

Michael Abrantes Kerr

TENDÊNCIA ESPECTRAL DO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO NO YOUTUBE

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Área de concentração: Processos Midiáticos.

Orientadora: Profa. Dra. Suzana Kilpp

São Leopoldo

2015

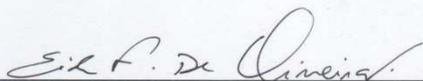
MICHAEL ABRANTES KERR

“TENDÊNCIA ESPECTRAL DO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO NO
YOUTUBE”

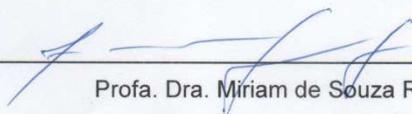
Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Doutor, pelo
Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS.

Aprovado em 26 de fevereiro de 2015

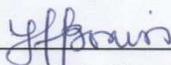
BANCA EXAMINADORA



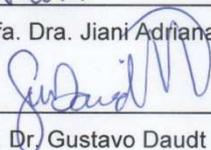
Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira – UERJ



Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini – UFRGS



Profa. Dra. Jiani Adriana Bonin – UNISINOS



Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer – UNISINOS



Profa. Dra. Suzana Kilpp – UNISINOS

K41f Kerr, Michael Abrantes

Tendência espectral do audiovisual contemporâneo no Youtube /
Michael Abrantes Kerr ; orientadora Suzana Klipp. – São Leopoldo :
UNISINOS, 2015.

167 f. : il.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos;
Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2015.

1. Comunicação audiovisual I. Título.

CDD 302.2

À Giu, ao João e ao Pedro.

AGRADECIMENTOS

Suzana Kilpp
Giulianna Ronna
Marlene Kerr
José Artur Ronna
Sandra Ronna

RESUMO

Esta tese tem por objetivo refletir acerca de uma tendência espectral existente no audiovisual neobarroco contemporâneo, em específico naquele que circula no YouTube. A afirmação da existência de tal tendência é decorrente da percepção de que neste cenário há uma mistura de diferentes tipos de imagens em vídeos montados com imagens de arquivo e em vídeos tecnicamente originais (gravados com câmera) que buscam referências claras em materiais feitos anteriormente. Além disso, por contágio, observa-se um recorrente retorno de imagens, diretas ou indiretas, por repetição ou por diferença, que vêm criando um “estado-fantasma” imagético, no qual vivem, morrem e se movimentam as imagens. Os fantasmas são (ou não) reconhecidos na memória por conta de imagens-lembrança do que vemos naquilo que nos olha. Esses vídeos se encontram, lado a lado e anacronicamente, na mesma interface (a do YouTube), e disputam igualmente o interesse de espectadores-usuários. As montagens praticadas foram aqui analisadas e consteladas, pelo viés fantasmagórico, nas seguintes imagens dialéticas: *imagem-de-arquivo*, *imagem-fantasma direta*, *imagem-fantasma indireta* e *imagem-fantasma indefinida*. A metodologia utilizada implicou a articulação de procedimentos intuitivos (Bergson), cartográficos (Benjamin), desconstrutivos (Derrida) e dissecatórios (Kilpp).

Palavras-chave: Audiovisual neobarroco contemporâneo. Contágio. Arquivo. Fantasma. Memória. YouTube.

ABSTRACT

This thesis aims to reflect about an existing spectral trend in contemporary neo-baroque audiovisual, in particular the one circulating on YouTube. The affirmation of the existence of such a trend is due to the perception that in this setting there is a mixture of different types of video footage mounted with archival footage and technically original videos (recorded with camera) seeking clear references in previously made material. In addition, by contagion, there is a recurring return of images, directly or indirectly, by repetition or by difference, that are creating an imagistic "ghost-state", in which the images live, die and move around. The ghosts are (or not) recognized in memory for remembrance images of what we see in what looks at us. These videos are, side by side and anachronistically, in the same interface (YouTube), and compete equally for the interest of viewers-users. The montages were analyzed and organized into a constellation, through a ghostly bias, in the following dialectical images: *file-image*, *direct ghost-image*, *indirect ghost-image* and *undefined ghost-image*. The methodology employed involved the articulation of intuitive (Bergson), cartographic (Benjamin), deconstructive (Derrida) and dissecative (Kilpp) procedures.

Keywords: Contemporary neo-baroque audiovisual. Contagion. File. Ghost. Memory. YouTube.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Parte A - interface do YouTube	31
Imagem 2: Parte B - interface do YouTube	32
Imagem 3: Parte C - interface do YouTube	33
Imagem 4: Frame do videoclipe <i>City of Angels</i>	43
Imagem 5: Frame do <i>Lyric Video City of Angels</i>	43
Imagem 6: <i>Lyric Video City of Angels</i> generico	44
Imagem 7: <i>Lyric Video City of Angels</i> genérico B	44
Imagem 8: Antoine Dodson no telejornal	51
Imagem 9: Antoine Dodson na música <i>Bed Intruder</i>	51
Imagem 10: Imagem original gordinho	52
Imagem 11: Imagem música auto-tune gordinho	53
Imagem 12: Características A - <i>Bed Intruder</i>	54
Imagem 13: Características B - <i>Bed Intruder</i>	54
Imagem 14: Características Gordinho	54
Imagem 15: Videoclipe <i>Thriller</i>	55
Imagem 16: <i>Thriller</i> presidio Filipinas	56
Imagem 17: <i>Gangnam Style</i>	56
Imagem 18: <i>Gangnam Style Ecce Homo</i>	56
Imagem 19: Características <i>Thriller</i> presídio	57
Imagem 20: Características <i>Gangnam Style Ecce Homo</i>	57
Imagem 21: <i>Harlem Shake</i> A	58
Imagem 22: <i>Harlem Shake</i> B	58
Imagem 23: <i>Assalto à Hornet branca</i> original	59
Imagem 24: <i>Hornet branca</i> GTA simulada	60
Imagem 25: <i>Hornet branca</i> GTA configurações gráficas	60
Imagem 26: Características <i>Hornet branca</i> GTA simulada	61
Imagem 27: Características <i>Hornet branca</i> GTA configurações gráficas	61
Imagem 28: <i>Vlog Cauê Moura</i>	62
Imagem 29: <i>Vlog Felipe Neto</i>	62
Imagem 30: Comercial <i>Selaria Texana</i>	63
Imagem 31: Sátira <i>Selaria Texana</i>	63
Imagem 32: Club Penguin <i>Selaria Texana</i>	64
Imagem 33: Características sátira <i>Selaria Texana</i>	64
Imagem 34: Características Club Penguin <i>Selaria Texana</i>	65
Imagem 35: <i>Lyric video</i> oficial	65
Imagem 36: <i>Lyric video</i> de fã	66
Imagem 37: Características <i>lyric video</i> oficial	66
Imagem 38: Características <i>lyric vídeo</i> de fã	67
Imagem 39: Porta dos Fundos	67
Imagem 40: Parafernália	68
Imagem 41: Xafurdaria	68
Imagem 42: Samara, de <i>O Chamado</i>	71

Imagem 43: Samara sai da televisão, em <i>O Chamado</i>	72
Imagem 44: Grace e seus filhos, de <i>Os Outros</i>	72
Imagem 45: <i>Os Outros</i>	73
Imagem 46: Jack, em <i>O Iluminado</i>	73
Imagem 47: Gêmeas, em <i>O Iluminado</i>	74
Imagem 48: O fantasma no chuveiro da imagem analógica	74
Imagem 49: <i>Fantasmagoria</i> , de Robertson	75
Imagem 50: Fotografias espíritas	76
Imagem 51: YouTube - audiovisual contemporâneo parte A	91
Imagem 52: YouTube - audiovisual contemporâneo parte B	92
Imagem 53: YouTube - audiovisual contemporâneo parte C	93
Imagem 54: Found Footage Audiovisual Contemporâneo	95
Imagem 55: Festival Fora do Eixo	96
Imagem 56: Sérgio Rizzo	97
Imagem 57: tanaweb.tv	98
Imagem 58: Produção audiovisual contemporânea	99
Imagem 59: Sinestética audiovisual	100
Imagem 60: Nova cultura contemporânea	101
Imagem 61: Mirante 2010	102
Imagem 62: Orbis Duarte	103
Imagem 63: SEDA	104
Imagem 64: <i>Imagem-de-arquivo A de Jango</i>	117
Imagem 65: <i>Imagem-de-arquivo B de Jango</i>	117
Imagem 66: <i>Imagem-de-arquivo de Nós... A</i>	118
Imagem 67: <i>Imagem-de-arquivo de Nós... B</i>	119
Imagem 68: <i>Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras A</i>	120
Imagem 69: <i>Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras B</i>	120
Imagem 70: <i>Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras C</i>	121
Imagem 71: <i>Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras D</i>	121
Imagem 72: Antoine Dodson no telejornal	128
Imagem 73: Antoine Dodson na música <i>Bed Intruder</i>	128
Imagem 74: Imagem original gordinho	129
Imagem 75: Imagem música <i>auto-tune</i> gordinho	129
Imagem 76: <i>Imagem-fantasma Borja</i>	130
Imagem 77: <i>Imagem-fantasma Ecce Homo</i>	131
Imagem 78: Videoclipe <i>Gangnam Style</i>	132
Imagem 79: <i>Ecce Homo</i>	132
Imagem 80: <i>Ecce Homo</i> com <i>Gangnam Style</i>	132
Imagem 81: <i>Ghost</i> – Dilma e Aécio	133
Imagem 82: <i>Ghost</i> – Dilma e Aécio B	134
Imagem 83: <i>Bed Intruder</i> indireta 1	138
Imagem 84: <i>Bed Intruder</i> indireta 2	138
Imagem 85: Jogo de videogame <i>Hornet</i>	139
Imagem 86: Paródia <i>Hornet Branca</i>	140

Imagem 87: Comercial Selaria Texana	141
Imagem 88: Comercial Selaria Texana	142
Imagem 89: <i>Camiseteria Texana</i>	142
Imagem 90: <i>Cover do pior comercial do mundo</i>	142
Imagem 91: Guitarra e cifra Foo Fighters	144
Imagem 92: Bateria Foo Fighters	144
Imagem 93: Contrabaixo Foo Fighters	144
Imagem 94: Videoclipe <i>Thriller</i>	145
Imagem 95: <i>Thriller</i> Filipinas	145
Imagem 96: <i>Harlem Shake</i> 1	149
Imagem 97: <i>Harlem Shake</i> 2	150
Imagem 98: <i>Harlem Shake</i> 3	150
Imagem 99: Porta dos Fundos	151
Imagem 100: Parafernália	151
Imagem 101: Xafurdaria	152
Imagem 102: Cauê Moura	153
Imagem 103: Felipe Neto	153

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Características <i>Bed Intruder</i>	53
Tabela 2: Características Gordinho cantando Kate Perry	54
Tabela 3: Características <i>Thriller</i> presídio Filipinas	57
Tabela 4: Características <i>Gangnam Style Ecce Homo</i>	57
Tabela 5: Características <i>Harlem Shake</i>	59
Tabela 6: Características <i>Hornet branca</i>	60
Tabela 7: Características <i>Vlog</i>	62
Tabela 8: Características Selaria Texana	64
Tabela 9: <i>Lyric video</i>	66
Tabela 10: Características esquetes	68
Tabela 11: Molduras das <i>imagens-de-arquivo</i>	125
Tabela 12: Molduras das <i>imagens-fantasma diretas</i>	136
Tabela 13: Molduras das <i>imagens-fantasma indiretas</i>	148
Tabela 14: Molduras das <i>imagens-fantasma indefinidas</i>	156

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Molduras das <i>imagens-de-arquivo</i>	124
Gráfico 2: Molduras das <i>imagens-fantasma diretas</i>	136
Gráfico 3: Molduras das <i>imagens-fantasma indiretas</i>	147
Gráfico 4: Molduras das <i>imagens-fantasma indefinidas</i>	155

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 CONTEMPORANEIDADE NEOBARROCA DO AUDIOVISUAL	20
2.1 Mutações no espectador e na realização audiovisual	23
2.2 O audiovisual contemporâneo neobarroco: um novo estado	26
2.3 O arquivo: os dados e a memória	34
2.4 A Softwerização alterando os modos de produção	39
2.5 O audiovisual Neobarroco da internet	49
3 FANTASMAGORIA AUDIOVISUAL	70
3.1 O fantasma e as mídias	71
3.2 A alegoria: ruínas, rastros e fantasmas	78
3.3 Fantasma imaterial – A <i>imagem-fantasma</i> e a <i>imagem-de-arquivo</i>	84
4 IMAGENS DIALÉTICAS DA CULTURA AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEA	109
4.1 Constelações	111
4.1.1 <i>Imagem-de-arquivo</i>	115
4.1.2 <i>Imagem-fantasma direta</i>	125
4.1.3 <i>Imagem-fantasma indireta</i>	136
4.1.4 <i>Imagem-fantasma indefinida</i>	148
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	157
REFERÊNCIAS	164

1 INTRODUÇÃO

A paisagem audiovisual de nosso tempo inclui produtos realizados em diversos suportes, mixados e remixados. Essas imagens podem vir de fotografias, de filmes, de configurações gráficas, de televisão, de câmeras de vigilância etc. Além disso, tais materiais, quando acessados na internet, encontram-se em circunvizinhanças que os tornam todos contemporâneos (nos termos de Agamben, 2009), situando-se anacronicamente numa mesma interface espacial e portanto disputando igualmente o interesse do espectador-usuário. No conjunto, é possível entendê-los em sua aparentemente disparatada estética como uma diversidade-unidade própria da nossa idade neobarroca (nos termos de Calabrese, 1987).

Além disso, tudo o que é acessado pelo espectador-usuário do YouTube relaciona-se necessariamente à premissa do arquivamento, pois é só assim (tornando-se dados numéricos binários) que um vídeo (no caso da plataforma em questão) pode ser postado. Ou seja, todas e quaisquer imagens em movimento, já ao serem depositadas na plataforma, mudam de natureza, sendo codificadas digitalmente para assumir as características técnicas necessárias à sua reprodução – seja a reprodução do material assim como postado, seja em uma possível mixagem.

Nesta tese, inscrita na Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, as imagens são tomadas como arquivos em pelo menos dois sentidos iniciais: um baseado no suporte, ou seja, na organização de códigos binários que dão forma às imagens que estão armazenadas na mídia digital (por este viés, tudo que é acessado é um arquivo); outro que observa os produtos audiovisuais guardados na internet a partir de uma memória que é fundamental para agir no presente.

A questão de partida dessa tese foi justamente essa: “qual é a natureza do audiovisual que emerge do YouTube?” Ainda em seu início, a tese foi assombrada pela conjectura de tratar-se em grande parte de vídeos que se realizam a partir de fantasmas de si e de outros, sendo que desde o começo cada vez mais se confirmou haver, de fato, em muitos vídeos, o comparecimento maciço de fantasmas de diferentes ordens. Por isso, decidi tomar como objeto de pesquisa e problematizar a tendência (natureza) espectral do audiovisual contemporâneo no YouTube, a partir de uma cartografia dos arquivos e fantasmas que fui autenticando nos vídeos enquanto flanava pela plataforma.

A proposta metodológica desenvolvida para esta tese está baseada num fluxo que continuamente mudou e continua mudando a mim, ao meu objeto e ao meu corpus de pesquisa, assim como o problema proposto também foi afetado significativamente. Isso

ocorreu na duração do pesquisador em sua relação com os materiais, ou seja, moveu-se durante a experiência daquilo que eu vi e do que me viu, tanto nos empreendimentos empíricos quanto nas teorias.

O percurso da pesquisa seguiu minha intuição, assumida como método, no qual procurei atentamente me situar na duração a partir da experiência dos dados imediatos da consciência, entendendo que só a intuição, segundo Bergson (2006b), é capaz de alcançar e conectar a duração interior do pesquisador com a do objeto.

Nesse método, entende-se haver no objeto perceptos (objetividades) que afectam (subjektivamente) o pesquisador e, porque perceptos e afectos são as duas tendências da imagem da coisa, esse é o modo de pensar os problemas mais em termos de tempo (duração) do que em termos de espaço (suas atualizações na matéria). Este é um dos critérios para entender conceitos que aparecerão resumidamente no decorrer do texto como “ver e ser visto pelo objeto”.

Esse método foi conjugado com o proposto por Benjamin (2006), segundo o qual o conhecimento se produz em relâmpago, acontecimento, *insight*. O conhecimento se dá quando, ao nos perdermos do hábito, percebemos algo que nos desorienta, que nos leva a inventar a crítica da imagem (imagem crítica ou imagem dialética).

Nos dois casos, trata-se de transcender o hábito segundo o qual qualquer coisa sempre é reduzida, pela necessidade de agir, ao mesmo, e nada se inventa, nada muda, nada produz/inventa coisas. Nos dois casos recomenda-se tornar estranho o que é familiar, e correr o risco de perder-se no que é familiar com vistas ao acontecimento da diferença.

A intuição é um método que está diretamente ligado à diferença. “Como tal, ela não é um ato único, ela nos propõe uma pluralidade de atos, uma pluralidade de esforços e de direções” (Deleuze, 2006, p. 48). Dessa forma, a proposta metodológica deste estudo iniciou pela intuição e avançou com outros procedimentos metodológicos que se fizeram necessários, demandados pelos próprios objetos empíricos.

Nos objetos empíricos de minha pesquisa, a diferença de grau se produziu no espaço (nas interfaces do YouTube), mas necessitei, para entendê-los, de encontrar neles novamente a duração, o que neles é a “tendência durante”, ou duradoura, ou a nuance de que nos fala Bergson.

A intuição é um ato simples e que possui uma multiplicidade qualitativa e virtual. Ela nos dá a ver, portanto, pontos de vista múltiplos. É nesta suposta liberdade que está o poder de decisão do pesquisador: no ato de constituir seus próprios problemas. Talvez um dos primeiros passos fundamentais metodologicamente seja o de colocar um problema, mais do

que resolvê-lo. Assim, o processo de pesquisa é um processo de colocação de problemas, de invenção. Segundo Deleuze (2004, p. 9) “o problema tem sempre a solução que ele merece em função da maneira pela qual é colocado”. Portanto, quando bem colocado, um problema tende a se resolver por si mesmo.

Neste ponto, é fundamental explicitar como foi construído o misto da pesquisa que é, em última instância, o objeto da pesquisa. O misto é dividido em atual, no qual se apresentam as diferenças de grau, e virtual, no qual estão as diferenças de natureza. Assim, é nos vídeos do YouTube que vou procurar encontrar virtualidades e discuti-las. É nesses atualizados “no espaço/no que age” que busquei perceber aquilo que neles me afeta, qualidades espriadas nos vídeos, muitas vezes minoritariamente, que duram e que posso constelar (re-unir ou relacionar) em um mesmo devir. Nesse sentido é que se concebe nessa pesquisa a viravolta e a reviravolta propostas por Bergson em seu método.

A linha afeto-lembrança-memória moveu a pesquisa, em direção ao seu futuro.

Se, como disse, quando bem colocado, um problema tende a se resolver por si mesmo, ao inventar o problema estou, ao mesmo tempo, criando o material que pesquiso. Intuíra haver uma memória compartilhada nos vídeos do YouTube que é fundamental para a realização de qualquer mix ou remix, pois alguns contagiam todos. Um meio em que circulam milhares de produtos audiovisuais torna possível que muitas pessoas tenham acesso a tais materiais e que, de certa forma, isso seja fator importante para que se espalhem (de forma rizomática) por quaisquer locais novos que conte com produtores que vão atualizando e tornando novamente úteis imagens de arquivo.

Por isso entendi que o pensamento rizomático é aquele mais adequado à pesquisa em questão: primeiro, porque o YouTube é um sistema aberto de atualizações rizomáticas de imagens da memória (imagens-lembrança); segundo, porque nele há que se criar (nessa pesquisa) alguns nós do rizoma. “É criando centros de estabilidade momentânea no caos, ao que denominamos de zona de duração, que o cartógrafo empreende sua tarefa” (AMADOR & FONSECA, 2009, p. 4). Dessa maneira, primeiro colecionei materiais audiovisuais, os quais saltaram aos meus olhos sedentos por fantasmas de memória do audiovisual pré-internet. Movido primeiro por certo saudosismo, acabei seduzido e capturado por outras durações, que acabei constelando em qualidades recorrentes que emergem de vídeos disponibilizados no YouTube. Nesse processo, o contágio, a lembrança de imagens anteriores e o esquecimento do mundo da vida, levaram a pensar que memória compartilhada no YouTube se trata efetivamente da memória do mundo audiovisual, e não da memória do mundo da vida.

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética – não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta. – Somente as imagens dialéticas são imagens autênticas (isto é: não-arcaicas), e o lugar onde as encontramos é a linguagem. (BENJAMIN, 2006, p. 504).

Os mapas que surgem a partir do tipo de cartografia proposta por Benjamin são como constelações. Tratam de imagens dialéticas que tensionam passado e presente (em coalescência), permitindo iluminar toda uma constelação. Segundo Bolle (2013), há um gênero inventado por Benjamin chamado de “imagem de pensamento”, o qual opera com combinações de elementos de diversas áreas. É a escrita da metrópole que pode ser transformada em um médium-de-reflexão. Assim, utilizo este tipo de procedimento como algo que possa ajudar no desenvolvimento de reflexões acerca da utilização dos fantasmas e seus desdobramentos.

Encontrando as propostas de Derrida neste caminho metodológico, percebo que a noção de desconstrução está diretamente ligada com toda a proposta de metodologia utilizada nesta tese, pois se trata de um movimento que tem total relação com a das cartografias.

Percebo, ainda, uma necessidade de avançar com rigor nos princípios epistemológicos. Para isso, a metodologia das molduras proposta por Kilpp (2010) se torna produtiva, mostrando diferentes aspectos nas imagens reutilizadas (de arquivo) ou naquelas que são contaminadas por imagens anteriores a elas (novas imagens baseadas em outras existentes). A partir de uma formulação que se apropriou das ideias da autora, autentiquei algumas molduras que perpassam esses tipos de imagens e os vídeos que as contêm. Esses construtos chamados de ethicidades são virtualidades que só se atualizariam em mundos relacionados às imagens de arquivo e àquelas que usam imagens já realizadas como base de sua criação.

Para perceber melhor do que se está tratando aqui:

O eixo das molduras, moldurações e emolduramentos. As molduras são entendidas como aqueles quadros ou territórios de significação que, na TV, encontram-se em geral sobrepostas. As moldurações são procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras. E os emolduramentos são agenciamentos dos sentidos, que são pessoal e culturalmente diferenciados. Com as molduras e as moldurações procede-se a uma oferta de sentidos. (KILPP, 2010, p. 18).

Nesta pesquisa, observamos aquilo que está na opacidade e que agencia os sentidos atribuídos às imagens. Portanto, o reconhecimento das molduras parte da ideia de desconstruir

para desnaturalizar o olhar, colocando em um primeiro plano aquilo que no olhar habituado faz parte de um segundo ou terceiro plano. Reinventar, atualizar criativamente, para dar a ver as molduras necessárias para o estudo.

Talvez um dos aspectos mais desafiadores do processo que está sendo aqui relatado seja auxiliar a pesquisa na formulação de conceitos sobre as *imagens-de-arquivo* a partir dos fantasmas, assim como acerca das *imagens-fantasma* por meio dos arquivos. A flexibilização dos procedimentos metodológicos adotada no processo tornou-se possível a partir da manutenção de rigorosos princípios éticos e estéticos, de realizar a chamada “pesquisa da pesquisa”, algo que empreendemos em vários momentos do processo.

Este relatório tem sua escrita dividida em três capítulos, acrescidos ainda das considerações finais.

Para refletir acerca da contemporaneidade neobarroca do audiovisual, o segundo capítulo traz autores como Machado (2007) e Lemos (2006), com a finalidade de observar as mudanças que aconteceram com o espectador e com a realização audiovisual nas últimas décadas. Manovich (2001) também contribui para pensarmos a linguagem das novas mídias, as quais são as responsáveis, em parte, pelos novos tipos de produções. Agamben (2009) aparece com muita utilidade para definirmos o que é contemporâneo, pois os vídeos observados nesta pesquisa fazem parte de uma experiência que se desenrola no tempo. E Calabrese (1987) auxilia na compreensão do termo neobarroco, pois muitos materiais audiovisuais de nosso tempo têm essa característica bastante presente, ou seja, são produtos que misturam diferentes técnicas e suportes. Então, para discutir os arquivos que possibilitam o armazenamento, assim como a promessa que eles têm em si mesmos para o futuro como memória, comparecem Foucault (1997), Derrida (2001), Deleuze (2005) e Bergson. Manovich (2008) volta para trazer contribuições sobre a softwerização e a sua influência nos modos de produção audiovisual. Ao final deste capítulo apresento a cartografia de vídeos feita na pré-observação, uma primeira aproximação aos intuídos fantasmas que assombram a paisagem audiovisual em vídeos do YouTube.

O capítulo três aborda o tema da fantasmagoria audiovisual, partindo de uma perspectiva que relaciona imagens do passado e sua potencialidade de retornar à vida por meio dos fantasmas. O enfoque principal relaciona-os à memória. **Vale a pena destacar que a noção de fantasma usada nesta tese está ligada a algo imaterial. É um fantasma que está em virtualidade.** Entretanto, desenvolve-se uma abordagem que trabalha também a relação fantasmagórica ocorrente nas mídias como televisão, cinema, fotografia e internet. Partindo de uma consideração que diz que a fantasmagoria se nutre de passagens entre

imagens, é aproximada a noção de alegoria em Benjamin (1984), de forma a produzir conceitos a partir de restos. Com base nisso, utilizo autores como Deleuze (2006), Bergson (2009) e Derrida (2001), os quais auxiliaram a pensar sobre a coexistência de séries divergentes e as possibilidades de atualização diversas com a utilização de fantasmas. A seguir apresento as proposições de conceitos para a *imagem-fantasma* e *imagem-de-arquivo*, utilizando como referência as construções teóricas colocadas por Felinto (2008) e por Baitello Júnior (2010). A origem dessas imagens é relacionada, a seguir, com aquilo que Flusser (2007) chama de “lixo”. Nesse sentido, Didi-Huberman (2013) contribuiu decisivamente com sua proposta de que a história da arte está sempre recomeçando, e que isso pode acontecer de diferentes formas, seja sobrevivendo ou renascendo.

O quarto capítulo trata da análise dos empíricos com vistas a uma discussão sobre as imagens dialéticas da cultura audiovisual contemporânea. Para isso, são propostas quatro diferentes constelações (nos termos de Benjamin) a partir da dissecação de vídeos do YouTube que possuem afinidades (as quais elegi) entre as suas imagens e que tem relações com arquivos e fantasmas. Neste ponto, desenvolvo mais pragmaticamente os conceitos de *imagem-de-arquivo*, *imagem-fantasma direta*, *imagem-fantasma indireta* e *imagem-fantasma indefinida*. A partir de uma aproximação que se dá entre estes conceitos e sua relação com uma cartografia de vídeos criada especificamente para esta pesquisa, autentico algumas molduras com os seguintes objetivos: a) encontrar o que dura de audiovisual nos materiais arquivados no YouTube e o que se atualiza; b) observar o que os vídeos do YouTube pensam sobre a tendência fantasmagórica do audiovisual contemporâneo; e c) tentar responder o que esses mesmos vídeos podem estar pensando sobre a tecnocultura.

A proposta desta tese, ao final, não é chegar a algo fechado. Nas considerações finais apresento alguns apontamentos resultantes do processo específico que foi desenvolvido para este estudo. A autenticidade desta pesquisa se justifica pelas escolhas do pesquisador, apontando alguns caminhos possíveis de serem seguidos pela pesquisa de audiovisuais de nossa tecnocultura a partir dos procedimentos metodológicos que adotei.

2 CONTEMPORANEIDADE NEOBARROCA DO AUDIOVISUAL

Há pouco mais de vinte anos tenho realizado e estudado audiovisual, mesmo que efetivamente isso tenha sido aprofundado teoricamente na minha pesquisa de mestrado, à qual defendi em fevereiro de 2008. Meus estudos iniciaram em uma época na qual a película cinematográfica de valor mais acessível (como o Super-8) já tinha sido substituída pelas tecnologias analógicas de vídeo. Assim, tudo o que fazia na década de 1990 tinha como base as fitas magnéticas VHS (com 280 linhas de definição) e Super-VHS (com 400 linhas de definição, sendo esta a mais comum entre realizadores). A VHS era uma bitola doméstica,

prova disso é que todas as locadoras de filmes a utilizavam para locação. A maior parte daqueles que possuíam câmera de vídeo em casa normalmente usavam a VHS ou VHS-C (que era uma VHS compacta para câmeras menores). Com uma qualidade de imagem um pouco melhor que a anterior, a Super-VHS era usada de forma profissional por várias produtoras de vídeo, produções para televisão, assim como nas aulas de disciplinas de audiovisual na universidade em que eu estava estudando.

Esta utilização da Super-VHS se dava em um tempo no qual já havia outras bitolas profissionais superiores sendo usadas em emissoras de TV, como a U-Matic e a Betacam. Entretanto, pelo custo, passei a lidar diretamente com uma câmera Super-VHS e com ilhas de edição lineares que montavam os vídeos desta bitola de vídeo. A edição era feita copiando partes de cenas de uma ou mais fitas para uma terceira que resultava no vídeo montado.

Naquele período, a possibilidade de produção audiovisual com a utilização de uma câmera de vídeo era muito restrita àqueles que dispunham de bons recursos financeiros para adquirir equipamentos e tê-los em casa ou que trabalhavam ou estudavam em cursos que tinham ligação com o assunto. Além da produção, outro ponto a ser observado é que tanto a distribuição quanto a exibição para grandes públicos estavam restritas às emissoras de televisão e aos cinemas. Aquele material que não era visto nesses meios ficava conhecido por um número reduzido de pessoas em cineclubes ou exposições.

Mesmo que houvesse vários outros trabalhos sendo produzidos, os mesmos não se tornavam conhecidos se não fossem exibidos na grande mídia. O que chegava de diferente do “padrão comercial” até o espectador era normalmente por meio de alguma fita VHS que alguém havia adquirido.

Além das novas produções, as quais possuíam poucos investimentos e não chegavam ao público, outro exemplo da “falta de conhecer por não ter visto” eram as aulas da disciplina de cinema, nas quais o professor explicava as escolas cinematográficas, dava as suas características, mas na maior parte das vezes mostrava apenas uma foto da produção de um filme. Portanto, conhecíamos vários detalhes de muitas obras sem nunca ter passado os olhos em uma cena ou uma imagem em movimento de alguns filmes dos quais tratávamos e discutíamos. As obras audiovisuais nos olhavam sem nunca termos olhado para elas. Um fato inusitado se pensarmos nos dias atuais, onde praticamente tudo é possível de ser visto pela internet.

Fora do circuito comercial que envolvia a televisão e o cinema era quase impossível fazer um produto audiovisual que fosse assistido e ficasse conhecido por um número grande de pessoas. Se um vídeo criado por quem não estava nesse meio fosse observado por algum

estudioso e rotulado como de alta qualidade, o mesmo passava a ser alvo de estudos, além de ter seu status alterado.

A maior parte das produções videográficas tinha objetivos bem específicos, como a exibição em alguma palestra, congresso ou concursos voltados para o audiovisual. Dessa forma, seus públicos eram bastante restritos, mesmo que fossem vídeos que imitavam a estrutura de produção de filmes para a realização de curtas-metragens de ficção. Filmes deste último tipo eram exibidos dentro de universidades ou em sessões organizadas em espaços de cultura e arte. Vale a pena salientar que naquela época as produções de longas-metragens para cinema eram realizadas em películas de 35mm. O vídeo ainda não tinha chegado à grande tela.

De forma rápida é possível perceber como era o cenário da produção audiovisual universitária e de baixo orçamento no início da década de 1990, fase na qual comecei a desenvolver trabalhos teóricos e práticos sobre materiais audiovisuais.

No cenário construído pelos meios de comunicação até a década de 1990, a autoria das obras audiovisuais tinha um nome ou uma empresa conhecida pelos espectadores. Os programas que eram exibidos na televisão aberta levavam a assinatura da emissora ou de uma produtora, no caso de se tratarem de séries importadas ou filmes. No cinema se assistia a produções que tinham o aval de estúdios e diretores. Em âmbito mais restrito, outros materiais exibidos em universidades, concursos ou mostras, estavam sempre ligados àqueles que os produziam. Dar uma assinatura às obras criadas sempre foi uma forma de se promover. Portanto, naquela época era mais fácil identificarmos qual pessoa ou qual empresa era responsável por determinado produto audiovisual.

A criação de um novo meio de comunicação audiovisual começou a alterar um pouco as lógicas de produção. A necessidade de resolver problemas de recepção de sinal de televisão foi o fator que iniciou o desenvolvimento da TV por assinatura no Brasil. Na década de 1960, a região serrana do Rio de Janeiro, mais especificamente as cidades de Teresópolis, Petrópolis e Friburgo, instalou antenas para captar as emissoras da capital para distribuir sinal de áudio e vídeo com boa qualidade, recebidos através de uma rede de cabos coaxiais. Os usuários que recebiam este serviço pagavam uma taxa mensal, um serviço semelhante à TV por assinatura. Era um processo de radiodifusão parecido ao que foi também desenvolvido pela CNN e MTV nos anos 1980.

Entretanto, foi na década de 1990, com a entrada de grandes grupos de comunicação no setor e o desenvolvimento de tecnologias, que a TV por assinatura realmente cresceu.

Grupos como a Globosat e a Abril investiram em canais próprios, como o GNT, Top Sports, Multishow e Telecine, entre outros.

Naquele momento, iniciava-se uma nova etapa para as produções de materiais audiovisuais no Brasil, pois passava a haver a necessidade por parte das programadoras de contratar cada vez mais produtoras externas para suprir uma grade de programação de 24 horas diárias. Com isso, um maior número de profissionais passou a ser exigido pelo mercado, exatamente para trabalhar em grupos e empresas desenvolvendo materiais de naturezas diversas para ofertar às emissoras.

Na atualidade, as emissoras de TV fechadas devem respeitar a lei da TV por assinatura, a qual estabelece que dentro da programação de uma dada emissora deve haver um determinado número de horas de programas nacionais exibidos e que, no mínimo, metade destes devem ser produzidos por produtoras nacionais independentes.

Dentro da perspectiva tratada até aqui, os produtos audiovisuais ainda possuem realizadores que assinam seus trabalhos, ou seja, há profissionais ou empresas responsáveis técnica e intelectualmente pelas produções.

