidade; além de funcionar como uma janela para o mundo e estimular certo grau diegético, também nos leva a crer no prolongamento da imagem para além de suas bordas, para fora dos limites de seu enquadramento.

[...] foi o cinema que deu a forma mais visível às relações do enquadramento e do campo. Foi também ele que levou a pensar que, se o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa de um fragmento desse espaço – logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. (AUMONT, 2004, p. 224).

Ao comparar cinema e vídeo, Dubois (2004, p. 24) identifica o primeiro como um monumento, ao possuir “um corpo (próprio), uma linguagem (reconhecida), uma história (estabelecida), um dispositivo-ritual imutável (a projeção pública em sala escura)”. De fato, o cinema é, dentre as três áreas citadas, a que possui uma identidade mais forte e bem-definida, permeando nosso imaginário e impregnando nosso comportamento contemporâneo. Em relação ao vídeo, Dubois (Ibid., p. 23) o define como um “estado-imagem, uma forma que pensa”, que permite pensar sobre o que as imagens são, particularmente as imagens do cinema. Para ele (Ibid., p. 100), o vídeo não deveria ser encarado como maneira de registro e narração, mas como modo de pensamento, “que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham”. O pensar sobre a televisão nos anos 60, o pensar sobre si mesmo nos anos 70, o pensar sobre o cinema nos anos 80 – na busca de uma identidade, o vídeo sempre esteve de alguma forma ligado a uma espécie de digestão imagética, fosse através da crítica, da identificação de seus próprios conceitos e procedimentos ou de sua combinação com outros dispositivos. O autor chama atenção para a utilização correntemente aplicada à imagem videográfica, de um vocabulário relacionado ao campo cinematográfico, considerando esta transposição problemática uma vez que as operacionalizações de cada uma não são exatamente as mesmas. Observando as noções de plano e montagem, dois pilares da linguagem cinematográfica, ele coloca (Ibid., p. 76) o plano como “o bloco de espaço e tempo [...] que funciona como núcleo de Todo do filme” e a montagem como “a operação de

agenciamento e encadeamento dos planos pela qual o filme inteiro toma corpo”. Dubois (2004, p. 77) lembra que a montagem ideal, ao menos para um filme que segue uma tendência clássica, é aquela na qual prevalece a lógica de continuidade e homogeneidade do filme como um corpo global, apagando o caráter fragmentário dos planos. Mas que, no entanto, este modo de transparência, que constitui um terreno fértil para a instauração de uma narrativa, “não representa o modo discursivo dominante do vídeo” e que este tem, por outro lado, o modo plástico da vídeo-arte e o modo documentário como modos principais de representação, “ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação”. Isso porque a profundidade de campo cinematográfica

[...] pressupõe a perspectiva monocular, a homogeneidade estrutural do espaço, a recusa da fragmentação e da decupagem, a teleologia do ponto de fuga e, sobretudo, a referência originária absoluta ao olho, ao ponto de vista, ao Sujeito, instaurador e termo de todo o dispositivo. (DUBOIS, 2004, p. 86).

Dubois (Ibid., p.15) opõe à noção cinematográfica de profundidade de campo a noção videográfica de *espessura da imagem*, uma vez que esta é “uma profundidade de superfícies, fundada na estratificação da imagem em camadas, engendrando portanto um efeito de relevo que só pode existir *na* imagem, não no mundo designado por ela”. Na montagem videográfica as imagens são mixadas – justapostas, incrustadas, recortadas, sobre-impressas, de maneira vertical, dentro de um mesmo plano. Não há no vídeo necessariamente um campo/contracampo, um espaço *in/off*. Qualquer imagem pode ser invocada a qualquer momento ocupando o mesmo quadro, contracenando.

A homogeneidade espacial organizada em torno da presença única de um corpo, inscrito em seu espaço ‘natural’, explodiu e se multiplicou: no vídeo, nos deparamos no mais das vezes com vários espaços e vários corpos [...] ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significativo e simultâneo das visões. Isto é o que eu chamaria de imagem como composição. (DUBOIS, 2004, p. 84).

Aumont (2004, p. 40) considera que, sendo o campo a dimensão e a medida espacial do enquadramento, o fora-de-campo constitui sua medida temporal, uma vez que é o lugar do potencial, do virtual, do aparecimento e do esvanecimento: “lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente”. O fora-de-campo enquanto lugar da lembrança e da imaginação, do que foi e do que pode vir a ser. No vídeo, o princípio de mixagem que acumula simultaneamente o que o cinema espalha na sucessividade dos planos, tende a impedir o desenvolvimento de uma dinâmica de exterioridade. Dubois (op. cit., p. 93) lembra, porém, que mesmo no vídeo, “em um nível elementar, na medida em que há imagem, há um quadro, e assim, um fora de quadro”. Mesmo assim o distingue (Ibid., p. 94) como um “universo que absorve e regurgita tudo [...], um mundo sem limite, e portanto sem espaço *off*, já que ele contém em si mesmo [...] a totalidade do universo”.

Avaliando as influências cinematográficas e videográficas presentes no meu trabalho, identifico imediatamente uma ligação com o cinema, pela sua tradição enquanto arte narrativa, uma vez que no meu processo criativo tenho como objetivo o encadeamento de imagens que venham gerar a produção de um sentido que possa ser traduzido em um discurso. Minhas construções representam algo: um tema, uma situação, personagens – um objeto, enfim. A estruturação da obra obedece a um desejo de sentido ficcional. O questionamento quanto à natureza do dispositivo não é um foco de interesse ou pesquisa, a menos que se relacione de alguma forma à questão narrativa que está sendo tratada. No caso dos audiovisuais observados, a ruptura com as questões de transparência fílmica traduzida pelos espaços dilatados entre os *frames*, provocando uma quebra de movimento e revelando os fragmentos que compõe o audiovisual, tem relação com a questão temática que trata do indivíduo urbano como fragmento de um todo social e que observarei de maneira mais detalhada no Processo de criação 2.

Em relação aos procedimentos utilizados na construção das obras, reconheço características tanto do cinema, nos sentidos clássico e experimental, quanto do vídeo. Primeiramente, é possível observar que a captação de imagens não corresponde, de maneira geral, à lógica cinematográfica de extração direta da realidade

pelo dispositivo câmera filmadora. Com exceção da cena inicial de *MultipliSlidade*, onde filmei uma rua comercial movimentada do centro da cidade de Campinas/SP, e da captação fotográfica do percurso aéreo entre os elementos da maquete da mesma obra, os fragmentos que constituem os audiovisuais são *construídos* por colagens que envolvem a combinação de desenhos e de imagens captadas e recortadas da Internet. Por outro lado, apesar de não haver em *Slidade* a operação de uma câmera propriamente dita, as cenas são compostas como recortes de um espaço hipotético, conferindo a impressão de intervenção de uma câmera imaginária enquanto instância narradora.

Em *Slidade*, a câmera imaginária funciona de maneira fixa, antecipando os espaços que o personagem deverá atravessar. As entradas e saídas de cena do sujeito remetem aos espaços *in* e *off* como na linguagem cinematográfica clássica, onde o quadro funciona como limite de um campo bem determinado que concentra o imaginário e conseqüentemente a ficção, deixando uma margem de suposição quanto à existência de uma extensão espacial não-enquadrada. Outra característica cinematográfica presente é a atribuição de valores expressivos através da distância entre a “câmera” e o objeto. Marcel Martin (1990, p. 40), em sua análise sobre os planos, os relaciona com a finalidade de promover a comodidade da percepção e a clareza da narrativa, devendo assim haver adequação entre o tamanho do plano e seus conteúdos materiais e dramáticos. Segundo ele, um plano geral é capaz de exprimir sensações como a solidão, a impotência, a ociosidade, a integração do homem à paisagem, enquanto um plano aproximado possibilita uma penetração que sugere a intimidade, onde se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático, “salvo quando tem um valor simplesmente descritivo e funciona como uma ampliação explicativa”.

Assim, observamos em *Slidade*, na passagem em que o personagem entra no espaço vazio em direção à escada, um distanciamento entre este e a “câmera”, a adoção de um ponto de vista panorâmico que amplia a impressão de vácuo do espaço, sugerindo um sentimento de solidão. Por outro lado, quando o personagem chega à janela e acontece o encontro de seu olhar com o olhar do outro na multidão, uma

aproximação entre ele e a câmera acontece: um *close* de seu rosto deixa nítida sua satisfação, sugerindo um sentimento de aconchego. Em *MultipliSlidade* a câmera – fotográfica – é móvel, penetra o espaço da maquete realizando um *travelling*⁶ entre os personagens que se encontram fixados. Ali há uma profundidade de campo real, um cenário/maquete que a câmera percorre.

A construção dos *frames* dos audiovisuais, através da colagem de elementos independentes, remete ao conceito de espessura da imagem videográfica mencionada por Dubois. Isso fica mais nítido nas passagens que representam os pensamentos dos indivíduos em *MultipliSlidade*, uma vez que no espaço do pensamento a potencialidade de invocação de imagens não está submetida às leis naturais, podendo se manifestar por livres-associações. Em *Slidade* os espaços construídos criam a ilusão de uma perspectiva, de uma profundidade de campo que é percorrida pelo personagem. A profundidade existente aqui, porém, não é da mesma ordem que a profundidade do campo cinematográfico, onde a captação pela câmera filmadora reproduz um espaço que não é fundamentalmente modificável. Os *frames* de *Slidade* e de parte de *MultipliSlidade* são criados pela mixagem de elementos dissociáveis e manipuláveis, gerando também uma superfície em relevo, modificável em sua estrutura.

Apesar do procedimento de construção dos *frames* aproximar-se da lógica videográfica, a montagem dos mesmos na linha temporal segue a lógica cinematográfica de disposição horizontal. Essa escolha, porém, não anula a característica de sobreposição de camadas dos *frames*: desenhos sobre fotografias, transparências e incrustações fazem parte da composição. O que aparece como organização horizontal na linha temporal, poderia ser organizado também verticalmente se os *frames* não fossem compostos como imagens celulares. Se eu optasse pela sobreposição dos elementos diretamente na linha temporal, manipulando os fragmentos na plataforma de edição de vídeo, estaria seguindo a lógica processual vertical videográfica, seguindo uma lógica de camadas. O resultado final seria o mesmo, a forma de construção é que seria outra. Percebo que apesar de fazer uso da lógica

6 Movimento de câmara em que esta realmente se desloca no espaço.

videográfica no sentido de organização em camadas através da combinação livre de elementos, há uma herança cinematográfica forte no processo de construção. Os *frames*, apesar de compostos por elementos independentes, funcionam de acordo com uma lógica de montagem horizontal e sequencial que os aproxima da cinematografia. Há a manutenção de uma relação entre o fragmento e o todo, entre célula e corpo, entre quadro e filme. Há o desejo de construção de corpos dentro de corpos: os fragmentos que constituem os frames, os frames que constituem o audiovisual, os audiovisuais que funcionam em conjunto; com a diferença de que aqui essa fragmentação é acusada parcialmente pelo tempo dilatado entre os *frames*, ao contrário da lógica de transparência da arte cinematográfica tradicional.