Posso dizer que os fatos trazidos até este ponto vêm ao encontro de um conceito parecido com o meu próprio, pois se tratam de materiais audiovisuais gerados por empresas, profissionais, artistas, cineastas ou estudantes e que, de certa forma, fazem surgir em mim a tendência de classificá-los como feitos por aqueles que são “autorizados a produzir” – segundo minhas referências iniciais da área audiovisual. Digo “iniciais” porque na minha formação acadêmica e, mais tarde, de mercado, esses eram os prováveis produtores de audiovisuais com tendência a realizar materiais com boa qualidade. Qualquer um que estivesse fora deste rol talvez não fosse atender a determinados critérios de produção.

Assim, com a passagem do tempo, outros atores foram entrando em uma área que era dominada por aqueles que eu tinha como os donos do conhecimento. Hoje, percebo que em certa parte isso foi possibilitado pelo desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação.

Com a criação de sites de vídeo (principalmente com o YouTube), um infinito número de produtores audiovisuais teve a possibilidade de mostrar o seu trabalho. No YouTube todos têm a oportunidade de mostrar suas produções, sejam elas feitas com os melhores equipamentos e com o domínio da técnica e da linguagem ou realizadas com câmeras e computadores mais simples, por pessoas que nunca estudaram técnica audiovisual. De certa forma, temos um espaço onde tudo é possível e no qual, talvez por isso mesmo, a mistura é inevitável.

Em um mesmo *playlist* posso assistir a um vídeo feito em casa, sem utilização de câmera, com custo zero e a seguir ver uma grande produção de milhares de dólares. Nesta perspectiva, competem pela atenção do espectador da internet produtores conhecidos e anônimos (dos quais talvez a maioria se trate de usuários de computador que passaram a ser também produtores de audiovisual).

Aqui está uma das grandes alterações no cenário do audiovisual nos últimos tempos: a passagem do usuário de tecnologias como o computador para o lado da produção de materiais audiovisuais. Portanto, há neste ponto a emergência de um produtor que “desconhece” convenções da linguagem audiovisual e que passa a tomar conta da maior parcela dos vídeos que estão no YouTube. Mesmo que ainda quase todas essas produções fiquem restritas à rede, parece-me fundamental refletir que natureza tem esse audiovisual que emerge da internet.

2.1 Mutações no espectador e na realização audiovisual

O espectador vem sendo modificado e se modificando ao longo da história do cinema e do audiovisual. Ele aprendeu a assistir imagens em movimento. Evoluiu e agora está cada vez mais atuante na produção audiovisual. Dessa maneira, pode-se dizer que o espectador também tem o potencial de alterar o audiovisual como um todo a partir das suas experimentações.

Isso ocorre, por exemplo, quando percebemos o quanto a experiência de um espectador comum de cinema mudou nos últimos tempos. Alguns fatores determinantes para tal mudança foram as novas tecnologias de produção de imagem, assim como sua distribuição e seu consumo. Além disso, a reflexão sobre as imagens em movimento ganhou renovado interesse. Muitos estudos se voltaram para o espectador de cinema, que é o leitor e o operador social do filme. Hoje, a leitura de um filme está ligada àquilo que proporciona ao espectador. Ele é um constituinte do filme. Essa observação é feita por Luz (2002), o qual ressalta que o filme propõe ao mesmo tempo uma experiência de mundo e de sujeito.

Anteriormente, entre os anos de 1970 e 1980, diversas correntes críticas elaboraram a teoria da enunciação cinematográfica, a qual é uma teoria geral da subjetividade no cinema. Uma das características dessa abordagem era a de que ela pressupunha o espectador como uma figura ideal que tinha sua posição e afetividade preestabelecidas pelo texto cinematográfico. Não havia uma resposta autônoma da sua parte. Esse pensamento começou a ser criticado no final dos anos 1970.

Em meados da década de 1980 houve a introdução de um viés conceitual nos estudos de cinema, no qual o contexto de recepção do filme passou ao primeiro plano, a partir de uma concepção na qual todos os espectadores não interpretariam os filmes da mesma maneira.

É fundamental que se pense no espectador como parte constituinte importante do processo de construção de sentido de uma obra audiovisual à medida que a organização de uma memória passa pela atualização de cada indivíduo.

Esse tipo de abordagem valoriza o espectador no processo de construção de sentido da mensagem do produto audiovisual. O espectador não é mais “comum”; os estudos de recepção o tratam como resistente. O cinema não é mais o objeto privilegiado de atenção, pois passam a ser abordados também a televisão e os novos meios. Fala-se, agora, genericamente em mídias ou audiovisual.

No campo cinematográfico da atualidade não há nenhuma “grande teoria”, pois a questão do cinema não se resolve somente dentro do seu campo específico. De acordo com Machado (2007), houve um deslocamento de questões teóricas a partir da convergência dos meios e da generalização do audiovisual.

Os fundamentos de uma nova teoria do audiovisual podem já não estar sendo construídos no campo específico do cinema. Qualquer enfrentamento do impasse teórico vivido hoje pelo cinema deve, portanto, ser buscado *fora* do cinema, nesse terreno flutuante de novos meios que se convencionou chamar *ciberespaço*. (MACHADO, 2007, p. 130).

Este parece ser o caso desta pesquisa, que aproxima o audiovisual da internet. É neste “espaço” que se encontram os realizadores audiovisuais que montam e distribuem na internet seus vídeos com imagens de arquivo. A base deste desenvolvimento ocorre por meio da evolução dos meios pós-cinematográficos, que, muitas vezes, se sobressaem ao cinema.

Entretanto, não é apenas no cinema e na internet que busco conceitos da teoria para refletir acerca do problema de pesquisa trabalhado nesta tese.

O realizador audiovisual da internet utiliza nos seus processos uma lógica que é uma característica diferencial dos meios digitais: a interatividade. Machado (2007) chama isso de agenciamento do espectador, pois tudo o que se desenrola na tela depende das decisões, iniciativas e ações do sujeito que se relaciona com ela, ou seja, o usuário do computador.

De outro lado, hoje a cultura é muito configurada por uma relação entre as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) e a sociabilidade. Isso altera os processos de comunicação, de criação, de circulação e de consumo de produtos e serviços. Nos termos de

Lemos (2006), trata-se de uma nova configuração cultural chamada “ciber-cultura-remix”, caracterizada por “re-mixagens” através de combinações e colagens.

Os vídeos da internet que esta pesquisa busca observar têm essas características. Isso é possibilitado por três pontos fundantes da cibercultura: a liberação do polo de emissão, a conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Tais produtos audiovisuais são realizados a partir de traduções de “velhas” em “novas” imagens.

Na história da humanidade há uma nova dinâmica técnico-social na qual qualquer pessoa pode ter condições de receber e emitir informações em tempo real para qualquer lugar do planeta e, mais do que isso, alterar, colaborar com informações criadas por outros. Portanto, uma informação pode ser totalmente reconstruída a partir de informações que na origem são de outro. Isso é remixar.

Por *remix* compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJ's no *hip hop* e os *Sound Systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea. Agora o lema da cibercultura é “a informação quer ser livre”. (LEMOS, 2006, p. 54).

Outra característica importante da cibercultura e que é fundamental para a circulação dos materiais audiovisuais produzidos com o banco de dados da internet é que tudo está em rede. Na atualidade um computador não é nada sem estar conectado à rede. Para Lemos (2006), o “verdadeiro computador é a rede”. O autor destaca este fator como o princípio de conectividade generalizada, pois tudo está em rede e se comunica: as pessoas, as máquinas, os objetos, os monumentos, as cidades etc. É esta rede que possibilita o acesso a diversos tipos de imagens de arquivo como fonte para a construção de novos produtos audiovisuais.

Outro ponto que caracteriza essa nova organização cultural das redes é a reconfiguração das práticas, modalidades midiáticas e espaços. Lemos (2006) chama a atenção de que “tudo muda, mas nem tanto”, pois não há uma substituição de uma prática comunicacional por outra totalmente diferente, mas sim uma reconfiguração.

A liberação da emissão, a percepção de que tudo está em rede e a reconfiguração são características que estão dadas pelas tecnologias digitais; são elementos que colocam essas novas tecnologias próprias ao ato de recombinar. A recombinação, de formas diferentes, não é a novidade que surge neste momento, pois a re-mixagem tem se destacado na cultura desde meados do século XX. Entretanto, adquiriu proporções planetárias no começo deste século XXI.

A cultura da participação é de fundamental importância na diferenciação das reconfigurações que ocorrem no meio digital em relação às que aconteciam antes. Na remixagem que circula pelas redes pode-se ultrapassar a simples apropriação ou o empréstimo da produção, ou do produto já realizado.

Um dos destaques do cenário da cibercultura é uma lógica recombinante que utiliza processos abertos, coletivos, inacabados. É isso que as edições de imagens de arquivo fazem quando o espectador/realizador coloca em circulação na internet a sua versão de um vídeo.

Pode-se perceber que muitos vídeos tratam de um mesmo acontecimento, fazendo cada um a tradução do dado acontecimento a partir do banco de imagens arquivadas.

Na obra *A linguagem das novas mídias*, Manovich tece alguns princípios que estariam ligados às novas mídias: a representação digital, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação. Todas essas características compõem nas imagens de arquivo, mesmo que se manifestem desigualmente. O que mais me interessa neste momento comentar acerca deste texto é a “variabilidade”, a qual está ligada à noção de que um objeto cultural das novas mídias pode existir em diferentes estados, os quais são potencialmente infinitos.

2.2 O audiovisual contemporâneo neobarroco: um novo estado

A importância de uma discussão acerca dos vídeos que circulam pela internet e, mais especificamente, das imagens que compõem esses vídeos, surge a partir de uma observação que tem na base a utilização de imagens de arquivo em produtos audiovisuais com a intenção de comunicar outra mensagem (normalmente diferente daquela utilizada na montagem original das imagens). A partir disso percebo que se vai construindo, se organizando, um tipo de memória audiovisual pelo compartilhamento de imagens, pela reutilização de imagens que posso tratar como sobras de algo que dura do passado no presente. E nesta duração emerge uma memória fantasmagórica que está atrás não apenas de materiais com imagens de arquivo, mas em muito daquilo que se vê nos produtos audiovisuais.

Nas produções da internet (o YouTube é um site que exhibe produtos audiovisuais de diferentes suportes, linguagens, classificações, nomeações etc.) posso observar vídeos muitas vezes difíceis de classificar, pois este meio possui a característica de misturar elementos e de atualizar tudo de diferentes maneiras. Por isso esses materiais audiovisuais podem ter diversos fantasmas, como do cinema, da fotografia, da televisão, do videogame, da série de TV, de vídeos da própria internet etc. E é a partir dessas observações preliminares que me percebo

impotente, pois não consigo nomeá-los e dizer do que se tratam. Parece se tratar de um novo estado que entra na paisagem audiovisual.

O atual momento pelo qual passa o estudo do audiovisual deve necessariamente dar uma boa atenção àquilo que está circulando via YouTube. Assim como observou Dubois acerca do desenvolvimento do vídeo em relação ao cinema ou mesmo à televisão, o mesmo movimento pode ser desenvolvido sobre os materiais audiovisuais que estão disponíveis no depósito de arquivos que é o YouTube. A propósito disso, até mesmo quando tentamos definir este espaço a partir de alguma palavra, estamos procurando, de certa forma, identificar e compreender determinadas lógicas que podem ligar o audiovisual aos tipos de produtos que estão colocados neste site para acesso de toda e qualquer pessoa.

Cada vez que nomeamos um material audiovisual que está no YouTube como sendo de um determinado tipo, ou quando classificamos o site a partir de alguma característica, estamos fazendo-o a partir de uma necessidade de ajustá-lo a um determinado interesse. A busca por “enformar” estes materiais audiovisuais dentro de algum critério, seja por linguagem, estética ou ainda outra característica qualquer, parece encontrar elementos muito variados e dispersos para que se consiga simplificar algo ainda muito complexo.

Há, ainda, uma força muito grande que vem de outros meios e influencia os materiais que estão disponíveis no YouTube, assim como um contágio que ocorre entre os produtos que estão neste mesmo suporte. Apropriando-me da proposta de Dubois (2004) acerca do estado-vídeo, passo a chamar essas contaminações de estado-fantasma, uma maneira de pensar que tem relação com as imagens tomadas como arquivos e como fantasmas que potencializam a atualização de materiais audiovisuais inéditos, mesmo que seja por repetição.

Definir o que é ainda indefinível e que se atualiza a partir de devires fantasmagóricos inatos às imagens de arquivos digitais faz parte de um processo, o qual tem na sua essência a geração de modos de pensar. Neste movimento se está desenvolvendo um pensamento a partir de um modo de passagem, uma maneira de transição que coloca os diferentes tipos de imagens-fantasma como elementos que impulsionam o audiovisual na internet para uma direção, ainda em construção, que pode dizer algo acerca das tecnologias e da cultura contemporânea.

A imagem fantasmagórica passa a ser um estado que está além do arquivo (a imagem digital que está armazenada em discos rígidos de computadores) e aquém da sua atualização/realização (em um arquivo digital). As imagens-fantasma são virtualidades. Os seus diferentes tipos pensam as imagens do mundo e os dispositivos.

Reempregar imagens e ideias é refletir sobre as formas. A ação que ocorre na utilização dos arquivos nos vídeos do YouTube denuncia, mesmo que inconscientemente, uma tendência metacrítica nestes materiais produzidos que vão em direção à construção de um pensamento do audiovisual.

Aqui se torna necessária a introdução de dois termos que são recorrentes ao longo desta pesquisa: o contemporâneo e o neobarroco. Agamben (2009) questiona de quem e do que somos contemporâneos. Para o autor temos que ter a capacidade de sermos contemporâneos daquilo que estamos observando. Mas, então, o que é ser contemporâneo?

Seria como ser de uma determinada época, mas ao mesmo tempo tomar distância. Para o homem conseguir observar a sua própria época deve haver uma relação de aderir ao tempo por meio de dissociação e anacronismo. É contemporâneo aquele que pertence ao seu tempo e que não coincide perfeitamente com este. Aqueles que aderem perfeitamente a sua época não são contemporâneos, pois não podem manter o olhar fixo sobre ela e, portanto, não conseguem vê-la.

Contemporâneo é o que consegue manter o olhar fixo no seu tempo para perceber a obscuridade, e dentro dela a luz que nunca nos alcança.

A contemporaneidade é uma experiência do tempo. Exemplo disso, diz Agamben (2009), é a moda, a qual introduz uma descontinuidade, à medida que divide o tempo por sua atualidade ou inatualidade. O “estar na moda”, o “agora” da moda não é estabelecido por um tempo codificado por um relógio. O tempo da moda é uma experiência. Ele é futuro ao mesmo tempo em que já é passado, ou seja, é um “está chegando” e um “já passou”. Por isso, este tempo é inapreensível.

Assim como a contemporaneidade, estar na moda comporta uma determinada dissociação, pois solicita ao mesmo tempo a atualidade e dentro dela uma parte que vem de fora.

A temporalidade se aproxima da contemporaneidade à medida que traz o passado para revitalizá-lo. Relacionando isso com as imagens de arquivos é possível notar que estas lidam diretamente com o tempo, sendo assim contemporâneas, já que são, ao mesmo tempo, passado e futuro. Ter a percepção no presente de algo que passou é ser contemporâneo daquele que já foi.

Não é apenas nas imagens do passado que vamos encontrar o tempo como fator preponderante e fundante para observar o contemporâneo. Quando observamos e utilizamos imagens do presente, há pela memória uma contiguidade com algo que se relaciona a algum momento do passado que tem ligação com aquilo que estamos executando.

Neobarroco é um termo usado por Calabrese (1987) para caracterizar o atual período, ou seja, a contemporaneidade. Trata-se de uma época que mostra uma mentalidade que tem base na utilização de conexões improváveis entre formas diversas, procurando a valorização das mesmas. Encontram-se nas diferenças e na mistura de diferentes estilos a criação de formas inéditas.

Parece-me que os materiais que são desenvolvidos neste período neobarroco são muito determinados por uma lógica que observa, também, a contemporaneidade. Por exemplo, pode-se dizer que vídeos diferentes entre si formam um conjunto com características neobarrocas, sendo contemporâneos uns dos outros. Essa convivência é um ponto que se destaca na época atual. Muitas vezes é pela observação das semelhanças com o outro que se encontram as diferenças.

Na atualidade, muitos produtos intelectuais (que se aproximam ou se distanciam) constroem um cenário que mistura os mais variados elementos. A diversidade é um aspecto de uma sociedade que cada vez mais acumula conhecimentos e inventa a partir daquilo que é preexistente. O armazenamento dos conteúdos se dá em forma de arquivos de diversos tipos.

Calabrese (1987) discute o próprio rótulo “neobarroco” quando explana sobre a necessidade de se estabelecer uma boa distância daquilo que se está observando. Assim, analisar o presente seria uma tarefa mais complicada, devido ao fato de se estar fazendo parte dele. Nesse sentido se percebe a necessidade de ser contemporâneo, de forma a observar mais de fora os fenômenos que se desenvolvem, por exemplo, na área audiovisual (de interesse deste estudo).

O barroco vêm à percepção no momento em que se encontram vídeos no YouTube com formas híbridas que, muitas vezes, questionam a possibilidade de categorização, desestabilizando de alguma maneira um sistema pré-definido. Nesse contexto, esta pesquisa procura em arquivos de vídeo potenciais manifestações fantasmas nesses modelos audiovisuais, os quais passam, de certa forma, por uma transformação.

Fazem parte da paisagem audiovisual que se apresenta no YouTube muitos vídeos que nascem a partir de materiais do passado, ou seja, de arquivos que podem ser semelhantes aos originais. A reutilização de imagens poderia levar a produção para o caminho de uma estética da repetição. Entretanto, as diversas misturas realizadas por meio da utilização de tecnologias digitais têm possibilitado a criação de produtos audiovisuais que se originam na semelhança, mas que se atualizam por diferença. Com isso, novos valores passam a ser estabelecidos.

Os materiais selecionados para esta pesquisa possuem características de um período baseado na procura de formas, na mutabilidade. Eles fazem parte de um universo que possui

materiais de diferentes níveis de sofisticação estética e de linguagem, desde aqueles que primam pela mais alta qualidade até outros que dão a ver uma produção baseada em empirismo e pouco conhecimento dos softwares e domínio do que se está realizando. Portanto, os vídeos que serão aqui expostos estão dentro desta perspectiva, partindo de algo comum, mas tornando-se diferentes.

Esta Idade Neobarroca de Calabrese (1987) é marcada por conexões improváveis, o que torna muitas obras próximas umas das outras, mas também as leva a diferirem. Uma época talvez um pouco confusa pelas misturas, mas extremamente rica devido a essas junções não pensadas anteriormente. Aí residem muitas das potencialidades da utilização de arquivos ou da inspiração em arquivos para a construção de produtos audiovisuais inéditos.

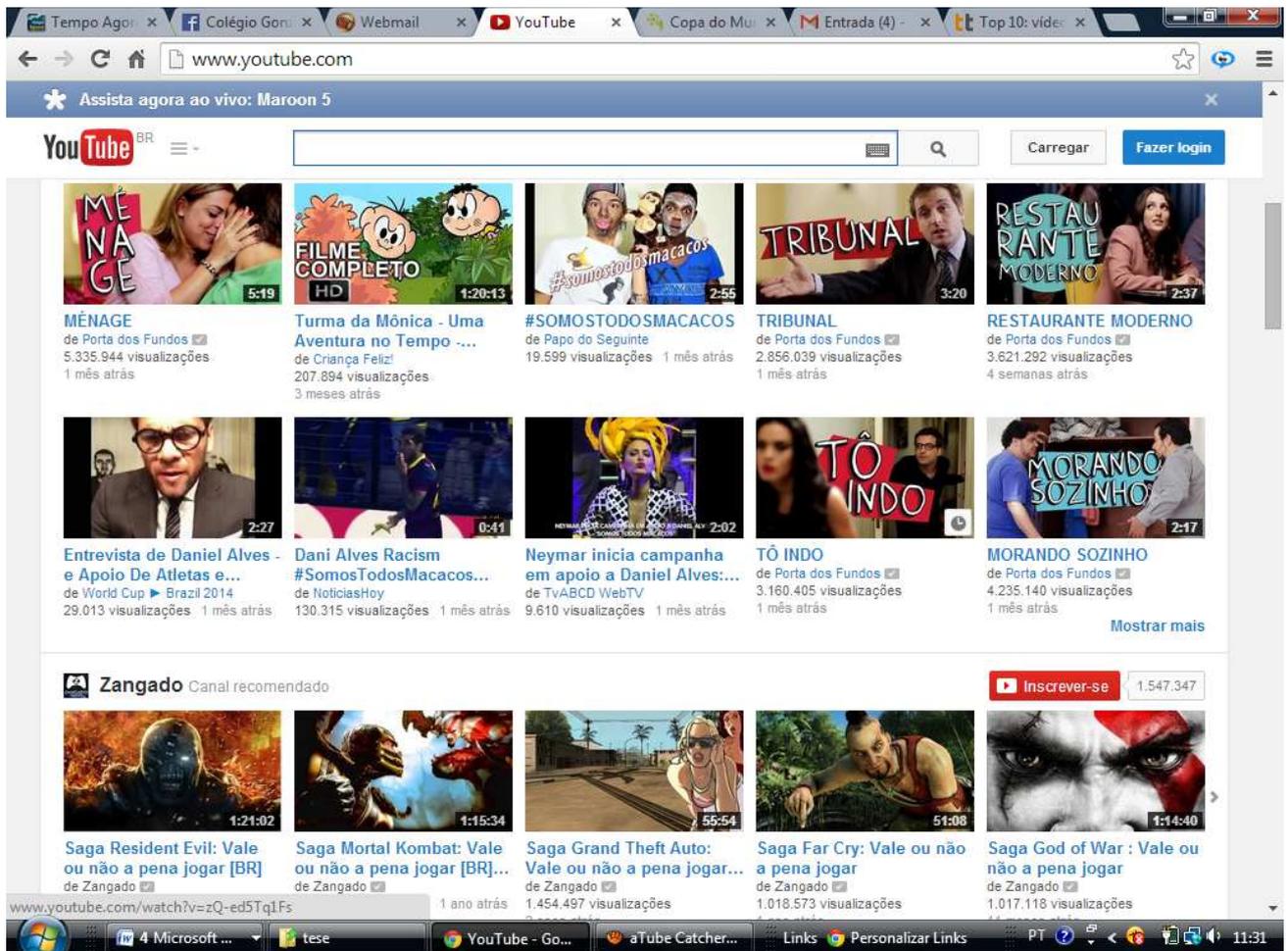
Deste cenário faz parte o desenvolvimento das novas tecnologias e dos softwares, facilitando e agilizando a produção audiovisual para ser, em seguida, disponibilizada para todos por meio de sites de compartilhamentos de vídeo. Estes sites possuem as características do nosso tempo: uma grande quantidade de audiovisuais, abrangendo tantos tipos que alguns não podem ainda ser nominados, devido à sua especificidade.

O termo Neobarroco me parece apropriado para pensar o audiovisual da internet, os arquivos, os fantasmas e a memória. Os fenômenos da cultura que observo têm marcas que de alguma forma trazem à mente o Barroco. Além disso, o prefixo “Neo” pode ser ligado à repetição, regresso, reciclagem de um período que está diretamente relacionado com os temas que estudo. Teríamos, então, um Barroco¹ revisitado.

Uma experiência interessante é acessar o YouTube e assistir aleatoriamente alguns vídeos durante algum tempo, como se fizéssemos um zapping entre vários deles. Isso já é o suficiente para percebermos um sistema desestabilizado nas suas formas e linguagens como um todo. Parece haver “ilhas” que utilizam a mesma língua, que flutuam e vagam por um oceano que tenta organizar uma forma de comunicação universal que ainda está em desenvolvimento com a utilização de novos softwares dia após dia. Isso pode ser percebido nas imagens 1, 2 e 3, conforme estão a seguir apresentadas.

Imagem 1: Parte A - interface do YouTube

¹ Por “Barroco” entenderemos, pelo contrário, categorizações que “excitam” fortemente a ordenação do sistema e que o desestabilizam em algumas partes, que o submetem a turbulências e flutuações e que o suspendem quanto à resolubilidade dos valores. (CALABRESE, 1987, p. 39).



Fonte: YouTube²

As três telas capturadas mostram um pouco a mistura existente no YouTube. No mesmo quadro é possível a coexistência de vídeos sobre futebol, videogame, música, cinema, séries da internet e notícias. Uma certa organização existe na relação entre aqueles frames ofertados dentro dos canais recomendados pelo site. No restante aparecem produções bem variadas, de acordo com a época que se acessa.

Imagem 2: Parte B - interface do YouTube

² Disponível em: < <https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2014.

Fonte: YouTube³

Estas telas aqui usadas como exemplo foram extraídas do site no mês de junho de 2014 e, de certa forma, são resultado de uma mescla daquilo que me interessava pesquisar com o período em que estava ocorrendo a Copa do Mundo de Futebol no Brasil. Ao separar e aproximar por alguma afinidade os vídeos em alguns blocos percebe-se que a interface do YouTube auxilia a busca do usuário. Mesmo assim parece quase impossível não haver produções que não interessem a quem está fazendo a seleção.

Imagem 3: Parte C - interface do YouTube

³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2014.

Fonte: YouTube⁴

A estética neobarroca nas coleções de vídeos do YouTube está baseada em exercícios sobre um mesmo tema, em variações de estilo. É como se uma mesma base fosse matéria-prima para o desenvolvimento de materiais diferentes a partir de diversos realizadores audiovisuais. Dessa maneira, algumas imagens podem fazer parte de diferentes vídeos, espalhando-se pela internet. No YouTube é possível observar as mesmas imagens (ou parecidas) serem combinadas com outros elementos visuais e sonoros, possibilitando que, ao final, sejam realizados audiovisuais que diferem uns dos outros.

Pode-se dizer, a partir da reflexão acima, que vídeos que utilizam as mesmas origens, mas que se diferenciam, estão sendo contemporâneos. Isso é notado a partir de uma noção de “confins”, os quais estabelecem o que faz parte do interior e aquilo que está no exterior e que, de alguma maneira, também participa por meio do diálogo. O confin é o que delimita o fim e o início, ou vice-versa. Tal ideia pode ser relacionada à proposta de moldurações concebida

⁴ Disponível em: < <https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2014.

por Kilpp (2003). Nos termos da autora, as molduras podem ser pensadas como os confins instaurados pelo encontro de duas ou mais superfícies diferentes.

Muitos meios audiovisuais de nossa época são regidos por lógicas baseadas numa linguagem que encontra no neobarroco a sua melhor explicação. Exemplos disso estão na televisão, no vídeo e no YouTube. Nesses espaços é possível observar a convivência de diferentes materiais que se encontram, criando formas que podem nos levar para além do audiovisual.

No YouTube talvez esteja o maior exercício de experimentação de elasticidade dos confins. Muitos vídeos que circulam por este meio procuram uma tensão que está localizada numa região limítrofe que pode sair das regras preestabelecidas. Isso não quer dizer que existe uma grande quantidade de produtos audiovisuais que estão colocando à prova um conjunto de normas, mas que a internet é um bom campo para exibição de materiais que pretendem ser diferentes.

Percebe-se, então, que em uma época neobarroca, a diversidade possibilita a convivência de muitos materiais audiovisuais contemporâneos que trazem à tona novos valores, antes não observados.

Então, naquilo que está disponível no YouTube e que é assistido por pessoas de todos os lugares, vejo algo que me incomoda, um novo estado que me inquieta por não conseguir muitas vezes nomear e compreender. Entretanto, intuo que esse estado tenha relação com uma memória expandida, com a imagem de arquivo e com as “sobras” que duram, que continuam a ser “úteis” para milhões de realizadores neobarrocos.

2.3 O arquivo: os dados e a memória

A paisagem audiovisual contemporânea é composta pelos produtos audiovisuais, assim como pelos meios que os veiculam. A mensagem que é transmitida sofre a influência do canal, o qual age sobre o processo de significação.

Ao trabalhar com arquivos de imagens, as produções do YouTube fazem emergir potenciais fantasmas que se atualizam frente aos espectadores. Nesse sentido, cabe observar algumas possíveis abordagens acerca do termo “arquivo”. Alguns autores podem auxiliar no seu entendimento a partir de perspectivas que tratam de memória e banco de dados. Afinal, tudo aquilo que está disponível na internet foi armazenado em algum momento.

Importante também observar prováveis diferenças que possam vir a existir com a introdução das novas mídias para a produção de imagens via utilização de tecnologias

digitais, afetando todos os estágios do processo comunicacional. Isso comporta a realização/produção, manipulação, armazenamento e distribuição. Dessa forma, há variadas nuances que podem ser observadas entre o uso de tecnologias analógicas e digitais.

Manovich (2001) sistematizou cinco princípios que, de certa maneira, ajudam a diferenciar as velhas e as novas mídias. Os objetos criados dentro destas atuais práticas seguem algumas tendências gerais de uma cultura baseada na computadorização. Conforme apresentarei a seguir:

Representação numérica: todos os materiais trabalhados pelos meios digitais foram criados nestes ou convertidos a partir de objetos analógicos, assim tornando-se códigos, representações numéricas.

Modularidade: este princípio estaria ligado à noção de estrutura fractal das novas mídias. Os objetos desenvolvidos nestes suportes possuem estruturas modulares, possibilitando que um produto digital seja composto por elementos que podem ser trabalhados de forma independente uns dos outros. Os vídeos digitalizados (analógicos que são convertidos) ou digitais (captados desta forma na origem) são formados por diversos módulos (planos de imagens em movimento, diálogos, ruídos, músicas, configurações gráficas etc.) que em conjunto constroem o produto audiovisual. A característica modular possibilita a edição de cada elemento de forma separada, sem que sejam alteradas outras partes do material. Cada módulo é um arquivo digital. Até mesmo aquilo que um dia foi analógico passa a ser um arquivo. Tudo pode ser manipulado quantas vezes se faça necessário até ser encontrado o resultado que satisfaça o operador do software. Isso está baseado em uma característica dos programas de edição, a qual possibilita o retorno de alguma ação realizada ao seu início. A lógica da modularidade traz facilidade na eliminação, substituição ou inclusão de partes de vídeos, ou seja, de arquivos digitais.

Automação: trata-se de um princípio que é possibilitado pelos dois anteriores. Quando se pensa em novas mídias, também se está lidando com a noção de potencial automação de processos criativos, à medida que o trabalho do ser humano pode ser removido de determinados pontos do processo de produção de quaisquer materiais que utilizem arquivos digitais, inclusive no caso de audiovisuais. Ações pré-programadas pelos aparelhos estão sempre à disposição de quem executa qualquer tarefa, buscando facilitar os processos. Nesse sentido, o acesso a vídeos pode ser realizado de forma simples via banco de dados digitalizados localizados em sites na internet. A reunião de produtos de mídia armazena arquivos por meio de uma organização que diferencia os produtos audiovisuais por meio de parâmetros que auxiliam a procura daquilo que se está necessitando. A seleção é realizada por

meio de uma pré-organização que define o resultado da busca. A informação na sociedade atual está muito baseada no banco de dados que vai sendo sedimentado na internet. O YouTube faz parte deste cenário e passa a ser tomado como uma memória audiovisual. Por exemplo, até o final do século XX, ter acesso a determinados filmes da história era privilégio de poucos. Hoje, além de se ter acesso aos originais, é possível encontrar outros com o mesmo nome (porém, diferentes) e versões remontadas das mais variadas maneiras, as quais foram trabalhadas sobre os pioneiros. A automação facilitou o acesso à mídias dos mais variados materiais, sejam visuais, sonoros ou audiovisuais.

Variabilidade: qualquer objeto midiático que seja codificado numericamente e que possua uma estrutura modular pode existir potencialmente em infinitas versões. Se nas mídias analógicas elementos sonoros e de imagem eram armazenados em suportes que tinham a tendência de fixar e manter registradas as produções para serem copiadas “ad infinitum”, nos novos meios isso não se dá, por conta da variabilidade. No lugar de cópias “idênticas” ao original, os meios digitais mostram a possibilidade de criação de muitas versões audiovisuais “diferentes” a partir de sequências de imagens e de sons que podem ser isolados do seu material primeiro. Tudo isso parte de um banco de imagens que está disponível na internet. Ter materiais cada vez mais personalizados faz parte de uma característica que está de acordo com as lógicas dos meios digitais. A facilidade na manipulação de produtos audiovisuais via computador resulta na produção e circulação de vídeos cada vez mais “diferentes e únicos” a partir de um mesmo original. Trata-se de uma repetição que aumenta sempre em direção à diferença e à entrega por demandas específicas.

Transcodificação: os dados numéricos armazenados em suportes digitais são codificados para que fiquem disponíveis para o acesso das pessoas. Esses arquivos estão constituídos por um sistema de dados culturais e outro de dados de computadores. Assim, há um diálogo que ocorre a partir do conteúdo e do significado das imagens e outro que se dá pelos dados de compressão, espécie, tamanho de arquivo etc. Vale a pena observar que, à medida que vão evoluindo os hardwares e softwares, há uma mudança na forma de se trabalhar e de se relacionar com os materiais audiovisuais.

Outra abordagem acerca do arquivo é aquela observada a partir de Derrida (2001a), para quem o arquivo mais do que uma coisa do passado, deveria, antes disso, pôr em questão a chegada do futuro. Aqui entra em discussão uma noção que está relacionada à concepção de promessa, ou seja, à virtualidade, a qual é ligada à duração e à memória.

Na sua essência, a duração é memória. Bergson (apud DELEUZE, 2004) apresenta essa identidade entre a memória e a duração como conservação e acumulação do passado no

presente, o que poderia ser explicado da seguinte maneira: “de uma parte, o momento seguinte contém sempre, além do precedente, a lembrança do que este lhe deixou; de outra parte, os dois momentos se contraem ou se condensam um no outro, pois um não desapareceu ainda quando o outro aparece”. (DELEUZE, 2004, p. 39). Nota-se, dessa maneira, como memória-lembrança e memória-contração, sentido com o qual Bergson se refere à existência de duas memórias: a memória pura, que imagina, que é a verdadeira memória; e a memória hábito, a que usamos para agir no presente. Em *Matéria e memória*, Bergson (2006a) decompõe um misto em duas direções divergentes: matéria e memória, percepção e lembrança, objetividade e subjetividade.