O trabalho de montagem, a disposição dos *frames* em certas condições de ordem e de duração na linha temporal, constitui o fundamento mais específico da construção fílmica, capaz de atribuir o sentido e o ritmo desejados à obra. Marcel Martin (1990) aponta para três funções criadoras da montagem: criação do movimento, criação do ritmo e criação da idéia. O movimento refere-se à animação, o deslocamento, a aparência de continuidade temporal ou espacial da imagem. Já o ritmo nasce da sucessão dos planos conforme suas relações de tamanho e de duração, que é determinada pela duração real e pelo conteúdo dramático. A criação da idéia é para Martin a função mais importante da montagem, principalmente quando ela tem objetivos expressivos, e consiste na combinação dos elementos a fim de fazer surgir algum novo significado através do confronto deles. A montagem, portanto, é o método que possibilita colocar em evidência os vínculos particulares, muitas vezes não percebidos, que existem entre as coisas. Ele indica que a montagem, a passagem de um plano ao outro, funda-se na tensão mental dos personagens ou do espectador. Em relação ao anterior, o plano seguinte poderá mostrar: o que ele vê em realidade; o que ele pensa, imagina ou lembra; o que ele procura ver, aquilo para o qual ele se volta mentalmente; algo ou alguém que está fora de sua visão, consciência ou memória, mas que mantém algum tipo de relação consigo. “A montagem baseia-se no fato de que cada plano deve preparar, suscitar, condicionar o seguinte, contendo um elemento que pede uma resposta ou uma realização que o plano seguinte irá satisfazer” (Ibid., p. 139). Martin

coloca que o procedimento de montagem pode atribuir ao filme valores narrativos e expressivos. O narrativo representa “[...] o aspecto mais simples e imediato da montagem, que consiste em reunir, numa sequência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo fatural”. O relato narrativo de uma ação, segundo ele, pode acontecer de várias formas: em uma sequência de cenas colocadas em ordem lógica e cronológica; através da subversão da ordem cronológica em busca de uma temporalidade subjetiva e dramática; através do paralelismo entre duas ações contemporâneas que se justapõem; através da abordagem de duas ou mais ações ao mesmo tempo a fim de fazer surgir uma significação de seu confronto sem, no entanto, estarem subordinadas à contemporaneidade.

A montagem expressiva, segundo Martin, se baseia em justaposições de planos que buscam produzir um efeito através do choque de duas imagens. Ao contrário da montagem narrativa, a montagem expressiva não busca dissolver-se na continuidade, mas procura produzir efeitos de ruptura no pensamento do espectador. Ele identifica dois tipos de montagem expressiva: a rítmica e a ideológica, onde a primeira é colocada como a forma mais primitiva, elementar e técnica de montagem. O ritmo refere-se à questão da distribuição métrica, relacionado ao tempo de atenção que cada plano suscita e a relação de continuidade entre eles, de maneira que o efeito dramático aconteça de maneira satisfatória. A montagem ideológica procura comunicar ao espectador um ponto de vista, um sentimento ou idéias, através das relações criadas e evidenciadas entre acontecimentos, objetos e personagens. Apesar de não haver uma separação nítida entre a montagem narrativa e a montagem expressiva, geralmente uma montagem em ritmo natural pode ser considerada narrativa, enquanto uma montagem muito rápida ou muito lenta é antes de tudo expressiva, pois o ritmo da montagem desempenha um papel psicológico.

É possível identificar na montagem de ambos os trabalhos características tanto narrativas quanto expressivas. O caráter narrativo está ligado ao relato de uma ação – um percurso. Em *Sldade*, um percurso do personagem, e em *MultipliSldade*, um percurso da câmera. Os dois percursos acontecem em uma sequência linear lógica e

cronológica: do início do percurso até seu fim. O caráter expressivo da montagem dos trabalhos pode ser apontado primeiramente pela fragmentação fílmica aparente que rompe com a ilusão de continuidade do movimento. Ritmicamente, em *MultipliSlidade*, a cadência acelerada da ação é acentuada pelo som, que frisa a passagem de um quadro a outro, o que também acontece em *Slidade*, na passagem que mostra as camadas da cidade. Ideologicamente, as passagens que representam os pensamentos dos personagens em *MultipliSlidade* mostram o intercalamento de imagens que, por analogia ou contraste, proporcionam a possibilidade de ligação entre as partes, tornando possível tanto a comunicação de um ponto de vista quanto a criação de outras associações e compreensões por parte dos receptores da informação.

Martin (1990) coloca que, sendo um filme de maneira geral um produto feito de fragmentos, torna-se necessária a utilização de efeitos de transições e ligações que tornem o encadeamento dos fatos compreensível ao espectador, assegurando a fluidez da narrativa. Esses recursos também são utilizados na criação dos espaços: quando estes não são captados diretamente pelos movimentos de câmera, são produzidos através da justaposição sucessiva de espaços fragmentados, estabelecendo entre os conteúdos de dois planos consecutivos uma relação de contigüidade espacial virtual. Ele avalia os procedimentos de transição basicamente em: mudança de plano por corte, que é a substituição brutal de uma imagem por outra; fusão, que é a substituição de um plano por outro pela sobreposição momentânea de uma imagem que aparece sobre a antecedente, que desaparece; o chicote, que é a passagem de uma imagem à outra por meio de uma panorâmica muito rápida; as janelas e a íris, onde uma imagem é pouco a pouco substituída por outra que desliza sobre ela (janelas) ou sob a forma de uma abertura circular que aumenta ou diminui (íris). Os procedimentos de transição, no entanto, podem ser produzidos conforme as necessidades do filme, podendo apresentar soluções inéditas e criativas. Quanto aos procedimentos de ligação, Martin os subdivide em ligações de ordem plástica e de ordem psicológica. Como ligações de ordem plástica, o autor ressalta: analogia de conteúdo material, quando a identidade, a homologia ou a semelhança fundam a transição; analogia de conteúdo estrutural, onde há similitude entre as composições internas da imagem, num sentido estático; analogia

de conteúdo dinâmico, quando é baseado em movimentos análogos de personagens ou objetos entre dois movimentos idênticos de dois seres diferentes ou do mesmo ser em dois momentos sucessivos de seu deslocamento. As ligações de ordem psicológica relacionam o *olhar* de um personagem com o que ele vê ou o que ele procura ver, no campo mental. Podem ser divididas em analogia de conteúdo nominal, quando há justaposição de dois planos: um que evoca um indivíduo, um lugar, uma época, um objeto, que aparecem no plano seguinte; e analogia de conteúdo intelectual, onde o elemento intermediário pode ser o pensamento de um personagem.

As mudanças de plano em *Sidade* acontecem por corte: as cenas são abruptamente substituídas umas pelas outras, tanto nas passagens de um espaço ao outro quanto nas passagens entre um plano afastado e outro aproximado. Em *Multiplisidade* as transições acontecem de duas maneiras: por corte, nas passagens do percurso pela maquete; e por fusão, nas passagens que representam os pensamentos, funcionando como uma ligação, de ordem psicológica, entre o mundo exterior e o universo interior de cada personagem.

Sobre os aspectos que ligam meu trabalho ao campo da animação, identifico a utilização do desenho, a montagem na linha de tempo através de uma construção quadro-a-quadro e certo grau de sincronia entre som e imagem. O desenho, matéria-prima do cinema de animação, surge como um elemento expressivo particular que vem satisfazer o desejo de impressão direta do meu traço na obra. A combinação entre desenho e imagens do real que faz parte do meu trabalho faz parte da história da animação desde seus primórdios, através dos primeiros filmes inspirados nas performances de *lightning sketch* – apresentações ao vivo e populares como forma de entretenimento, onde artistas plásticos criavam e modificavam sua obra (pinturas, caricaturas, desenhos) diante da platéia. A construção quadro-a-quadro está diretamente ligada ao campo da animação, que utiliza este método em sua produção desde a introdução de truques na arte cinematográfica iniciada por George Méliès através do método conhecido como substituição por parada de ação (*stop motion*), processo que consiste em parar a filmagem, alterar a cena e continuar a filmar. Hoje

este recurso caracteriza um procedimento específico na arte da animação, havendo outras tecnologias disponíveis.

A princípio fascinada pela questão do movimento em si, a animação foi aos poucos se aproximando das questões de expressividade e originalidade, passando a ser considerada como uma arte autônoma com características próprias e incorporando os fundamentos artísticos e estéticos às possibilidades expressivas que as tecnologias proporcionavam. É possível observar que os interesses artísticos e os interesses comerciais da área da animação co-existiram na sua expansão enquanto campo autônomo. Vemos, por um lado, às vésperas da eclosão da Primeira Guerra Mundial, a expansão da forte produção de animação em larga escala nos Estados Unidos, com estúdios de animação criados e gerenciados por animadores autodidatas, organizados empresarialmente, com um sistema de produção de linha de montagem a fim de gerar animações de maneira rápida e barata que atendesse a prazos e orçamentos curtos, produzindo lucrativas séries de personagens inspiradas nas histórias em quadrinhos de grande sucesso nos jornais e não abrindo espaço para o desenvolvimento de métodos alternativos de produção. Por outro lado, vemos a partir do pós-guerra artistas retomarem as experiências no campo da animação de maneira independente, ou através dos recursos patrocinados pelos governos europeus destinados a filmes com veiculação de serviços públicos e às experiências de vanguarda. Explorando as possibilidades desse meio através de formas visuais que os filmes comerciais não tocavam, artistas vanguardistas desenvolveram seus conceitos estéticos no campo da animação, gerando obras que apresentaram inovações plásticas, como o *Ballet Mecanique*, do pintor cubista Fernand Léger e Dudley Murphy, as animações aliadas a ritmos musicais do dadaísta Hans Richter, a exploração das possibilidades expressivas do movimento de formas geométricas de Walther Ruttmann, o método de unidade entre som e imagem de Oskar Fischinger e a animação de silhuetas inspirada nas populares sombras chinesas da artista alemã Lotte Reiniger.

Também, nos Estados Unidos, vários animadores exploraram e ampliaram o uso expressivo de técnicas pouco utilizadas, como por exemplo Mary Ellen Bute, que combinava desde as animações de recortes até a animação de objetos, e Douglas

Crockwell, que utilizava, entre outros procedimentos, camadas de vidros móveis, levemente separadas, sobre as quais pintava imagens que se complementavam, produzindo formas fragmentárias. Essas experiências feitas por animadores independentes muitas vezes negligenciavam o aspecto de entretenimento da mídia cinematográfica. Os filmes eram tratados como se fossem pinturas em movimento, e o resultado às vezes acabava sendo monótono e desinteressante, pois não explorava completamente as especificidades nem da pintura, nem do filme. Alberto Lucena defende a animação nos seus aspectos narrativos e de entretenimento, ao afirmar que

Está mais que provado que esse formato de mídia é principalmente isto: um poderoso veículo de divertimento. Em seguida (talvez até no mesmo plano), viria a narrativa, o potencial para contar história. Por fim, temos a possibilidade de exploração estética. Na pintura, estática, essa ordem é invertida. A animação, por poder lidar com os elementos de sintaxe plástica da mesma forma que a pintura, amplia o potencial estético do cinema, mas jamais chega a sobrepujar, em importância, a característica relacionada a entretenimento e narração. (LUCENA, 2005, p.91).