Os arquivos audiovisuais possibilitam que os fantasmas se apresentem como a manutenção do passado no presente. Nessas imagens imersas no tempo se percebe a coalescência entre o atual e o virtual. Trata-se de uma imagem-cristal que está ligada àquela atual que possui uma imagem virtual que a ela corresponde. Seria como um duplo, formado por uma imagem bifacial.

A imagem-cristal de Deleuze (2005), assim como o fantasma, é dupla por natureza. Esse circuito mais estreito entre o objeto e a memória leva a um ponto de indiscernibilidade, constituído pela coalescência entre a imagem atual e a imagem virtual. A imagem especular é um bom exemplo, pois é virtual em relação ao atual que o espelho capta, mas é o atual no espelho que também deixa a real uma mera virtualidade. Com o fantasma ocorre o mesmo processo.

As imagens que estão nos arquivos digitais no YouTube são imagens-cristal, pois são virtualidades que se tornam atuais no que estão nos mostrando ao mesmo tempo em que não passam de uma virtualidade. Portanto, são fantasmas, pois revivem ao serem montadas novamente em um produto audiovisual ao mesmo tempo em que continuam aguardando outra potencial combinação. Tais imagens são especulares, pois há uma indiscernibilidade entre o atual e o virtual, onde cada imagem tem a sua referência espelhada, seja no presente, no passado ou em direção ao futuro.

Nesse sentido não se pode observar o arquivo a partir de um conceito apenas de passado. Mais do que isso, ele deve ser utilizado para pôr em questão a chegada do futuro a partir da noção de promessa, que não deixa de estar relacionada à parte da virtualidade do fantasma da imagem-cristal.

Assim, o arquivo espectral nos leva do passado ao presente e ao futuro. Isso ocorre, também, com a imagem-cristal, na qual as imagens atual e virtual coexistem e se cristalizam, entrando em um circuito que nos leva de uma a outra, como se formassem uma única e

mesma “cena”. Vale a pena ressaltar que o atual e o virtual não param de trocar de posição e, apesar de serem indiscerníveis, são distintos.

Para Derrida (2001a) a técnica arquivística atual deve ser observada com atenção. Tal técnica participa de uma revolução que não pensa o arquivo como aquele momento único do registro conservador, mas institui o acontecimento arquivável. Assim, na atualidade, os acontecimentos deixam de ser momentos únicos e passam a ser arquiváveis. Isso pode ser notado a partir da reutilização de imagens em muitos vídeos disponíveis na internet, os quais aproveitam materiais feitos anteriormente. Os arquivos das novas mídias passam a ser fonte de pesquisa para recolocar em circulação imagens de maneiras inéditas em diferentes montagens.

Têm-se, então, as mesmas imagens sendo presente e passado a um só tempo de duas maneiras diferentes: entre a mesma imagem em produtos audiovisuais diferentes e no próprio vídeo que é atualizado a partir do arquivo. Tal característica é intrínseca ao fantasma e à imagem-cristal. A utilização do arquivo faz o passado (virtual) coexistir com um presente (atual), ou seja, um é contemporâneo do outro.

Essa característica é percebida por meio de uma experiência que se desenvolve na duração. A partir desta noção é possível perceber a aproximação entre o arquivo, a imagem-cristal e o fantasma, pois todos são coexistências virtuais de vários tempos, onde se encontram restos que vão funcionar como promessa. Tais restos conservam o passado, fazem passar o presente e se lançam ao porvir. De certa forma, pode-se dizer que os restos são levados a uma zona de indiscernibilidade, na qual o arquivo é cristalizado em algo que parece ser único (mesmo que saibamos da distinção entre atual e virtual existente no cristal).

Há nos arquivos e, conseqüentemente, nos fantasmas que estão nas imagens, o cristal revelando três fundamentos ocultos no tempo: o dos presentes que passam, o dos passados que se conservam e o dos futuros que estão por vir.

Para Foucault (1997), o arquivo é composto de sistemas de enunciados (acontecimentos e coisas), os quais se conservam na duração, assim como a lembrança. Nos termos de Manovich, este processo estaria relacionado aos dados culturais que os arquivos possuem. Seus enunciados são como devires que estão presentes, mais especificamente, nas imagens, os quais podem engendrar diversas atualizações a partir da forma como são utilizados.

Ainda conforme Foucault (1997), o arquivo não é o que ressuscita os enunciados de sua poeira, de sua inércia: ele define o modo de atualidade do enunciado. Há um sistema de enunciabilidade presente no arquivo que mostra possibilidades e impossibilidades.

O arquivo seria, então, um jogo de regras que, em uma dada cultura, determinam o aparecimento e o desaparecimento de enunciados, sua conservação ou seu apagamento. Os enunciados não seriam um conjunto de textos conservados, nem traços que são salvos do esquecimento, como documentos de seu próprio passado. O arquivo foucaultiano é o que faz com que todas as coisas que são ditas possam se agrupar em figuras distintas e que, segundo relações múltiplas, possam se compor umas com as outras, onde se destacam as que brilham forte em uma analogia com as estrelas próximas, chegando até nós. O arquivo é o próprio fantasma que emerge da relação entre a matéria e a memória.

O arquivo vai diferenciar os discursos em sua existência múltipla, especificando-os em sua duração própria. A multiplicidade do fantasma é desta mesma espécie, a qual é oposta às multiplicidades espaciais. Os arquivos audiovisuais são caracterizados pela coexistência, onde todo o passado coexiste com cada presente. Os fantasmas podem se atualizar de diferentes maneiras.

Nesse sentido, o arquivo seria aberto, pois o enunciado seria uma multiplicidade e não uma estrutura ou um sistema. Assim, o arquivo é atravessado por um feixe de virtualidades, de acontecimentos singulares. Como tal, ele estaria ligado às dobras do tempo, ou seja, ao virtual e o atual.

Outra característica do arquivo como memória-duração é que, ao selecionarmos arquivos audiovisuais no YouTube para montar um novo material, estamos percebendo-os como contemporâneos, à medida em que observamos com certo distanciamento e podemos extrair deles as mais variadas potencialidades.

Isso se torna interessante, pois a paisagem organizada pelos vídeos do YouTube é composta de materiais misturados. Assim, é válido se afastar para poder perceber a sua composição em diferentes camadas e suportes, formados por arquivos digitais ou analógicos digitalizados. Esses arquivos nos dão a ver cada vez mais uma qualidade mutante das imagens.

2.4 A Softwerização alterando os modos de produção

A passagem do analógico para o digital, por meio dos computadores, é determinante para as variadas produções que podemos observar atualmente.

Manovich (2008) quer entender o que passa a ser a mídia depois do software, ou seja, o que ela passa a ser depois de ser “softwerizada”. O autor pretende observar possíveis mudanças nas técnicas, linguagens e conceitos a partir da informatização da mídia. Então, me

parece oportuna a aproximação de Manovich para fomentar o mesmo tipo de discussão acerca do audiovisual desenvolvido após o advento do vídeo digital. O que acontece com ele? Que tipo de mudança há? Que tipos de “modas” são desenvolvidos pelos materiais audiovisuais produzidos por meio das máquinas digitais? Mais ainda: há uma padronização de vídeos produzidos pelas máquinas digitais de imagens? Mais especificamente: que tipo de audiovisual emerge do mundo digital com a sociedade em redes de informação pela internet, com o compartilhamento de arquivos via YouTube?

Comparando o computador com a máquina de escrever, inicialmente já se percebia que o computador tinha um conjunto de ferramentas que seu antecessor (executando a mesma função) não possuía. A grande mudança era poder alterar o texto a qualquer momento da produção textual. O novo meio de comunicação escrita poderia mudar a vontade do usuário entre muitos pontos de vista diferentes da mesma informação, ou seja, o percurso da escrita poderia ser mudado a qualquer momento sem haver qualquer problema na produção. Isso fez com que o escritor pudesse experimentar mais o seu texto.

Aproximando a escrita no computador da edição, pode-se perceber que a lógica de montagem de vídeos e de textos no meio digital passa por transformação semelhante. Dessa forma, passa a haver uma liberdade maior para os editores, pois a prática da atividade se torna muito mais fácil e maleável. Montar um produto audiovisual é escrever uma história com imagens. Editar um texto literário é mostrar uma história com palavras. Texto e imagem se conectam a todo instante nos dois meios.

A aptidão do produtor que utiliza imagens de arquivo está em operar um equipamento que (teoricamente) não capta imagens. A relação entre o realizador e as novas mídias para a produção audiovisual pode ser pensada como um momento em que ver e editar ocorrem em uma mesma etapa. A atividade de realização pode ocorrer em um movimento no qual se realiza a busca e a montagem das imagens. A criação de uma potencial nova imagem está na utilização dos softwares de edição e finalização, quando duas ou mais imagens são aproximadas, mescladas ou algum elemento gráfico é incorporado à imagem original.

Parece-me que algumas características vão sendo somadas à medida que programas se aproximam e trabalham novas possibilidades em conjunto. Ao mesmo tempo, quando se passa a fazer cinema por meio da utilização de arquivos digitais, pode ser que isso seja uma simulação de cinema, já que a origem do filme está em outro suporte. A película é a origem do filme. O digital seria a simulação do filme.

A nova mídia passa, em um primeiro momento, a simular aquela do passado. Com o passar do tempo, a lembrança daquele suporte como o que seria o melhor para determinada

função vai se apagando e sendo substituída pela novidade. Dessa forma, o novo que simula o antigo vai mudando sua configuração na memória das pessoas e assumindo o lugar do anterior.

Manovich (2008) cita que aqueles que inventaram as novas mídias (computadores) estavam transformando meios físicos em digitais. Dessa forma, é natural que esteja havendo uma substituição gradual e acelerada dos suportes de imagens analógicos (filme, pois a fita magnética já foi substituída) em digitais, ou seja, em imagens usando números binários codificados, os quais podem ser armazenados, manipulados e reproduzidos por máquinas que fazem a leitura de arquivos.

Uma característica importante a ser destacada nessa passagem do analógico para o digital, e com a evolução das tecnologias, é que hoje é possível se realizar um produto audiovisual de forma colaborativa a partir da manipulação das mesmas imagens de forma simultânea. Uma vez estando armazenadas em um servidor e disponíveis na internet, mais de uma pessoa pode acessar e trabalhar sobre as mesmas imagens sem que as originais sejam alteradas. Essa é uma das propriedades que aparece nas imagens que são produzidas por técnicas digitais. Além disso, mesmo que o espectador acesse muitas vezes um vídeo, a forma de chegar até o final do processo foi alterada de forma significativa, tanto na produção quanto na visualização.

Voltando ao exemplo da máquina de escrever: o computador não pode ser usado com as mesmas propriedades do seu antecessor. Mesmo que na sua base sejam parecidos, o conjunto de ferramentas disponível nos dois é diferente. O mesmo ocorre com a moviola e o Final Cut Pro X⁵, por exemplo. Em princípio os dois são ferramentas para a montagem de filmes, entretanto o segundo, por ser digital, oferece mais recursos de combinar imagens que o primeiro, além de ofertar a possibilidade de fazer e desfazer quantas vezes for necessário sem afetar a origem (princípio da modularidade).

Manovich (2008) chama a atenção para o fato de que a partir da década de 1990 foram feitos muitos estudos sobre hipertexto, interatividade, ciberespaço ou realidade virtual. Isso foi fundamental para as observações que podem ser feitas hoje sobre as técnicas que trabalham com informações pelos novos meios. Mais ainda, a partir disso, na atualidade se pode pensar em refletir sobre os múltiplos pontos de vista que são desenvolvidos sobre um

⁵ Final Cut Pro X é um software desenvolvido pela Apple para a edição de imagens e sons em produtos audiovisuais. É muito utilizado para a produção em vídeos, televisão e cinema. Disponível em: <<https://www.apple.com/br/final-cut-pro/what-is/>>. Acesso em: 18 set. 2014.

mesmo assunto a partir da utilização de softwares para audiovisual, como Maya, After Effects, Final Cut, Photoshop etc.

Percebe-se nisso uma tendência ao desenvolvimento de diversos materiais audiovisuais a partir da estrutura de um rizoma, no qual se tem diversas entradas e saídas. Portanto, pode-se chegar a um ponto em que o espectador ao assistir um vídeo não sabe se ele é uma produção com imagens inéditas ou se está no meio de um processo que vai originando diversos materiais a partir de algumas imagens iniciais.

A própria lógica distributiva de audiovisuais compartilhados na internet tem na sua essência uma forma rizomática, a qual vai disseminando os vídeos em diversas direções. O controle da autoria e da produção pode se perder facilmente quando se trabalha com a exibição de materiais audiovisuais na internet que tenham as suas imagens autorizadas a serem reutilizadas.

Conforme Manovich (2008) isso foi facilitado a partir da proposta do hipertexto. Naquele momento, nossa leitura, assim como nossa escrita, foi alterada significativamente. O mesmo ocorreu com a realização audiovisual quando migrou para os meios digitais, seguindo o mesmo padrão de organização.

A utilização do computador na produção audiovisual, possibilitando com facilidade a existência de materiais que se misturam, vem ao encontro daquilo que Calabrese chama de Neobarroco. Nesse sentido, pode-se pensar em uma vanguarda audiovisual que desenvolve materiais inéditos a partir do contágio de umas imagens sobre as outras? Fazer um vídeo com base em outro é criar ou copiar? Trata-se de uma questão para ser investigada. A facilidade de se trabalhar com as ferramentas digitais e com os processos de produção faz a repetição criar novas convenções. Basta assistirmos a materiais muito utilizados na atualidade para a divulgação de letras de músicas. É o caso dos *Lyric Videos*, os quais são desenvolvidos por fãs de determinados músicos e bandas ou pelas próprias gravadoras.

Os *Lyric Videos* apresentam em configurações gráficas verbais a letra da música que está sendo executada. São alternativas de divulgação de músicas, até mesmo antes de os videocliques oficiais serem lançados. Inicialmente apenas os fãs se encarregavam de criá-los. Como cada um fazia o visual que lhe parecia bom ou que estava ao seu alcance criativo, os próprios artistas e produtores passaram a desenvolver os *Lyric Videos* oficiais, que muitas vezes são colocados no mercado após o lançamento do videoclipe. Dessa forma, muitos deles passam a ter um visual baseado no clipe.

Como exemplo se pode observar a música *City of angels*, da banda 30 Seconds to Mars, que utiliza a base do videoclipe no *Lyric Video*. É possível perceber pelos dois frames a

seguir a relação direta entre eles. O primeiro mostra a silhueta do vocalista da banda cantando no videoclipe com a cidade de Los Angeles ao fundo. No segundo, a imagem do *Lyric Video* apresenta a mesma situação, com a inclusão da letra da música em configurações gráficas verbais no centro do enquadramento.

Imagem 4: Frame do videoclipe *City of Angels*



Fonte: YouTube⁶

Imagem 5: Frame do Lyric Video *City of Angels*



Fonte: YouTube⁷

Por outro lado, há alguns *Lyric Videos* que não fazem qualquer relação entre o que é criado com as configurações gráficas verbais. Percebe-se, neste caso, que o conhecimento sobre a utilização da ferramenta tecnológica parece estar acima de questões de linguagem que possam fazer a ligação de música e vídeo como produtos que estão em um mercado compartilhado.

Nos exemplos abaixo, a mesma música (*City of angels*, da banda 30 Seconds to Mars) é representada em *Lyric Videos* bem diferentes entre si, assim como do videoclipe da banda.

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ntl2tKi4do>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xtk8ro_eJZE>. Acesso em: 18 jun. 2014.

Aqui as produções são desenvolvidas com a inclusão de configurações gráficas verbais sobre imagens que simulam luzes que brilham ou sobre imagens noturnas da cidade de Los Angeles.

Imagem 6: *Lyric Video City of Angels* genérico



Fonte: YouTube⁸

Imagem 7: *Lyric Video City of Angels* genérico B



Fonte: YouTube⁹

De certa maneira, um tipo de negócio foi criado, à medida que diversas pessoas e empresas passaram a criar e oferecer *Lyric Videos* para artistas, assim como estes procuraram quem pudesse fazê-los. Uma combinação entre um meio que possui espaço para exibir os vídeos (YouTube) e músicos que querem ter suas músicas cantadas por muitas pessoas faz dos lyric videos a oportunidade para o desenvolvimento de uma forma inédita de produto. Percebe-se, assim, uma característica muito forte das tecnologias que estão em contato com a internet: estar constantemente inventando produtos para disponibilizar às pessoas.

⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=a4H6XdeohYg>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=gXF7pUIXDyE>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

Essa característica é refletida de maneira adequada por Manovich (2008), pois para ele criadores das novas mídias, como Engelbart, Nelson e Kay, não estavam apenas pensando em simular digitalmente as mídias físicas. O objetivo de criar um meio, com propriedades singulares, parece ter sido bem executado, pois este possibilita às pessoas comunicar, aprender e trabalhar, de formas inéditas, diferentes informações por meio de softwares que permitem criar, visualizar, editar, distribuir e compartilhar conteúdos.

Novas sensibilidades são trabalhadas e desenvolvidas por quem produz e por quem assiste no momento em que cada programa que passa pela trajetória do material audiovisual afeta o rumo da expressão (audiovisual), tendendo a potencializar diferentes construções de conteúdos ao final.

A mídia digital tem a característica de ser colaborativa e compartilhada. É com esses critérios que muitos produtos audiovisuais são realizados e assistidos no YouTube. Assim, fala-se em “novas mídias” pelo fato de que novas técnicas de softwares podem ser adicionadas a elas, aos hardwares. As imagens captadas por uma câmera têm determinados limites de ajustes no aparelho, por exemplo. Entretanto, com programas de manipulação de imagens, estas passam a ter suas propriedades totalmente alteradas por um número muito grande de possibilidades de combinações de efeitos.

Boa parte do audiovisual contemporâneo que circula pela internet tem propriedades baseadas em características deste tipo, daquele que vê algo pronto como inacabado, que pode ser alterado e colocado em conjunto com elementos que não faziam parte dele, criando assim outro produto.

Misturar materiais de diferentes origens não é novidade para a indústria do audiovisual. Isso sempre foi feito, conforme as tecnologias evoluíam e chamavam a atenção de realizadores para outras experimentações, como o Cinema Expandido dos anos 1960. Entretanto, o que aparece hoje se mostra de maneira diferente e, de certa forma, com uma força muito grande em termos de quantidade de pessoas que pode atingir. É um audiovisual que também mescla muitos materiais, que pode chegar a milhares de pessoas, face à forma de distribuição possibilitada pelas mídias digitais. Na nossa sociedade utilizadora de softwares, os computadores e a internet legitimam quaisquer tipos de experimentações de linguagem ou de estética audiovisual, tornando seus produtos rapidamente conhecidos em todos os lugares. A utilização de softwares de edição de imagens em combinação com redes sociais criadas via internet fazem com que aqueles produtos audiovisuais que no passado não conseguiam ter público muito grande, na atualidade, com a distribuição via web, tome proporções muitas vezes não imaginadas.

Outro ponto importante é que a experimentação é uma característica do padrão da mídia computacional. Assim, na cultura do software este tipo de trabalho se dá muito mais em grupos que compartilham expertises do que de maneira solitária. Muitas vezes a experimentação passa a ser a regra e não a exceção.

Dominar o software, ao menos no que tange às suas funções básicas, parece ser o básico para que qualquer pessoa crie um material audiovisual. Assim, quando ela assiste algo que gosta e tem vontade de fazer a sua produção, a lógica é repetir aquilo que viu como um modelo. Dessa maneira, podemos perceber que no YouTube há variados grupos estéticos bem definidos. Audiovisuais que tratam do mesmo assunto ou que têm objetivos parecidos acabam criando o seu padrão tecno-estético.

Para Manovich (2008), o computador e os softwares oferecem a possibilidade de se criar diferentes padrões devido ao número de combinações possíveis de serem executadas. Como o audiovisual pode ser feito hoje por muitas pessoas, as quais podem colocar sua produção em circulação na internet, também é bem possível que haja diferentes formas de se trabalhar com os vídeos, de acordo com as categorias nas quais são enquadrados.

Estamos frente a uma tecnologia que coloca o computador como ferramenta, assim como meio. Por isso é natural que ao criar um produto audiovisual, a pessoa já vislumbre um site no qual ela possa colocá-lo para ser assistido.

Levando isto em conta, arrisco dizer que a softwerização está afetando diretamente os modos de produção e, dessa maneira, começando a construir padrões em nichos específicos dentro do YouTube. Percebo diferentes organizações para cada tipo de material que vai sendo criado e aproximado dentro de um determinado grupo.

Uma característica a ser destacada acerca da mídia computacional é que podemos chamá-la de metamídia, pois os softwares utilizados para a realização audiovisual são concebidos dentro do mesmo espaço em que esses audiovisuais serão reproduzidos.

Tal consideração pode ser feita pelo fato de que o computador consegue simular os processos dentro de uma mídia (digital). Aliás, os softwares têm a capacidade de simulação dos próprios meios. Dessa forma, ao criar uma realidade que serve de canal para veicular materiais audiovisuais, a mensagem que é veiculada por eles é afetada diretamente pelo meio no qual está sendo veiculada. Portanto, o meio desenvolvido pelo software afeta diretamente o conteúdo que é veiculado pelo vídeo sendo exibido.

É possível tornar tudo mais claro com o seguinte exemplo: no momento em que existe um meio de circulação que é o YouTube (criado por softwares), este vai afetar diretamente aquilo que será exibido por ele. Assim, quando se realiza um vídeo (por meio de um software

específico para a produção audiovisual), a própria ferramenta que o constrói vai ser decisiva para o produto final e, além disso, o YouTube será outro fator que irá contribuir no sentido final do que é exibido.

Nesse caso estamos tratando de materiais audiovisuais que são criados dentro do ambiente digital para serem veiculados neste mesmo espaço. Então, quando temos um filme exibido em computadores, via internet, não teremos mais as características de uma obra apenas cinematográfica. O meio digital também contribuirá para a construção do sentido.

Pretendo com essa discussão fazer uma reflexão que importa a este estudo que observa a partir da produção audiovisual digital e da exibição em ambientes em rede (via internet) novas possibilidades de produção, as quais não eram possíveis de serem realizadas anteriormente. Isso vai afetar diretamente a memória audiovisual e o imaginário que se constrói sobre fantasmas das imagens (sejam de arquivo ou inéditas).

A produção audiovisual contemporânea que circula na internet pode ser observada por este viés que percebe a influência do meio sobre a mensagem, de acordo com as propostas de McLuhan. Percebe-se, nos vídeos observados nesta pesquisa, a existência do fator internet na sua construção, assim como esta é fundamental para questões de memória acerca do audiovisual.

Mais do que isso, o caráter híbrido da mídia computador exerce influência direta sobre as produções audiovisuais da atualidade. Ao trabalhar com formas diferentes, como configurações gráficas, imagens (fotografia e vídeo) e sons, dentre outras, o meio vai colocar algumas de suas características nos seus produtos. As ferramentas que trabalham em ambientes virtuais acabam por deixar rastros dos seus processos naquilo que é feito.

Portanto, a mistura dos vídeos que se observam na internet provém de ambientes organizados a partir de uma variedade de técnicas. A hibridização é inata tanto ao meio quanto ao que é realizado, um contágio que começa no próprio processo de desenvolvimento dos materiais. Sendo as lógicas do meio e do produto praticamente as mesmas, as características tendem a ser muito parecidas, quando não iguais.

As novas mídias estão aptas a criar produções com características híbridas, por oferecerem recursos compatíveis que podem atualizar as potencialidades que nelas estão presentes. Por exemplo, uma sequência de *motion graphics*¹⁰ consegue combinar conteúdos a

¹⁰ João Velho propõe o entendimento do termo *motion graphics* como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros. *Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise*. Dissertação. UERJ, 2008. Disponível em: <http://lvelhoimpa.br/docs/ESDI_JVELHO_MS.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2014.

partir de técnicas provenientes de diferentes mídias, como *live action*¹¹, animação 3D e 2D, pintura e desenho. *Motion graphics* estão à nossa volta na televisão, no cinema, na publicidade, nas mídias móveis, na internet, entre outros meios.

O computador é um meio híbrido e uma ferramenta que sobrepõe expertises diferentes dentro de uma só máquina. O resultado é a possibilidade de se ter produtos que misturam diferentes linguagens advindas de meios anteriores e que trabalhavam de forma isolada. Conseqüentemente, em termos audiovisuais se tem algo que ainda não está estabelecido, mas em um movimento de construção que provavelmente não tem um final definido. A natureza dessa situação é processual, ou seja, é estar em uma duração na qual os materiais são atualizados com a sua linguagem e ao mesmo tempo mantém virtualizadas outras potencialidades.

Vale a pena destacar, assim como Manovich (2008), que multimídia é diferente de mídia híbrida. Enquanto na primeira os diferentes meios não têm sua autonomia ameaçada, na segunda uma mídia age sobre a outra e se mistura com esta para criar algo novo.

Cada meio, isoladamente, possui a sua linguagem estabelecida. No momento em que os meios misturam as suas propriedades, novas estruturas passam a existir. É o caso de *Motion graphics* sobre uma imagem em movimento. Dentro de um produto audiovisual, um texto não possui apenas as características do design gráfico ou da fonte estática. Ao estar em movimento ele assume parte da linguagem audiovisual em conjunto com a linguagem gráfica. Já as imagens em movimento passam a ter outras propriedades quando se relacionam com o *Motion graphics*. Portanto, quando há uma relação entre materiais originários de diferentes meios suas estruturas são afetadas e geram uma nova forma.

Os softwares de vídeo, ao trabalhar de forma conjunta sobre diferentes espécies de materiais, afetam diretamente estes e auxiliam a criar outras maneiras de narrar algo por meios audiovisuais.

A reconfiguração das mídias vai estruturando mapas de produtos audiovisuais. A convergência possibilitada pelas ferramentas computacionais pode resultar em materiais ricos, os quais adquirem propriedades que são muitas vezes baseadas em meios isolados que se misturam e trazem consigo algo que dura deles nestes novos produtos audiovisuais.

Dessa forma, percebem-se fantasmas de meios ou produtos anteriores nestes novos produtos concebidos a partir da mistura. Alguma coisa se mantém na duração dos

¹¹ *Live action* está relacionado à gravação de cenas com uma câmera.

audiovisuais possibilitados pela utilização das plataformas digitais e dos softwares. Nestes híbridos, sobrevivem algumas imagens do passado, mesmo que por meio de restos.

Para o público, a reconfiguração das mídias está tão intrínseca aos produtos que consome que este acaba por não perceber que diferentes estruturas se conectam para formar uma linguagem que mistura elementos de diferentes fontes ou meios. Como as pessoas estão dentro do processo, a linguagem vai sendo modificada ao mesmo tempo que modifica o espectador, sem que este perceba. Muitas vezes os novos códigos não são percebidos por quem os recebe.

Dentro dessa lógica, milhares de imagens vão sendo reutilizadas em produtos audiovisuais, ou novas são construídas com base em outras, estabelecendo uma prática recorrente dentro dos espaços de circulação das mídias, especialmente nos suportes digitais que estão em rede e que difundem mensagens para todos os lugares do planeta.

Os softwares para a construção de vídeos, em conjunto com os ambientes em rede, aceleram o processo de difusão de uma cultura audiovisual que está sendo estabelecida, mesmo que momentaneamente.

2.5 O audiovisual Neobarroco da internet

A inquietação, inerente ao tempo atual, é refletida muitas vezes nas produções audiovisuais sob diversas formas. A transitoriedade de experiências pode ser percebida por meio de cruzamentos rizomáticos, que diluem fronteiras e valorizam o *entre*. O audiovisual, ao mesmo tempo em que vai se metamorfoseando em formas que não conseguimos nomear, também vai se multiplicando por contágio, disseminando as mesmas imagens em diversos materiais que circulam pelas redes de informação. Essas são duas fortes tendências do audiovisual atual na internet: por um lado a novidade que surge pela busca de combinações inéditas de técnicas e de imagens; por outro a repetição de uma referência imagética em inúmeros memes.

Esse contágio se dá em níveis diferentes: pode ser pela utilização das mesmas imagens ou pelo uso das mesmas ideias que servem de base para a criação de diversos produtos audiovisuais. Tais características são recorrentes no conjunto audiovisual que circula pela internet.

Nesta pesquisa, mais especificamente, a observação ocorre sobre o YouTube, website que teve seu primeiro vídeo publicado no dia 23 de abril de 2005¹² quando Jawed Karim, um dos criadores do site, “subiu” o filme de 18 segundos *Me at the Zoo*, feito pelo jovem Yakov Lapitsky em um passeio no jardim zoológico de San Diego, na Califórnia (EUA). Era uma produção simples (e inédita naquele momento), que ficou conhecida pelo fato de ter inaugurado o mais importante site de compartilhamento de vídeos do mundo.

De 2005 até os dias atuais um número muito grande de vídeos foi disponibilizado no YouTube. Um banco de dados quase sem fim está a um clique de todos que têm acesso à internet. Dentre as inúmeras possibilidades de observação que encontrei no decorrer deste estudo, alguns materiais me afetaram para a reflexão que desenvolvo aqui acerca do audiovisual criado por contágio. São produções como: a) vídeos feitos com base na edição de músicas que têm origem em notícias e que utilizam um programa de áudio que monta a canção com o efeito *auto-tune*, como o vídeo *Bed Intruder*, de 2010; b) vídeos que são inspirados em sucessos musicais, como em *Gangnam Style*, do sul coreano PSY, lançado em julho de 2012, tendo atingido o primeiro lugar¹³ no ranking dos vídeos mais assistidos do YouTube em novembro do mesmo ano (outro exemplo é *Thriller*); c) vídeos que surgem por meio de uma ideia original e que se espalham rapidamente pela repetição da ação do primeiro, mas com a realização de novas imagens, como em *Harlem Shake*, de 2013; d) vídeos que têm origem em um fato registrado por uma câmera que mostra um acontecimento e que resultam em variados materiais, como adaptação para jogo de videogame GTA (como se fosse um jogo), paródias em forma de música ou em uma refilmagem com outras pessoas encenando o fato, como em *Assalto à Hornet Branca*, de 2013; e) vídeos com produções simples, que copiam a fórmula de outros pelo fato de serem muito visualizados no YouTube, como é o caso de vlogs que opinam sobre diversos assuntos; f) vídeos de sátiras a outros, como o caso da peça publicitária original da selaria Texana e suas refilmagens; g) *lyric videos* que são produzidos paralelamente à veiculação de seus videoclipes oficiais; h) canais com esquetes sobre diversos assuntos (estes são muito copiados em seu formato, mesmo que as produções possuam variados níveis de complexidade); i) um videoclipe com duração de 24 horas, formado por muitos videoclipes que se repetem de alguma forma, além de desdobramentos (site, cópias).

¹² Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-foi-o-primeiro-video-do-youtube>>. Acesso em: 16 jun. 2014.

¹³ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/11/gangnam-style-e-agora-o-video-com-o-maior-numero-de-views-no-youtube.html>>. Acesso em: 16 jun. 2014.

Ao cartografar estes materiais observando uma interface comum a todos, estou confeccionando um mapa para auxiliar na percepção da paisagem audiovisual que emerge do YouTube. A organização parte da tendência espectral dos produtos audiovisuais que estão na internet. A partir daí encontro conjuntos de vídeos feitos dentro da lógica do contágio e do compartilhamento e que possuam características neobarrocas.

Assim, se de um lado temos uma multiplicidade de vídeos de todos e para todos os gostos, há esse conjunto que mais me interessa compreender: produzido por contágio e assombrado por fantasmas de outros vídeos.

O recorte que faço inicia com vídeos feitos com base na edição de músicas que têm origem em notícias e que utilizam um programa de áudio que monta a canção com o efeito *auto-tune*. A seguir apresento dois exemplos:

Imagem 8: Antoine Dodson no telejornal



Fonte: YouTube¹⁴

Imagem 9: Antoine Dodson na música *Bed Intruder*



Fonte: YouTube¹⁵

Uma característica muito marcante e presente nos vídeos que utilizam o recurso *auto-tune* para criar músicas a partir de notícias é a manutenção dos elementos que compõem o quadro original. Isso pode ser percebido nos dois frames acima. Na imagem 8 aparece

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mEAKsaQOCpQ>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMtZfW2z9dw>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

Antoine Dodson sendo entrevistado em uma matéria de telejornal sobre uma tentativa de estupro ocorrida com a sua irmã em seu apartamento; a imagem 9 foi extraída do vídeo que tem como trilha a música criada em *auto-tune* a partir da voz de Dodson. Percebe-se que todo tipo de configurações gráficas que foram desenvolvidas pela empresa de televisão, como os créditos com os nomes das pessoas entrevistadas, repórteres e logotipo da emissora não são suprimidos. O que parece ser importante nesses casos é passar para quem assiste que a música foi criada sobre um material pré-existente e que aquilo que mais importa é conseguir emitir uma mensagem pela música que é criada sobre as imagens e sons já capturados. O desafio não reside no nível estético da imagem, mas na dificuldade de criação e na percepção do potencial musical que produtos audiovisuais podem ter.

Outro ponto a ser destacado é o fato de que as músicas criadas com a utilização do *auto-tune* normalmente buscam ser engraçadas, um ponto que faz com que o compartilhamento e a circulação ocorra pela divulgação entre as pessoas que estão conectadas em rede. Posso aproximar isso da produção do chiste, um termo encontrado na obra de Freud, no livro *O chiste e sua relação com o inconsciente* (1978), que, sucintamente, está relacionado ao ato de trazer para a zona da consciência elementos que estavam reprimidos no inconsciente, fazendo com que a pessoa ache engraçadas coisas que num primeiro momento não teriam esta intenção. A montagem de imagens de arquivos, suprimindo certas partes de um vídeo, juntando palavras de pontos diferentes para criar uma letra para uma música com *auto-tune* tem o objetivo de tornar algo inicialmente “sem graça” em um produto audiovisual que faça as pessoas rirem. Vídeos com o humor como característica têm um contágio rápido.

Imagem 10: Imagem original gordinho



Fonte: YouTube¹⁶

¹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ajhl1VWk8Yc>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

Imagem 11: Imagem música auto-tune gordinho



Fonte: YouTube¹⁷

Chamo a atenção com este outro exemplo sobre o *auto-tune* que é característica deste tipo de vídeo: a manutenção da imagem original. A Imagem 10 é de um “gordinho cantando katy Perry no ônibus”, conforme o nome do arquivo no YouTube, a qual mostra o tempo todo um homem cantando uma música dentro de um ônibus que se desloca provavelmente dentro de uma cidade. A Imagem 11 foi extraída do vídeo da música feita com o *auto-tune* sobre o vídeo original. Nota-se que é mantida a gravação com imagem tremida e qualidade baixa (provavelmente foi feita com um celular). A alteração ocorre apenas na faixa de som, mudando um pouco a voz para que encaixe em uma base instrumental que foi criada e acrescida ao vídeo. Da mesma forma aqui o trabalho realizado com softwares está baseado na potência musical do som que está sendo apresentado com a imagem, ou seja, o critério que define a edição de vídeos com o efeito *auto-tune* não é a imagem, mas o som.

Com base nesses dois exemplos de vídeos que utilizam *auto-tune* encontro algumas molduras que caracterizam tais apropriações que são atualizadas por contaminações da origem:

Tabela 1: Características *Bed Intruder*

Nome do Vídeo	Características
<i>Bed Intruder</i>	Utilização de imagem de arquivo, manutenção de configurações gráficas verbais da origem, manutenção de cores, brilho e contraste originais da imagem; inserção de novas imagens, inserção de novas configurações gráficas, criação de música sobre as falas originais.

Fonte: Elaborada pelo autor

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2PrNZyIqFaY>>. Acesso em 7 dez. 2014.

Imagem 12: Características A - *Bed Intruder****Bed Intruder:***

Utilização de imagem de arquivo;

Manutenção de configurações gráficas verbais da origem.

Fonte: YouTube¹⁸

Imagem 13: Características B - *Bed Intruder****Bed Intruder:***

Inserção de novas imagens;

Inserção de novas configurações gráficas.

Fonte: YouTube¹⁹

Tabela 2: Características Gordinho cantando Kate Perry

Nome do Vídeo	Características
Gordinho cantando Kate Perry	Utilização de imagem de arquivo; manutenção de cores, brilho e contraste originais da imagem; criação de música sobre as “falas” originais.

Fonte: Elaborada pelo autor

Imagem 14: Características Gordinho

**Gordinho cantando Kate Perry:**

Utilização de imagem de arquivo;

Fonte: YouTube²⁰

¹⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMtZfW2z9dw>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

¹⁹ Id.

²⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2PrNZyIqFaY>>. Acesso em 7 dez. 2014.

Em minha flanerina fui afetado por um segundo tipo de vídeo: aquele que é inspirado em um videoclipe de sucesso. Um exemplo é *Gangnam Style*, do sul coreano PSY. O vídeo mostra o cantor dançando e cantando em cenas diversas, juntamente com outras pessoas que o acompanham e executam uma coreografia que chama a atenção pela originalidade. Após a sua exibição, muitas produções foram realizadas e disponibilizadas na internet baseadas nas ideias e ações que são desenvolvidas no vídeo original. Tem-se novas imagens que tomam por referência o vídeo original. Outro exemplo é um vídeo feito em uma prisão nas Filipinas, no qual os presidiários dançam a coreografia do videoclipe da música *Thriller*, de Michael Jackson. O grupo, formado por muitos detentos, é mostrado a partir de uma câmera que capta as imagens de um ponto de vista superior. Além da dança são encenadas algumas passagens do videoclipe original. O que aproxima os vídeos é a música e a repetição de uma ação, entretanto eles diferem entre si em termos visuais. Nem mesmo os planos que enquadram as pessoas são iguais.

Pode-se dizer que esteticamente o material contaminado, que recria algo do original, não possui acuidade visual. O que vale neste caso é o registro e a referência que o vídeo faz.

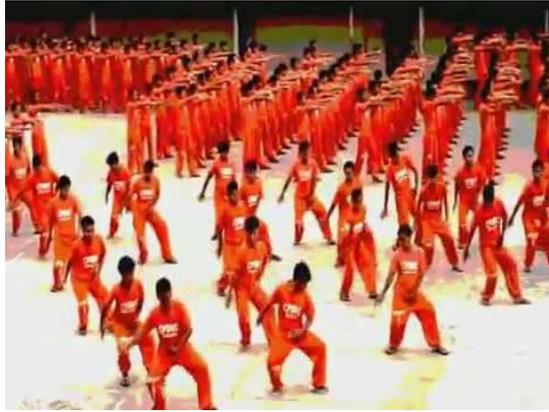
Imagem 15: Videoclipe *Thriller*



Fonte: YouTube²¹

²¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

Imagem 16: *Thriller* presidio Filipinas



Fonte: YouTube²²

Imagem 17: *Gangnam Style*



Fonte: YouTube²³

Imagem 18: *Gangnam Style Ecce Homo*



Fonte: YouTube²⁴

²² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMnk7lh9M3o>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

²³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

²⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GLXnJWf2-Kc>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

Tabela 3: Características *Thriller* presídio Filipinas

Nome do vídeo	Características
<i>Thriller</i> Filippinas	Imagens novas, refilmagem, mesma música, coreografia.

Fonte: Elaborada pelo autor

Imagem 19: Características *Thriller* presídio

***Thriller* presídio Filipinas:**

- Utilização de imagens novas;
- Coreografia que se refere ao original;

Fonte: YouTube²⁵

Tabela 4: Características *Gangnam Style* Ecce Homo

Nome do vídeo	Características
<i>Gangnam Style</i> Ecce Homo	Imagem de arquivo, mesma música, inserção de elemento gráfico de outro vídeo conhecido.

Imagem 20: Características *Gangnam Style* Ecce Homo

***Gangnam Style* Ecce Homo:**

- Utilização de imagens de arquivo;
- Inserção de elemento gráfico de outro vídeo conhecido;

Fonte: YouTube²⁶

Outro tipo de vídeo que chamou minha atenção é o “estilo” *Harlem Shake*. Trata-se de uma forma de fazer vídeo que utiliza uma câmera fixa que registra uma encenação de pessoas em um único espaço (pode ser no interior de casas ou apartamentos, assim como em qualquer outro espaço, inclusive na rua). Em quase todos que foram disseminados pela internet a

²⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMnk7lh9M3o>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GLXnJWf2-Kc>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

montagem se dá da seguinte maneira: aparecem pessoas dançando de forma mais suave até os 15 segundos de duração; então há um corte e a ação que ocorre dentro do enquadramento é alterada. A partir deste ponto até o final (termina com 30 segundos) a movimentação das pessoas é muito maior, seguindo o ritmo da música e da batida que fica mais consistente. Além disso, em muitos casos, o número de participantes da cena aumenta. Nos exemplos dos frames abaixo a quantidade de pessoas permanece a mesma. A mudança é na forma como eles estão se relacionando com o ritmo, a dança e a música do início até os 15 segundos e deste ponto até o final dos vídeos.

Imagem 21: *Harlem Shake A*



Fonte: YouTube²⁷

Imagem 22: *Harlem Shake B*



Fonte: YouTube²⁸

Novamente, aqui se percebe que não há preocupação com técnica e linguagem audiovisual para o desenvolvimento da produção. O que vale é a possibilidade de fazer algo que vá chegar às pessoas e que tenha um resultado comunicativo que atinja quem assiste. Este é o tipo de vídeo chamado “viral”, pois é divulgado de forma espontânea e, além disso, é

²⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8vJiSSAMNWw>>. Acesso em 18 nov. 2014.

²⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=384IUU43bfQ>>. Acesso em 18 nov. 2014.

utilizado como base para muitos outros criarem seus próprios materiais e colocá-los em circulação no YouTube. São tantos materiais com este título disponíveis na internet que fica difícil saber com exatidão qual é o original que fez todos os outros acontecerem, o que de fato não chega a ter importância.

Tabela 5: Características *Harlem Shake*

Nome do vídeo	Características
<i>Harlem Shake</i>	Imagens novas, refilmagem, mesma música, mesma linguagem de câmera (fixa), mesma montagem (1 corte), mesmo tipo de ação/coreografia

Fonte: Elaborada pelo autor

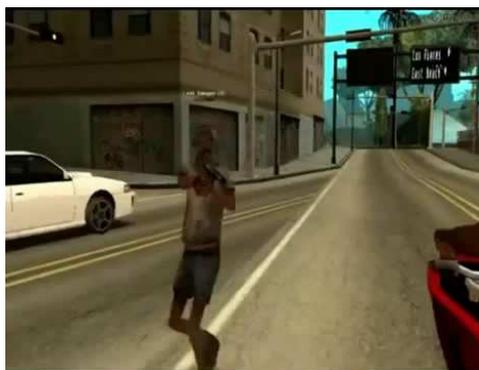
Também fiquei interessado em muitos vídeos sobre acontecimentos do cotidiano, exibidos na internet, que têm inúmeras traduções de formas variadas. Neste caso podem ser utilizadas configurações gráficas sobre as mesmas imagens (do arquivo) para contar outra coisa diferente da origem e também podem ser criadas novas imagens para a realização de paródias sobre o fato na forma de música. Ao mesmo tempo surgem adaptações do acontecimento em uma forma que se assemelha a um jogo de videogame; assim como se observam refilmagens com atores encenando o ocorrido. Um exemplo disso são os inúmeros vídeos criados a partir do original *Assalto à Hornet Branca*, de 2013. Este material mostra um motociclista se deslocando por uma avenida na cidade de São Paulo, utilizando uma moto que há pouco havia adquirido. Tudo é visto por meio da utilização de uma câmera que está no seu capacete e que registra a ação. Num determinado ponto, o motorista é abordado por dois homens em outra moto. Um deles aponta uma arma para o motociclista, o qual vê a sua moto ser roubada. Entretanto um policial à paisana que está assistindo o fato de um carro do outro lado da rua atira no assaltante, o qual cai no chão e não consegue finalizar seu roubo.

Imagem 23: *Assalto à Hornet branca* original



Fonte: YouTube²⁹

²⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1XzqcwUagG4>>. Acesso em 17 out. 2014.

Imagem 24: *Hornet branca* GTA simuladaFonte: YouTube³⁰Imagem 25: *Hornet branca* GTA configurações gráficasFonte: YouTube³¹Tabela 6: Características *Hornet branca*

Nome do vídeo	Características
Imagens e gráficos	Imagem de arquivo, cgv, cgvn
Música	Imagem de arquivo,
Videogame - <i>Hornet branca</i> GTA simulada	Imagem síntese de jogo de videogame
Videogame - <i>Hornet branca</i> GTA configurações gráficas	Imagem de arquivo; configurações gráficas
Encenação	Imagens novas; atores; encenação

Fonte: Elaborada pelo autor

O assalto é atualizado como jogo de videogame a partir de uma organização de elementos diferentes, representando o mesmo título: GTA. Numa situação (imagem 24) utiliza-se o próprio ambiente do jogo para imitar a situação vivida nas imagens realizadas pela câmera que estava no capacete do motorista da moto no vídeo original. No outro caso (imagem 25), o realizador acrescenta informações na imagem original para que, pela

³⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k27VWOR8eXI>>. Acesso em 17 out. 2014.

³¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rQ2DLm8dglZ>>. Acesso em 17 out. 2014.

combinação entre elas, surja a proposta de simulação de um jogo de GTA. Para atingir este objetivo colocam-se configurações gráficas que caracterizam o jogo.

Imagem 26: Características *Hornet branca* GTA simulada



***Hornet branca* GTA simulada**

Utilização de imagens síntese de jogo de videogame GTA;

Fonte: YouTube³²

Imagem 27: Características *Hornet branca* GTA configurações gráficas



***Hornet branca* GTA configurações gráficas**

Utilização de configurações gráficas de jogo de videogame GTA;

Utilização de imagens de arquivo;

Fonte: YouTube³³

Outro tipo de produto audiovisual ao qual preciso fazer referência é possibilitado pelas novas tecnologias, fundamentalmente devido à internet e aos sites de compartilhamento de vídeo: o *vlog* (ou *videoblog*). Trata-se de uma produção na qual uma pessoa (geralmente) expõe a sua opinião sobre qualquer tipo de assunto. A realização se dá de forma bem direta, resultando em um vídeo que utiliza uma câmera voltada para o *vlogger*, o qual aparece olhando diretamente para ela. É um tipo de material audiovisual que faz sucesso há alguns anos e, por ser de fácil realização, tem a fórmula repetida por muitas pessoas. Nos frames abaixo, exemplos de dois *vlogs* conhecidos, os de Cauê Moura e de Felipe Neto, os quais são realizados com propostas de abordar qualquer tipo de tema com uma linguagem forte e, ao mesmo tempo, com humor. A montagem é fundamental para a construção dos vídeos destes

³² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k27VWOR8eXI>>. Acesso em 17 out. 2014.

³³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rQ2DLm8dgzI>>. Acesso em 17 out. 2014.

canais do YouTube, já que a dinâmica de produção perceptível está relacionada à ação do *vlogger* falar muito mais do que aquilo que aparece no vídeo postado no YouTube. Pelas características estéticas dos materiais, chega-se à conclusão de que Moura ou Neto vão para frente da câmera com um assunto para ser desenvolvido, sem ensaio. Na maioria das vezes, o corte na edição é que vai definir o discurso pretendido ao final, quando são suprimidos quaisquer erros ou falas que não estejam de acordo com aquilo que querem transmitir aos espectadores.

Imagem 28: *Vlog* Cauê Moura



Fonte: YouTube³⁴

Imagem 29: *Vlog* Felipe Neto



Fonte: YouTube³⁵

Tabela 7: Características *Vlog*

Nome do vídeo	Características
<i>Vlog</i>	Imagens novas, câmera que enquadra peito e cabeça (PP), postura crítica do <i>vlogger</i> , linguagem despreocupada, corte/edição.

Fonte: Elaborada pelo autor

³⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oYmpFjFBBY4>>. Acesso em: 18 out. 2014.

³⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PUehagUSp2I>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

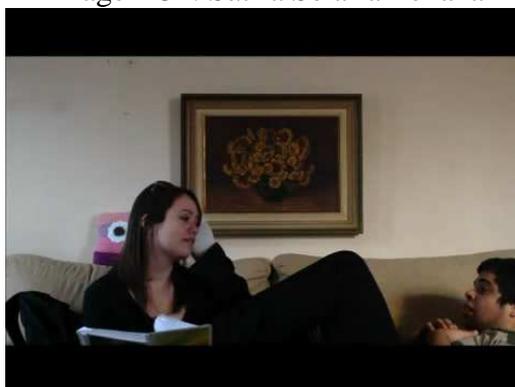
Muitos vídeos que circulam pelo You Tube são produzidos para fazer sátira a outros que tiveram muitas visualizações, apostando nisso para o seu sucesso. Dessa forma, são criados diversos tipos de materiais que fazem referência àquele que foi muito assistido. É importante destacar que a contaminação entre os vídeos é necessária para o entendimento de quem assiste. Um exemplo são vídeos feitos com base naquele que teve o título de pior comercial do mundo, realizado para a Selaria Texana, o qual mostra uma mulher fazendo surpresa a um homem (supostamente seu marido) ao dar uma sela de presente a ele, que havia sonhado possuir tal aparato e usá-lo em seu cavalo. Um dos pontos que chamou a atenção nesta propaganda foi uma atuação muito artificial dos atores. A partir disso, muitos vídeos podem ser vistos na internet fazendo sátira ao original, seja por meio de refilmagem com outras pessoas encenando ou até mesmo com a utilização de imagens de jogos (como o Club Penguin) e inclusão de textos iguais aos do comercial.

Imagem 30: Comercial Selaria Texana



Fonte: YouTube³⁶

Imagem 31: Sátira Selaria Texana



Fonte: YouTube³⁷

³⁶ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=Olx_vD1DmPI>. Acesso em: 15 nov. 2014.

³⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qJbpth1rodA>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

Imagem 32: Club Penguin Selaria Texana



Fonte: YouTube³⁸

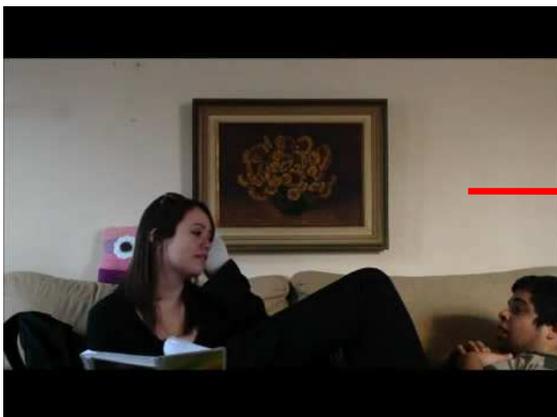
Apenas com dois exemplos de apropriação do passado no presente é possível refletir acerca de como este comercial contaminou diversos vídeos que estão no YouTube. Assim, apresento as características que comparecem nestes vídeos que remontam o material da Selaria Texana.

Tabela 8: Características Selaria Texana

Nome do vídeo	Características
Sátira Selaria Texana	Imagens novas, câmera tenta registrar imagens parecidas com o original, repetição dos textos e entonação das vozes.
Club Penguin Selaria Texana	Imagens de arquivo do jogo Club Penguin; repetição dos textos do vídeo original por meio de caracteres.

Fonte: Elaborada pelo autor

Imagem 33: Características sátira Selaria Texana



Sátira Selaria Texana:

Utilização de imagens novas, com base nas originais;

Fonte: YouTube³⁹

³⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=AMySTcA6bpQ>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

³⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qJbpth1rodA>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

Imagem 34: Características Club Penguin Selaria Texana



Fonte: YouTube⁴⁰

Club Penguin Selaria Texana:

- Utilização de texto escrito;
- Utilização de imagens de arquivo do Club Penguin;

O sétimo tipo de vídeo que faz parte da minha cartografia inicial é o chamado *Lyric Video*. Conforme exposto anteriormente este tipo de produto pode ser desenvolvido com base em materiais oficiais de artistas (como os videoclipes) ou sem qualquer relação formal e estética com aqueles que têm o domínio da música. Abaixo estão exemplos disso, com formas bem distintas. O primeiro frame representa uma aproximação com a produção do álbum oficial da banda *30 Seconds to Mars*, através da utilização de configurações gráficas textuais sobre imagens do videoclipe da música *City of angels*. Já, o segundo (produzido por fã do conjunto) parece não ter a intenção de fazer uma ligação com algum material oficial, já que não há relação estética entre o que está sendo feito com a visualidade dos materiais que divulgam o lançamento de *City of angels*.

Imagem 35: *Lyric video* oficial

Fonte: YouTube⁴¹

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AMySTcA6bpQ>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

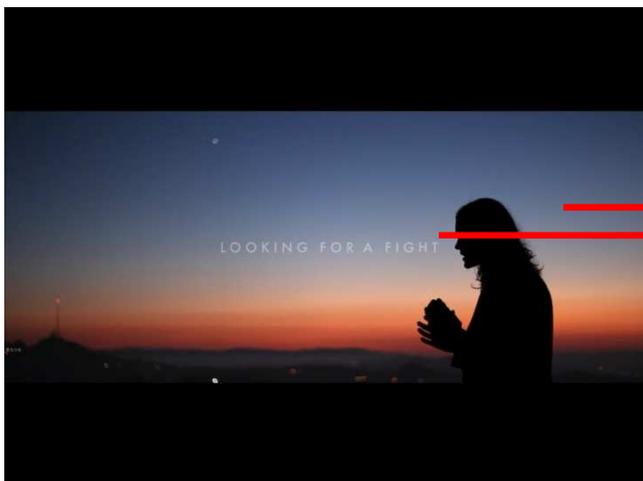
⁴¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xtk8ro_eJZE>. Acesso em: 18 jun. 2014.

Imagem 36: *Lyric video* de fãFonte: YouTube⁴²Tabela 9: *Lyric video*

Nome do vídeo	Características
<i>Lyric video</i> oficial	Imagens de arquivo do videoclipe, configurações gráficas verbais sobre as imagens
<i>Lyric video</i> de fã	Imagens de arquivo/conceituais; configurações gráficas verbais sobre as imagens

Fonte: Elaborada pelo autor

As molduras percebidas nos dois materiais tem base visual, pois são fundamentadas na letra da música, e aparecem abaixo sinalizadas.

Imagem 37: Características *lyric video* oficial***Lyric video* oficial**

Utilização de imagens do videoclipe;

Utilização de configurações gráficas textuais.

Fonte: YouTube⁴³

⁴² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=a4H6XdeohYg>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

⁴³ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=xtk8ro_eJZE>. Acesso em: 18 jun. 2014.

Imagem 38: Características *lyric video* de fã**Lyric video de fã**

Utilização de imagens de arquivo /conceituais;

Utilização de configurações gráficas textuais.

Fonte: YouTube⁴⁴

Nesta aproximação sobre o audiovisual neobarroco que circula via YouTube, também estão presentes os vídeos que trabalham com pequenos esquetes. São materiais audiovisuais de curta duração que na maior parte das vezes são constituídos de somente uma cena. Tais vídeos são sucesso certo no YouTube, ao qual são submetidos materiais inéditos uma ou duas vezes por semana. O exemplo maior deste tipo de audiovisual é o canal Porta dos Fundos, com vídeos atingindo 7 e 8 milhões de visualizações. Ainda posso citar outros canais, como o Parafernália e o Xafurdaria. Todos criam pequenas histórias com cenas geralmente bem produzidas que trabalham com humor, utilizando atores *de stand up comedy*.

Imagem 39: Porta dos Fundos



Fonte: YouTube⁴⁵

⁴⁴ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=a4H6XdeohYg>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

⁴⁵ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UKaFsnjFY2E>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

Imagem 40: Parafernália

Fonte: YouTube⁴⁶

Imagem 41: Xafurdaria

Fonte: YouTube⁴⁷

Tabela 10: Características esquetes

Tipo de vídeo	Características
Porta dos Fundos	Imagens novas, atores, enredo, encenação; domínio da linguagem audiovisual; cgv no final – créditos (mostra ser profissional); links para outros episódios.
Parafernália	Imagens novas, atores, enredo, encenação; domínio da linguagem audiovisual; cgv no meio e no final – créditos (mostra ser profissional); links para outros episódios.
Xafurdaria	Imagens novas, atores, enredo, encenação; domínio da linguagem audiovisual; cgv no início, no meio e no final – créditos (mostra ser profissional); links para outros episódios.

Fonte: Elaborada pelo autor

Muito importante é fazer referência a um dos materiais que mais me chamou a atenção não só para um único produto, mas para tudo o que dele surgiu. Um videoclipe inédito, com 24 horas de duração, foi possibilitado pela utilização de um espaço para a sua exibição,

⁴⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=8iq2SK3s1kw>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

⁴⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=MqXByMLYW1M>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

gerando ainda outros produtos, como vídeos e um site reunindo várias versões dos mais diferentes lugares do mundo. Variações do mesmo tema foram desenvolvidas, fazendo atualizações por diferença. Trata-se do videoclipe da música *Happy*, de Pharrell Williams, característico da produção audiovisual contemporânea.

A partir do que foi desenvolvido até aqui são perceptíveis mudanças ocorridas no cenário audiovisual nos últimos vinte anos. Há novas tecnologias disponíveis para a produção, assim como novos espaços para a circulação dos materiais. O espectador também passou a ser outro. Ele se diferencia de si mesmo pelo simples fato de potencialmente ser produtor de vídeos. A softwerização e as conexões em rede possibilitaram a reconfiguração das técnicas e das práticas sociais, com novos papéis sendo desenvolvidos nas relações de emissão e recepção. Isso tudo motivou a ascensão de um audiovisual contemporâneo neobarroco, o qual apresenta uma característica que denominei de estado-fantasma, baseado no contágio de umas produções sobre outras a partir do uso de arquivos digitais. Essas imagens de arquivo aparecem como se fossem espectros que ressuscitam. Portanto, as atualizações deste tipo de produção audiovisual estão muito fundamentadas numa memória que observa passado e presente distintos e, ao mesmo tempo, sendo indiscerníveis. O resultado pode ser visto no YouTube, no qual comparecem muitos fantasmas que são concebidos a partir de diferentes lógicas. A proposta de fantasmagoria audiovisual será melhor explicada e desenvolvida no próximo capítulo.

3 FANTASMAGORIA AUDIOVISUAL

A proliferação de imagens em diferentes suportes e meios é uma característica predominante na atual produção audiovisual. Essa potencialidade de mistura é levada ao máximo pela utilização de novas tecnologias que trabalham com arquivos de dados digitais. Neste cenário, há uma facilidade para a reutilização de imagens do passado no presente de diversas maneiras, algo que, de certa forma, faz com que haja um crescente número de fantasmas que passam a habitar os produtos audiovisuais que circulam por diversos meios.

A internet é um bom exemplo disso. Tudo o que está depositado no YouTube é considerado arquivo, o qual pode ser tomado como um espectro à medida que é reutilizado e volta à vida.

Os fantasmas tratados nesta pesquisa tem conexão direta com a memória. Faço a observação acima me lembrando de *Alice através do Espelho*, de Lewis Carrol. Na história, a protagonista atravessa um espelho e ao adentrar neste passa a perceber que tudo o que aparece lá dentro está ao contrário. De certa forma, o reflexo é igual, mas diferente ao mesmo tempo. E só a experiência de ver as mesmas coisas de outra forma é que possibilita a nova leitura, a qual pode ser tomada como algo que está sempre lá, mas que só “vive” na medida em que alguém observa e faz aquilo agir de outra maneira.

Seja tratado como reflexo ou como eco, o fantasma é visto como algo que duplica uma determinada realidade que está no passado e age no presente. Essa fantasmagoria é uma emanção de alguma coisa que existiu quando reaparece, seja a partir de sua forma original ou de uma maneira diferente, atualizada em outro produto audiovisual.

Ao lidar com a memória, os fantasmas passam a ser estratégias que fazem uma relação do presente com o passado. Diversos produtos visuais, sonoros ou audiovisuais utilizam-se deste artifício para acessar o passado.

O fantasma está, muitas vezes, ligado ao virtual. Necessariamente não precisa ter uma presença física para se consolidar frente a quem assiste, pois para este basta desejar ver o que não é possível ser visto. O cinema sabe lidar muito bem com isso ao criar visualmente seus espíritos ou almas desencarnadas que se apresentam como espectros; ou quando não mostra o fantasma, ficando o mesmo sempre invisível, ou seja, como uma sugestão ao espectador.

Para uma melhor percepção das diferentes formas que assumem os fantasmas, apresento a seguir um breve recorte de como isso comparece de forma direta em imagens técnicas, já que estes podem ser observados em espelhos, espectros, sombras, interferências, personagens, dentre outras representações.

3.1 O fantasma e as mídias

No imaginário que é criado por toda sociedade sempre há a presença do fantasma. Machado (1996) fala do exemplo de índios do Maranhão que dão o nome de Carom às imagens e vozes de pessoas e coisas que retornam sob a forma de fantasmas, sejam atuais dos vivos ou virtuais dos mortos. Por aproximação disso, as câmeras que fazem imagens em movimento aprisionariam o Carom e os colocariam em arquivos para retornarem como fantasmas.

Na área de estudos das tecnologias da comunicação não é raro aparecer a associação de imagens de espectros a audiovisuais. Isso é fácil de ser verificado na televisão e no cinema, os quais são povoados de fantasmagorias em gêneros de ficção como a fantasia ou o terror. Um filme de nossa época que fez muito sucesso ao trabalhar com fenômenos que assombram os personagens foi *O Chamado* (2002), uma refilmagem de uma produção japonesa (*Ringu*). A história trata de uma fita de vídeo misteriosa que provoca a morte de todos que a assistem. O fantasma aparece por meio da personagem Samara, que volta utilizando telefones e televisores para realizar a sua vingança, espalhando-se de forma incontrollável, por contágio.

Imagem 42: Samara, de *O Chamado*



Fonte: adorocinema.com⁴⁸

⁴⁸ Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-54681>>. Acesso em 16 de ago. 2014.

Imagem 43: Samara sai da televisão, em *O Chamado*Fonte: adorocinema.com⁴⁹

Outro filme de horror da década passada que trata do tema da fantasmagoria é *Os Outros* (2001), de Alejandro Amenábar. Na trama, uma mãe (Grace) e seus dois filhos vivem em uma mansão, no final da segunda guerra mundial. As crianças têm uma rara doença, que as impede de serem expostas ao sol. Assim, a família vive isolada. Várias situações assombrosas aparecem para eles, as quais vão ocorrendo na casa ao longo do filme, como cortinas que são arrancadas do quarto das crianças ou uma senhora que surge dentro da casa, sem explicação. Tudo vai fazendo o espectador crer que são atitudes de fantasmas que estão assustando a mãe e seus filhos. Entretanto, quando o filme chega ao final percebe-se que os fantasmas são a própria família. Eles é que não estão conscientes da sua morte, ao mesmo tempo atordoados com moradores novos (e vivos) que passam a habitar a casa.

Imagem 44: Grace e seus filhos, de *Os Outros*Fonte: conversandocomalua.com⁵⁰

⁴⁹ Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-54681>>. Acesso em 16 de ago. 2014.

⁵⁰ Disponível em: < <http://www.conversandocomalua.com/2013/01/filme-os-outros.html>>. Acesso em: 20 ago. 2014

Imagem 45: *Os Outros*

Fonte: osfilmesnatv.blogspot.com⁵¹

Baseado em um livro de horror de Stephen King e dirigido por Stanley Kubrick, *O Iluminado* (1980) conta a história de um homem (Jack Nicholson) que é contratado para trabalhar como síndico em um hotel nas montanhas durante o inverno. Ele vai para o local com sua mulher (Shelley Duvall) e seu filho (Danny Lloyd). Porém, com o passar do tempo e devido ao contínuo isolamento, ele começa a apresentar confusões mentais. Jack passa a conversar com pessoas que já estão mortas, tornando-se cada vez mais agressivo e perigoso para a sua família. Ao mesmo tempo, seu filho passa a ter visões de acontecimentos ocorridos no passado. Neste filme os fantasmas são observados de maneira bem clara, aparecendo em formas materiais para os protagonistas da trama, como as gêmeas que podem ser vistas na imagem a seguir.

Imagem 46: Jack, em *O Iluminado*

Fonte: ultrdownloads.com.br⁵²

⁵¹ Disponível em: <<http://osfilmesnatv.blogspot.com.br/2013/11/band-exibe-o-filme-os-outros-com-nicole.html>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁵² Disponível em: <<http://ultrdownloads.com.br/papel-de-parede/Filme-O-Iluminado/>>. Acesso em 20 ago. 2014.

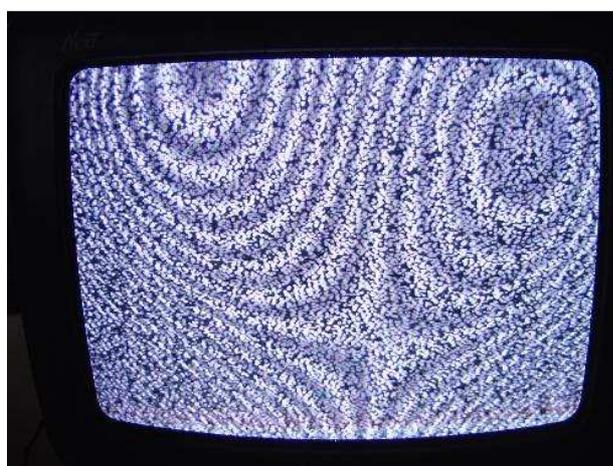
Imagem 47: Gêmeas, em *O Iluminado*

Fonte: livroseopinio.com.br⁵³

Esses são apenas três exemplos dentre inúmeros filmes que tratam de fantasmas, como *Poltergeist, o Fenômeno* (1982), *Atividade Paranormal* (2009), *Água Negra* (2005), *O Orfanato* (2007), entre outros.

Entretanto a relação dos fantasmas com as mídias audiovisuais vai além de conteúdos narrativos. A própria configuração técnica dos meios, ou seja, a sua materialidade também convoca a fantasmagoria. Um exemplo era visto quando os aparelhos de televisão das casas das pessoas recebiam os sinais das emissoras por meio de antenas que captavam um sinal analógico pelo ar. Muitas vezes se viam imagens duplicadas na tela da televisão, as quais eram chamadas de fantasmas. A tela com chuviscos na TV analógica também possibilitavam à imaginação encontrar formas escondidas. Estes são apenas alguns exemplos dentre outros que associam as tecnologias com os fantasmas no imaginário popular.

Imagem 48: O fantasma no chuvisco da imagem analógica



Fonte: radioalo.com.br⁵⁴

⁵³ Disponível em: < <http://www.livroseopinio.com.br/2011/12/sequencia-de-o-iluminado-de-stephen.html>>. Acesso em 20 ago. 2014.

⁵⁴ Disponível em: < <http://radioalo.com.br/cientista-explica-relacao-entre-chuveiro-da-tv-e-o-big-bang/>>. Acesso em 20 ago. 2014.

Além das possibilidades de fantasmas que são produzidos tecnologicamente, há outros baseados na utilização de imagens de arquivo e na memória. Para se chegar a estes tipos faz-se necessária uma breve referência aos fantasmas por meio de um mapa organizado por Felinto (2006).

No século XVIII o inventor francês Étienne-Gaspard Robert (também conhecido por Robertson) desenvolveu um espetáculo ótico chamado de fantasmagoria, que combina a figura do fantasma com o ato de enunciar, comunicar. A técnica utilizava um aparelho chamado de fantascópio (criado por Athanasius Kircher), o qual devia ficar escondido do público, atrás da tela de projeção. O aparelho se deslocava para frente e para trás, fazendo com que a imagem projetada se movesse em direção à plateia, causando um clima sobrenatural. No espetáculo havia ruídos e sons estranhos.

Imagem 49: *Fantasmagoria*, de Robertson



Fonte: em.wikipedia.org⁵⁵

A fantasmagoria nasceu como uma designação técnica de um espetáculo ótico. Depois ela passa a ser uma expressão de linguagem, na qual o fantasmagórico seria a maneira com que o autor fantástico faz falar o fantasma.