Foi Walt Disney que, no período de 1928 a 1940, aliando a sensibilidade artística à noção precisa de cinema enquanto arte de entretenimento e à capacidade empresarial, estabeleceu com sua equipe de artistas os conceitos fundamentais da arte da animação. Tais procedimentos tornaram possível o surgimento de novas tendências estéticas na animação, que podiam contar a partir de então com os mesmos recursos técnicos de Disney, visando à recuperação da noção de aliança entre os recursos técnicos adotados aos objetivos expressivos e narrativos pretendidos. Novos estúdios, formados por grupos de animadores saídos do estúdio de Disney, como Warner Brothers, MGM e UPA, partindo dos princípios artísticos dos estúdios Disney e utilizando-se das técnicas que permitiam a obtenção de movimentos e ações dramaticamente convincentes, optaram por outros caminhos expressivos, introduzindo diferentes noções de personagens, concepção gráfica, enredo das histórias e mecânicas de animação. Se, por um lado, esta disputa entre os estúdios trouxe experimentações que se cristalizaram em técnicas, por outro lado contribuiu para a proliferação de séries televisivas infantilizadas, o que resultou na ideia de animação enquanto produto de consumo para crianças.

Hoje, os procedimentos técnicos do campo da animação envolvem a computação gráfica e a cultura digital, promovendo resultados tanto originais quanto dinâmicos em relação aos recursos de produção. A associação da animação com o cinema vem evoluindo e expressando-se sob diversas formas: desde as experiências de inserção de desenhos no filme, como em *Uma cilada para Roger Rabbit* (Steven Spielberg, 1988) e *Cool World* (Ralph Bakshi, 1992); em longas-metragens ficcionais como os ótimos filmes japoneses *Princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997), *A Viagem de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) e *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) ou de teor documentário político como o israelense *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008) e o francês *Persepolis* (Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi, 2009); através das técnicas de transformação de filme em desenho como em *Waking Life* (Richard Linklater, 2001), *Expresso Polar* (Robert Zemeckis, 2004), *O Homem Duplo* (Richard Linklater, 2006) e *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007); até as inserções de efeitos especiais em longas como em *Eu sou a lenda* (Francis Lawrence, 2007), *Avatar* (James Cameron, 2009) e *Cisne Negro* (Darren Aronofsky, 2010).

Assim como Aumont (2004) coloca o cinema enquanto produto de uma época moderna, onde o conceito de olho variável traduzia as transformações gerais daquele momento histórico, é possível identificar hoje as novas tecnologias como traço marcante na contemporaneidade, sendo o espaço da Internet o responsável pela popularização e incorporação de novas ferramentas tecnológicas no cotidiano. O teórico francês Philippe Dubois (2004, p. 33) aponta a fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática como as quatro tecnologias surgidas nos últimos dois séculos responsáveis por introduzir “uma dimensão ‘maquínica’ crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora”. E assinala a imbricação técnica e estética dessas tecnologias como “ambigüidades e confusões deliberadamente cultivadas”. Analisando a progressão tecnológica das máquinas de imagem, ele aponta (Ibid., p. 47) a fotografia enquanto um aparelho de inscrição; o cinema enquanto um aparelho de pós-contemplação (e de transmissão); a televisão enquanto um aparelho de transmissão à distancia, ao vivo e multiplicada e finalmente a informática enquanto geradora de imagem por programas de computador, ou seja, uma

máquina de concepção, onde “os dois extremos do processo (o objeto e a imagem, a fonte e o resultado) se encontram aqui para se tornarem uma coisa só”. Dubois (2004, p. 45) considera que cada nova máquina não suprime as precedentes e sim acrescenta a ela “como um estrato tecnológico suplementar, como uma volta a mais numa espiral”. Dubois (Ibid., p. 45) levanta a questão da relação maquinismo-humanismo, colocando que esta “é menos histórica na progressão contínua (cada vez mais máquinas para menos humanidade) do que filosófica na tensão dialética que sempre varia, mas não linearmente” e diz que a variação entre esses dois pólos, co-presentes a autônomos, “constitui o aspecto propriamente inventivo dos dispositivos, em que o estético e o tecnológico podem se encontrar”.

No campo da animação, encontramos idéia semelhante em Lucena (2005), quando este mostra que o desenvolvimento técnico da arte da animação está diretamente ligado ao processo de sua utilização, do ponto de vista poético e expressivo. Para ele, se por um lado o avanço tecnológico por si não assegura uma produção de alto nível do ponto de vista artístico, por outro lado o processo artístico ganha subsídios muito interessantes com ele. Lucena defende que a arte não está na tecnologia em si mesma, mas nas possibilidades expressivas que esta proporciona, e que as tecnologias no campo da animação só revelam seu poder expressivo se à integração já característica do sistema vier juntar-se um artista habilitado nos conceitos e práticas clássicas da arte. Assim, também a carga expressiva das obras plásticas que se utilizam desta interface pode ganhar força, tanto pelo uso efetivo de tecnologias de ponta, atualizadas como técnica, como pela sua característica estrutural de abarcar, pela sua natureza multimídia, tanto as inúmeras possibilidades expressivas quanto sua sobreposição simultânea.

Arlindo Machado (1997) considera que a presença cada vez maior de recursos, processos e mediações tecnológicas é responsável pela introdução de novas formas de compreender o mundo. Ele destaca o conceito de multiplicidade como a expressão máxima do modo de conhecimento do homem contemporâneo, onde

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextrincável, em que cada instante está marcado pela presença

simultânea de elementos os mais heterogêneos [...] num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. (MACHADO, 1997, p. 238).

Machado questiona a utilização da noção de *plano* para descrição do processo organizativo das novas imagens, uma vez que para ele atualmente há uma infinidade de planos dentro de uma mesma tela. Acusando a dissolução das fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens, ele (Ibid., p. 240) aponta o hibridismo dos planos na mistura de elementos “antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais”. O que é reforçado pelo uso do computador, que trabalha numa lógica de multicamadas, através da abertura de diversas telas: de arquivos, *softwares* e páginas da Internet. Dubois (2004, p. 192) chama a atenção para a instauração de um “novo espaço quase inumano, gerado pela tecnologia e pela eletrônica” que estabelece outras formas de relação com a imagem, através de códigos algoritmos e processos computacionais que ampliam as possibilidades de construção dentro de um quadro, uma vez que qualquer elemento pode ser levado para dentro deste espaço. Ele enfatiza a dissolução da câmera, afirmando que “o órgão operatório do movimento não é mais o olho, mas o dedo, que aperta as teclas e digitaliza a imagem”. Idéia semelhante é encontrada no cineasta britânico Peter Greenaway, que após a exibição de seu filme *The Pillow Book*, em entrevista ao crítico Leonardo Garcia Tsao em Maio de 1996 em Cannes, declarou:

Estou seguro de que a revolução digital vai interferir na elaboração de imagens e dar aos cineastas a possibilidade de trabalhar como verdadeiros animadores. Quando se liberar da escravidão da fotografia o cinema entrará no domínio que lhe é próprio, o da invenção de imagens. O que costumamos chamar de cinema *Casablanca* tende a desaparecer. Quando a geração Nintendo se apoderar dos meios de produção não irá se contentar em ficar sentada quieta numa sala escura com o olhar fixo numa tela plana, bidimensional, coberta de sombras. A imaginação humana vai querer algo mais. Estagnado há pelo menos duas décadas, o cinema se encontra diante de uma desesperada necessidade de reinvenção: Ele precisa se reinventar para sobreviver.

As novas tecnologias multiplicam as possibilidades de combinação entre os elementos, expandindo o conceito de imagem em movimento não só em relação à sua construção, mas também em relação aos seus modos de modos de exibição. Como

exemplos de desdobramentos no campo da imagem em movimento podemos observar: a exposição-espetáculo da versão multimídia de "A Última Ceia" de Leonardo Da Vinci, na visão de Peter Greenaway, que combina luzes, projetores digitais avançados, telas enormes, música gravada, *voice-overs*, reconstrução e impressão digital, unida a máquinas de fumaça e dançarinos; o Video Mapping, performances realizadas através da projeção de imagens em qualquer superfície de escala arquitetônica através do mapeamento de seus elementos estruturais, como as que aconteceram no Rio de Janeiro sobre os Arcos da Lapa em 2009 e sobre o Cristo Redentor em 2010; as fotografias em movimento dos artistas nova-iorquinos Jaime Beck e Kevin Burg⁷, que criam através de GIFs animados uma obra flutuante entre a fotografia e o vídeo; as tatuagens eletrônicas que surgiram de estudos no campo da medicina, com a finalidade de registrar informações médicas sob a forma de uma tela na pele do paciente e que vêm sendo pesquisadas como possíveis adornos corporais conhecidos como *LED Tattoo*, onde chips envolvidos sob uma camada de silicone de seda, que se degradam com o tempo, são implantados no corpo, permitindo que figuras em movimento surjam na pele ao ser tocada.

Dentro da área da animação, experimentações caseiras ou institucionais são realizadas e publicadas no domínio da Internet, graças à utilização de tecnologias como *softwares* de edição de imagem e de vídeo. Como exemplos dessas produções podemos observar: o projeto VIDEOGIOCO do animador e realizador Donato Sansone, que combina desenhos com os estilos de ação do *flip book*⁸ e do *stop motion*; o projeto de animação das produtoras Loducca e a ParanoidBR criado para MTV, filmada em plano sequência utilizando bexigas; o belíssimo videoclip da música "*Her Morning Elegance*" do músico israelense Oren Lavie, produzido pelos diretores Yuval & Merav Nathan; o projeto de graduação "*Deadline: Post-It Stop Motion*" feito com marcadores de papel pelo aluno Bang-yao Liu para a *Savannah College of Art and Design*; o curta

⁷ Disponível em: <<http://www.pamonhablog.com.br/2011/04/transformando-gif-em-arte-jamie-beck.html>> Acesso em: 30/05/2011.

⁸ Coleção de imagens organizadas seqüencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado dando impressão de movimento, criando uma seqüência animada sem a ajuda de uma máquina.

comemorativo pelos 50 anos da marca *Olympus*, que utiliza mais de 60 mil fotos para construir a história de um menino durante 50 anos.

No meu processo criativo, a utilização das novas tecnologias complementa a construção das obras de várias maneiras. A ferramenta da Internet serve como mais um grau de possibilidades de seleção de idéias e imagens que em um primeiro momento eu capto durante um percurso urbano real. Colho as informações na rua, de maneira sensível e posteriormente as colho na Internet, de maneira mais objetiva. A incorporação dos *softwares* de edição de imagem e vídeo permite o tratamento digital das imagens através de manipulações, recortes, colagens e montagens. Com exceção dos desenhos feitos sobre o suporte papel em *Sidade*, todas as etapas envolveram procedimentos ligados à informática e com a inclusão do dispositivo *tablet* no processo de construção dos desenhos, consolidou-se a natureza virtual do trabalho, realizado inteiramente através do computador. O que me agrada em especial nesse processo é sua agilidade, a experiência de simultaneidade de manipulação de múltiplas camadas: telas de pesquisa, telas de recorte, telas de desenho, telas de colagem, telas de montagem. Envolve uma aglomeração caótica de fragmentos e procedimentos independentes, que aos poucos vão sendo reorganizados de maneira que possam transmitir outros significados.

2. O Processo Criativo II

2.1- Formas de ver no espaço urbano contemporâneo

Tratar a cidade contemporânea é uma tarefa que requer entradas tão numerosas, tão numerosas que o juízo nelas se perde; ao acumular análises heterogêneas como a economia, a demografia, a política (urbana), o estudo dos comportamentos, os dados estatísticos, a história, o estudo das civilizações, a ecologia e até a ética junto com tudo que está relacionado à criminalidade, à exclusão, às drogas, aos diversos movimentos de reivindicações, ao desafio dos cidadãos e ao seu contrário, a melancolia, a lembrança e a comemoração, apenas se consegue reunir análises contrastantes, fragmentadas, que deixam um gosto amargo, mas que não fizeram progredir nem um pouco a elucidação. (CAUQUELIN, 1996, p. 31).

A observação do contexto urbano em que vivo é o que desencadeia todo o processo criativo, provocando uma necessidade extrema de digestão de seus mecanismos, e de tradução das percepções que faço sobre eles através da expressão plástica. Minhas indagações referem-se à natureza das relações entre os fragmentos/indivíduos do todo/cidade, em face às intensas transformações contemporâneas que acontecem em âmbito global. Por um lado, observo os fragmentos em relação à multiplicidade de operações que simbolizam a vida urbana, os códigos que fazem ligação com esta experiência, como por exemplo: a questão do percurso, as sinalizações de trânsito, os desejos de consumo, a arquitetura, o paisagismo, as culturas marginais, as formas de comércio, os meios de transporte. Noutro aspecto, considerado aqui mais relevante, penso o fragmento/indivíduo em relação ao todo/coletivo, as modificações nas maneiras de sentir, de ser e de agir e suas influências nas formas de percepção de si mesmo, do outro e das transformações das relações no ambiente urbano.

No artigo intitulado Memória, História e cidade - lugares no tempo, momentos no espaço, a historiadora Sandra Jatahy Pesavento (2002) define a cidade como um lugar onde as coisas acontecem e onde a história se faz. Pesavento pensa a cidade sob três aspectos: a materialidade, que é o espaço concreto construído pelo homem; a sociabilidade, que envolve o encontro entre os indivíduos e os jogos de

relações e representações de personagens; e a sensibilidade, que diz respeito à atribuição de valores e à produção de imagens e de discursos representativos de uma urbanidade. Destacando a cidade como “o *locus* por excelência de fornecimento de imagens para a memória”, Pesavento (2002, p. 25) considera que é através da imaginação que criamos referentes capazes de transformar o espaço em lugar, de “definir uma identidade, um modo de ser, uma cara e um espírito, um corpo e uma alma, que possibilitam reconhecimento e fornecem aos homens uma sensação de pertencimento e de identificação com sua cidade”. A autora fala de uma cidade sensível, que é percebida e construída através da afetividade individual, formada por traços de trajetórias pessoais que criam memórias particularizadas. Ao mesmo tempo, lembra (Ibid., p. 27) que o imaginário individual se relaciona com o espaço social, onde “os indivíduos identificam e reconhecem não coisas isoladas, mas sim em relação com o meio ambiente, com as pessoas, com as experiências passadas”, criando desta forma uma memória urbana partilhada e coletivizada. Pensar sobre as múltiplas operações do espaço urbano contemporâneo e suas influências e repercussões nos corpos sensíveis individuais e coletivos abre possibilidades para a percepção das maneiras de sentir, de interagir e se organizar. Cria a oportunidade de reconhecimento do que é exterior ao indivíduo e do que lhe é próprio, assim como as possíveis trocas que podem se originar desde encontro.

O conceito de cidade possui em si um caráter múltiplo, referente à circulação intensa de indivíduos, de produtos e de informações. Experimentar o urbano é “entregar-se a uma operação de múltiplas lógicas: consumo, espetáculo, passeio, descoberta... O centro possui um papel de atração pela orquestração das sensações urbanas que oferece espontaneamente ao usuário” (CERTEAU, 1994, p. 154). A cidade é uma rede complexa de interligações de diferentes sistemas, o que torna difícil a determinação das formas de impacto de uns sobre os outros.

Complexus significa o que foi tecido junto; de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo (como o econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico), e há um tecido interdependente, interativo e inter-retroativo entre o objeto de

conhecimento e seu contexto, as partes em si. Por isso a complexidade é a união entre a unidade e a multiplicidade. (MORIN, 2000, p. 38).

O processo de globalização que vivenciamos intensifica a complexidade do ambiente urbano, principalmente pelo aumento exponencial dos fluxos, tanto pela maior abertura comercial entre as nações quanto pelos avanços das tecnologias de informação. Participamos de modificações inéditas das formas de interação nas macro-esferas – políticas, econômicas e de estruturação social, e também nas micro-esferas – referentes às interações sociais e formações de novos padrões de comportamento. Neste cenário, marcado pela dissolução de fronteiras e interpenetração de territórios, estamos todos tateando, procurando formas de adaptação. Pensar a cidade, hoje, é “assumir uma experiência de des-ordem e opacidade que resiste à olhada monoteísta, omnicomprensiva e nos exige um pensamento nômade e plural, capaz de burlar as divisões das disciplinas e integrar dimensões e perspectivas até agora obstinadamente separados” (MARTÍN-BARBERO, 1998, p. 53).

A cidade, enquanto palco local da cultura global, é o espaço onde podemos constatar em tempo real e presença física o caráter urbano contemporâneo, especialmente marcado pela política de consumo de bens, que é intensificada pela publicidade, propaganda e *marketing*. Por um lado, a progressão do processo de globalização traz benefícios econômicos relacionados à quebra de fronteiras comerciais, criando uma competição entre os produtores que favorece por fim os consumidores. Dentro do sistema em que vivemos, é agradável pensar em termos de usufruir do acesso aos instrumentos que servem para promover uma qualidade de vida entendida como satisfatória. Mas essa atraente dinâmica mercadológica também cria fissuras de ordem sensível. O filósofo francês Dany-Robert Dufour (2003, *apud* HAROCHE, 2008, p. 129), aponta os imperativos econômicos funcionais como os responsáveis pela existência de um niilismo contemporâneo, onde se necessita de “tudo menos do que possa entravar a circulação das mercadorias”, e marca os efeitos psicológicos sobre o indivíduo como “efeitos desestruturantes que provocam uma profunda redefinição da forma moderna do sujeito”. Dufour sublinha o esforço do mercado na supressão das resistências do sujeito assim como suas hesitações,

indecisões e reflexões: “o mercado acomoda-se mal com um traço específico da forma-sujeito [...] o livre arbítrio crítico que leva, com efeito, a discutir tudo, a constantemente retardar a decisão da compra.” Neste sentido, o mercado procura “suprimir os vínculos, os elos, os sentimentos que não podem ser convertidos em valores mercantis”, estimulando as sensações com o objetivo de desenvolver o consumo e dispor “de indivíduos definidos por nada mais do que a necessidade de consumo sempre ampliada”.

A publicidade tem papel decisivo neste processo ao multiplicar as lendas de nossos desejos e de nossas memórias contando-as com o vocabulário dos objetos de consumo [através dos] grandes relatos da televisão ou da publicidade [que] esmagam ou atomizam os pequenos relatos de rua ou de bairro. (CERTEAU, 1994, p. 201).

O excesso de referentes externos, estimulado em grande parte pela lógica de consumo, provoca pressão sobre os referentes internos, excitando nossos desejos em direção a pulsões que se agregam à individualidade, mas que na realidade não correspondem exatamente às necessidades íntimas de cada um, uma vez que cada indivíduo possui um universo particular, com memórias e conexões muito próprias, que não pode ser totalmente atendido por referentes tão genéricos como os que o consumo de massa oferece. A política de consumo cria também uma tensão entre individualidade e coletividade, gerando uma relação de ambiguidade. Por um lado somos incentivados à reprodução automática de hábitos, costumes e convenções que são celebradas por fontes exteriores ao nosso corpo individual e que nos incita a nos tornarmos corpos indissociáveis de uma massa homogênea – lembrando que o mercado atende à demanda, e que a perpetuação de tal sistema indica nossa aceitação do mesmo.

As relações do consumidor com os produtos e marcas compartilham grande intimidade na maneira pela qual o indivíduo mantém seu senso de identidade com outras pessoas. Os consumidores desta maneira, partem para o consumo de produtos-chave, que estendem, expandem e fortificam seus sentidos de identidade dentro de seu contexto sócio-cultural. (AHUVIA, 2005; BELK, 1988).

Por outro lado, essa mesma política de consumo que nos impulsiona a um movimento compulsivo e coletivo de posse, provoca a adoção de uma postura extremamente individualista. O que importa não é ser, mas *parecer ser*, ser visto, ser notado, sentir-se diferenciado pelo que se tem, ainda que o objeto de posse esteja adequado ao que o senso comum define como padrão exemplar e efêmero. Mesmo que seja considerado que esta massificação atenda, de certa maneira, a uma necessidade de identificação coletiva em relação a hábitos e comportamentos, é visível o fato de que ela incita uma postura consumista individualista onde obter algo de valor pré-determinado representa um fator de distinção dos demais. O sentimento de integração é contraditório: passa pelo ter o que todos querem ter e ao mesmo tempo passa pela sensação de sentir-se único e especial ao possuir o objeto de desejo comum.

Bauman (2001, *apud* HAROCHE, 2008, p. 115) aponta dois movimentos contemporâneos contraditórios: por um lado destaca o aumento da incidência de uma “comunitarização” das sociedades contemporâneas, que aponta uma necessidade de pertença e de identificação. Nesse sentido, o autor discerne uma comunidade que ele identifica como estética, de não-pertença, definida por uma reunião de indivíduos isolados, cujos vínculos não se engajam. Haroche completa que

Os ideais da comunidade estética [...] induzem à confusão entre espírito e corpo, desenvolvendo formas extremadas de narcisismo que tendem a afastar as dimensões estruturantes do espírito corporativo, definidas pela relação com o corpo, [...] instaura modos de inclusão e de supressão, ou seja, uma continuidade implícita, não simbolizada, entre os corpos; e constrói corpo e aparência caracterizados por meio de sensações, da ausência de duração dos vínculos, da instantaneidade, da brevidade dos encontros e da descontinuidade [...] a negação dos limites presente na dimensão festiva induz à superficialidade dos laços, ao desengajamento e ao declínio do sentido, levando à dispersão; à fragmentação dos vínculos e dos próprios indivíduos; ao distanciamento; e mesmo à exclusão da sociedade como um todo. (ADORNO, 1951; CASTORIADIS, 1990; BAUMAN, 1993, *apud* HAROCHE, 2008, p. 116).

Marcel Gauchet (1998, *apud* HAROCHE, 2008, p. 128), destaca como traço característico da personalidade contemporânea a aderência a si. Gauchet aponta o caráter paradoxal deste modelo de personalidade que, apesar de mergulhada em si

mesma em uma auto-reflexividade permanente, carrega também um traço de irreflexão, uma vez que ser eu mesmo “não quer dizer mais ‘saber o que leva a agir com vontade e liberdade interior’, ou estar paralisado, mas sim poder movimentar-se, deslocar-se de maneira constante”. Para ele, a personalidade hipermoderna se caracteriza pela falta de engajamento, onde o indivíduo necessita da “presença dos outros, porém afastado deles”, “está ligado, porém distante”, “se afirma não ao se comprometer, mas ao se destacar”. Gauchet (*apud* HAROCHE, 2008, p. 141) coloca ainda que “outrora, o conflito social ou o conflito consigo mesmo implicava a idéia de uma permanência; a identidade estável aparecia como um ideal, um objetivo que engajava as pessoas em relação a si mesma e em relação aos demais” e que hoje esse engajamento desaparece em face do desprendimento dos vínculos consigo mesmo e com os outros e que “o resultado disso é outra maneira de ser e de agir, em que se prefere a ruptura à necessidade de continuidade”.