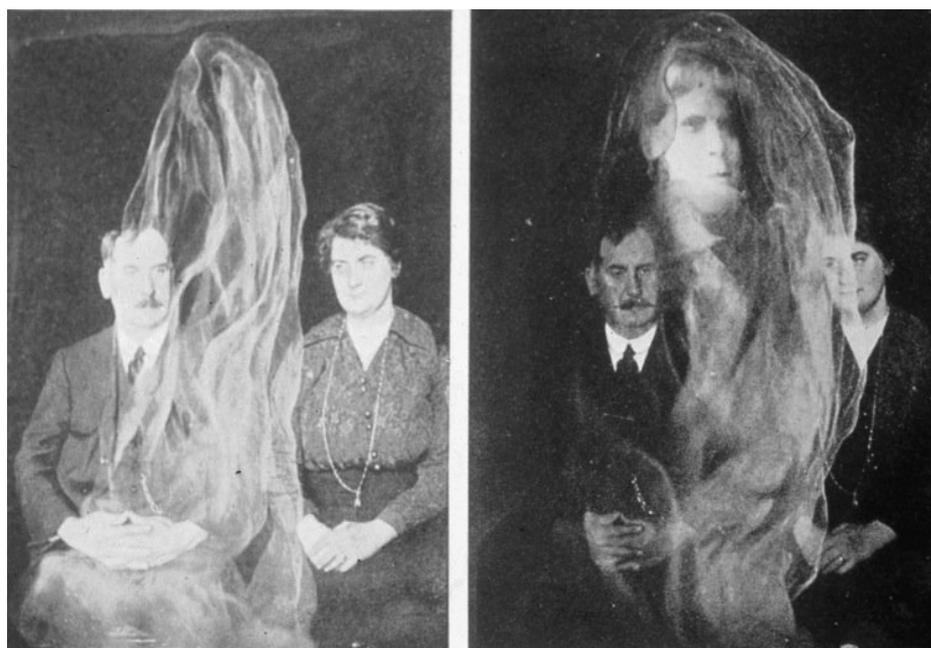
Na literatura fantástica, no gótico, no cinema de horror e em muitas outras dimensões de nossa experiência cultural, o fantasma é aquele que traz uma fala, um discurso. Mas não se trata de uma comunicação necessariamente verbal. De fato, na maioria das vezes, trata-se de um discurso constituído por imagens; um discurso, poderíamos dizer, dêitico. Ele aponta para aquilo que ficou encoberto, denuncia por meio de gestos e figuras, encena e mostra. A fala que foi reprimida se “revela”, se manifesta em imagens que exigem interpretação. (FELINTO, 2006, p. 113).

⁵⁵ Disponível em: < http://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert>. Acesso em 20 ago. 2014.

A meu ver, o fantasma traz uma expressão e um conteúdo duplos que podem aparecer de maneiras diferentes. O fantasma pode estar invisível, ou seja, naquilo que não é percebido na imagem material, mas que sentimos como qualidade. Também pode estar no visível, no que é dado a ver como índice na imagem atualizada. Este segundo caso talvez seja muito mais fácil de ser percebido e parece ser o que se estuda com mais frequência ao longo do tempo. É no primeiro tipo de fantasma que as imagens de arquivo re-mixadas estão baseadas, e é sobre este que o presente estudo pretende desenvolver suas reflexões.

Antes, entretanto, pode ser importante expor um pouco mais sobre os avanços teóricos acerca do fantasma como algo mais concreto. As fotografias espíritas do final do século XIX e início do século XX traziam figuras “invisíveis” para o processo de revelação. O auge do espiritismo tecnológico fez vários estúdios ficarem conhecidos pelos poderes mediúnicos de seus fotógrafos. Passam a ser vistas as figuras fantasmagóricas.

Imagem 50: Fotografias espíritas



Fonte: obiousmag.org⁵⁶

Também era comum no início da fotografia que aparecessem fantasmas devido ao longo tempo de exposição que era necessário para a realização da foto. Dessa maneira se alguma pessoa passasse pela cena por alguns momentos, apareceria como uma figura

⁵⁶ Disponível em:

<http://obviousmag.org/archives/2010/07/fotografias_espíritas_no_segulo_xix.html>. Acesso em 22 ago. 2014.

esmaecida e fantasmática. As limitações tecnológicas passavam a ser incorporadas como técnicas propositais para o aparecimento de fantasmas.

As imagens técnicas (como a fotografia, o cinema e a televisão) realizadas por aparelhos tecnológicos tornam-se substratos que ajudam a povoar a cultura com os fantasmas. Essa fantasmagoria tem a potência de se desenvolver cada vez mais ao conectar o científico com o imaginário. Nesse espaço surge a possibilidade de pesquisa do campo da tecnocultura audiovisual.

A fantasmagoria, de maneira geral, é muito abordada em relação a contatos com mortos, como é o caso dos meios citados anteriormente, além do rádio e, mais recentemente, do computador e da internet. Os meios que são desenvolvidos sempre apresentam alguma forma de comunicação espiritual, como se fossem portais para o além por meio de imagens, sons e palavras.

De certa maneira, o imaginário tecnológico produz fantasmas que necessitam se mostrar para que se afirmem como tais. Eles estão em narrativas ou em mensagens que se apresentam por meio de formas: imagens, sons ou palavras – mesmo que isolados de uma história.

Há, também, outra maneira de abordar a fantasmagoria no audiovisual. No cenário da contemporaneidade, diversos materiais audiovisuais do passado sobrevivem por meio do YouTube. Dentre eles, um recorte que pode ser feito é aquele que passa por telenovelas, séries de televisão, filmes etc. Estes materiais, ao serem digitalizados e compartilhados por meio da internet, voltam a viver, a agir.

Tem-se, então, um cenário híbrido (característico do YouTube), no qual convivem obras oriundas de diversos meios. Este site passa a ser um espaço que, ao abrigar aquilo que originalmente é de outro meio, torna-o outra coisa, diferente daquilo que era. Portanto, pode-se dizer que seus estados mudam. Por exemplo, a telenovela não é mais “tele”novela, assim como a série não é mais “da televisão” ou o filme não é mais “do cinema”.

A reflexão passa a ser: o que sobrevive nestes produtos audiovisuais que passam de um meio para outro? É certo que no que está no YouTube sobrevivem, de certa forma, os fantasmas daquilo que eram nos seus meios originais. O novo meio vai atuar sobre os materiais e fazer com que as suas configurações mudem. Os processos que envolvem a digitalização, o compartilhamento e a circulação vão ser afetados pela subjetividade de quem participa em qualquer ponto deste movimento de atualização dos audiovisuais.

A paisagem audiovisual de nossa época está permeada de espectros que vivem do trânsito que existe entre as coisas. No processo de atualização, as imagens trazem consigo o

passado para agir sobre novos materiais. A fantasmagoria se alimenta disso, de um estado em potência que vive entre uma coisa (virtual) e outra (atual).

Os arquivos como fantasmas criam um estado localizado em alguma duração e em um espaço entre duas espessuras de matéria, entre duas telas. A partir de virtualidades passam a conceber mundos possíveis para a imagem. O entre-imagens, espaço de multiplicidade onde estão os espectros, é operado por passagens. A atualidade depende de alguns processos que passam pela observação de rastros espectrais na relação com a experiência de cada observador.

3.2 A alegoria: ruínas, rastros e fantasmas

É pertinente observar a noção de alegoria com a finalidade de relacioná-la aos produtos audiovisuais, à medida que estes têm relação com o passado, seja pelos arquivos reutilizados ou pela referência que novas imagens fazem a outras realizadas anteriormente. Nesse sentido, aproximações com propostas daquilo que se entende como “ruínas”, assim como o que se compreende como “rastros”, se fazem necessárias para enriquecer a análise das imagens, já que em todas há sempre algo que continua a durar, que se mantém como virtualidade.

Para aproveitar melhor a ideia de alegoria, e apropriá-la à confecção dessa pesquisa, parece-me oportuno trazer a noção do conceito de história de Benjamin (1984), pois a partir dele podemos fazer relações das imagens com seu potencial para fantasmas, já que toda imagem tem um passado.

Talvez a primeira lição que podemos tirar de Benjamin é a de que vivemos sempre com uma sombra do passado. O conceito de história está muito ligado à noção de que as escolhas fazem os eventos tomarem determinadas direções e que se tivessem sido outras as escolhas no passado, o presente seria diferente. Entretanto, também se sabe que há outros caminhos potenciais ocorrendo ao mesmo tempo em que um deles se realiza. A história não é estática, não fica no passado. Ela age no presente de acordo com o que é decidido lá e aqui.

Por exemplo, ao utilizar uma imagem de arquivo em um produto audiovisual, esta escolha mostra uma atualização do passado a partir de uma opção que parece ser a mais adequada à necessidade do momento. Entretanto, na ação de montagem da imagem escolhida com outras dentro de um vídeo, é provável que outros caminhos que concorreram com a selecionada estejam presentes de alguma forma. Isso pode ocorrer pela experiência que se teve no processo de encontrar e selecionar. A história desse passado comparece de alguma

maneira naquilo que é atualizado, mesmo que esteja oculta dentro da escolha de uma outra imagem. Até mesmo quando se realiza uma nova imagem, há nesta algo que se mantém de nossa existência, pois nada que um dia ocorreu deve ser considerado como algo perdido na história. Benjamin (1984) vai nos dizer que o passado vai relampejar como imagem no momento em que é reconhecido, não necessariamente como “ele de fato foi”.

Esses devires minoritários, os quais estão em virtualidade nas imagens que compõem produtos audiovisuais contemporâneos, podem ser observados a partir da noção de rastros (Derrida) ou de ruínas (Benjamin). As duas propostas se aproximam de alguma forma quando pensamos na maneira como o passado pode se manter nas imagens. A alegoria parece ser um bom caminho para refletir acerca da ruína. Para Benjamin, a alegoria trata de uma revelação de uma verdade oculta, que pode estar nas ruínas, na qual podemos encontrar algo que sirva de rastro para o futuro.

A alegoria pode estar ligada a uma relação convencional entre uma imagem e sua significação, ou seja, tendo um caráter de signo. Entretanto é importante ressaltar que ela está acompanhando o fluxo do tempo; é móvel; é também mutável.

Dentro da perspectiva de perceber a alegoria num processo que está em movimento constante, podemos observar o olhar alegórico sobre uma obra audiovisual como uma observação profunda, que analisa os pedaços, percebendo o despedaçamento do objeto observado. Esta forma de ver observa aquilo que está oculto para auxiliar a decifrar as imagens em movimento. Benjamin (1984, p. 200) vai aproximar as ruínas das alegorias: “As alegorias são no reino dos pensamentos o que são as ruínas no reino das coisas”. Ao observarmos imagens podemos relacioná-las a alegorias, pois além daquilo que é dado a ver nos produtos audiovisuais que temos a nossa frente, também há, ao menos enquanto virtualidades, outras possibilidades. Portanto, o pensamento alegórico mostra-se dialético e dessa maneira é bem adequado à reflexão acerca da observação de um audiovisual neobarroco e que tem base em imagens já utilizadas.

Alegoria e fantasma andam juntos quando há uma aproximação destas com o pensamento, pois ao mesmo tempo em que se atualizam no presente dos produtos audiovisuais também se mantêm em potência de vida do passado como outras atualizações possíveis ainda não realizadas. Esses casos podem ser analisados como ruínas, as quais se mostram como a sobrevivência de algo do passado.

Podemos observar um cenário de ruínas ao ver vídeos no YouTube que utilizam imagens do passado como arquivos ou como inspiração para a criação de outras imagens. Esta paisagem audiovisual em ruínas pode ser percebida como uma alegoria da subjetividade de

nosso tempo. As ruínas são fragmentos significativos que representam algo, são como estilhaços que são lançados em um movimento do passado ao presente e, conseqüentemente, ao futuro, carregando consigo marcas de uma determinada época.

Nessa linha de raciocínio, podem-se perceber as imagens do passado como fantasmagorias. Isso possibilita uma apreensão da imagem diferente daquela que existia anteriormente, pois ela permanecerá perdida entre novas ressignificações.

Quando retomamos velhos usos ou significações estamos criando fantasmagorias. A aparição de imagens ruinosas é aquela baseada no passado que aparece no presente, assombrando-o como fantasmagoria. Percebe-se, então, que ruína é algo que resiste ao tempo. Imagens de arquivo ou imagens feitas a partir da observação de outras anteriores a elas parecem querer, de forma contundente, durar e ficar presas com muita força ao eterno.

Bergson (2009) cita que quanto maior for a quantidade de passado que cabe no presente, mais pesada será a massa lançada ao futuro contra eventualidades que possam surgir. A figura do arco e da flecha representa bem essa concepção, pois quanto mais puxado para trás for o arco, mais longe a flecha chegará. A alegoria está nos arquivos, nas ruínas do passado que comparecem de forma intensa nos materiais audiovisuais baseados na utilização de algo que já foi feito.

Isso não quer dizer que tudo que existiu vai se repetir. Mesmo que estejam na origem, os fantasmas são evocados em realizações audiovisuais a partir daquelas lembranças que sejam úteis para a atualização. Tal afirmação está baseada no fato de que intuimos virtualmente muito mais coisas do que percebemos atualmente. Entretanto, nosso corpo afasta de nossa consciência tudo aquilo que não serve para a nossa ação, que não tem interesse prático.

Assim, a utilização das ruínas de qualquer fato ou material audiovisual realizado em produtos inéditos ocorre por meio de algum detalhe que se conserva no passado e que é trazido de volta à vida como um fantasma. Este surge a partir de uma lembrança útil que é descoberta do passado, o qual mantém na obscuridade a maior parte de suas virtualidades, ou seja, muita coisa nos escapa e não renasce.

Aquilo que volta à vida não é apenas um duplo, mas algo que se metamorfoseia a partir da observação das ruínas para tomar uma forma que auxilie na construção de novos sentidos para as imagens. O que é considerado supérfluo fica atrofiado, pois as funções inúteis desaparecem, sucumbindo àquela que é atualizada e que se organiza em direção ao futuro.

Tudo o que se está observando acontece no presente, que em teoria é o que separa o passado do futuro. Ele pode ser concebido, mas nunca é percebido, pois quando nos damos

conta dele, o mesmo já foi embora e se tornou passado daquilo que em um momento foi. É desta nova duração que voltam os rastros, algo que é determinante para um futuro iminente.

Talvez este desejo pela eternidade seja um dos fatores que levam à diversidade de mensagens que há potencialmente nas imagens. Para Bergson (2006a), as imagens agem e reagem umas sobre as outras, são um conjunto infinito de blocos de espaço-tempo. As imagens “são” sem serem percebidas. Trata-se de uma representação que ainda não foi iniciada, um plano de imanência que é feito de luz.

Esse sentido traz consigo uma relação próxima ao fantasma, pois se está tratando de um plano no qual a luz se propaga sem nenhuma resistência ou perda; não há obstáculo algum ao longo de seu caminho. As figuras formadas por esta fonte luminosa são translúcidas e podem ser infinitas. As imagens se atualizam ao serem refletidas no écran, sendo observadas por alguém que empresta seus sentidos para compor a totalidade da ideia que é formada naquele momento ímpar.

A alegoria, como uma forma de interpretação, oferece diversos sentidos de leitura às imagens, inclusive como fantasmas. A partir de Benjamin podemos pensar que as imagens estão sempre abertas a interpretações. Há uma abertura que ocorre por meio de um pensamento que está ligado ao múltiplo.

A alegoria se aproxima da “desconstrução” de Jacques Derrida, a qual pode ser trazida para a discussão a partir do termo *presença* nos objetos. Para o autor, a presença não é uma coisa a ser vista, mas um efeito de um processo que sempre a diferencia. Assim, a “presença real” pode ser tomada de fantasmas no processo de diferenciação. A determinação não se dá pela presença, mas pela *différance*⁵⁷.

A *différance* é uma expressão dialética capaz de substituir uma falsa oposição entre presença e ausência. A presença é um devir no espaço; ela é um simulacro colocado em traços ou vestígios. Ela é um momento diferencial, ou *différent*, que a constitui, seu espaçamento, sua temporização. Portanto, ela não apaga a ausência. Pelo contrário: conserva o passado e denota algo do futuro. O cristal do tempo está na presença.

Um processo de significação se realiza quando um elemento que aparece na cena da presença é relacionado a outra coisa que não seja ele mesmo; quando há a conservação de algo do passado e, ao mesmo tempo, se deixa já contaminar de alguma forma com o futuro. O

⁵⁷ O grama como *différance* é, pois, uma estrutura e um movimento que não se deixam mais pensar a partir da oposição presença/ausência. A *différance* é o jogo sistemático das diferenças, dos rastros de diferenças, do espaçamento, pelo qual os elementos se remetem uns aos outros. Esse espaçamento é a produção, ao mesmo tempo ativa e passiva. (DERRIDA, 2001b, p. 33).

presente é, assim, constituído por traços do que chamamos futuro e daquilo que chamamos passados modificados.

Quando se fala em imagem de arquivo montada em um produto audiovisual, pode-se dizer que é uma imagem espacializada que retorna por meio de um devir e que, em princípio, tem relação com a repetição. Entretanto, é importante destacar que se trata de uma repetição no eterno retorno, a qual exclui o devir-igual ou o devir-semelhante. É uma repetição que difere, que liga o múltiplo ao múltiplo, o diferente ao diferente.

Para Derrida, o desenvolvimento das práticas da informação amplia imensamente as possibilidades da mensagem. O retorno de uma imagem se dá por meio de traduções. Isso porque é impossível um signo ter um significante e apenas um significado. Para isso há os *rastros* que fazem referência a certo número de discursos contemporâneos.

A diferença deve ser em si mesma uma articulação e uma ligação, relacionando o diferente ao diferente sem mediação pelo idêntico. Para Deleuze (2006), o fundamental é a simultaneidade, a contemporaneidade, a coexistência das séries divergentes em conjunto. Isso pode ser percebido por durações como passado, presente e futuro juntos na mesma imagem, mesmo que saibamos que as séries são sucessivas, uma “antes” e outras “depois”, do ponto de vista dos presentes que passam na representação.

Este paradoxo do tempo, no qual os presentes se sucedem e que coexistem ao passado puro, tem conexão direta com o virtual. Um exemplo a partir de Freud (apud DELEUZE, 2006) está no fantasma, no qual a condição empírica da sucessão no tempo é substituída pela coexistência de duas séries, a do adulto que seremos e a do adulto que fomos. Não é uma série em relação à outra que é originária no fantasma, mas a diferença entre elas, na medida em que ela remete uma série de diferenças a outra série de diferenças. O fantasma vai trazer essas características de coexistência de duas séries que diferem entre si. Isso porque o eterno retorno não faz retornar o mesmo e aquilo que se assemelha, pois ele próprio deriva de um mundo de pura diferença.

Estes sistemas diferenciais com séries disparatadas e ressonantes, com precursor sombrio e movimento forçado, chamam-se simulacros ou fantasmas. O eterno retorno só concerne aos simulacros, aos fantasmas, e só os simulacros e fantasmas é que ele faz retornar. (DELEUZE, 2006, p . 184).

O simulacro ou fantasma não é apenas uma cópia de uma cópia, ou uma semelhança infinitamente mais fraca. Segundo Deleuze (2006), o catecismo nos familiarizou com a ideia de que somos a imagem e semelhança de Deus. É pelo pecado que perdemos a semelhança.

Assim, o fantasma é uma imagem demoníaca, pois é destituída de semelhança. Vive de diferença.

Para Eco (1997), o objeto do pensamento é a diferença enquanto tal; a diferença como diferença. Segundo o autor, o ato filosófico por excelência é constituído quando se pensa a diferença, quando se reconhece a dependência do homem de algo que o origina através da própria ausência. Muitas vezes o que vale em um texto não é o que ele diz, mas o que deixa não dito. Relacionando isso à imagem que é reutilizada, pode-se refletir sobre aquilo que ela não mostra, como um fantasma que fica no que foi dito em outro momento (diferente deste agora no qual a imagem toma nova função em uma montagem inédita).

A imagem que é agora “reconfigurada” numa montagem com outras (também “reconfiguradas”) se atualiza pela potência de diferir dela mesma em sua utilização original. Este retorno como outra sempre deixa rastros que não estão naquilo que vemos, mas que podem ser sentidos (mesmo não estando na presença material da imagem). Esses rastros podem ser tomados como textos.

Quando Heidegger nos lembra que, diante de um texto, auscultá-lo como manifestação do ser não significa compreender o que diz mas, antes de mais nada, o que não diz e todavia evoca, afirma o mesmo que afirma Lacan quando persegue na linguagem as derrisões da metáfora e da metonímia. (ECO, 1997, p. 339).

Na mesma linha de observar algo a partir de rastros deixados nos materiais, é possível abordar a alegoria por sua tendência de se desenvolver sempre em novas e surpreendentes formas. Muito das diferentes significações que o objeto assume é atribuído pelo alegorista. O caso de utilizar imagens do passado em produtos audiovisuais (seja como inspiração ou arquivo) é um exemplo típico de alegorizar os objetos vendo neles a potencialidade de assumirem novos caracteres. Isso ocorre no momento em que as imagens passam a ter novos significados a partir de características que antes não eram aquelas que definiam a sua natureza. Tal operação é um processo que se desenvolve entre quem produz e quem recebe, ou seja, entre os produtores audiovisuais e os espectadores.

As ideias dependem exclusivamente de relações que são estabelecidas entre quem executa e quem recebe. Nesse sentido, a alegoria se torna interessante para se realizar uma observação acerca dos vídeos que estão no YouTube e que fazem parte do corpus desta pesquisa.

Muitos dos materiais audiovisuais que estão disponíveis na internet mostram traços do neobarroco, a partir de uma conexão entre dispersão e junção. Aquilo que é separado passa a se tornar conjunto por meio de um potencial que existe entre os objetos para novas significações. Isso, muitas vezes, ocorre por meio de espectros, que são como alegorias, que se manifestam voltando à vida e fazendo uma relação com o futuro. Aqui aparece outra característica que vem do barroco para a época atual: a simultaneidade de ações. Os materiais audiovisuais observados neste estudo têm como característica a apresentação de acontecimentos como simultâneos, pois possuem imagens que dão a ver o cristal do tempo, ou seja, passado, presente e futuro coexistindo.

É disso que os arquivos e os fantasmas se alimentam para seguir em incessante movimento.

3.3 Fantasma imaterial – A *imagem-fantasma* e a *imagem-de-arquivo*

A partir do desenvolvimento da noção do fantasma, esta pesquisa nos conduz para a construção de dois conceitos que interessam para agir sobre os materiais audiovisuais observados no YouTube: a *imagem-fantasma* e a *imagem-de-arquivo*. Tais termos vão auxiliar no entendimento tanto da técnica quanto da cultura audiovisual que circula pelas mídias dos dias atuais e que influenciam a comunicação como um todo.

Inicialmente, para ter uma concepção de *imagem-fantasma*, se desenvolveu uma relação do fantasma com as imagens de arquivo, pois nelas é possível vislumbrar diferentes tempos agindo de forma simultânea. De maneira geral o termo foi construído a partir da observação de características espectrais⁵⁸ que esse tipo de imagem possui. Entretanto, não seriam todas as imagens de arquivo que se tornariam *imagens-fantasma*.

Com uma observação mais atenta a materiais que foram desconstruindo e construindo um corpus mais definido, passei a perceber que a imagem de arquivo (por ser remontada com outras que não fazem parte de sua montagem original) seria aquela que não está diretamente colada na original; é aquela que volta ao lugar da original sempre como outra, por substituição. Já o fantasma é aquele que dura da imagem original, é o que assombra, são os

⁵⁸ O conceito de fantasma que desenvolvo nesta pesquisa tem base nas ideias apresentadas por Felinto (2008) nas quais percebo alguns conceitos que me interessam, como: repetição sinistra, imagem instável, entidade das margens, que habita um território impreciso; localiza-se na dimensão do “entrelugar”, pertencendo ao imaginário, mas aparecendo como se fosse realidade. O fantasma é como um duplo que assombra, que está morto e vivo ao mesmo tempo.

vestígios. Assim, a *imagem-fantasma* é esta que possui o fantasma da imagem que estava lá na origem, durando e assombrando na imagem e na cultura dentro de uma nova montagem audiovisual.

Então, toda imagem de arquivo tem, potencialmente, fantasmas. No entanto se na sua atualização em uma nova montagem predominar a potência de “outrar-se”, de diferir dela mesma, a virtualidade mais forte está na sua face “fantasma negativo”; para esse caso proponho como nomenclatura “*imagem-de-arquivo*”. Já, se na re-mixagem estiver se sobressaindo a duração da imagem original do passado, o devir mais forte está na face “fantasma positivo”, a qual proponho chamar de “*imagem-fantasma*”.

O fantasma está relacionado aquilo da imagem original que dura e assombra em uma nova montagem com imagens de arquivo.

A *imagem-fantasma* é o tipo de imagem que tem essas características (imagem de arquivo que traz a duração do fantasma – da origem).

O fantasma positivo é aquele que sente o que não está no presente; o negativo é o que não sente o que está no presente. Na realidade estes modos são definidos pela forma como o fantasma se atualiza.

Baitello Júnior (1997) traz essa noção de fantasma positivo como aquela sensação presente de algo já ausente, como um membro amputado, por exemplo. Já o fantasma negativo é tratado pelo autor como o esquecimento, a “não-sensação” de algo presente, como algum problema que faz a pessoa não sentir um membro que existe.

Um, como outro, um “distúrbio da imagem corporal”: ou a persistente memória de um membro amputado, ou o esquecimento e a alienação de uma parte do corpo existente e (desde que não haja lesões cerebrais) capaz de funcionar perfeitamente. (BAITELLO JÚNIOR, 1997, p. 46).

Para fazer funcionar a parte que existe, Baitello Júnior dá o exemplo de uma pessoa que é colocada em uma situação de necessário e não-consciente uso de uma perna, como ser jogada em uma piscina e ser obrigada a nadar, por exemplo. Isso restaura a sensibilidade da perna. Tal atitude é chamada de traição da consciência. Nesta situação, se pode dizer que o negativo se torna positivo pela necessidade de agir no presente. O esquecido volta à memória. O que não fazia sentido passa a fazer sentido.

O fantasma que esta tese toma para si pode ser tratado como algo imaterial, que não se vê, se toca ou se pega. É um fantasma que se sente. Trata-se de um fantasma de informação. Depende de codificação para ser compreendido ou sentido. Sua percepção ocorre a partir das

coisas em “formação”. O fantasma se forma a partir do momento em que se decifra a informação.

Essas informações, as quais nomeio imateriais, comparecem nas imagens técnicas, sejam analógicas ou digitais da fotografia, do cinema, da televisão ou desenvolvidas por *softwares* em computadores, entre outras. Utilizando um termo de Flusser (2007), essas não-coisas são “inapreensíveis” materialmente; são apenas decodificáveis.

Do ponto de vista existencial, a base material que suporta este novo tipo de informação passa a não ter tanta importância para a observação e reflexão acerca do processo comunicacional que está implícito. Os próprios *softwares* que produzem as imagens da atualidade são códigos, são imateriais. Eles apenas utilizam *hardwares* como base para sua sustentação. Percebe-se o próprio ambiente de produção se tornando cada vez mais nebuloso, impalpável e, até, fantasmagórico.

O interesse passa a estar muito mais nas informações do que nos objetos em si. Esse ambiente imaterial torna as experiências muito interessantes. Portanto, vejo em diversos materiais audiovisuais que circulam no YouTube a tendência de se realizarem a partir de possíveis informações que estão em potência. Percebo um meio, em conjunto com seu enorme banco de vídeos, trabalhando para construir algo que está além das imagens que são veiculadas. As informações, as mensagens construídas por diferentes combinações de imagens, trazem consigo fantasmas que vão auxiliando o desenvolvimento de uma memória audiovisual compartilhada.

A imaterialidade da comunicação é o que parece estar sendo levado em direção ao futuro a partir de inúmeras imagens que se repetem com diferentes propostas de construção. Nesse processo, há uma grande influência dos fantasmas que estão distribuídos em diversos produtos audiovisuais do YouTube. As “não coisas” podem auxiliar em criações de um mundo no qual o experimentar passa a ter importância muitas vezes maior do que o possuir a coisa. A sensação parece se sobrepor à ação.

Tal perspectiva de desenvolvimento de reflexões sobre um mundo baseado em sentir por meio de processos pode ser percebido quando observamos que a base dos materiais que fazem parte deste estudo surge de algo que podemos chamar de lixo. Imagens de arquivo e imagens que são desenvolvidas a partir de outras já existentes podem fazer parte daquilo que Flusser (2007) chama de lixo, ou seja, aquilo em que é transformada a cultura depois de consumida.

Para o autor, há três mundos que circundam o homem: da natureza, da cultura e do lixo. Um processo circular levaria de um mundo ao outro. O homem transforma a natureza em

cultura. Depois de utilizado, o objeto cultural torna-se lixo. Entretanto, este lixo retorna para a natureza e pode ser utilizado novamente como um produto quando é informado pela cultura novamente. Neste momento, o mesmo torna-se outro. É a partir dessa proposta de reutilização do mesmo material que as imagens retornam à vida, a partir de sua potência para ser o meio e a mensagem para novas informações e sensações. O fantasma está na imaterialidade no momento em que uma imagem retorna do lixo para se tornar parte de um novo processo comunicacional que o utiliza como portador de informações que estão na origem da concepção da imagem inicial ou que são incorporadas no movimento da nova atualização quando volta a fazer parte da cultura em um novo produto audiovisual.

Esses detritos são restos de processos de transformação de uma coisa em outra ou de uma “não coisa” em algum tipo de percepção. Tal lixo desde sempre teve de ser observado pela cultura humana como algo que tem potencial para retornar à vida. A própria arqueologia sempre viu nesse tipo de material a possibilidade de reaproveitamento como matéria-prima. Além disso, a retirada e escavação das camadas daquilo que chamamos de lixo são fundamentais para percebermos o funcionamento de um determinado grupo social. Da mesma maneira, pode-se observar um grupo de produtos audiovisuais a partir daquilo que sobra e, dessa maneira, tentar compreender as lógicas que norteiam aqueles processos e tipos de produção. O lixo torna-se fator importante no desenvolvimento de um audiovisual fantasmagórico.

Os fantasmas imateriais podem ser efêmeros e eternos ao mesmo tempo. A capacidade de ser passageiro se dá no momento em que uma imagem se atualiza como fantasma para um suposto receptor da informação. Já a eternidade pode estar naquilo que o novo produto audiovisual formado traz como ruína e que fica para o futuro. Tal característica já foi observada na alegoria.

Segundo Baitello Júnior (2010), no início do século XX, ao propor uma abrangente ciência da cultura, Aby Warburg refletia bastante sobre iconologia e expressividade da imagem. Naquela época ele já constatava em suas pesquisas que havia uma pós-vida das imagens, quando aquilo de que eram compostas era transportado da cultura de uma época para outra. Tal proposição vem ao encontro da visão que aqui se está plantando do fantasma. Dessa forma, a pós-vida de uma imagem estaria relacionada ao fantasma de um período voltando à vida e assombrando outra época. Os vídeos com imagens de arquivo são exemplos contundentes dessa proposta.

Essa pós-vida remete, também, à proposta de diacronizar o sincronizado. Seria, após um determinado período, realizar uma leitura de uma imagem pela segunda vez e perceber

elementos que a compõem que antes não eram notados. Nesse sentido, estaríamos trazendo de volta uma imagem de arquivo como outra ou um fantasma do passado e propondo outra leitura, menos ou mais detalhada que aquela da origem.

A proposta de retornar vem ao encontro daquilo que Didi-Huberman (2013) arrisca dizer sobre a história da arte, a de que ela é um discurso que nunca “nasce”, sempre recomeça. Prova disso é o período artístico de Giotto a Michelangelo, no qual houve sempre um processo de rememoração ou ressurreição. A partir do luto há o renascimento.

Parte do audiovisual que emerge no YouTube e que me proponho a observar traz em si um movimento similar ao da arte daquele período. Dessa maneira, tais características também auxiliarão na composição do “corpo” audiovisual fantasmagórico que fará parte desta análise.

Inicialmente, a dispersão de materiais que parece haver ao observarmos a interface do YouTube passa a tomar forma à medida que começam a ser reunidos vídeos que contenham princípios que os tornem potenciais observáveis a partir da conceituação acerca do fantasma imaterial. Esse corpo vai sendo estabelecido pela aproximação de conhecimentos que passem pela memória e pela duração.

A partir disso será possível começar a estabelecer uma distinção das imagens (seja em *imagens-de-arquivo* ou em *imagens-fantasma*), organizando o “corpo” audiovisual como diferentes constelações que têm a capacidade de trazer em si a morte e a vida ao mesmo tempo. Essa junção deve ser feita a partir de uma contemplação dos objetos que se propõe perceber a morte como elemento propulsor em um produto audiovisual. Isso é diferente de estar enlutado por um determinado vídeo (o que, por si só, não gera um novo acontecimento). O que interessa é encontrar a característica fantasmagórica que faz aquele material do passado voltar à vida de alguma maneira.

O fantasma de que falo se trata de algo imaterial. Dessa forma, não se encontra realizado por uma sobrevivência ou por uma reaparição em algo existente. Trata-se de uma existência espectral, em virtualidade. É na duração, numa espécie de zona de indeterminação, que a partir de um material referencial as *imagens-de-arquivo* ou as *imagens-fantasma* estão em puro devir.

No início do século XX, Aby Warburg escreveu textos nos quais se ocupava de um modelo cultural da história, baseados em lógicas temporais rizomáticas. Os saberes passam a ser exprimidos por sobrevivências, remanências e reaparições das formas. Este era um modelo fantasmal da história. Com ele, tanto a ideia de arte como a de história passaram por uma reviravolta.

A partir daí, a imagem e o tempo passaram a ser percebidos de forma diferente daquela que eram anteriormente. Segundo Didi-Huberman (2013, p. 26), com Warburg “a história da arte se inquieta sem cessar, a história da arte se perturba”. Aproprio-me dessas palavras ao observar o audiovisual da internet como algo perturbador. Os materiais que estão circulando pelo YouTube, e que têm características que os aproximam dos fantasmas, são inquietos pela sua natureza, pois estão sempre em movimento por conter imagens que voltam a ser utilizadas ou que são inspiradas em algo que já existiu.

É da essência desses tipos de produtos audiovisuais estar em movimento constante de virtualização e atualização. Os fantasmas estão sempre em potência, em vias de se atualizar. Portanto, são materiais que nunca estão estáticos, que sempre voltam e reaparecem de tempos em tempos.

Por ser inato a esses tipos de imagens estar em processo contínuo, tem-se alguns entendimentos antagônicos acerca delas. Frente a uma imagem, duas pessoas podem ter percepções diferentes. Ao mesmo tempo em que para um indivíduo uma imagem pode ser algo que não consegue esquecer, para outro não há clareza em um reconhecimento. Isso é fruto da qualidade na qual se baseia um corpo espectral, sem contornos definíveis. Trata-se de um corpus flutuante (do qual trata Didi-Huberman), o qual posso utilizar para pensar sobre aquilo que é apresentado na internet.

O fantasma que é observado neste estudo está construindo um corpus flutuante com diferentes tipos de imagens (*imagem-de-arquivo* e *imagens-fantasma*). As mudanças que ocorrem no observador e no observado frente às qualidades das imagens que estão nos produtos audiovisuais do YouTube vão, a cada momento, definindo contornos daquilo que pode fazer parte da pesquisa. O corpus vai se organizando a partir dos fantasmas que estão em virtualidade e que se atualizam como conceitos via imagens.