Sobre a dificuldade de criação de vínculos e de pontos de referência fixos, Haroche (*Ibid.*, p.123) fala sobre o conceito de sociedades líquidas e seu caráter de transformação contínua, enfatizando que a ausência de fronteiras e de limites influi diretamente na estruturação do eu. Citando Durkheim (1894), a autora considera que face à aceleração e fluidez dos mecanismos nas sociedades contemporâneas, a possibilidade mesma de observação é colocada em causa, pois “se os únicos pontos de referência conhecidos são eles mesmos variáveis, se são continuamente diversos em relação a si mesmos, toda medida comum está ausente e não há nenhum meio de distinguir em nossas impressões o que depende do exterior e o que vem de nós”. (HAROCHE, 2008, p.137) Theodor Adorno e Max Horkheimer (1944, *apud* HAROCHE, 2008, p. 144) lembram que a produção de bens em escala industrial incidiu sobre as maneiras de ser e de viver e conseqüentemente também sobre as maneiras de olhar e de sentir, promovendo uma agitação constante que “leva a uma ausência de reflexão imposta pela rapidez, pela instantaneidade e pelo imediatismo, avessos à alternância entre paralisação e movimento requerida tanto pela percepção quanto pela reflexão; avessos, portanto, à própria possibilidade de olhar”.

Os saberes, em constante mutação, implicam e provocam o transitório, o efêmero, o descontínuo; numa palavra, a instabilidade, isto é, um conhecimento que tende, por razões intrínsecas à superficialidade e falta de tempo, à dificuldade de aprofundar-se. As condições de apropriação e transmissão dos saberes nas sociedades contemporâneas se transformaram de modo radical: a crescente massa de informações contínuas, concomitantes à reflexividade e à fluidez permanente, contribui para formas inéditas de individualismo, acarretando a fragmentação, dispersão e desengajamento, que de certa forma bloqueiam a continuidade e o sentido de identidade. (BAUMAN, 2000; SENNET, 1998; KAUFMANN, 2003, *apud* HAROCHE, 2008, p.185).

O geógrafo Milton Santos⁹ ressalta ainda a influência da mídia na formação da opinião pública, ao considerar que “não há produção excessiva de informação, mas de ruído”. Milton Santos diz: “Existem os fatos. As notícias são interpretação deles. Como as agências de notícias pertencem às grandes empresas, os acontecimentos são analisados de acordo com interesses predeterminados”. Segundo Haroche (2008), a influência do ruído externo nos leva a experimentar sensações que são confundidas com sentimentos. Há, neste caso, uma diferença sutil entre uma coisa e outra, pois se o sentimento está vinculado a impressões particulares de cada um, as sensações externas em ondas intermitentes acabam por confundir o processamento dessas informações em um âmbito particularizado. Acabamos por tomar como valores pessoais, da ordem do sentimento e do íntimo, valores na verdade sensoriais, da ordem do efêmero, do impessoal e do genérico.

Incitado e continuamente estimulado a consumir, ocupado pelo acúmulo e o excesso de solicitações, o indivíduo transformado em espectador, cuja imaginação e capacidade de representação se encontram emperradas e, muitas vezes, destruídas, vê sem ver: ele vê sem ter a capacidade de fixar, analisar, compreender, apreender e, em consequência, torna-se incapaz de criticar e recusar de modo livre. (HAROCHE, 2008, p. 144).

Haroche (*Ibid.*, p. 145) relaciona ainda as mudanças nas maneiras de olhar com o sistema democrático considerando que este, ao promover uma recusa de

⁹ Em entrevista concedida a Maurício Silva Júnior à Revista Boletim da UFMG, nº 1229, ano 25 de 28 de 2004.

distinções e desigualdades, gera uma indistinção que nega os valores subjetivos do sujeito.

A democracia, ao suprimir as atenções desiguais, de certa forma ignorou a necessidade de atenção individual e impôs uma desatenção igualitária, residindo aqui uma de suas aporias: como o fato de ser olhado na desatenção e na indiferença pode satisfazer a necessidade de ser olhado? (HAROCHE, 2008, p. 145).

A respeito da igualdade requerida pela democracia, Michael Walzer (1983 *apud* HAROCHE, 2008, p. 80) lembra que a “igualdade de reconhecimento é impossível” uma vez que na luta por ela, “não há igualdade de resultados; apenas a de possibilidades é factível”. Haroche pensa sobre o tipo de relação específica entre o indivíduo e o olhar que a democracia induz, considerando haver nela “um processo de transformação que tende a ignorar, minimizar e apagar as dimensões não visíveis da pessoa, bem como a privilegiar unicamente as dimensões visíveis, conduzindo a um culto das aparências”. Simmel (1908, *apud* HAROCHE, 2008, p. 153) ressalta o desenvolvimento da homogeneização pela proximidade visual em detrimento da proximidade de outrora que encorajava o contato, tanto visual quanto auditivo. Haroche aponta que hoje as massas se desenvolvem por intermédio de um fator comum apoiado na visão, onde não só o tato, mas toda sensorialidade é modificada pela extensão da visão, que impõe um imediatismo distante e longínquo: “O afastamento do contato carrega consigo o esquecimento do profundo elo existente originalmente entre o olhar e o tato, tornando-se parte do processo de emudecimento das massas”.

O contexto atual, marcado pela mobilidade e pelo fluxo de efemeridades, torna complexo o processo de identificação não só com o coletivo, mas também consigo mesmo, pois diante da profusão de estímulos externos acabamos não encontrando tempo para descobrir quais são os referenciais de identidade internos.

O sujeito previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades contraditórias ou não resolvidas. [...] À medida que os sistemas de significação se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis. (HALL, 1997, p. 12).

A experiência urbana contemporânea, de natureza fragmentada e fragmentadora, marcada por fluxos de consumo e de informações derivadas dos avanços da tecnologia, instaura uma nova realidade de difícil apreensão. Por outro lado, esta nova realidade traz também novos modos de ver e entender, onde

[...] frente às culturas letradas, ligadas à língua e ao território, as eletrônicas, audiovisuais, musicais, ultrapassam essa limitação, produzindo *comunidades hermenêuticas* que respondem a novos modos de perceber e narrar a identidade. Identidades de temporalidades menos extensas, mais precárias, mas também mais flexíveis, capazes de amalgamar e fazer conviver ingredientes de universos culturais muito diversos. (MARTÍN-BARBERO, 1998, p. 59).

A fragmentação que experimentamos hoje, de maneira intensa pode, no entanto, ser bem aproveitada através do desenvolvimento de um olhar mais atento. Aumont (2004, p.85) mostra que o tempo ocular, por mais articulado que seja, não é um tempo mecânico, que erra sobre a superfície de uma imagem, mas sim um olhar que se dirige ou é dirigido. Segundo ele (Ibid., p. 59) “o olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão” distinguindo-se desta pelo caráter ativo, consciente e voluntário “que entra em uma estratégia de conhecimento e de comportamento que é a do sujeito em seu meio ambiente”. É possível que, ao adquirir independência das ondas de novidades, sem nos submetermos cegamente ao seu caráter volátil, possamos aproveitar as possibilidades criativas proporcionadas pelos fluxos de informação e comunicação de que dispomos hoje. O exercício de uma alternância entre a postura automática, correspondente à dispersão e à pressa em resposta aos valores que vem de fora, e o parar para pensar concentrado sobre a relevância de tais valores nos processos individuais, é imprescindível para a superação de um olhar superficial, capaz de levar a consciência da “sensação à percepção, da irreflexão à reflexão” (MERLEAU-PONTY, 1945 *apud* HAROCHE, 2008, p. 147).

A proposta lançada pelo trabalho que desenvolvo é de uma observação íntima das múltiplas camadas que compõe a cidade contemporânea, uma desautomatização da percepção, um olhar para suas partes como se fosse a primeira vez, refletir sobre a natureza das coisas, suas diferenças e potencialidades, acessar

seus significados internos, apropriar a cidade sob pontos de vista inéditos, criar novas interações entre eles, gerando novos significados. Pela integração criativa dos múltiplos fragmentos podemos adquirir uma visão mais totalizadora e multidimensional de nossa realidade.

2.2- Tecnologias e as novas formas de ver

Estamos diante de um processo de transformação da realidade em alguma outra coisa, ainda indefinida. A complexidade da situação não permite a identificação de fatores isolados, uma vez que tudo está mais interligado do que nunca, mas é possível identificar tendências que possam contribuir produtivamente para a criação de uma nova ordem. Se, num ponto de vista, oferece muitos problemas, em relação à estruturação do indivíduo e da sociedade, por outro oferece soluções que só são possíveis no contexto presente. A cidade contemporânea é o problema e a solução.

Não é válido formular o problema nesses termos: 'é bom ou mau que exista a cultura de massa?'. Quando na verdade, o problema é [...] qual a ação cultural possível a fim de permitir que estes meios de massa possam veicular valores culturais? (ECO, 1979, p. 50).

O avanço das tecnologias da comunicação e informação permite um fluxo constante e cada vez mais veloz de compartilhamento de dados, sendo a Internet a expressão máxima deste progresso. Ultrapassando os limites da utilização econômica e comercial, a Internet tornou-se um meio que oferece uma possibilidade ativa de participação pública na construção de uma rede global integrada. O caráter interativo e a pluralidade de suportes oferecidos – texto, imagem, áudio, audiovisual, convergência de sinais de radiodifusão e de telefonia – possibilita combinações que atendem objetivos das mais diversas naturezas. Tudo em um lugar só. Tudo ao mesmo tempo. O contato entre o individual e o social através de um sistema mediático torna-se livre de um órgão intermediário; acontece de maneira direta e imediata, gerando novas formas de relacionamento. A troca e o compartilhamento de arquivos criam uma produção virtual coletivizada e integrada, que pode ser acessada por qualquer um, em qualquer lugar, desde que se disponha das ferramentas necessárias. Enquanto um corpo composto por fragmentos descentralizados, a Internet revela, de maneira nitidamente espantosa, a complexidade de nossa pluralidade cultural e as possibilidades combinatórias que dela provém. Conceitos como conectividade, globalização, dissolução de fronteiras e acessibilidade passam a fazer parte de nossas vidas de

maneira direta e indireta, consciente e inconscientemente. Novas compreensões e experimentações expressivas surgem a cada dia, publicáveis no espaço da Internet, gerando trocas e multiplicando as possibilidades de outras novas compreensões e experimentações. O raciocínio usado não é linear: ele é múltiplo, é simultâneo, desdobra-se em janelas autônomas, combina-se por livre-associação; novos valores que alteram de maneira decisiva a vida urbana e nossas maneiras de compreendê-la.

Martín-Barbero (1998) aponta para uma desintegração do espaço público da cidade, gerado por fatores como fluxos, fragmentação, reclusão doméstica e a comunicação mediada pela TV e pelas novas tecnologias. Para este autor, o surgimento de novos modos de experimentar o pertencimento ao território e de outras formas de viver a identidade caracterizam-se por

[...] mudanças que se encontram, senão determinadas, ao menos fortemente associadas às transformações tecnoperceptivos da comunicação, ao movimento de desterritorialização dos mundos simbólicos e ao descolamento de fronteiras entre tradições e modernidade, entre local e global, entre cultura letrada e audiovisual. (MARTÍN-BARBERO, 1988, p. 54).

Martín-Barbero fala a respeito do esvaziamento dos espaços públicos, uma redução progressiva do uso da cidade pelos cidadãos e conseqüentemente uma perda de contato humano. Lembrando que os deslocamentos humanos na cidade são feitos hoje principalmente dentro do esquema de consumação do trabalho, acusa o isolamento em espaços privados como modo de fuga do caos urbano. Neste contexto, as ciber-cidades surgem como uma extensão da vida urbana, como um instrumento de fluxo de informações e de interação entre as pessoas em um ambiente espacial virtual.

Diego Jucá, em seu artigo Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana¹⁰, fala a respeito do conceito de flâneur na contemporaneidade. Flâneur, que é derivado do verbo passear/caminhar, é ressignificado pelo poeta francês Charles Baudelaire como um caminhar diferente dos outros, um modo de ser. O olhar de flâneur é um olhar que se embriaga pelo que vê,

¹⁰ Disponível em: <<http://walmarjuca.sites.uol.com.br/>> Acesso em 20/05/2011.

que se apropria do cotidiano e que captura o que lhe interessa. Como figura surgida no século XIX, tinha por hábito o passeio pelo espaço urbano, a fim de avaliar o crescimento e as transformações urbanas através da observação dos detalhes e dos diferentes costumes dos tipos que transitavam nas ruas e nas galerias. Jucá fala das adaptações desse hábito na contemporaneidade, cultivado pelo aumento dos tipos urbanos nas grandes metrópoles, onde existe uma maior mistura de culturas e raças, assim como a troca das galerias pelos shoppings, nos quais toda a cidade se encontra, e onde existem as principais lojas e praças de alimentação. Com a chegada da era digital, o flâneur adaptou-se também ao ciberespaço, expandindo seu campo observativo para os hábitos cibernéticos dos internautas. Segundo Jucá (2010) “o flâneur navega nas ondas da WWW. Observa os blogs ou as conversas nas salas de bate-papo. Perde-se nas cidades digitais e no labirinto da hipermídia”.

Deve-se considerar na ciber-flânerie a característica não-linear da disposição da informação na Internet e seu caráter paradoxal e infinito. O flâneur tenta desatar o nó virtual onde uma informação leva a outra informação, como uma encruzilhada que leva a outra encruzilhada. Como na configuração do traçado das cidades em ciclos, a navegação na Internet também dá essa sensação e faz com que o “ciberflâneur” pense estar num mesmo lugar, embora esteja em outro diferente, dando voltas. Isso, para o ciber-flâneur, é um desafio sedutor. (JUCÁ, 2010).

No artigo Cosmopolitismo, Identidade e Tecnologia: embates culturais no contemporâneo, Ângela Prysthon (2002) aponta que o cosmopolitismo pós-moderno, diferente do moderno, está mais vinculado com o desenvolvimento tecnológico da mídia e de novas formas de comunicação do que com a urbanidade e o cotidiano metropolitano, uma vez que a própria configuração urbana contemporânea vai sendo determinada pelo novo imaginário cultural e conceitual.

A cidade pós-moderna enquanto núcleo urbano já não se configura como o fetiche mais recorrente para o cosmopolita contemporâneo, já não é a instância principal do seu roteiro de vícios e virtudes, não é mais lugar do “choque” e a sua “aura” já foi perdida há muito tempo. Se determinados espaços podem ainda ser considerados como território por excelência do cosmopolitismo pós-moderno (lugares, situações que ligam o indivíduo ao consumo e a uma rede mundial de informações e produtos), já não existe um flâneur como o do século XX e início do século XX, porque não existe mais a cidade onde flânar. As ruas e os bulevares onde o flâneur andava para “ser

visto” tampouco existem. O espaço onde “ser visto” fragmentou-se em bares, restaurantes, lojas não do centro de uma metrópole em particular, mas do mundo inteiro. Mais além, é mais relevante “ser visto” através da telas (de televisão, cinema, computador). As imagens são mais valiosas para o cosmopolita pós-moderno que a realidade. Nesse sentido, cada vez mais se reafirmam as relações das identidades culturais com a tecnologia: a tecnologia é meio de representação mais direto de tais identidades. (PRYSTHON, 2002).

O termo Cíbridismo caracteriza a experiência contemporânea de estar entre redes. O primeiro pesquisador a utilizar o termo “sistema cíbrido” foi o arquiteto Peter Anders. Anders (2003) destaca a dimensão humana do ciberespaço compreendendo-o como uma extensão da nossa consciência. Para o arquiteto, a condição cíbrida evoca a capacidade de habitar dois mundos ou sistemas concomitantemente. O pensador e artista visionário Roy Ascott (2002) já havia antecipado essas idéias no desenvolvimento de seu conceito de cibercepção. Ascott fala da emergência de uma nova faculdade, que envolve a capacidade de perceber e habitar o ciberespaço. As interações – perceptivas e cognitivas - que exercemos com o advento das redes de hipermídia, nos levam a redefinir o próprio conceito de identidade e presença. Com as redes, estamos vivendo a experiência de habitar dois mundos (o real e o ciberespaço) ao mesmo tempo, nos quais passamos a ter uma posição dupla, uma presença paradoxal. Além disso, o termo habitar, tal como é empregado por Ascott, envolve interagir e deixar marcas da nossa presença no ciberespaço. Recentemente a artista e pesquisadora Giselle Beiguelman, revisitando o conceito de cíbridismo, aponta que as configurações cíbridas evocam situações resultantes de experiência de interconexão de redes *on-line* e *off-line*, que se dão no trânsito e em trânsito, mediadas por sistemas de gerenciamento de tráfego, painéis eletrônicos, celulares, PDAs e agentes inteligentes.¹¹

As possibilidades que a Internet oferece incentivam a valorização do indivíduo, na medida em que fragmentos carregados de memórias, afetos e narrativas particulares ganham exposição pública, em um nível mundial. Esta dinâmica representa uma nova forma de compreensão e de pensamento, onde as noções de mundo, de lugar, de pessoa e de relação que presenciamos, tornam visível o entrelaçamento

¹¹ Disponível em <http://www.polemica.uerj.br/pol16/cimagem/p16_lucia.htm>. Acesso em 04/06/2011.

mútuo e intangível da totalidade da sociedade formada por seus indivíduos. Os mundos se aproximam, as distâncias se encurtam, tornando nítida a identificação de um todo e o reconhecimento de nossa unidade em relação a este todo. É válido considerar, portanto, que a ferramenta da Internet vem acrescentar informações que possam auxiliar no processo de entendimento de nossa realidade urbana contemporânea, que envolve a comunicação via web. Enquanto rede de relações humanas, que acentua a característica típica da convivência de uma organização social, a revolução informática multiplica as possibilidades de interação entre as pessoas, duplicando a troca de informações em um espaço virtual. A difusão dos aparelhos eletrônicos e informáticos

[...] multiplica os artifícios e provoca a invenção dos usuários [...] fragmentos de emissões são registrados, montagens são feitas, e qualquer um pode assim tornar-se produtor de sua pequena 'indústria cultural', compositor e gerente de sua pequena biblioteca particular de arquivos visuais e sonoros. Por sua vez, este fundo se torna objeto de troca na rede familiar e de amigos. Assim se organiza uma nova forma de convivialidade no círculo das famílias, assim se pode afinar a percepção e inclusive o juízo crítico dos telespectadores ou dos ouvintes que voltam vinte vezes à mesma imagem, ao mesmo fragmento de melodia, repetem uma sequência, dissecam-na e acabam por penetrar-lhes os segredos. (CERTEAU, 1994, p. 339).

Ainda que o acesso a estas tecnologias seja restrito, não estando disponível ainda a todos os segmentos, a publicação livre e gratuita de dados representa uma mudança de paradigma. Milton Santos (2000, p. 144) ressalta que o caráter de espaço de exposição pública de expressões particulares concede à Internet o potencial de subversão do discurso dominante de consumo massificado, uma vez que abre caminho para a possibilidade de “uma revanche da cultura popular sobre a cultura de massa, quando, por exemplo, ela se difunde mediante o uso dos instrumentos que na origem são próprios da cultura de massa”.

Uma das conseqüências de tal evolução é a nova significação da cultura popular, tornada capaz de rivalizar com a cultura de massas. Outra é a produção das condições necessárias à reemergência das próprias massas, apontando para o surgimento de um novo período histórico, a que chamamos de período demográfico ou popular. (SANTOS, 1979).

Assim como há uma necessidade de um olhar crítico sobre a experiência na cidade, também no ambiente virtual é preciso ter cautela. Se, num sentido, a Internet promove possibilidades poderosas e inéditas de interação e de transformação dos modos de ser, por outro a quantidade de informação disponível corre o risco de se tornar disfuncional, pela falta de processamento da mesma. A especialista em mídias digitais Martha Gabriel faz um alerta em relação a este perigo, ao dizer que “a riqueza de informação causa pobreza de atenção”.¹² Para poder transformar a informação em conhecimento, para que as informações não estacionem na superficialidade, é necessário um olhar atento sobre o caos incontrolável que é a Internet. O que é inegável é a riqueza de informações que ela disponibiliza, o acesso imediato que ultrapassa fronteiras geográficas e culturais e as combinações ilimitadas que surgem das interações pessoais. O caráter heterogêneo deste meio provoca uma ruptura na tendência de homogeneização introduzida pela cultura de massa, gerando uma nova conscientização em relação às particularidades e conseqüentemente em relação às diversidades.

Milton Santos (op. cit., p. 168) lembra que o processo de tomada de consciência “não é homogêneo, nem segundo os lugares, nem segundo as classes sociais ou situações profissionais, nem quanto aos indivíduos”; e que é através da descoberta individual, da *discussão silenciosa consigo mesmo* e do debate mais ou menos público com os demais, que podemos conquistar uma “nova clareza e densidade, permitindo enxergar as relações de causa e efeito como uma corrente contínua, em que cada situação se inclui numa rede dinâmica, estruturada, à escala do mundo e à escala dos lugares”. Ele aponta para a possibilidade de uma outra maneira de realizar a globalização, através da criação de um mundo como realidade histórica unitária, ainda que extremamente diversificado, onde uma nova distribuição dos bens e serviços permitiriam a implantação de um novo modelo econômico, social e político.

¹² Café Filosófico – Mundo virtual: relações humanas, demasiado humanas. CPFL/Campinas, 13/12/2010. Disponível em: <http://www.cpfcultura.com.br/site/2010/12/10/mundo-virtual-relacoes-humanas-demasiado-humanas-%e2%80%93-parte-1-%e2%80%93-marcelo-tas-martha-gabriel-ronaldo-lemos-e-jorge-mautner/>. Acesso em 04/06/2011.

Ousamos, desse modo, pensar que a história do homem sobre a Terra dispõe afinal das condições objetivas, materiais e intelectuais, para superar o endeusamento do dinheiro e dos objetos técnicos e enfrentar o começo de uma nova trajetória. O que conta mesmo é o tempo das possibilidades efetivamente criadas, o que, à sua época, cada geração encontra disponível, isso a que chamamos *tempo empírico*, cujas mudanças são marcadas pela irrupção de novos objetos, de novas ações e relações e de novas idéias. (SANTOS, 2000, p. 169).

Ele marca (Ibid., p. 168) a necessidade da obtenção de uma visão sistêmica como o próximo passo para termos a capacidade de “enxergar as situações e as causas atuantes como conjuntos e de localizá-los como um todo, mostrando sua interdependência”. Para ele, a materialidade técnica, ao ter suas possibilidades aproveitadas pela política, obtendo outro uso e outra significação, pode vir a ser a condição da construção de um mundo mais humano, através da união das duas grandes mutações ora em gestação: a mutação tecnológica e a mutação filosófica da espécie humana.