Isso parte de um processo que traz de volta à vida algo que estava morto ou adormecido. Warburg concebe a ideia da palavra *Nachleben* como um pós-viver (apud DIDI-HUBERMAN, 2013). Dizia que ele próprio teria sido feito muito menos para existir do que para persistir como uma lembrança.

Seguindo essa noção, me parece que fantasmas podem ser seres do passado que não param de sobreviver, ou seja, imagens que insistem em retornar. Entretanto, voltam como *imagens-fantasma* que insistem em ser recordadas e fixadas na memória. É importante também lembrar que a imagem material também pode ser considerada um arquivo que contém o rumor dos mortos.

As próprias imagens, nessa óptica de retorno de fantasmas, viriam a ser consideradas como aquilo que sobrevive de uma dinâmica e uma sedimentação antropológicas tornadas parciais, virtuais, por terem sido, em larga medida, destruídas pelo tempo. A imagem (...) deveria ser considerada, portanto, numa primeira aproximação, o que sobrevive de uma população de fantasmas. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 35).

Nesse sentido, o YouTube é um meio que apresenta uma imensa quantidade de fantasmas, pelo simples fato de que tudo aquilo que está circulando pode ser considerado, de saída, como arquivos de imagens. Assim, partimos de um amplo banco de dados que já iniciam como fantasmas materiais. A partir disso é que se vai observar o que está virtualizado em cada material audiovisual tornando potentes os fantasmas imateriais.

Será pelos movimentos que ocorrem dentro deste território delimitado como YouTube, passando de um arquivo a outro (por um rizoma que se vai organizando pela relação entre espectador e produtos), que vai se desenvolver a percepção daquilo que será organizado como potencialmente fantasmagórico por qualidades intrínsecas ao material, que estão além daquilo que aparece denotado.

As imagens são reflexos da sociedade de uma determinada época, realizações de uma dada cultura, representam um momento na história. Entretanto, mais do que serem cristalizações do que era uma cultura, mais do que mostrar os modos de agir de uma sociedade, as imagens devem ser associadas também a um modo de “ser”, o qual faz parte da sua duração. É por este viés que há uma riqueza virtual que torna qualquer imagem potente, podendo ser observada por diversos caminhos.

É importante perceber que as imagens são ao mesmo tempo o meio e a mensagem, como dizia McLuhan. Assim, os vídeos que estão no YouTube, além de contar um pouco sobre fatos específicos de diferentes culturas dos mais variados lugares do mundo, também dizem muito sobre o nosso tempo, a partir da observação de materiais audiovisuais contemporâneos (dando a ver como os arquivos são utilizados).

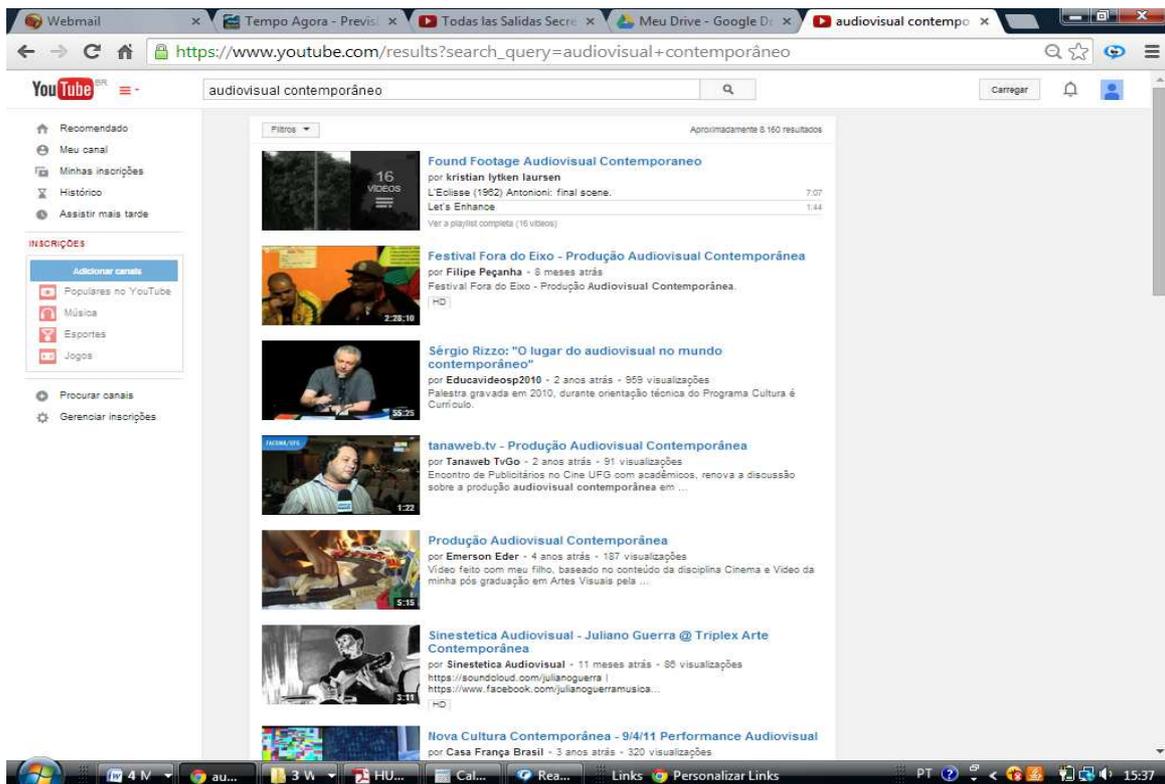
Um exemplo disso pode ser observado por meio da realização de um pequeno exercício de busca na internet, como o que desenvolvi a seguir. Aleatoriamente, fiz uma rápida pesquisa no YouTube com o termo⁵⁹ “audiovisual contemporâneo” com a finalidade de

⁵⁹ Vale a pena salientar que a análise do corpus que faz parte desta tese, e que será dissecado no capítulo 4, não é formada a partir da observação de um termo que exista em comum a todos os vídeos, mas por algumas afinidades que os conectam. As produções que aparecem aqui neste ponto do atual capítulo servem para contribuir para um processo de reflexão que está em desenvolvimento e que vai auxiliar para a observação dos materiais que vão formar um conjunto para a discussão acerca da tendência fantasmagórica do audiovisual contemporâneo na internet.

desenvolver uma breve observação de como os arquivos, as *imagens-fantasma* e as *imagens-de-arquivo* comparecem na produção audiovisual que circula pela rede. A intenção é tentar descrever a maneira como os fantasmas se atualizam em vídeos no YouTube.

Dessa forma, ao incluir na busca as palavras “audiovisual contemporâneo”, foi apresentada a seguinte configuração visual para os vinte primeiros resultados (divididos aqui em 3 imagens capturadas do site):

Imagem 51: YouTube - audiovisual contemporâneo parte A



Fonte: YouTube⁶⁰

⁶⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=audiovisual+contempor%C3%A2neo>. Acesso em: 6 ago. 2014.

Imagem 52: YouTube - audiovisual contemporâneo parte B

The image shows a screenshot of a web browser displaying YouTube search results for the query 'audiovisual contemporâneo'. The browser's address bar shows the URL: https://www.youtube.com/results?search_query=audiovisual+contemporâneo. The search results are listed on the right side of the page, with a sidebar on the left containing navigation options like 'Recomendado', 'Meu canal', and 'Minhas inscrições'. The search results include:

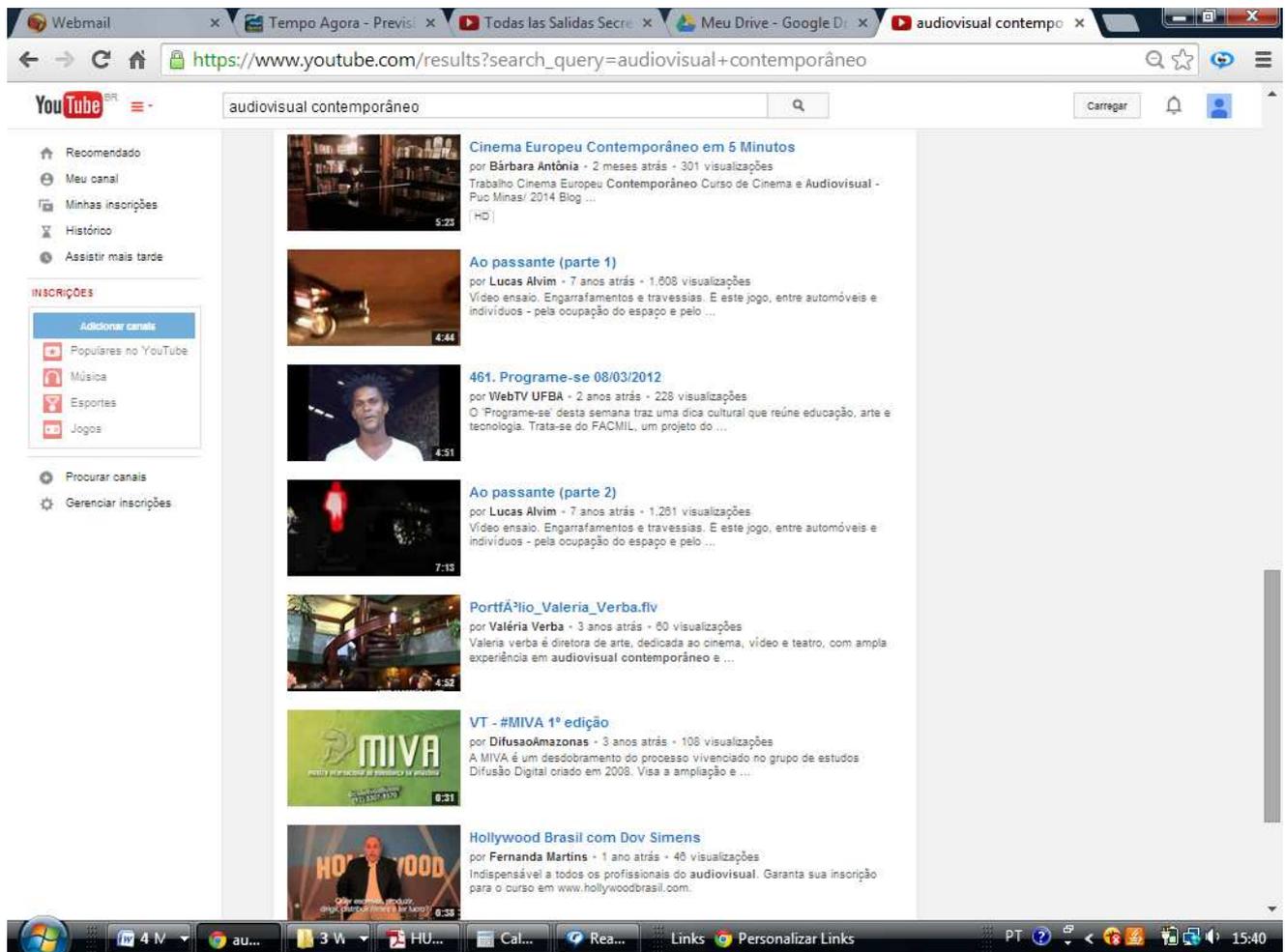
- Nova Cultura Contemporânea - 9/4/11 Performance Audiovisual** por Casa França Brasil - 3 anos atrás - 320 visualizações
- Mirante 2010** por Erico Luz - 4 anos atrás - 180 visualizações
- Documentário Orbis Duarte Contemporâneo** por Nassau de souza - 7 meses atrás - 804 visualizações
- Teaser 2 - SEDA Pelotas - Jaguarão - Uruguay** por SotaqueColetivo - 2 anos atrás - 367 visualizações
- Teaser 3 - SEDA Pelotas - Jaguarão - Uruguay** por SotaqueColetivo - 2 anos atrás - 270 visualizações
- Aldo Pedrosa** por Aldo Pedrosa - Ativo 2 meses atrás - 31 vídeos
- AVANCAFESTIVAL** por AVANCAFESTIVAL - Ativo 4 meses atrás - 5 vídeos

The Windows taskbar at the bottom shows the system clock at 15:40 and various application icons.

Fonte: YouTube⁶¹

⁶¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=audiovisual+contempor%C3%A2neo>. Acesso em: 6 ago. 2014.

Imagem 53: YouTube - audiovisual contemporâneo parte C



Fonte: YouTube⁶²

Os títulos dos vídeos que aparecem estão listados abaixo (por ordem de aparição):

- a) Found Footage Audiovisual Contemporâneo
- b) Festival Fora do Eixo – Produção Audiovisual Contemporânea
- c) Sérgio Rizzo: “O lugar do audiovisual no mundo contemporâneo”
- d) tanaweb.tv – Produção Audiovisual Contemporânea
- e) Produção Audiovisual Contemporânea

⁶² Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=audiovisual+contempor%C3%A2neo>. Acesso em: 6 ago. 2014.

- f) Sinestetica Audiovisual – Juliano Guerra @ Triplex Arte Contemporânea
- g) Nova Cultura Contemporânea – 9/4/11 Performance Audiovisual
- h) Mirante 2010
- i) Documentário Orbis Duarte Contemporâneo
- j) Teaser 2 – SEDA Pelotas – Jaguarão – Uruguay
- k) Teaser 3 – SEDA Pelotas – Jaguarão – Uruguay
- l) Aldo Pedrosa
- m) AVANCAFESTIVAL
- n) Cinema Contemporâneo Europeu em 5 Minutos
- o) Ao passante (parte 1)
- p) 461. Programe-se 08/03/2012
- q) Ao passante (parte 2)
- r) PortfA'lio_Valeria_Verba.flv
- s) VT - #MIVA 1º edição
- t) Hollywood Brasil com Dov Simens

A partir dessa lista pode-se começar a pensar sobre o que sobrevive nos vídeos que estão no YouTube acerca do tema ora pesquisado. Que tipos de imagens ou de fantasmas se mantêm ou são comuns ao que é apresentado a partir de uma procura.

Com base no que está escrito no título ou nas informações colocadas por quem fez o upload do vídeo proponho uma breve explanação do que se trata cada material apresentado nos dez primeiros vídeos que constam na listagem.

a) Found Footage Audiovisual Contemporâneo

Imagem 54: Found Footage Audiovisual Contemporâneo



Fonte: YouTube⁶³

Este material é parte de uma lista de reprodução com 16 vídeos chamada “Found Footage Audiovisual Contemporâneo”. O próprio título já oferece uma pista do que se vai assistir nestes vídeos: diversas produções feitas com imagens de arquivo de vários filmes, normalmente utilizadas para criar outra história ou ilustrar a explicação de algum assunto. O frame acima é parte de uma cena final do filme *Eclipse* (1962) de Michelangelo Antonioni, na qual um casal está se despedindo. Portanto, são imagens já utilizadas que voltam à vida em outros produtos audiovisuais. Só para exemplificar, há neste rol outro material que monta um diálogo (que não existe na origem) entre Robocop (1987) e Neo (personagem do filme *Matrix*, 1999). Trata-se de vídeos feitos por trechos de filmes. É o vídeo se apropriando do cinema, transformando-o em um novo suporte. Comparece mais o arquivo do que o fantasma. De certa maneira o cinema retorna à vida por meio de novas montagens, entretanto as funções são alteradas. Se antes essas imagens tinham como função fazer parte de uma narrativa que contava uma história para ser assistida em um filme, nesta reutilização aparece a montagem atuando sobre as imagens originais, transformando o produto audiovisual em um vídeo feito para ser assistido na internet. Um estado-fantasma atualiza uma tendência que é inata a essas imagens. Nas ações desenvolvidas sobre as imagens de arquivos se percebe o vídeo como o fantasma que atualiza uma nova maneira de fazer filme.

⁶³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=oSqhOzdTG-g&list=PLpNg4PyOmQXf1vnAd8vE8lZAnLy4Ojw5U>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

b) Festival Fora do Eixo – Produção Audiovisual Contemporânea

Imagem 55: Festival Fora do Eixo

Fonte: YouTube⁶⁴

Este vídeo é o registro de uma transmissão “ao vivo” do 4º Festival Fora do Eixo de São Paulo acerca de um debate sobre o *rap* e a produção audiovisual contemporânea. O evento aconteceu em 23 de novembro de 2013. A qualidade técnica de imagem e de som não são boas. A intenção parece ser a de utilizar a transmissão via internet como um meio de disseminação das ideias debatidas naquele momento. Aqui o meio está sendo fundamental para a concretização da proposta de enviar uma mensagem. Trata-se de um material audiovisual que foi produzido para ser um canal que leva a informação para além daquele espaço, de forma a ampliar o público e, assim, a discussão tenha a possibilidade de ser mais ampla. É um vídeo sobre audiovisual, que tem a função de disseminar um assunto. Parece um pouco controverso, mas o fantasma que se apresenta neste vídeo é o ampliado potencial do audiovisual contemporâneo, o qual não se apresenta desenvolvido naquilo que estamos assistindo.

⁶⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kCuB256aOIw>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

c) Sérgio Rizzo: “O lugar do audiovisual no mundo contemporâneo”

Imagem 56: Sérgio Rizzo

Fonte: YouTube⁶⁵

Publicado em 19 de março de 2012, o vídeo acima se trata de uma palestra proferida no Centro Cultural São Paulo, em 7 de maio de 2010, com o título “O lugar do audiovisual no mundo contemporâneo”. O palestrante foi o professor Sérgio Rizzo, jornalista e doutor em Meios e Processos Audiovisuais, crítico de diversos jornais e revistas. Portanto, trata-se de um registro em vídeo, produzido com uma câmera fixa que mostra o palestrante, trazendo de volta um passado que foi o de um ambiente de conferência. A função deste material é registrar uma fala para que possa ser utilizado posteriormente como fonte de pesquisa acerca do assunto “audiovisual contemporâneo”. É um vídeo feito para ser vídeo. Tem-se um fantasma da teoria e história audiovisual neste caso.

⁶⁵ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=hPj_SeR151A. Acesso em: 7 ago. 2014.

d) tanaweb.tv – Produção Audiovisual Contemporânea

Imagem 57: tanaweb.tv

Fonte: YouTube⁶⁶

O vídeo publicado em 16 de novembro de 2011 é uma pequena matéria jornalística que mostra um encontro entre publicitários e alunos na Universidade Federal de Goiás. Na ocasião, debateu-se a produção audiovisual contemporânea em Goiás e seus possíveis desdobramentos. O material faz parte de um canal no YouTube chamado “tanaweb.tv” que, conforme explicita em seu nome, realiza produções para serem veiculadas na internet. O fato curioso é que este canal realiza matérias jornalísticas com as mesmas características técnicas da televisão, por isso as letras “tv” devem ter sido colocadas no seu título. O caso específico deste material observado aqui trata-se de um vídeo produzido para ser algo informativo, com uma visão jornalística acerca do assunto sobre a produção audiovisual contemporânea, passando o conteúdo de forma rápida (com 1 minuto e 21 segundos de duração). Aqui o fantasma que se atualiza é um jornalismo audiovisual que não é o telejornalismo. Um novo estado começa a existir em uma paisagem que afeta a forma e a configuração

⁶⁶ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=lmCA776Yvno>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

e) Produção Audiovisual Contemporânea

Imagem 58: Produção audiovisual contemporânea



Fonte: YouTube⁶⁷

Este vídeo enviado em 18 de outubro de 2009 por Emerson Eder foi realizado com fotos próprias e uma trilha musical de Raul Seixas. O autor diz no site que o modelo foi seu filho. Foi desenvolvido como atividade para a disciplina de Cinema e Vídeo do curso de pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Minas Gerais. O material parece um exercício para se pensar sobre a imagem e sua relação com o audiovisual. É uma produção acadêmica que encontrou no YouTube uma forma possível de se manter para o futuro. É um vídeo feito com a intenção de ser vídeo. Portanto, toda a construção deve ter sido desenvolvida com uma lógica de construção específica, com base em uma linguagem pré-estabelecida. A técnica usada é bem parecida com *stop motion*⁶⁸, pois durante todo o tempo as imagens são montadas a partir de fotografias que são dispostas em uma sequência. Não há nenhuma imagem em movimento. Esta obra atualiza um fantasma da imagem no audiovisual. Tem-se uma reflexão acerca da construção da imagem no audiovisual.

⁶⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RfnRTblllUI>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

⁶⁸ Stop Motion (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>>. Acesso em 17 jan. 2015.

f) Sinestetica Audiovisual – Juliano Guerra @ Triplex Arte Contemporânea

Imagem 59: Sinestetica audiovisual

Fonte: YouTube⁶⁹

Este vídeo, publicado em 25 de agosto de 2013, mostra o músico Juliano Guerra executando uma música de sua autoria. O material foi realizado por Sinestetica Audiovisual, que trabalha com captação de shows ao vivo e sua subsequente publicação na internet. O material de Juliano foi gravado no espaço Triplex Arte Contemporânea com uma câmera fixa e há uma pequena pós-produção com inclusão de efeitos de distorção nas imagens. Percebe-se o desenvolvimento de um produto específico para a internet. Trata-se de um vídeo que parece exercitar a expressão visual, ou seja, uma produção que utiliza a execução da música apenas como um acompanhamento para uma experimentação na imagem. Este exercício atualiza um fantasma audiovisual que é um estado ainda em formação e inapreensível.

⁶⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ITZX3o8kt4g>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

g) Nova Cultura Contemporânea – 9/4/11 Performance Audiovisual

Imagem 60: Nova cultura contemporânea

Fonte: YouTube⁷⁰

A mostra Nova Cultura Contemporânea de 2011, realizada na casa França-Brasil, apresentou uma performance audiovisual no dia 9 de abril. Publicado dois dias depois no YouTube, o vídeo da internet apresenta a execução de música em conjunto com produções audiovisuais em telões desenvolvidos por artistas dos Estados Unidos, Reino Unido, Holanda e Brasil. O material disponível para se assistir pela web se trata de um registro com uma câmera na mão, sem edição, com uma imagem que em alguns momentos se aproxima dos *performers* e se afasta enquadrando todos eles. É um vídeo que tem uma função ilustrativa e histórica, pois não é realizado com um cuidado na produção. O possível fantasma apresentado está na relação entre a criação de música e imagens que ocorre no espaço cênico. Assim, a reflexão é “audiovisual”. Fica para o futuro mais do que apenas o registro, mas um pensamento.

⁷⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qqAvNUSmreU>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

h) Mirante 2010

Imagem 61: Mirante 2010

Fonte: YouTube⁷¹

Mirante 2010 é uma produção realizada em São José dos Campos. Foi publicado no dia 4 de agosto de 2010 e se trata de um documentário acerca da produção audiovisual do Vale do Paraíba. A proposta foi reunir realizadores para uma discussão sobre a produção contemporânea e suas dificuldades. A intenção era encontrar uma identidade dentro das diversas expressões nas realizações da região. O vídeo gira em torno de um debate entre quatro pessoas ligadas à produção audiovisual. Sua produção é bem simples, com a utilização de uma câmera que se desloca de um lado para o outro de uma mesa na qual estão sentadas as pessoas que falam sobre o “Mirante”. Não existe, neste material, maior preocupação estética com a montagem. É, portanto, um registro documental que discute um tema e que parece fazer sobreviver o “debate”, a participação igualitária. O fantasma apresentado neste vídeo é o mercado audiovisual além de manter viva a proposta de realização audiovisual com poucos recursos de produção.

⁷¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Lf3UnumJ254>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

i) Documentário Orbis Duarte Contemporâneo

Imagem 62: Orbis Duarte

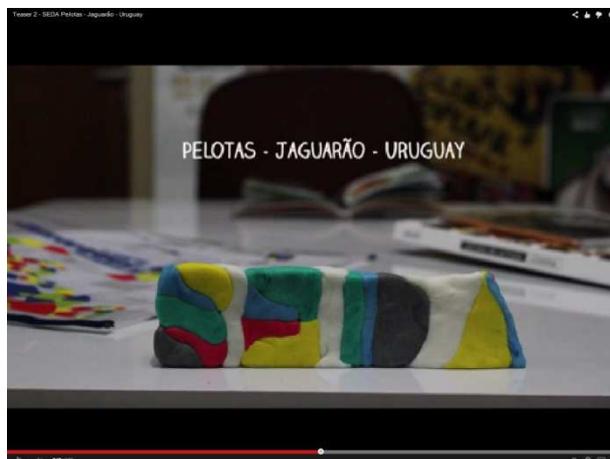
Fonte: YouTube⁷²

Dirigido e montado por Nassau de Souza, este documentário é um registro audiovisual da produção artística de Everton Duarte, envolvendo processos de produção, criação, exposição, mercado e crítica. Publicado em 11 de dezembro de 2013, o vídeo de aproximadamente 25 minutos entrevista o artista, críticos, curadores e produtores culturais. O que pode sobreviver neste material é a proposta de pensar a arte contemporânea. O vídeo é o meio para isso. O fantasma que comparece neste vídeo e que mantém o passado é o documentário, atualizado em um novo estado apresentado no YouTube.

⁷² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zJAZ_TnCurQ>. Acesso em: 7 ago. 2014.

j) Teaser 2 – SEDA Pelotas – Jaguarão – Uruguay

Imagem 63: SEDA



Fonte: YouTube⁷³

Este vídeo, publicado em 16 de maio de 2012, é um teaser para a Semana do Audiovisual (SEDA) que ocorreu em Pelotas, Jaguarão e Uruguay. A Semana, um projeto nacional do Clube de Cinema – Circuito Fora de Eixo – propõe uma programação com atividades da cadeia produtiva e debates sobre o cenário audiovisual contemporâneo. O vídeo em questão tem 23 segundos e foi realizado com massa de modelar utilizando a técnica de *stop motion*. Assim, a mensagem não é dada apenas por aquilo que está como informação direta, mas pela própria maneira de produção do material, pelo próprio meio. O que parece sobreviver neste vídeo é a própria imagem técnica, por meio da reflexão dos possíveis métodos de realização audiovisual. O teaser já faz o espectador pensar sobre audiovisual. Trata-se de um vídeo pensado para ser vídeo desde a sua origem.

Após essa rápida passagem pelos dez vídeos, já é possível fazer alguns apontamentos sobre a sobrevivência via vídeos do YouTube. A partir da colocação do tema “audiovisual contemporâneo” se percebe:

- o audiovisual e a imagem são assuntos que se atualizam nos vídeos;
- também comparece o arquivo e sua reutilização em novas montagens por meio do cinema;
- o YouTube é utilizado muitas vezes apenas como um meio de circulação para ideias acerca de um tema (as suas características não são levadas em consideração na produção);

⁷³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jXufDCr7e7I>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

- há diversas formas de apresentar os produtos audiovisuais, ou seja, diferentes linguagens e modos de fazer;
- em metade dos vídeos o meio é fundamental para determinar a sua existência ou a sua forma de produzir (o meio agindo além da mensagem);
- a função inicial de alguns vídeos é alterada quando são disponibilizados no site;
- muitos vídeos que estão no YouTube sofrem transformações, passando a ser outra coisa que não eram na origem; o meio acrescenta alguma nova informação, alterando o estado do material audiovisual.

Ainda em movimento, penso que, de forma geral, nestes 10 vídeos sobrevivem as imagens, os processos de produção e o audiovisual. Portanto, voltam à vida em diferentes níveis o passado (nas imagens de arquivo e nos fantasmas), as maneiras de se fazer (os processos) e os assuntos (cinema, arte, documentário, jornalismo e audiovisual).

Nota-se nesses vídeos o presente sendo construído de múltiplos passados, pois em cada material comparecem e se atualizam diferentes características que vêm pela lembrança. A memória tem papel fundamental ao trazer para o presente diferentes formas do passado, mesmo dentro de um audiovisual. Determinados sintomas atualizam fantasmas, os quais podem ser percebidos por rastros que sobrevivem nas imagens.

Nos sintomas há desorientações temporais que são observadas como sobrevivências, as quais não têm relação direta com um sentido evolutivo. Portanto, é importante destacar que sobrevivência não quer dizer evolução. Quando uma imagem tem uma sobrevida, voltando a ser utilizada, não há nisso um sentido de que a mesma evoluiu. Talvez o que possa ter ocorrido com a imagem tenha sido uma transformação. Uma imagem do passado passa por uma transformação quando é inserida em um contexto no presente. Ela é atualizada pela sua utilidade.

Na relação que passa a se estabelecer entre o observador e a imagem que é reutilizada ou que é produzida a partir de referências do passado, existe um fator determinante que está intrínseco a toda e qualquer imagem: a manutenção de certas características. É da sua natureza estar sempre em processo, em movimento, à espera de novas atualizações, as quais ocorrem por meio da sobrevivência de uma forma que tem um devir preponderante sobre outras.

A forma sobrevivente, no sentido de Warburg, não sobrevive triunfalmente à morte de suas concorrentes. Ao contrário, ela sobrevive, em termos sintomais e fantasmiais, à sua própria morte: desaparece num ponto da história, reaparece muito mais tarde, num momento em que talvez não fosse esperada, tendo sobrevivido, por conseguinte, no limbo mal definido de uma “memória coletiva”. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 55).

Por exemplo, as características que sobrevivem na atualização da *imagem-fantasma* e da *imagem-de-arquivo* são diferentes. Na primeira se percebe a forma sobrevivendo à sua própria morte em uma nova utilização. Já na segunda parece que não se trata de sobrevivência, mas de um tipo de atualização que a faz voltar como outra, não reconhecida na sua origem.

Uma cultura audiovisual contemporânea vai sendo construída pelos dois tipos de imagens. Os materiais que estão no YouTube estão repletos dessas imagens, as quais devem ser consideradas importantes para a memória. Na mesma linha, Benjamin observa que a cultura se organiza com lembranças e esquecimentos.

Acrescento, ainda, que o esquecimento levaria uma imagem de arquivo não à sobrevivência, mas ao renascimento. Assim, o fantasma estaria ligado e seria determinado por aquela forma que sobrevive, enquanto o arquivo seria atualizado pela forma que é mais potente na característica de renascer.

O que sobrevive das imagens do passado é chamado de *imagem-fantasma* (em suas diferentes tendências que serão observadas no capítulo 4) e o que renasce, voltando como outro, passa a ter o nome de *imagem-de-arquivo*.

Mesmo a noção de voltar como outra pode não afastar totalmente algum vestígio de vida passada, que pode comparecer minoritariamente na atualização da *imagem-de-arquivo*. Entretanto, a energia residual que funciona como um resto vital que perpetua a sobrevivência do passado está muito mais presente na potência fantasma das imagens (que atualiza a *imagem-fantasma*).

Outro ponto interessante de se observar em relação à sobrevivência da imagem é o fato de que ela cria um outro tempo que é próprio do fantasma. A sobrevivência fantasmal desorienta a lógica do tempo, ela anacroniza. Os fatos ficam mais abertos e sujeitos a serem alterados em seus períodos de existência. A sobrevivência das imagens como fantasmas pode mudar a ordem das coisas, de acordo com a nova configuração adotada no presente, visando o futuro.

Para as imagens sobreviventes não há uma única cronologia possível, pois elas possuem diferentes durações. Assim como são sobrevivências de uma pós-morte, são ao mesmo tempo uma pré-vida. Nesse intervalo entre a morte e a vida ocorrem ações diversas até que os fantasmas possam se atualizar.

Pode-se dizer que uma imagem assume um determinado tempo a partir do que é estabelecido na relação entre esta e outras imagens em um conjunto dentro de um novo produto audiovisual, assim como entre elas e seus espectadores.

Percebe-se, assim, que as imagens possuem um tempo cultural, diferente do tempo natural e cronológico. Portanto, existem aquelas imagens de arquivo que se tornam símbolos criados pela cultura e que continuam a exercer um poder fantasmagórico (de voltar à vida) durante muito tempo. Em outro sentido também há aquelas imagens que não têm grande potência para retornar como elas mesmas e acabam por se tornar imagens “curinga” para as mais variadas edições de vídeos.

Entretanto, permanece uma questão: como uma imagem pode ser capaz de sobreviver ou de renascer? Parece-me que objetivamente é impossível de se resolver este questionamento, pois o que o define é uma relação entre imagens, produções, circulação, espectador e memória. Na base da pergunta está a necessidade de se organizar uma construção metodológica que dê conta de organizar critérios capazes de definir alguns possíveis tipos de imagens a partir de arquivos e fantasmas.

De partida se observa, em termos científicos, uma bipolarização. Conforme Didi-Huberman (2013), nesta oposição a sobrevivência passa a ser uma categoria inferior da história da arte e o renascimento é tomado como categoria superior. A sobrevivência estaria ligada à continuidade, enquanto o renascimento seria a mudança.

Refletindo sobre este debate se tem ao menos uma consideração que independe de como esta imagem do passado vai agir no presente: fazer uma nova utilização de uma mesma imagem é refletir acerca de sua consciência como imagem.

O fantasma é a presença de uma ausência, é um projeto, um lançar para o futuro. Trata-se de uma memória. Ele é aquilo que limita e prende, ao mesmo tempo em que expande e dá liberdade à imagem.

É possível perceber, pela perspectiva abordada nesta tese, que no audiovisual da atualidade convivem contemporaneamente no YouTube produtos que têm o fantasma a partir da memória com aqueles que mostram os fantasmas como marcas dadas a ver nas próprias imagens. São materiais dos mais variados estilos que mantêm algo dos arquivos originais ou que transformam aquilo que estava na origem, diferindo deles mesmos. Isso é construído por misturas características dessa época chamada de neobarroca, na qual não há uma única linguagem sendo usada. A atualização de fantasmas negativos e positivos resulta em vídeos construídos por meio de *imagens-de-arquivo* e *imagens-fantasma*. Feita esta constatação, no próximo capítulo serão detalhadas algumas imagens dialéticas que possuem certos aspectos

comuns e que fazem parte de uma cultura audiovisual que tem base nos arquivos e nos fantasmas, os quais olham e são olhados mutuamente.

4 IMAGENS DIALÉTICAS DA CULTURA AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEA

Em texto de 1993, Canevacci expôs que a cidade é o lugar do olhar e por isso a comunicação visual seria seu traço característico. Nesse sentido, pode-se dizer que aquele que mais olha é também cada vez mais olhado. Essa dialética é estabelecida entre o produto e quem o produz, assim como entre os próprios produtos audiovisuais, como os vídeos disponibilizados no YouTube, uma “cidade de vídeos”.

Cada novo material publicado neste site parece antes ter olhado para outros, os quais influenciaram na sua atualização. Ao mesmo tempo, no instante em que é colocado no YouTube, este também passa a ser visto, tornando-se referência para novos vídeos. O trânsito de olhares desenvolve-se em um movimento que se repete num cenário permeado de audiovisuais.