A grande mutação tecnológica é dada com a emergência das técnicas da informação, as quais – ao contrário das técnicas das máquinas – são constitucionalmente divisíveis, flexíveis e dóceis, adaptáveis a todos os meios e culturas, ainda que seu uso perverso atual seja subordinado aos interesses dos grandes capitais. Mas, quando sua utilização for democratizada, essas técnicas doces estarão ao serviço do homem. Muito falamos hoje nos progressos e nas promessas da engenharia genética, que conduziram a uma mutação do homem biológico, algo que ainda é do domínio da história da ciência e da técnica. Pouco, no entanto, se fala das condições, também hoje presentes, que podem assegurar uma mutação filosófica do homem, capaz de atribuir um novo sentido à existência de cada pessoa e, também, do planeta. [...] Tais raciocínios autorizam uma visão crítica da história na qual vivemos, o que inclui uma apreciação filosófica da nossa própria situação frente à comunidade, à nação, ao planeta, juntamente com uma nova apreciação de nosso próprio papel como pessoa. É desse modo que, até mesmo a partir da noção do que é ser um consumidor, poderemos alcançar a idéia de homem integral e de cidadão. Essa valorização radical do indivíduo contribuirá para a renovação qualitativa da espécie humana, servindo de alicerce a uma nova civilização. (SANTOS, 2000, p. 168).

A incorporação da Internet no meu processo criativo aconteceu de maneira espontânea. Nasci em uma época permeada por tecnologias midiáticas: televisão, cinema, *videogame*. Há treze anos passei a utilizar esta ferramenta e me

identifiquei imediatamente com ela. Ao contrário da interação natural que observo entre as crianças de hoje com os aparatos tecnológicos, a Internet representou para mim, então com 20 anos, certa ruptura, um dado novo na vivência urbana ao qual precisei me adaptar. No entanto, foi uma adaptação prazerosa, pois encontrei neste recurso tanto possibilidades de expansão de conhecimentos gerais quanto soluções práticas e poéticas para o desenvolvimento do meu trabalho artístico. Encontro no espaço virtual complementos para minhas análises sobre o espaço real: através de pesquisas, do reconhecimento de outros espaços, lugares e culturas, de outras opiniões e percepções, de imagens que utilizo na composição da obra. O espaço urbano real e o espaço urbano virtual estão hoje interpenetrados e esta combinação pode proporcionar a ampliação das possibilidades de comunicação e de compartilhamento das riquezas que cada um de nós tem para trazer para o todo.

2.3- Sldade e MultipliSldade

Compreender a linguagem do ambiente onde se vive é dialogar consigo mesmo, perceber o reflexo do corpo exterior no seu corpo interior. Experimentar a atmosfera urbana é um exercício que envolve uma trajetória em um mar de estímulos e sensações. A cidade se comunica tanto através das pessoas e suas inter-relações quanto através de suas formas, cores e funções; concentra memórias e sentimentos, testemunha acontecimentos e relações singulares criados por cada um de nós. “Pelas histórias de lugares, eles se tornam habitáveis. Habitar é narrativizar” (CERTEAU, 1994, p. 201). A cidade multicultural está sujeita a diferentes olhares, as fronteiras entre os indivíduos e a sociedade são móveis, “a cada dia, a cada hora, refaz-se a urdidura tecida pelos vínculos, eles escapam e são substituídos por outros, tecidos por sua vez com outros fios” (SIMMEL, 1908 *apud* por HAROCHE, 2008, p. 137).

Os audiovisuais que estão sendo utilizados como objeto de estudo estão na sua poética relacionados com a questão do olhar. Um olhar físico em relação ao ambiente em que se vive na tentativa de deslindar os aspectos subjetivos, as sutilezas da multiplicidade de processos que acontecem no âmbito urbano contemporâneo. O que proponho é uma quebra da automatização do olhar que se dá em parte pela falta de tempo para ver, relacionada à transitoriedade característica da vida dos centros urbanos; o desenvolvimento de um olhar mais atento, receptivo para enxergar, observar e identificar as características do ambiente urbano que condicionam e influenciam, conscientemente ou não, nossos padrões de comportamento e as nossas conexões simbólicas mais intrínsecas.

A idéia do audiovisual *Sldade* nasceu durante um percurso a pé na Felipe Schmidt, principal rua do centro da cidade de Florianópolis no estado de Santa Catarina, onde eu morava então. Durante o trajeto, percebia com incômodo a falta de troca de olhares entre nós, transeuntes de um lugar comum, tão próximos e tão distantes ao mesmo tempo. Comecei a pensar na relação existente entre nós: onde estava o limite entre ser-indivíduo e ser-massa? Como se reconhecer enquanto indivíduo dentro de uma massa? O que era comum a todos e o que era específico de

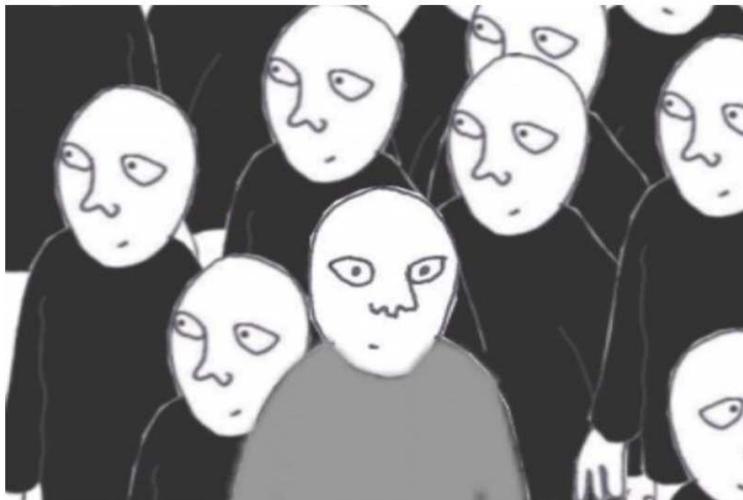
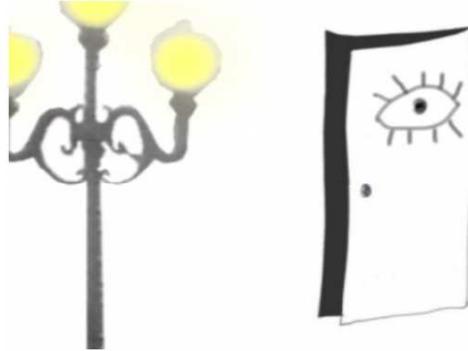
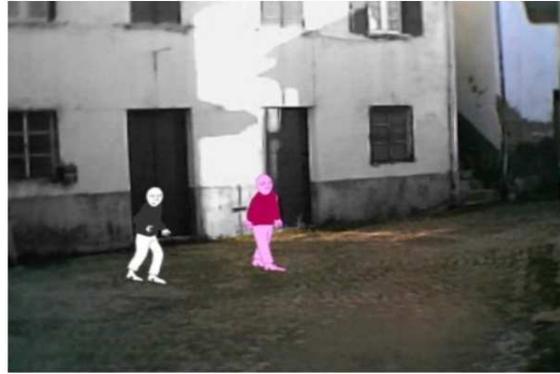
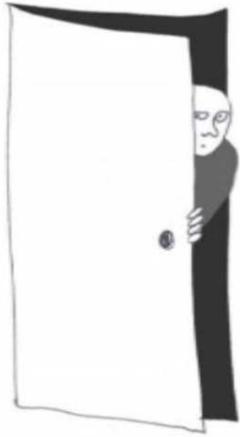
cada um? O que nos unia e o que nos diferenciava? E principalmente: que tipos de trocas, de união, de todo, poderiam surgir do encontro de seus fragmentos? Com esses questionamentos habitando em mim, algum tempo depois tive um sonho. Nele eu navegava por um oceano dentro de um barco e chegava a uma escada que levava a uma passagem no céu. Ao subir a escada, ultrapassar a passagem e olhar para baixo, eu via a mim mesma subindo novamente. Imediatamente construí a cena, adaptando-a ao contexto urbano, transformando o percurso de barco em um percurso a pé, típico da cidade. Este *insight* complementou minha busca por respostas e expandindo este fragmento, incorporando cenas à frente e após ele, *Sldade* foi construído.

A narrativa desta obra fala sobre o encontro com o outro através do olhar sobre si mesmo e do encontro consigo mesmo através do olhar para o outro. A relação dos seres humanos ao nível do olhar é uma parte fundamental da alma da cidade. Simmel (1908, *apud* HAROCHE, 2008, P. 150) considera a troca de olhares como a ação recíproca mais direta que existe, pela ausência de mediações, e ressalta que o caráter imediato e efêmero do “olhar no olho”, apesar de criar uma união que se dissolve no acontecimento e de não se cristalizar em um resultado objetivo, constitui uma troca efetiva e estabelece um contato entre os homens. Argumentando que revelamos a nós mesmos através do olhar que apreende o outro, ele afirma que “não se pode se apropriar pelo olhar sem também se dar”. É através do ver e do se dar a ver que podemos perceber a dinâmica que rege o espaço exterior a nós, onde circulam informações ao mesmo tempo individuais e coletivas, trocas efêmeras e constituições imaginárias e concretas. Aquilo que vemos e aquilo que damos a ver cria uma dinâmica de construção de um imaginário coletivo e de parâmetros de identidade, que por sua vez podem e devem ser questionados a fim de avaliar a relevância dos valores massificados, tanto na vida individual quanto na vida coletiva.

Em *Sldade*, acompanhamos o percurso de um indivíduo em busca de algo. Em um ambiente caracterizado pelas multidões, ele anda sozinho. Apesar de não enxergarmos nenhum vestígio de pessoas além do personagem que se apresenta, ouvimos os ruídos da cidade em pleno funcionamento, o que reforça a sensação de solidão. Mas ele não vê as pessoas e talvez não veja a si mesmo. Guiado por placas de

sinalização com o símbolo de um olho, ele entra em um espaço silencioso – o espaço de si mesmo, onde ele consegue se ver subindo uma escada. Ao conseguir se ver, ele consegue ver os outros. O encontro de seu olhar com o olhar do outro, sela a identificação de si mesmo enquanto ser urbano, a identificação do outro e a inter-relação entre os corpos que formam o corpo da cidade.

Durante o percurso do personagem, fragmentos trazem informações sobre processos urbanos: a mão cujo dedo tem como impressão digital linhas de ruas e avenidas, como marcas de identidade; o espectro que se desprende do personagem remetendo a uma fragmentação ou ainda a um sentimento de pressa, típico das cidades; ruídos fantasmas de carros, buzinas, construções, aviões; símbolos urbanos como becos, grafites, telefone público, poste de luz, ônibus; apropriação/desapropriação da paisagem por prédios que se movem; placas que conduzem a circulação; a diversidade das camadas da cidade; a multidão homogênea; possíveis trajetos urbanos. As portas e janelas funcionam como ligações entre lugares; como a própria cidade que com suas vias, corredores e ruas estabelecem intervalos que se cruzam entre um ponto e outro. *Sidade* pode ser compreendido como um convite à auto-percepção dentro da realidade urbana. Por isso cidade tornou-se sidade, pois fala de si, da auto-conscientização do indivíduo no contexto em que está inserido.