Os vídeos que compõem este espaço digital fazem parte de uma comunicação que muitas vezes parte de uma base semelhante, mas que vive das diferenças, multiplicando-as, sendo que as potencialidades fantasmagóricas ou arquivísticas é que vão determinar os rumos que cada novo produto vai seguir.

No universo audiovisual de nossa época, os detalhes são os responsáveis pela alteração nos significados das mesmas imagens. Os contextos, as experiências e as novas montagens originam imagens alegóricas, que criticam as imagens.

Esta situação de pesquisa colocada à minha frente faz com que eu olhe o cenário como um arqueólogo. Os vídeos que eu selecionei vão auxiliar a narrar acontecimentos de um território. Tais materiais são fragmentos que estarão formando um mapa que vai funcionar para contar uma determinada história: a minha versão da história. A descrição daquilo que vejo como fantasma no YouTube não é uma réplica daquilo que está neste site como um todo, mas fruto da minha escavação arqueológica.

Colocando-me na duração, intuo e invento tendências fantasmagóricas a partir de expressões que podem se atualizar de diferentes maneiras. Isso pode se originar em algum ponto do passado, relacionando-se com o presente.

Um passado que pode ser distante e próximo de nós. Trata-se de um fenômeno aurático para Benjamin, um fantasma que retorna. “La arqueologia psíquica de las cosas será la teoría de su memoria críptica, de su memoria inconsciente y fantasmática. Como en Freud, el modelo de la excavación arqueológica revela en Benjamin una concepción muy dialéctica de la memoria”. (DIDI-HUBERMAN, 2008, p. 162).

A arqueologia aqui é muito mais antropológica do que psicológica. A memória está nos vestígios que se atualizam na escavação arqueológica e também na capacidade de ler o passado do objeto em solo atual. A força que vem de dentro das coisas é a dialética, a qual leva o investigador a não olhar para as coisas levando em conta apenas o que está dado, mas aquilo que pode estar obscuro. É nesta força que os vídeos analisados nesta tese se baseiam para se realizar.

Para encontrar algum tipo de resposta sobre a tendência espectral do audiovisual contemporâneo no YouTube, é necessário primeiramente produzir uma certa desorientação, fazendo com que o olhar do pesquisador se torne opaco, estrangeiro às imagens. Tal movimento pode deixar mais transparente aquilo que se procura compreender.

Segundo Canevacci (1993, p. 102), o próprio narrador benjaminiano dizia algo que era constitutivo da perspectiva antropológica: “tornar familiar o que é estrangeiro e, pelo contrário, estranho o que é familiar”. Portanto, para observar arquivos de vídeos digitais da internet parece fundamental realizar o processo de desfamiliarizar o que é habitual, olhar com um sentimento estrangeiro os vídeos realizados por quaisquer produtores, livrando-se de preconceitos. Isso pode fazer com que o pesquisador seja atingido pelo olhar de alguns materiais com os quais ele não tem afinidade. Isso ocorre em uma determinada duração no qual o progresso não é realizado em linha, mas por meio de rizomas, de bifurcações, nos quais em cada objeto do passado se chocam a sua história anterior e ulterior. Os objetos culturais devem ser pensados dessa maneira. Nisso está inclusa a maneira de observarmos os produtos audiovisuais.

O olhar dialético observa que a evolução vai se dando em movimento. O conhecimento vai ocorrendo com descontinuidades e anacronismos, como experiências do tempo. O passado não é objetivo; ele é feito de memória; é feito em movimento psíquico com o material. A história não parte do passado em si mesmo, mas de um movimento de recordação e construção. É como se fosse um jogo para trazer pela memória algo do passado. Nesse sentido o fantasma pode aparecer: é uma oportunidade para se fazer ver.

O materialismo histórico de Benjamin atualiza uma estrutura de sobrevivências e anacronismos. As coisas feitas no seu tempo não pertencem apenas a um passado caduco, elas se tornam material de sobrevivências, aquilo que é eficaz do passado. Tanto Warburg como Benjamin vão dizer que a imagem, com a sua dupla face, vai produzir uma historicidade anacrônica. Há um passado latente em imagens presentes, naquilo que Warburg chamava de sobrevivência. Aliás, uma imagem pode ser formada por um cruzamento de sobrevivências.

Uma imagem está sempre recomeçando quando é reutilizada, à medida que vai a sua origem; tal recomeço pode ser em direção a sua sobrevivência como si mesma ou como outra.

Benjamin coloca a história em movimento; o saber histórico deixa de ser fixo, sendo colocado sempre em recomeços. Essa proposta se aproxima da maneira como observo as imagens dos arquivos. Tudo o que está armazenado em algum tipo de suporte, o qual tem uma imagem, está potencialmente em movimento; apenas aguarda voltar a agir.

A volta determina o conhecimento, que se dá por meio de uma articulação dialética entre o sono e o despertar. Benjamin dizia que cada apresentação da história deveria começar pelo despertar. Isso porque o despertar libera inicialmente uma imagem. A imagem mostra como o ser foi feito (mesmo que seja por pouco tempo). A imagem pode ser ao mesmo tempo material e psíquica; o despertar requer um limite.

Segundo Benjamin, a imagem dialética é uma imagem que fulgura, que brilha, que cintila rapidamente, que produz um clarão. A imagem dialética tem um espaço próprio, que caracteriza sua dupla temporalidade de atualidade integral e de abertura de todos os lados. A aparição fulgurante também denota uma fragilidade, pois mostra e rapidamente esconde, desaparece no escuro, ficando em virtualidade.

Os objetos do conhecimento são objetos do passado – e são objetos que passam. A imagem do passado aparece como um relâmpago naquilo que é atual.

Observar aquilo que está no espaço, realizado, pode ser o impulso vital para determinar um caminho que pode ser tomado a partir de múltiplos pontos de vista. A desfamiliarização talvez seja uma atitude importante para auxiliar na seleção dos materiais audiovisuais do YouTube que tenham relação com arquivos e fantasmas, organizando uma lógica para a construção das constelações que vão iluminar o conhecimento.

4.1 Constelações

Olhar para os produtos audiovisuais com um tipo de percepção que traz de Benjamin a sua inspiração, é construir constelações a partir de determinadas destruições. Toda construção supõe uma destruição. Neste caso específico, a observação dos vídeos do YouTube vai fazer ressurgirem as alegorias, as quais vão tornar objetos de estudo os retalhos, os resíduos, as ruínas, os restos, ou seja, aquilo que não apareceria anteriormente como majoritário nas imagens.

É no passado que se vai buscar uma “sobra” para usá-la no presente e no futuro. Os objetos de estudo da comunicação e do audiovisual são criados a partir de uma lógica do ver e do ser visto.

Seguindo uma proposta de encontrar vídeos em um ambiente audiovisual que parece, muitas vezes, estranho ao meu olhar, me deparo com um território onde proliferam muitos materiais que têm base em outros realizados anteriormente. A cada minuto são subidas 60 horas de vídeo⁷⁴ no site. São produtos de todos os tipos. Dentre eles, alguns chamam a atenção para esta pesquisa a partir da relação com a *imagem-de-arquivo* e com a *imagem-fantasma*.

Durante a flaneuria, invento constelações a partir do encontro de alguns aspectos comuns às imagens. Todas as que foram selecionadas são, de alguma forma, imagens dialéticas, ambíguas. Trata-se aqui de imagens relampejantes, como movimentos que são, ao mesmo tempo, interrupções. São passado, presente e futuro coexistindo. Apesar de terem origens diferentes, todas têm ligação com a noção de imagens dialéticas, as quais possuem uma dupla distância também em relação aos sentidos *sensoriais* (neste caso tátil e ótico) e aos sentidos *semióticos* (aqui se trata da construção do sentido como processo entre o “olhante” e o olhado).

A dupla distância, conforme me refiro, destas imagens críticas (aos sentidos) tem conexão direta com a origem, a qual pode definir a maneira como os arquivos e os fantasmas vão se manifestar nos vídeos que assistimos na internet.

A origem, embora sendo uma categoria inteiramente histórica, nada tem a ver porém com a gênese das coisas. A origem não designa o devir do que nasceu, mas sim o que está em via de nascer no devir e no declínio. A origem é um turbilhão no rio do devir, e ela arrasta em seu ritmo a matéria do que está em via de aparecer. A origem jamais se dá a conhecer na existência nua, evidente, do fatural, e sua rítmica não pode ser percebida senão numa dupla ótica. Ela pede para ser reconhecida, de um lado, como uma restauração, uma restituição, de outro lado como algo que por isso mesmo é inacabado, sempre aberto. [...] Em consequência, a origem não emerge dos fatos constatados, mas diz respeito à sua pré e pós-história. (BENJAMIN, APUD DIDI-HUBERMAN, 2010, p.170).

O reconhecimento da origem vai incidir sobre a construção/concepção do tipo de imagem (*imagem-de-arquivo* ou *imagem-fantasma*) que será tratado. Portanto, dependendo de

⁷⁴ Dados de 21 de maio de 2012. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/youtube-divulga-estatisticas-oficiais-atualizadas-4961576>>. Acesso em: 23 out. 2014.

como se observam os arquivos é que vai se organizar a atualização, seja como algo que é restaurado do passado ou como outra imagem que é reorganizada, como algo que estava inacabado e que agora volta como outra, realizada em um produto audiovisual do qual não fazia parte na sua origem. Pode-se dizer que aqui passa a existir uma nova origem.

As origens são sempre novas quando se usa uma imagem para um produto diferente daquele que foi utilizado originariamente. A novidade pode apagar uma origem anterior. O ato de reconhecer a origem de uma imagem afeta diretamente a forma como o espectador a observa e como ele constrói semioticamente os sentidos do material no qual ela está inserida.

Dependendo da maneira como se observa a origem, pode se perceber sintomas diferentes nos vídeos observados. A origem que se mantém é a que faz ressurgir aquilo que poderia estar esquecido pelo tempo; já aquela que é coberta por uma nova produção de sentido dá a ver uma nova roupagem para o que é visto.

As imagens cunhadas nesta tese partem deste olhar que observa, por meio de Benjamin, as imagens dialéticas, as quais são tratadas como imagens autênticas. Por sua vez, as imagens autênticas são imagens críticas. É a partir da noção de uma imagem em crise, onde coalescem diferentes tempos, que busco produzir (ou eleger) afinidades entre vídeos do YouTube.

A imagem dialética mostra uma relação possível entre o presente (que é o relâmpago, o instante) e o passado (latente, fóssil). Uma relação cujos traços guardarão o futuro (tensão, desejo). Isso não quer dizer que o passado esclarece o presente ou que o presente esclarece o passado. Uma imagem é algo em que o passado se encontra com o presente em um relâmpago, formando uma constelação de imagens anacrônicas.

A relação do passado com o presente é dialética: não é algo que acontece, mas uma imagem instável. Quando o pensamento se imobiliza numa constelação saturada de tensões, aparece a imagem dialética. É como uma pequena pausa no movimento do pensar.

Chamo a atenção para o fato de que a imagem dialética se dá também enquanto desenvolvo esse texto, como uma crítica e uma dupla distância. As imagens dialéticas que proponho a seguir se desenvolvem numa duração que está entre a imagem que vejo e eu, como pesquisador. Nelas, também o passado se encontra com o presente, detonando um clarão, como um relâmpago que ilumina uma constelação, como a *imagem-fantasma*. Por sua vez, a *imagem-fantasma* possui na sua concepção inúmeras estrelas com tempos e distâncias diferentes, umas mais próximas e outras mais distantes. As estrelas são os vídeos que estão no YouTube, os quais dão a ver variadas maneiras de apresentar o passado a partir de uma conexão com algumas molduras que funcionam como agenciadores de sentido.

Os vídeos que encontrei estão questionando o conhecimento estabelecido, sugerindo uma crítica ao audiovisual contemporâneo e a tendência espectral nos arquivos da internet.

Para encontrar as imagens dialéticas desta pesquisa foi preciso colocar em questão alguns parâmetros, como a existência ou não de estabilidade ou regularidade nas formas que se apresentam nos vídeos ou se eles apresentam características diferentes entre si.

Há um caráter arqueológico na reutilização de imagens, de formas que se repetem (seja por repetição ou diferença). Isso influencia nas montagens e edições originais que utilizam o passado como fonte e incide sobre a memória (das imagens e das coisas em geral), pois sempre, no novo algo do anterior (lembrança) dura como vestígio daquela composição da qual em um determinado momento a imagem fez parte. Mesmo que uma parte se desligue do todo, o todo sempre deixa algo seu nessa parte desprendida. A concepção da memória deve levar em consideração essa lógica.

O pensamento dialético vai tratar esse passado não como uma reprodução ou como uma representação. A memória se dará pelo acúmulo de vários dados do passado e sua relação com o presente, e a imagem dialética será a transformação (das formas) e a crítica do conhecimento (do estabelecido) a partir dessa dupla distância.

Nessa perspectiva, a partir da relação de vídeos do YouTube com a memória, os arquivos e os fantasmas, cheguei a quatro diferentes tipos de imagens que se proliferam por meio de contaminação e que fazem o audiovisual contemporâneo da internet ter uma tendência de atualização que passa pela fantasmagoria.

Tal tese é desenvolvida passando pelos conceitos já apresentados nesta pesquisa acerca das *imagens-de-arquivo* e das *imagens-fantasma*. Partindo de uma pré-observação de diversos materiais audiovisuais produzidos por diferentes pessoas e que estão no YouTube (conforme estão colocados no capítulo 1), elegi quatro modos diferentes das imagens dialéticas. Estas são as minhas constelações, das quais tratarei a seguir.

É necessário ressaltar que a organização aqui proposta é muito determinada pela relação da memória do espectador/produtor com aquilo que ele vê. A lembrança vai ser fundante para a concepção audiovisual a ser construída, pois de acordo com a memória é que a produção audiovisual do novo vídeo pode colocar-se de saída em um desvio que trata de iniciar um processo novo de significação para “velhas” imagens.

É fundamental tomar a subjetividade como um dos elementos constitutivos do processo de construção de sentido, pois isso é central na elaboração teórica que aqui se desenvolve. A nossa consciência ilumina uma determinada parte de nossa história fazendo

com que uma imagem-lembrança da imagem de arquivo aja na montagem audiovisual que observamos.

As imagens de arquivo ou as imagens de referência utilizadas em novos materiais audiovisuais podem estender mais ou menos no tempo o alcance de determinados fatos, personagens ou situações. Algumas ideias podem continuar a ser comunicadas, mesmo depois que as imagens tenham deixado de ser úteis. O renascimento vem por uma necessidade presente. Também podem surgir outros pensamentos a partir de uma nova vida, independente da utilização anterior dos arquivos.

As constelações que esta pesquisa inventou foram as seguintes: *imagens-de-arquivo*, *imagens-fantasma diretas*, *imagens-fantasma indiretas* e *imagens-fantasma indefinidas*. Em cada uma delas há uma dupla distância, refletindo e sendo reflexo de vídeos que auxiliam na sua fundamentação, a partir de um olhar do presente. A origem será importante na determinação do tipo de imagem que se desenvolverá.

Cada constelação proposta a seguir é formada por diferentes vídeos do YouTube; mas, na verdade, esses vídeos poderiam estar também em outra (s) constelação (ões), dependendo do que se pretende destacar neles.

4.1.1 *Imagem-de-arquivo*

A *imagem-de-arquivo* é um tipo de imagem atualizada pelo fantasma negativo. Os vídeos feitos com essas imagens normalmente fazem as mesmas renascerem. Os traços que levam ao passado não sobrevivem com força e dessa forma a volta do arquivo se dá como outro. Um novo sentido (semiótico) passa a ser estabelecido pelo espectador ao não ter lembrança daquilo a que assiste. Os rastros presentes nessas imagens potencializam as traduções e levam a percepção a entendimentos sobre devires que estavam minoritariamente presentes quando elas foram utilizadas pela primeira vez, se é que isso existe.

Esses vídeos têm potencial maior de atualizar fantasmas negativos, pois muitas vezes as imagens podem ter uma função apenas “ilustrativa”, como em documentários históricos que possuem narração e que apresentam imagens para cobrir aquilo que está sendo dito. Em muitos casos o espectador só reconhece aquela imagem devido ao fato de ter sido relacionada a algum fato pela montagem (entre som e imagem). A *imagem-de-arquivo* é aquela que está sendo montada em um novo produto, uma imagem com a qual o espectador tem pouca relação ou memória – sendo possível inclusive que não possua lembrança ou relação alguma, desconhecendo a imagem em questão.

Aqui a atualização das imagens se dá por diferença de origem. Mas os rastros, que levam a caminhos diferentes de interpretação, são fundamentais para o entendimento da mensagem dessas imagens, já que é neles que o observador se baseia para a sua oferta de sentido.

Em virtude de o espectador não ter reconhecido a imagem ao vê-la em uma nova montagem audiovisual, o sentido passa a ser criado aleatoriamente a partir de um determinado apelo que o espectador percebe como fundante para sua escolha no processo de significação. Portanto, ao não reconhecer a imagem como parte de um contexto anterior, o observador atribui-lhe um sentido, descolado de forma mais forte da origem da imagem dada. Isso ocorre com base em uma necessidade de agir no presente que é inata a quem observa um conjunto de imagens e deve compreendê-las de alguma maneira, mesmo que não as reconheça. Abaixo, apresento alguns vídeos que servem de exemplo, que vêm com o clarão do relâmpago da imagem dialética, iluminando este primeiro tipo de imagem aqui exposto. Estes vídeos serão como estrelas que vão iluminar a constelação, de onde serão apontadas as molduras, agenciando os sentidos na montagem de *imagens-de-arquivo*.

Nesta cartografia, um primeiro exemplo de produto que utiliza *imagens-de-arquivo* é o filme *Jango* (1984), de Silvio Tendler. Além de possuir entrevistas, o documentário faz uso da locução em *voz off* e imagens de arquivo para ilustrar aquilo que o locutor fala. Isso pode ser observado nos dois frames abaixo retirados de pontos diferentes da obra, os quais mostram imagens em preto e branco. A primeira, retirada do fluxo de um trecho aos 41 minutos de documentário, foi captada dentro de um espaço que está relacionado a um plenário. Pelo tipo de organização espacial do ambiente, com diversas cadeiras distribuídas de um lado e uma bancada com algumas pessoas do outro, podemos imaginar de que se trata de uma atividade relacionada à política, mesmo sem sabermos exatamente quem está presente no local. O segundo frame, a 86 minutos de filme, mostra soldados descendo de um navio. A proposta nesse tipo de construção é a imagem servir como uma prova histórica de algo que aconteceu. Elas são usadas para afirmar a veracidade de um acontecimento e fazer o espectador crer naquilo que está ouvindo pelo texto que é lido, mesmo não reconhecendo aquilo que está vendo. Trata-se de um tipo de recurso narrativo muito utilizado nos documentários clássicos, desde o início do cinema.

Imagem 64: *Imagem-de-arquivo A de Jango*Fonte: YouTube⁷⁵Imagem 65: *Imagem-de-arquivo B de Jango*Fonte: YouTube⁷⁶

Outra maneira de trabalhar com *imagens-de-arquivo* pode ser observada no filme *Nós que aqui estamos, por vós esperamos* (1999), de Marcelo Masagão. Neste filme o diretor utiliza as imagens de arquivo para compor 95% de sua obra audiovisual e contar histórias (algumas verdadeiras e outras inventadas por ele). Muitas das imagens, as quais são montadas de diversas maneiras, por meio de fusões, incrustações e recortes, não são reconhecidas pelos espectadores. Assim, Masagão trabalha com a potencialidade de renascimento das imagens como outras, possibilitando atualizações diversas, com sentidos diferentes daqueles estabelecidos nas utilizações originais. É como se fosse uma imagem inacabada que, agora atualizada pelo espectador, não volta à sua origem.

Os dois frames a seguir apresentados fazem parte de uma mesma cena, ainda que apresentem construções visuais diferentes. O primeiro, aos 37 minutos de filme, mostra apenas uma imagem em preto e branco de um nazista que parece estar frente a uma vitrine; esta imagem tem origem em película e preenche todo o quadro. Esta imagem será relacionada

⁷⁵ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=5m4Aw9DPoAM>>. Acesso em: 10 nov. 2014.

⁷⁶ Id.

a outras dentro da narrativa através da montagem, em uma sequência significativa. O segundo frame está um pouco mais a frente no filme (aos 42 minutos) e exhibe uma montagem por incrustação de uma imagem que é encaixada sobre outra. Nesta situação colocou-se uma imagem em preto e branco de uma mulher e dois meninos sobre outra em tom sépia que parece ter uma origem pré-cinematográfica, pois exhibe imagens de mulheres se movimentando, característica típica de experimentos que analisavam o movimento. É perceptível que o filme está aqui também experimentando a partir da própria montagem.

Trata-se de uma montagem relacional, a qual oferece ao espectador em muitos momentos a presença de mais de uma imagem simultânea na tela por meio de uma mistura que se produz pela técnica. São fusões e incrustações proporcionando o diálogo entre variados tipos de imagens e de configurações gráficas no mesmo quadro. A relação que o espectador faz entre as imagens que se apresentam com essas características eleva potencialmente a tendência de haver atualizações que ocorrem por diferença, devido à polifonia visual ofertada aos sentidos.

Imagem 66: *Imagem-de-arquivo* de *Nós... A*



Fonte: YouTube⁷⁷

⁷⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=maDnJcVbAoQ>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

Imagem 67: *Imagem-de-arquivo de Nós... B*

Fonte: YouTube⁷⁸

Pequenas Mentiras (2012), de Gilson Fagundes Jr., feito especificamente para o concurso “A Grande Ideia Brasil”, traz à tona outra possível abordagem acerca da utilização das *imagens-de-arquivo*. Este vídeo foi o vencedor na categoria de voto do público, em competição desenvolvida pelo site do Festival do Minuto⁷⁹. O material foi montado a partir da utilização do banco de imagens Getty Images Brasil⁸⁰, que está disponível em um site na internet. As imagens são produções que parecem ser novas e poderiam ter sido realizadas especificamente para este material. Os frames retirados da produção mostram uma mulher que ora está deitada em uma cama, ou em pé com outra roupa e uma bolsa, ou com a cabeça em um travesseiro num plano mais aproximado, assim como passando batom em sua boca em um plano detalhe. Todas as imagens do vídeo são desta mulher realizando diferentes ações em um espaço que mostra um cenário com um fundo todo branco. São imagens feitas provavelmente com câmeras digitais, devido à qualidade apresentada. Este exemplo está ligado à proposta de oferecer um sentido ao conjunto de imagens a partir da montagem que estabelece a ligação entre elas e o espectador. A origem não tem importância para o produto final. Não há aqui uma conexão com a história, devido a não serem características presentes nestas imagens (a qualidade estética das imagens revela uma produção organizada e pensada para um determinado produto). Os rastros levam o espectador para um imaginário subjetivo que parte das escolhas realizadas na edição.

Aqui, a montagem das imagens entre si e destas com a trilha musical é baseada em conceitos bem próximos daqueles trabalhados por Eisenstein. A imagem passa a ser um conceito de um mundo das imagens, as quais nos auxiliam na produção de um sentido que

⁷⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=maDnJcVbAoQ>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

⁷⁹ Disponível em: <<http://www.festivaldominuto.com.br>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

⁸⁰ Disponível em: <<http://www.gettyimages.com.br>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

está baseado nas experiências subjetivas, ou seja, numa relação pessoal com a memória de cada um. Imagens como as utilizadas neste vídeo, especificamente, são quase sempre pertencentes ao mundo das *imagens-de-arquivo*. Assim, elas não são associadas diretamente a algum fato do passado. Parecem sempre imagens que foram produzidas intencionalmente para o vídeo que se está assistindo. O espectador não busca o passado destas imagens a partir do presente. Ele tenta fazer uma relação do presente destas imagens com um passado mais geral. Isso fará a atualização, lançará ao futuro uma imagem dialética onde coalescem presente e passado com referências cruzadas, de diferentes origens. Portanto a atualização se dá por diferença da origem.

Imagem 68: *Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras A*



Fonte: YouTube⁸¹

Imagem 69: *Imagem-de-arquivo de Pequenas Mentiras B*



Fonte: YouTube⁸²

⁸¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=jFX33KkWHOY>>. Acesso em: 14 nov. 2014.

⁸² Id.

Imagem 70: *Imagem-de-arquivo* de *Pequenas Mentiras C*



Fonte: YouTube⁸³

Imagem 71: *Imagem-de-arquivo* de *Pequenas Mentiras D*



Fonte: YouTube⁸⁴

Nesta reflexão acerca da *imagem-de-arquivo*, percebo que os vídeos praticam algumas molduras para criar sentidos de si a partir de alguns tensionamentos. Como quadros de significação e experiência, as molduras vão agir sobre a relação entre a coisa em si (neste caso os vídeos do YouTube) e o espectador, tendo influência sobre os modos de sua atualização. Assim, apresento a seguir algumas molduras que autentiquei.

Molduras das *imagens-de-arquivo*:

Montagem

A principal moldura observada nestes vídeos com *imagens-de-arquivo*, assim como em todos os outros com *imagens-fantasma*, é a montagem. Esta moldura se sobreporá a todas as outras apresentadas, pois será a partir da relação estabelecida pelo diretor entre as imagens

⁸³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=jFX33KkWHOY>>. Acesso em: 14 nov. 2014.

⁸⁴ Id.

selecionadas para o seu produto audiovisual que se desenvolverá nos espectadores a tendência de atualizar os sentidos numa ou noutra direção.

Aliás, todos os vídeos que esta tese mapeou têm a montagem como um elemento decisivo e fundamental para a sua construção, pois é a partir dela que o processo de construção de sentido vai ser iniciado.

A montagem se refere à organização dos elementos de uma obra audiovisual, de acordo com critérios de justaposição, organização e localização na duração diegética. Deleuze (2005) chama a atenção para o papel importantíssimo da montagem ao dizer que a evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade, ocorreu por meio dela. Com a montagem, o plano deixou de ser uma categoria espacial, tornando-se temporal; e o corte passou a ser móvel e não mais imóvel.

De maneira simples e resumida, a montagem é o trabalho de cortar o filme e colar seus pedaços, seguindo uma ordem pré-determinada pelo roteiro. Para Martin (2003), ela é o fundamento da linguagem fílmica, organizando os planos em certas condições de ordem e de duração.

A montagem seria, de uma forma básica, o ato de reunir fragmentos de imagens em uma sequência, com o objetivo de contar uma história. Mas a montagem não deve ser pensada apenas como a pragmática finalização de uma obra. Como um fazer artístico, ela precisa ser motivo de reflexão de muitas ordens, mas além dela, outros elementos atuam num conjunto de fazeres que participam da oferta de sentidos ao teor do produto audiovisual.

A partir dessa observação sobre como as imagens se relacionam umas às outras na significação, encontrei outras molduras que agem sobre os sentidos nos vídeos (a partir da montagem, mas para além dela) e que necessariamente não estão todas presentes no mesmo produto audiovisual. Trata-se de recursos técnicos e estéticos utilizados para auxiliar na compreensão daquilo que o produtor quer que seja compreendido, a partir de sua intenção e de sua necessidade de agir frente às imagens que colecionou para fazer sua obra.

- Imagicização de narrativas textuais:

Trata-se de um tipo de moldura que age a partir da utilização de imagens com a função de ilustrar algo que está sendo narrado. Ao ser utilizada com esta função, a imagem não precisa necessariamente ter uma aparência antiga. Quando se utiliza alguma imagem de arquivo mais nova (e que não tenha sido muito divulgada a ponto de ficar conhecida), pode-se nem perceber que se trata de algo do passado. Pode mesmo parecer que a imagem foi realizada especialmente para o vídeo que se está assistindo. É um tipo de moldura que atribui ao texto

narrado uma importância maior do que à imagem e as imagens de arquivos servem apenas de ilustração. O mesmo ocorre no caso de vídeos de músicas quando são utilizadas imagens para “cobrir” o som. Este é o caso de vídeos que mostram poemas sendo narrados com imagens aleatórias, como paisagens urbanas ou bucólicas, e muitas outras.

- Historicização referencial:

Esta é uma moldura muito utilizada em documentários históricos, os quais precisam “comprovar”, por meio da utilização de uma imagem, o acontecimento de um fato. É como se o uso de uma imagem de arquivo fosse uma prova histórica de algo que aconteceu. Ao montar dessa maneira, o diretor faz com que se desenvolva uma dupla distância entre a imagem e quem a olha. Olhante e olhado estabelecem uma dupla distância da história, ressaltando os sentidos que o produtor quer oferecer exclusivamente à sua criação. A ilustração histórica por meio da imagem relacionada a um fato por si só dá conta disso, fazendo com que o espectador aceite tratar-se disso, mesmo que não tenha lembrança da imagem que vê. Quando a imagem parece antiga, a ligação com “algum” passado ocorre mesmo o espectador não a reconhecendo, pois para ele o aspecto visual fica conectado a “algo que aconteceu em algum momento na história”.

- Polifonia visual:

Como o próprio nome diz, esta moldura é perceptível por meio de uma relação de montagem que coloca diversas imagens dentro de um mesmo quadro. São várias expressões que surgem a partir de imagens de diferentes suportes, as quais são apresentadas em conjunto e ao mesmo tempo por meio de fusões, recortes ou incrustações. É uma moldura que possibilita o cruzamento de passados de diferentes imagens, as quais são atualizadas por um presente que as organiza e propõe um sentido que perpassa todas. Aqui mais de um discurso pode ser visto ao mesmo tempo, coalescendo passados com presentes possíveis, mas resultando em certa compreensão ao final. Nesse caso, além das imagens, também podem comparecer diferentes configurações gráficas sobrepostas a elas.

- Imagem-conceito:

Este tipo de moldura parece ser aquela que lida com uma noção de metaimagem⁸⁵, à medida que trata de vídeos que montam imagens a partir de um mundo no qual a própria imagem é

⁸⁵ O termo metaimagem designa uma imagem a respeito de uma imagem (NÖTH, 2006).

que determina a montagem. Esta moldura tem uma força muito grande sobre a realização, pois ela exerce uma atividade sobre um mundo que é o das imagens, muito mais do que sobre as imagens do mundo. Com base nesta moldura, as imagens são montadas partindo de rastros ou vestígios que levam o espectador para dentro de um universo que é o das imagens. O espectador busca, nas suas experiências de um passado geral, uma lembrança que se aproxime daquilo que ele assiste e dessa maneira atualiza o seu vídeo no presente. Esta moldura, a qual chamo de *imagem-conceito*, talvez seja aquela que possui a maior “pureza” como *imagem-de-arquivo*, oferecendo aos sentidos inúmeras possibilidades de atualização. Quando um vídeo é metaimagético, a atenção se volta para as relações que ele propõe entre as imagens, direcionando o pensamento para a *montagem* das imagens de arquivo e não para a história que ele apresenta.

Após a observação dos vídeos com *imagens-de-arquivo*, atualizei, por intuição, algumas possibilidades de construção de molduras. A partir de multiplicidades qualitativas e virtuais, construí por invenção e metodologicamente uma moldura que é a principal (montagem) e quatro tipos de molduras secundárias que estão ligadas a ela e que apresento esquematicamente abaixo, assim como em uma tabela.

Gráfico 1: Molduras das *imagens-de-arquivo*



Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 11: Molduras das *imagens-de-arquivo*

Constelação	Molduras
<i>Imagem-de-arquivo</i>	Montagem Imagicização de narrativas textuais; Historicização referencial; Polifonia visual; Imagem-conceito.

Fonte: Elaborada pelo autor

4.1.2 *Imagem-fantasma direta*

A segunda constelação que apresento traz a proposta de conceituação da *imagem-fantasma direta*, a qual se manifesta nos vídeos que utilizam imagens de arquivo em novas composições, sendo lembradas pelo observador. Portanto, são vídeos que tem na base de sua construção uma provável atualização de fantasmas positivos a partir da reutilização de imagens. A memória é ativada por alguma lembrança direta do acontecimento da origem. Isso pode ocorrer por meio de diferentes molduras que, de certa forma, sobrevivem e agem no presente.

A *imagem-fantasma direta* só é possível de aparecer com a utilização de imagens de arquivo. Isso porque a coalescência de diferentes durações está em uma imagem no presente que leva a um ponto específico do passado da mesma imagem. Ao reconhecer a imagem, o espectador atualiza um tipo de virtualidade baseada no fantasma positivo, ou seja, num devir que vê a duração da imagem original do passado se destacar na relação com o presente.

O contágio de um vídeo sobre o outro aparece aqui em sua forma mais forte, à medida que as imagens são repetidas de uma produção anterior para uma que surge depois. A *imagem-fantasma direta* é a forma mais básica de *imagem-fantasma*, pois a origem da imagem e a sua reutilização são atualizadas pelo espectador da mesma maneira. Dessa forma, o espectador faz a conexão do passado com o presente de forma direta, projetando a lembrança da imagem naquilo que assiste no momento.

A necessidade de compreensão do presente de uma nova montagem ocorre por uma forma de agir em uma velocidade mais rápida quando o observador conhece a imagem. A abertura a novos significados fica mais restrita quando a memória sobre a imagem é mais direcionada a algum fato do passado que existe como lembrança. Imagens de arquivo muito

divulgadas pelas mídias tradicionais ou pelas novas mídias tendem a ser mais lembradas. Quando isso ocorre, a imagem passa a ser uma referência sobre o assunto ao qual ela estava ligada durante a sua veiculação (seja a imagem de um filme, de um programa de televisão, da internet, de um acontecimento).

Uma imagem que não se descola de seu passado, que é tão forte em termos de significados mais fechados que carrega, será sempre uma *imagem-fantasma direta*.

Por outro lado, uma imagem de arquivo reutilizada em uma nova montagem que não é reconhecida por todos pode ter duas denominações possíveis, dependendo das molduras que vão incidir na relação entre ela e quem a observa. Para quem não a conhece ela é uma *imagem-de-arquivo*; para aquele que a reconhece, a mesma passa a ser uma *imagem-fantasma direta*.

Cartografando produtos audiovisuais com *imagens-fantasma diretas*, encontrei alguns vídeos no YouTube que podem ser observados como as estrelas que formam esta constelação. Minha flaneuria vem sendo executada desde 2010, ano no qual encontrei um material que despertou meu interesse sobre a relação fantasmagórica que se estabelece entre imagens que se repetem em diferentes arquivos audiovisuais disseminados pela internet. Tal vídeo foi *Bed Intruder* (2010), no qual os realizadores editaram imagens de uma notícia de um telejornal sobre uma tentativa de estupro em um apartamento nos Estados Unidos, transformando-a em uma música cantada pelo próprio protagonista da matéria. Para isso foi utilizada a técnica chamada *auto-tunnig*, na qual se adiciona uma melodia composta ao áudio da fala dos sujeitos no vídeo.