Enquanto *Sldade* enfoca o si mesmo dentro do contexto urbano, o sentimento de solidão apesar da companhia do fluxo constante de pessoas e o desejo de reconhecimento de uma identidade particular, *MultipliSldade* vem falar sobre o outro além de si, as múltiplas individualidades que compartilham o espaço urbano e que, apesar da confluência espacial e relacional com os outros, mantêm universos particulares ativos, com características íntimas. Somos convidados a passear por entre personagens congelados em um instante único, em um tempo suspenso, espreitando os pensamentos hipotéticos que podem surgir durante um percurso urbano. Os pensamentos de cada personagem são simbolizados por imagens que representam operações comuns no âmbito urbano: as filas nos setores de atendimento, o desejo dos jogos de sorte, os exames de admissão em concursos institucionais, o comércio informal, os padrões de beleza, a precariedade do transporte público, as manifestações artísticas marginais, os consumos particulares, os itinerários traçados nas andanças pela cidade, o paisagismo, as arquiteturas e as políticas patrimoniais e finalmente, as máscaras, os vários personagens que representamos.

Considero interessante que o caráter fragmentário de nossa atual sociedade, assim como a multiplicidade de expressões, encontre paralelo na construção formal da obra, que também apresenta um aspecto fragmentado e que se utiliza de recursos múltiplos em sua composição. As camadas da cidade, a sobreposição de seus elementos significantes, assim como as camadas de pensamentos que circulam em uma multidão ligam-se com as camadas dos fragmentos utilizados na construção dos audiovisuais. A combinação de múltiplas linguagens – do cinema, do vídeo, da animação e de novas tecnologias liga-se ao caráter múltiplo dos fluxos de informações que vivenciamos. A utilização da Internet no processo de construção das obras liga-se ao próprio uso desta ferramenta que é incorporado em nosso cotidiano. A restituição de uma continuidade, através da união dos fragmentos no audiovisual, liga-se ao desenvolvimento de um olhar capaz de enxergar os detalhes da cidade, do reconhecimento de suas significações, e da reunião de seus elementos em novas significações. Todos os aspectos discutidos encontram-se interligados e buscam funcionar juntos, aqui, na direção de uma abertura para a percepção dos detalhes da

experiência urbana contemporânea, as singularidades das partes, nossa própria singularidade, as relações que surgem entre elas e a conscientização de um todo formado por partes diversificadas.



Considerações finais

Ao longo deste estudo pude alcançar um maior entendimento e clareza sobre os processos criativos do trabalho artístico que venho realizando, assim como se tornou possível enxergar possibilidades de desdobramentos dos mesmos em direção a novas realizações práticas.

A escolha em desenvolver as questões narrativas por meio de uma produção audiovisual híbrida teve influência de minha formação em Artes Plásticas, da qual herdei a apreciação em combinar diversas formas de expressão artística, tais como desenhos, fotografias, imagens e áudios. O desenho atua como instrumento de inserção de um toque pessoal, atenuando a pressão da “máquina” (computador, programas, tecnologia...), onipresente em meu processo criativo.

A relação entre fragmento e todo no funcionamento de um sistema, pode ser identificado tanto na construção poética quanto na construção técnica das obras. Tematicamente, há referência aos fragmentos constitutivos de um todo no contexto urbano contemporâneo, tanto em alusão à tensão existente entre indivíduo e coletividade, como em relação aos símbolos imagéticos que remetem à memória de uma paisagem urbana. Tecnicamente, refere-se por um lado à captação de imagens/fragmentos no banco de dados da Internet e a combinação destes com meus fragmentos pessoais, gerando novas imagens re-significadas; e por outro lado à utilização de diversos procedimentos relativos a áreas de estudos do campo audiovisual, tais como o cinema, o vídeo, a animação e as novas tecnologias.

A utilização de novas tecnologias nos processos criativos e a combinação de diversas técnicas na construção de novas possibilidades de expressões no campo da imagem em movimento, tais como a captação de imagens em um banco de dados coletivo/online e o tratamento virtual das imagens e sua organização em uma linha temporal através de programas de computadores, está diretamente ligada à temática urbana contemporânea abordada, uma vez que a conexão entre realidade e realidade virtual é cada vez mais presente nas vivências deste ambiente.

Como desdobramentos futuros da pesquisa e do trabalho prático, pretendo dar continuidade ao conhecimento e à incorporação de novas possíveis tecnologias na construção das obras, assim como a adoção de outras considerações sobre as relações entre fragmento e todo no contexto urbano como, por exemplo: o exame minucioso dos assuntos abordados em *MultipliSidade*, estendendo a exploração de cada fragmento em direção a audiovisuais inter-dependentes; a criação de um terceiro audiovisual, complementar aos dois aqui apresentados, que trate das possíveis formas de interação entre as múltiplas individualidades presentes no contexto urbano; o aprofundamento dos recursos de captação pela Internet, considerando e incorporando as histórias particulares dos arquivos publicados e captados; a consideração de outros centros urbanos e suas particularidades culturais.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, Paulo Roberto de. A globalização e o desenvolvimento: vantagens e desvantagens de um processo indomável. Brasília, 11/02/2004. In: CHEREM, Mônica Teresa Costa (Org.). **Comércio internacional e desenvolvimento: uma perspectiva brasileira**. São Paulo: Saraiva, 2004, pp. 17-31.
- AMADO, Janaína (Org.). **Usos e abusos da história oral**. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getúlio Vargas, 1996.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 2004.
- AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- BATTAGLINI, Arnaldo. A fronteira como território. In: DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac, 2007.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens: foto, cinema e vídeo**. Campinas: Papyrus, 1997.
- BERNARDINO, Paulo. Intersecção das Novas Tecnologias. In: Beatriz Furtado. (Org.). **Imagem Contemporânea - cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games**. Volume II. São Paulo: Hedra, 2009.
- CADERNO SESC Videobrasil nº 3. **Limite, Movimentação de Imagem e Muita Estranheza**. São Paulo: SESC, 2007.
- CALVINO, Italo. A palavra escrita e a não-escrita. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína (Orgs.). **Usos e abusos da história oral**. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getúlio Vargas, 1996.
- CAUQUELIN, Anne. **A cidade e a arte contemporânea**. In: Arte & Ensaios, Revista do Mestrado em História da Arte, EBA-UFRJ, ano 3, nº3, 1996.
- CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**. São Paulo: Papyrus, 1995.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações (1972-1990)**. São Paulo: Editora 34, 1992.

DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Senac, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

TACCA, Fernando C. de. Fotografia, Intertextualidades e hibridismos. In: Discursos fotográficos. UEL, Londrina, v.3, n. 3, p. 113-132, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, Território, População**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

HAROCHE, Claudine. **A condição sensível: formas e maneiras de sentir no ocidente**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 6ª edição. São Paulo: Loyola, 1996.

JUCÁ, Diego. Virtual x Real: o ciberespaço e as transformações da vida cotidiana. Artigo publicado no site UOL. Disponível em: <<http://walmarjuca.sites.uol.com.br/>> Acesso em 20/05/2011.

LERNER, Jaime. **Acupuntura urbana**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

LUCENA Júnior, Alberto. **Arte da Animação – técnica e estética através da história**. 2ª edição. São Paulo: Senac, 2005.

LEÃO, Lucia I. C. . Corpo, performance e redes.. In: Polêmica Imagem, v. 16, p. 16, 2006. Disponível em <http://www.polemica.uerj.br/pol16/cimagem/p16_lucia.htm>. Acesso em 04/06/2011.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARTIN, Marcel. **A linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Cidade virtual: novos cenários da comunicação. In: Comunicação & Educação. São Paulo: CCA-ECA-USP/Moderna, nº 11, Jan./Abr., 1998, pp. 53 – 67.

MORAES, Frederico. Doze notas sobre o desenho. In: Jornal da Galeria Nara Roesler. Novembro 1995, nº 1.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade – Os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. São Paulo: Papirus, 2000.

PESAVENTO, S. J. . Memória, História e cidade. Lugares no tempo, momentos no espaço. In: Artcultura Revista do Nehac, Universidade Federal de Uberlândia, v. 4, nº 4, p. 23-35, jan./jun. 2002.

PRYSTHON, Ângela. Cosmopolitismo, Identidade e Tecnologia: embates culturais no contemporâneo. Semiosfera. In: Revista de Comunicação e Cultura, Rio de Janeiro, v. 2, nº 1, p. 1-14, 2002.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

TAS, Marcelo; GABRIEL, Martha; LEMOS, Ronaldo; MAUTNER, Jorge. Mundo virtual: relações humanas, demasiado humanas. Café Filosófico, CPFL Cultura, Campinas/SP. Palestras em 06, 13, 20 e 27/12/2010. Disponível em: <<http://www.cpflcultura.com.br/site/2010/08/12/nova-renascenca-ou-fim-da-picada-%e2%80%93-marcelo-tas/>> Acesso em 04/06/2011.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea**. 5ª edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

ANEXOS

(EM CDs)

ANEXO 1

- *Sldade*
- *MultipliSldade*
- Willian Kentridge
 - 1989 - Johannesburg, Second Greatest City After Paris
 - 1990 - *Monument*
 - 1991 - *Mine*
 - 1991 - *Sobriety, Obesity And Growing Old*
 - 1994 - *Felix In Exile*
 - 1998 - *Weighting And Wanting*
 - 1999 - *Stereoscope*

ANEXO 2

Exemplos de animações experimentais citadas no sub-capítulo *1.3 Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias*.

- 1900 - *The enchanted drawing* - James S. Blackton
- 1911 - *Little Nemo* - Winsor McCay
- 1921 - *Rhythmus 21 (Film is Rhythm)* - Hans Richter
- 1925 - *Opus IV* - Walther Ruttmann
- 1926 - *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (fragment) - Lotte Reiniger
- 1938 - *An Optical Poem* - Oskar Fischinger
- 1938 - *Synchromy No. 4 Escape* - Mary Ellen Bute

ANEXO 3

Exemplos de filmes com inserção de animação citados no sub-capítulo *1.3 Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias*.

1988 - *Uma cilada para Roger Rabbit* - Steven Spielberg

1992 - *Cool World* - Ralph Bakshi

1997 - *Princesa Mononoke* - Hayao Miyazaki

2001 - *A Viagem de Chihiro* - Hayao Miyazaki

2001 - *Waking Life* - Richard Linklater

2004 - *Expresso Polar* - Robert Zemeckis

2006 - *O Homem Duplo* - Richard Linklater

2006 – *Paprika* - Satoshi Kon

2007 - *Beowulf* - Robert Zemeckis

2007 - *Eu sou a lenda* - Francis Lawrence

2008 - *Valsa com Bashir* - Ari Folman

2009 – *Persepolis* - Vincent Paronnaud/Marjane Satrapi

2009 – *Avatar* - James Cameron

2010 - *Cisne Negro* - Darren Aronofsky

ANEXO 4

Exemplos de desdobramentos no campo da imagem em movimento citados no sub-capítulo *1.3 Intersecções entre cinema, vídeo, animação e novas tecnologias*.

2008 - *L'Ultima Cena Last Supper* - Peter Greenaway

2009 - *Video Mapping nos Arcos da Lapa, RJ* - by Edmosh

2009 - *VIDEOGIOCO* - Donato Sansone

2009 - *LED Tattoo*

2009 - *Her Morning Elegance* - Yuval & Merav Nathan

2009 - *Deadline: Post-It Stop Motion* - Bang-yao

2009 - *The PEN Story – Olympus*

2010 - *Projeção no Cristo Redentor, RJ* - Fernando Salis

2011 - *Animação da Loducca e ParanoidBR para MTV*

2011 - *Atalho para Transformando GIF em arte* - Jamie Beck & Kevin Burg