No caso de *Bed Intruder*, a fala de Antoine Dodson (um morador do apartamento que aparece na matéria da televisão) é transformada em música a partir da modificação da sua voz e da inclusão de uma base instrumental que auxilia na construção da composição. Entretanto, o que se pode destacar é o fato de a música ser desenvolvida com dependência da montagem visual. Dessa forma, temos uma música visual, pois é a edição das imagens que serve de base para a construção sonora. Percebe-se aqui a montagem sendo novamente fundamental como moldura que inicia o agenciamento de sentidos de quem observa o material.

As imagens reutilizadas no vídeo da música *Bed Intruder* são *imagens-fantasma diretas*, pois aparecem da mesma forma como estão apresentadas no vídeo original (a notícia da rede de televisão).

Esse vídeo trata-se de um entre muitos disponíveis no YouTube que utilizam o *auto-tunning*, uma técnica que altera o som original de uma voz, de uma música ou do áudio de um

produto audiovisual. O fato é que o *auto-tunning* cria uma música visual, mantendo diversas características da visualidade do material original.

No vídeo *Bed Intruder*, o espectador faz a sua atualização a partir de fantasmas positivos por determinadas molduras que indicam que o novo vídeo foi realizado com material de arquivo da televisão.

Nesse caso, na utilização de *imagens-fantasma diretas*, o realizador precisa que o espectador saiba a origem das imagens de arquivo que fazem parte do vídeo. Assim, são mantidas marcas enunciativas da TV, como molduras que terão papel fundamental para a construção do sentido que o montador também deseja do observador. Microfone com o logotipo da emissora e créditos a repórter e entrevistado aparecem da mesma maneira na reportagem original e na nova montagem (*Bed Intruder*). O fantasma parece ter um apoio da produção para se manter, para sobreviver na nova montagem.

Isso pode ser percebido comparando os dois frames abaixo: o da reportagem original do telejornal (Imagem 72) e o de *Bed Intruder* (Imagem 73), o qual mantém todos os tipos de configurações gráficas que foram desenvolvidas pela empresa de televisão. O que parece ser importante nesses casos é passar para quem assiste que a música foi criada sobre um material pré-existente e que aquilo que mais importa é conseguir emitir uma mensagem pela música que é criada sobre as imagens e sons já capturados. O desafio não reside no nível estético da imagem, mas na dificuldade de criação e na percepção do potencial musical que produtos audiovisuais podem ter.

Lembrando que as músicas criadas com a utilização do efeito *auto-tune* normalmente buscam ser engraçadas, característica que auxilia para a realização do compartilhamento e a circulação entre as pessoas conectadas em rede. O contágio é potencializado dessa maneira, tendo o humor como recurso.

Vídeos como o *Bed Intruder* traz um fantasma do vídeo original a partir do chiste que atualiza uma tendência diferente daquela que existia nas imagens de arquivo. Sobrevive nesta montagem um fantasma do passado que é atualizado pelo espectador por meio de uma oferta de novos sentidos baseada numa técnica do chiste que é a múltipla utilização de um mesmo material. Neste caso, são usadas algumas partes do arquivo e em ordem diferente da inicial.

Ainda é possível perceber a condensação, outra característica do chiste presente em edições que trabalham com o *auto-tune*. A cada corte e união de duas imagens em sequência há a criação de um jogo de palavras necessário para o desenvolvimento da música. Aqui dois campos de significação se fundem, criando surpresa, trazendo a possibilidade de um novo sentido. Isso ocorre de forma instantânea, ou seja, aparece no momento em que o

espectador observa no vídeo a união das imagens. É possível notar nesta situação uma particularidade que é intrínseca ao humor e ao chiste : a brevidade. A graça está no ser breve.

Imagem 72: Antoine Dodson no telejornal



Fonte: YouTube⁸⁶

Imagem 73: Antoine Dodson na música *Bed Intruder*



Fonte: YouTube⁸⁷

Outro exemplo sobre o *auto-tune* que extraio do site e apresento como utilizador de *imagens-fantasma diretas* também mantém a imagem original, característica deste tipo de vídeo. A Imagem 74 é de um “gordinho cantando Katy Perry no ônibus”, nome dado ao arquivo conforme está no YouTube. Trata-se de uma imagem na qual um homem dentro de um ônibus urbano em movimento, usando fone de ouvido, canta uma música, sem acompanhamento de instrumentos. A imagem provavelmente foi feita por outro passageiro do transporte coletivo, o qual possivelmente achou o fato engraçado o suficiente para colocar na internet. A Imagem 75 é do vídeo de uma música feita com o *auto-tune* sobre o vídeo original do “gordinho”. Percebe-se, neste caso, que é mantida a gravação com imagem tremida e qualidade baixa (provavelmente feita com um celular, devido à posição da câmera e à

⁸⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mEAKsaQOCpQ>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

⁸⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMtZfW2z9dw>>. Acesso em: 20 jun. 2014.

granulação da imagem). A alteração ocorreu apenas na faixa de som, mudando um pouco a voz para que esta encaixasse em uma base instrumental que foi criada e acrescida ao vídeo. Da mesma forma aqui, o trabalho realizado com softwares está baseado na potência musical do som que está sendo apresentado com a imagem, ou seja, o critério que define a edição de vídeos com o efeito *auto-tune* não é a imagem, mas o som.

Imagem 74: Imagem original gordinho



Fonte: YouTube⁸⁸

Imagem 75: Imagem música *auto-tune* gordinho



Fonte: YouTube⁸⁹

Outro exemplo pode ser observado em materiais de 2012 sobre o fato da restauração da obra *Ecce Homo*, em uma igreja de Borja na Espanha⁹⁰. Diversos vídeos foram montados com as imagens da matéria da televisão espanhola. O fantasma positivo (que é o fato e a matéria de televisão) está presente na nova montagem. Portanto, as imagens utilizadas ligam diretamente aos fantasmas. Os vídeos são assombrados pelas próprias imagens da origem.

⁸⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ajhl1VWk8Yc>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

⁸⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2PrNZyIqFaY>>. Acesso em 7 dez. 2014.

⁹⁰ Em 2012 uma senhora chamada Cecilia Giménez restaurou um mural do início do século XX do artista aragonês Elías García Martínez em uma igreja em Borja, na Espanha. O seu trabalho ficou tão mal feito que descaracterizou totalmente a obra de arte, rendendo diversas matérias jornalísticas em veículos daquele país. Isso se disseminou rapidamente, passando a ser motivo de brincadeiras de muitos tipos. Em pouco tempo a “restauração” da obra de arte *Ecce Homo* se tornou um fenômeno viral na internet, onde se propagaram brincadeiras e muitas montagens sobre a imagem.

Tanto a imagem 76, quanto a imagem 77 são, na observação aqui desenvolvida, imagens de arquivo e *imagens-fantasma diretas* simultaneamente. Isso ocorre porque a imagem de arquivo é atualizada em *imagem-fantasma direta* a partir de molduras da televisão que se conservam de uma para a outra. Neste caso, os dois frames a seguir fazem parte da montagem de um *trailer* de filme intitulado *Ecce Home Reloaded*, o qual mescla imagens da matéria jornalística da TV com algumas passagens do filme *O Código Da Vinci*, de 2006.⁹¹ É importante perceber que há a necessidade da manutenção de algumas características para que o observador conecte a imagem da nova montagem diretamente ao fato originário. Por exemplo, o microfone com a logomarca da emissora “tve” presente na imagem 76 passa a ser uma moldura enunciativa que atua como um vestígio daquilo que a imagem foi na sua utilização primeira (uma matéria telejornalística). É assim que o sentido vai se completar, por dependência de um fantasma positivo que faz retornar o passado no presente.

A sátira feita com esse fato, por exemplo, só é entendida pelo desdobramento da lembrança do passado como memória no presente que se lança ao futuro.

Imagem 76: Imagem-fantasma Borja



Fonte: YouTube⁹²

⁹¹ Neste filme o pesquisador Robert Langdon (Tom Hanks) viaja para Paris com a finalidade de promover o lançamento de seu novo livro. Especialista em simbolismo, ele é convocado pela polícia quando o curador do Museu do Louvre é assassinado. As pistas para a resolução do crime parecem estar escondidas em obras de Leonardo Da Vinci. Disponível em: <http://www.cineclick.com.br/o-codigo-da-vinci>. Acesso em 13 dez. 2014.

⁹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=p35CDKEeFfE>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

Imagem 77: Imagem-fantasma *Ecce Homo*

Fonte: YouTube⁹³

Outro vídeo que faz parte desta constelação, e que se trata de um exemplo característico de uma sociedade midiaticizada, é um que mistura dois sucessos da internet: o videoclipe da música *Gangnam Style* e a matéria jornalística sobre a restauração da obra *Ecce Homo* de Borja. Neste material audiovisual montado com arquivos, o rosto do cantor sul-coreano Psy (que canta a música *Gangnam Style*) é substituído por incrustação pelo rosto de Jesus da obra *Ecce Homo* (apresentada na imagem 77 do exemplo anterior). Isso ocorre durante a execução do videoclipe que serve de base para a nova montagem (que tem um tempo menor que o original, com apenas 40 segundos). Nesta situação aparecem duas *imagens-fantasma diretas* dentro do mesmo quadro (uma que se atualiza pela música e pela coreografia do videoclipe e outra pelo rosto de *Ecce Homo*). Trata-se de uma sobreposição de referências diretas. Uma construção que propõe o agenciamento de sentidos a partir da necessidade de conhecimento de duas imagens diferentes (do *Gangnam Style* e da obra *Ecce Homo*). Se o espectador não conhecer uma delas, se perde o sentido que está implícito na intenção de quem montou o produto audiovisual. Tem-se aqui neste exemplo a *imagem-fantasma direta* elevada ao máximo por uma potência que duplica a necessidade de reconhecimento da origem para que se complete o processo de construção de sentido, o qual precisa que o espectador salte no passado em um ponto determinado e volte ao presente para agir a partir daquela lembrança.

Abaixo, a imagem 78 apresenta o videoclipe *Gangnam Style* (que é o vídeo mais assistido da história do YouTube, superando 2,1 bilhão⁹⁴ de visualizações); na imagem 79

⁹³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=p35CDKEeFfE>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

⁹⁴ Em 3 de dezembro de 2014, o vídeo superou 2.147.483.647 visualizações, número máximo que o contador do YouTube conseguia exibir. A partir disso o site se viu obrigado a mudar o seu algoritmo de contagem, passando de 32 bits para 64 bits. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2014/12/141204_youtube_psy_gangnam_style_lgb. Acessado em 4 de dezembro de 2014.

está a imagem da “restauração” da obra *Ecce Homo*; e a imagem 80 mostra um frame da montagem por incrustação feita de um sobre o outro.

Imagem 78: Videoclipe *Gangnam Style*



Fonte: YouTube⁹⁵

Imagem 79: *Ecce Homo*



Fonte: YouTube⁹⁶

Imagem 80: *Ecce Homo* com *Gangnam Style*



Fonte: YouTube⁹⁷

⁹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

⁹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=p35CDKEeFfE>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

⁹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GLXnJWf2-Kc>>. Acesso em: 13 dez. 2014.

Dentre as paisagens pelas quais meu olhar transitou, encontrei nas eleições presidenciais no Brasil em 2014 um vídeo que circulou pelas redes sociais, o qual trata de uma brincadeira sobre a disputa entre os dois principais candidatos. A montagem foi realizada a partir da sobreposição de *imagens-fantasma diretas*. O realizador utilizou como base para o desenvolvimento da narrativa uma cena do filme *Ghost – do outro lado da vida*, de 1990, na qual são substituídos, por meio de incrustação, os rostos dos atores Demi Moore e Patrick Swayze, respectivamente, por fotografias de Dilma Rousseff e Aécio Neves (candidatos à Presidência da República). O som original da cena é mantido e para dar o entendimento necessário sobre as falas de cada um são incluídas legendas para os diálogos, alterando o sentido da situação apresentada no filme. A trilha musical de fundo (*Unchained Melody*) auxilia a lembrança sobre o filme, por se tratar de uma composição que ficou muito conhecida. Trata-se de uma atualização de um fato do cotidiano que é bem compreendida e causa um efeito desejado pelo produtor no espectador quando o vídeo circula em uma época na qual o acontecimento estava ocorrendo. A situação cômica é baseada nessa relação entre o filme *Ghost* e o duelo que se travava na mídia nas campanhas políticas dos candidatos que falavam mal um do outro reciprocamente. O sentido dessas *imagens-fantasma diretas* se completa nos espectadores de uma maneira mais eficaz no momento em que estes buscam no passado recente uma lembrança que está muito viva para atualizar no presente um entendimento sobre a conexão entre as imagens. Este vídeo é dependente do momento vivido para ser produzido.

Imagem 81: *Ghost* – Dilma e Aécio



Fonte: YouTube⁹⁸

⁹⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=C-KIZm44D6I>>. Acesso em 25 nov. 2014.

Imagem 82: *Ghost* – Dilma e Aécio B

Fonte: YouTube⁹⁹

É possível perceber que a montagem é um elemento muito responsável pelo desenvolvimento das *imagens-fantasma diretas*. Por meio de técnicas diferentes, ela relaciona imagens que trazem consigo a referência da origem como fator fundamental para a atualização dos espectadores. É importante ressaltar que há a utilização do som original (mesmo que seja um pouco alterado no caso dos vídeos com *auto-tune*) para manter a lembrança e garantir que esta seja ativada de forma funcional para a montagem.

Na observação dos vídeos que utilizam *imagens-fantasma diretas*, autenticamos algumas outras molduras. A principal, referida acima, é a montagem, pela qual vão passar as outras propostas a seguir. Cada uma pode comparecer sozinha ou em conjunto com outra, dependendo do vídeo.

Molduras das *imagens-fantasma diretas*:

- Vestígios sonoros:

Esta é uma moldura que atua de maneira determinante para a compreensão do conteúdo do audiovisual quando a faixa sonora tem prioridade na montagem. É o caso dos vídeos que utilizam o efeito *auto-tune* para a criação de músicas por meio da fala das pessoas (nestes, a imagem faz um papel acessório, pois o conteúdo é desenvolvido pela música). Há outros vídeos em que a imagem tem uma importância um pouco maior, mas não chega a superar a banda sonora. Nesta situação, o realizador coloca umas imagens sobre outras, mantendo o som original daquela que serve de base para a montagem (neste caso a manutenção de um som do passado serve de guia para a construção de uma narrativa). Percebe-se neste caso, também, o som sendo o primeiro elemento que determina o processo. Assim, trata-se de uma

⁹⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=C-KIZm44D6I>>. Acesso em 25 nov. 2014.

moldura que possibilita a manutenção do passado no presente, por meio da semelhança e do reconhecimento que a *imagem-fantasma direta* traz consigo.

- Exposição de marcas originais:

Esta moldura é definidora para o reconhecimento de uma *imagem-fantasma direta*, pois trata de manter na nova montagem alguns ou todos os elementos que estavam nas imagens na sua origem. Por exemplo, créditos com o nome da pessoa que aparece, logomarca da emissora de televisão que continua em algum canto do quadro ou em um microfone que está dentro da cena. Todas essas são marcas enunciativas geradas em outros meios, transportadas para a internet em vídeos que não têm a finalidade de escondê-las. A intenção, pelo contrário, é mostrar para que o efeito desejado tenha no seu entendimento no presente a influência desses restos do passado.

- Conservação de imagem e sons:

O reconhecimento daquilo que o espectador está assistindo como algo que está no passado é muito facilitado quando se reutiliza um arquivo sem que haja nenhuma mudança na imagem e no som originais. Esta talvez seja a maneira mais simples de trazer uma *imagem-fantasma direta* para um produto audiovisual que é realizado a partir daquilo que está disponível nos bancos de dados da internet. A atualização dos sentidos torna-se possível por semelhança.

- Incrustação exponencial:

Esta moldura surge a partir da utilização de uma técnica que encaixa uma imagem de arquivo (normalmente fotografias) sobre outra imagem de arquivo em movimento (normalmente um vídeo, um filme ou um programa de televisão). Tal ação, à medida que multiplica a relação do número de imagens no quadro, pode facilitar o reconhecimento do vídeo que é assistido como um material que utiliza *imagens-fantasma diretas*.

Abaixo apresento em forma esquemática a proposta sobre os tipos de molduras atualizados a partir da observação acerca das *imagens-fantasma diretas*.

Gráfico 2: Molduras das *imagens-fantasma diretas*

Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 12: Molduras das *imagens-fantasma diretas*

Constelação	Molduras
<i>Imagem-fantasma direta</i>	Montagem Vestígios sonoros; Exposição de marcas originais; Conservação de imagem e som; Incrustação exponencial.

Fonte: Elaborada pelo autor

4.1.3 *Imagem-fantasma indireta*

A *imagem-fantasma indireta* é atualizada pelo fantasma positivo, ou seja, pela sensação de presença de algo ausente. Neste caso, os vídeos são realizados com novas imagens captadas por uma câmera, mas que têm em arquivos a sua referência visual. Essas

imagens levam o espectador à lembrança de outra (a original que está no arquivo). Exemplos podem ser vídeos que refazem imagens, criando “réplicas” ou imagens muito próximas das originais. A “cópia” é necessária para que o observador faça a ligação com as imagens originais e o sentido seja concretizado.

Para que se atualize este tipo de imagem proposta aqui, é de fundamental importância que haja uma referência declarada a algo feito anteriormente. Algo como um contágio necessário, o qual deve ser referenciado áudio ou visualmente por determinadas molduras que comparecem na criação do vídeo. Isso deve estar, de alguma forma, colocado no novo material desenvolvido para que o espectador realize a sua atualização.

Os vídeos inéditos têm na sua construção uma atualização de fantasmas positivos a partir da criação de imagens captadas por uma câmera, as quais acionam lembranças de materiais realizados anteriormente. O reconhecimento de um fato do passado que gerou a criação do vídeo da origem, necessário para a compreensão. Portanto, para quem reconhece a referência do passado, as imagens da nova produção agem no presente como *imagens-fantasma indiretas*. Para aqueles que não lembram, as mesmas passam a atuar como *imagens-de-arquivo*.

A atividade cartográfica no YouTube fez aparecer para esta pesquisa alguns materiais que dão a ver os fantasmas que reaparecem por meio de um contágio indireto, o qual influencia a criação audiovisual. Tratam-se das estrelas desta constelação. Um exemplo pode ser observado em vários vídeos que foram feitos a partir do *Bed Intruder* (citado anteriormente na *imagem-fantasma direta*) com novas imagens que remetem diretamente ao conhecimento daquele com imagens de arquivo.

Nesta situação foram utilizados novos atores caracterizados da mesma maneira que as pessoas das imagens originais. Eles funcionam como molduras que auxiliam o espectador a fazer a relação com as imagens originais. Além disso, outras molduras como os créditos dos nomes das pessoas que aparecem na nova montagem também são feitos graficamente iguais aos da matéria da televisão.

Entretanto, os elementos que parecem ser fundamentais para a conexão com o passado do original e que comparecem nestes agora realizados são o uso de um lenço vermelho na cabeça do cantor (característica que se destaca em Antoine Dodson, o “cantor” de *Bed Intruder*) e da mesma música, agora gravada especificamente para os novos vídeos (que em *Bed Intruder* era feita apenas com efeito *auto-tune* e com a montagem sobre as imagens de uma matéria de televisão). Também há alguns outros elementos que auxiliam a memória na relação com o passado. Na imagem 83, a gravação foi feita em um cenário muito parecido

com o original, o que não ocorre no frame da imagem 84. No entanto, neste vídeo o efeito *auto-tune* é usado, o que não foi feito no da imagem 83. Cada um retorna com diferenças que os tornam singulares.

Portanto, vejo neste exemplo uma forma de criar as *imagens-fantasma indiretas*, realizando uma espécie de “cópia com diferenças” sobre as imagens originais para não deixar dúvidas quanto à referência que serve de base para a sua construção. Isso pode ser percebido nas imagens 83 e 84, as quais tem conexão com *Bed Intruder*. O fantasma positivo (que é a refilmagem de *imagens-fantasma diretas*) se faz presente neste tipo de produção.

Imagem 83: *Bed Intruder* indireta 1



Fonte: YouTube¹⁰⁰

Imagem 84: *Bed Intruder* indireta 2



Fonte: YouTube¹⁰¹

Outro material que utiliza *imagens-fantasma indiretas* e que faz parte da coleção de vídeos desta pesquisa está baseado em um acontecimento do cotidiano. É o caso do vídeo *Assalto à Hornet Branca*, de 2013, no qual uma pessoa está andando de moto na cidade de São Paulo quando é abordada por dois homens que querem lhe roubar o veículo. Tudo é registrado por uma câmera que está colocada no capacete do motociclista, gravando as imagens que mostram seu passeio pela rua, até que em um cruzamento este é surpreendido

¹⁰⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=HL8Rq2wQ2Mw>>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁰¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OVaNON6PsAo>>. Acesso em: 20 set. 2014.

por duas pessoas (também em uma moto) que lhe apontam um revólver. O motoqueiro entrega a sua moto e quando um dos assaltantes vai fugir é acertado por um tiro de um policial à paisana que desce de um automóvel e dispara contra o assaltante, que cai e não consegue levar a Hornet. A partir deste vídeo foram feitas inúmeras traduções, de formas variadas, utilizando desde a inclusão de configurações gráficas sobre as imagens do arquivo (neste caso trata-se de um vídeo com *imagens-fantasma diretas* e não cabe aqui explicar), desenvolvendo a narrativa do fato por meio de uma simulação dentro da plataforma de um jogo de videogame, até a criação de novas imagens para a realização de paródias sobre o ocorrido na forma de música ou refilmagens com pessoas atuando na cena com uma bicicleta substituindo a moto. Tudo com a intenção de contar uma coisa diferente da origem, mas baseada nela.

Exemplos podem ser vistos nos frames abaixo. A imagem 85 foi extraída de um vídeo feito com o uso de um jogo de videogame, no qual um jogador desenvolveu dentro do software uma narrativa realizando todas as ações que ocorreram no vídeo original. A cena da imagem de síntese tem um resultado que tenta representar aquela situação que se desenvolveu na realidade. Já a imagem 86 é uma refilmagem do acontecimento do *Assalto à Hornet Branca* em forma de paródia, com a utilização de bicicletas substituindo as motocicletas e até mesmo o uso de um ator anão (que não há no fato original).

Portanto, o espectador tem que ter lembranças do fato/vídeo original para que o sentido proposto pelo realizador se complete da forma como este planejou. Os vídeos sobre o *Assalto à Hornet Branca* que trazem novas imagens se realizam a partir de outros fantasmas, que se atualizam neles na forma de *imagens-fantasma indiretas*.

Imagem 85: Jogo de videogame *Hornet*



Fonte: YouTube¹⁰²

¹⁰² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k27VWOR8eXI>>. Acesso em 17 out. 2014.

Imagem 86: Paródia *Hornet Branca*

Fonte: YouTube¹⁰³

Outros vídeos que circulam pela internet e utilizam *imagens-fantasma indiretas* são aqueles criados para fazer sátira de outros realizados anteriormente. Percebe-se neste caso, novamente a contaminação como um fator gerador da nova produção. Assim, os sentidos são agenciados entre vídeo e espectador a partir de uma lembrança do passado. Caso isso não ocorra, perde-se a proposta inicial.

Um exemplo do tipo citado acima são os vídeos produzidos como uma sátira àquele que tem o título de “pior comercial do mundo”. Realizado para a Selaria Texana, do interior do estado de São Paulo, a propaganda chamou a atenção ao fazer muito sucesso devido à má interpretação dos atores, ao roteiro com texto simples e à linguagem mal organizada. Este comercial mostra uma mulher fazendo uma surpresa ao dar para seu marido um presente desejado por este. Depois de ter sonhado com uma sela para seu cavalo, o homem acaba sendo surpreendido pela mulher que, sem que ele saiba, vai até a loja e compra o objeto desejado por ele. A propaganda termina com os dois em frente à porta de casa (ele segurando a sela que recebeu de presente) e dizendo que a “Selaria Texana tem tudo em acessórios para montaria”. O vídeo original chamou tanta atenção que muitas pessoas aproveitaram para criar as suas apropriações e colocá-las na internet.

Tendo por base a entonação e os textos do comercial, foram atualizados produtos audiovisuais de variadas maneiras. A maior parte deles utilizou a gravação de novas imagens para fazer a sua montagem, inclusive aproveitando-se do sucesso do anterior para vender produtos que não tinham nenhuma relação com selaria. É o caso de um comercial de camisetas chamado *Camiseteria Texana*, o qual usa texto e atuações bem parecidos com os do original, com algumas variações, de acordo com a necessidade de venda. O vídeo mostra um

¹⁰³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=O5GxK3Gf3nI>>. Acesso em 17 out. 2014.

casal conversando em um apartamento, com falas voltadas para a divulgação de um site que vende camisetas. Percebe-se claramente a alusão à origem a partir de restos que sobram como virtualidades prontas para serem atualizadas pelo espectador. O duplo é imanente a este vídeo, ligando o presente ao passado com a intenção clara de fazer reviver um fantasma que vai auxiliar na construção do sentido desejado por quem produziu o material. A *imagem-fantasma indireta* está bem apresentada nesta situação.

Outros casos podem ser observados a partir da “Texana”, como um vídeo que utiliza novos “atores” para recriar as mesmas cenas do comercial. Neste, o texto original é todo mantido, assim como a encenação e a interpretação dos atores. O que chama a atenção é o fato deste vídeo ser produzido com elementos cênicos que servem para auxiliar na cópia do comercial como um todo, não havendo atenção a detalhes. Um cavalo que aparece no arquivo que serve de inspiração é substituído por uma bicicleta, a loja é trocada por uma sala de casa, assim como no lugar de uma sela utiliza-se uma almofada, dentre outras adaptações. Percebe-se neste material audiovisual (*Cover do pior comercial do mundo*) uma necessidade de agir no presente que baseia a realização muito mais em textos, entonações e ações do que em cuidado com a produção. Por se tratar de um vídeo que faz uma sátira a algo que na sua origem é tratado como material que peca pela qualidade, é possível que o espectador não compare esta produção a alguma referência melhor e, dessa maneira, atualize um sentido que se adeque à situação dada.

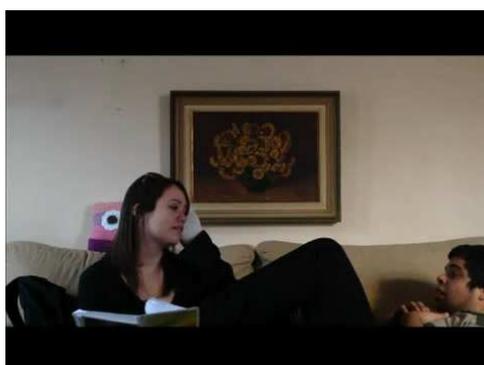
Imagem 87: Comercial Selaria Texana



Fonte: YouTube¹⁰⁴

¹⁰⁴ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=OlX_vD1DmPI>. Acesso em: 15 nov. 2014.

Imagem 88: Comercial Selaria Texana

Fonte: YouTube¹⁰⁵Imagem 89: *Camiseteria Texana*Fonte: YouTube¹⁰⁶Imagem 90: *Cover do pior comercial do mundo*Fonte: YouTube¹⁰⁷

¹⁰⁵ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=Olx_vD1DmPI>. Acesso em: 15 nov. 2014.

¹⁰⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=4cm-0bbF8Ro>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

¹⁰⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qJbpth1rodA>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

Ainda na minha flaneuria, percebi um fato recorrente no YouTube que me chamou a atenção. No dia 24 de outubro de 2014, a banda norte-americana Foo Fighters lançou um single na internet com uma nova música. *The Feast and the Famine* foi “subida” no canal da banda no YouTube com uma fotografia da capa do disco ocupando a parte visual. Nos dias seguintes já era possível ver, também no YouTube, vídeos com músicos executando a mesma canção com apenas um instrumento.

Dentre vários possíveis, separei três materiais. Dois deles são realizados com uma câmera fixa gravando alguém executando a música apenas com uma guitarra ou com um contrabaixo. O terceiro apresenta uma pessoa tocando bateria, com uma montagem de três imagens dividindo a tela simultaneamente. Os três vídeos coletados para esta pesquisa foram colocados no YouTube nos dias 25, 26 e 27 de outubro, ou seja, em até três dias após a inclusão do vídeo original pelo Foo Fighters. Produções que foram feitas rapidamente, o que não compromete a edição. Exemplo pode ser observado no vídeo da guitarra, que inclui as cifras que estão sendo executadas, assim como no da execução da bateria, onde o baterista, vestido de Batman, aparece em três imagens simultâneas dividindo a tela ao mesmo tempo. Percebe-se que os editores conhecem a técnica para montar os vídeos. O material mais simples é aquele que mostra como se toca o contrabaixo da música, o qual utiliza uma câmera fixa que enquadra da altura da cintura até o pescoço do músico, pois é a área que delimita o instrumento dentro do quadro, aquilo que interessa ser passado visualmente. Mesmo que haja diferenças entre eles, todos parecem ter o objetivo de ensinar a tocar a música que foi lançada há poucos dias.

Todos os materiais publicados utilizam *imagens-fantasma indiretas*, pois são duplos pela sua natureza, utilizando a música como referência do passado que lança no presente uma atualização que ocorre por semelhança e, também, por diferença. Isso porque a música da origem retorna apenas em parte com um único instrumento musical na nova realização. Cada pessoa que aparece executando a música com a guitarra, o contrabaixo ou a bateria passa a ser uma diferente *imagem-fantasma indireta* que atualiza uma imagem-lembrança específica da música *The Feast and the Famine*.

coreografia do videoclipe da música *Thriller*, de Michael Jackson. O que aproxima os vídeos (*Thriller* dos presidiários do *Thriller* de Michael Jackson) é a música e a repetição de uma ação, entretanto eles diferem entre si em termos visuais. Nem mesmo os planos que enquadram as pessoas são iguais.

Pode-se dizer que esteticamente o material contaminado, que recria algo do original, não possui acuidade visual. É um fato inusitado que é registrado por uma câmera que parece observar o que se desenrola no pátio do presídio, com uma grande quantidade de detentos uniformizados realizando a coreografia. O que vale, neste caso, é o registro e a referência que o vídeo faz por meio da ação da dança (que seria uma espécie de interpretação da música) e da manutenção da gravação da música original para atualizar o passado que volta a agir no presente por meio de um renascimento.

Imagem 94: Videoclipe *Thriller*



Fonte: YouTube¹¹¹

Imagem 95: *Thriller* Filipinas



Fonte: YouTube¹¹²

Após a descrição de algumas estrelas que brilham na constelação das *imagens-fantasma indiretas*, proponho algumas molduras que tensionam e colocam em crise o passado

¹¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

¹¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hMnk7lh9M3o>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

e o presente com vistas a serem importantes para um agenciamento de sentidos que se estabelece com o espectador. As molduras a seguir apresentadas (juntas ou separadas) comparecem nos vídeos como virtualidades e se atualizam em quem assiste a partir de um assombro de certos vestígios de fantasmas.

Molduras das *imagens-fantasma indiretas*:

Imagem-novidade (captadas por uma câmera ou não):

Esta é uma moldura que comparece em todos os vídeos com *imagens-fantasma indiretas*. Portanto, para que o material audiovisual tenha essa caracterização, este deve ter a criação de imagens novas a partir da utilização de uma câmera ou algo similar (como uma imagem de síntese fabricada dentro de um espaço digital que simule um ambiente real – jogo de videogame). Esta moldura atualiza o passado no presente com a utilização de algo que é criado especificamente para um vídeo, mas que tem obrigatoriamente referência em algum arquivo.

Manutenção de elementos gráficos/visuais:

Por se tratar sempre de uma referência indireta a algum arquivo (que não utiliza as suas imagens), o reconhecimento pode ser facilitado com a utilização de elementos gráficos que são colocados sobre a ação e que recriem a mesma característica do original. A manutenção de elementos visuais também é uma moldura que pode auxiliar na lembrança por meio de algum detalhe que faz a memória se lançar ao passado e, em seguida, voltar ao presente para agir e compreender aquilo que se está observando.

Proximidade sonora:

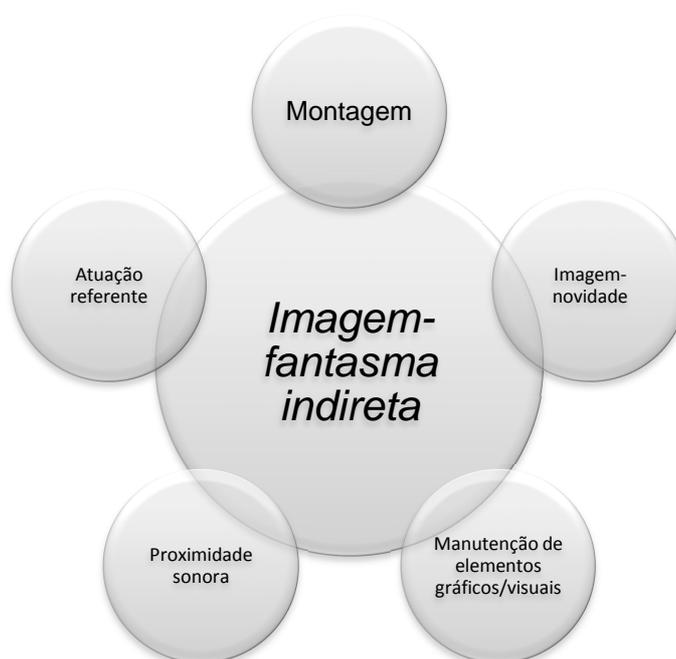
Trata-se de uma moldura que atua na trilha sonora, seja nos diálogos, na música ou nos ruídos. Aqui a *imagem-fantasma indireta* pode ser atualizada por meio da manutenção dos textos do vídeo original tomado por base da nova criação, via gravação dos mesmos diálogos (ou de diálogos bem próximos do original); assim como também o passado pode comparecer de forma coalescente com o presente a partir da repetição da mesma música ou da utilização de partes desta. Os sons potencializam a lembrança que atualiza um sentido de maneira indireta.

Atuação referente:

Esta é mais uma moldura que atua para que os vídeos sejam atualizados com propriedades que estão ligadas à *imagem-fantasma indireta*. O contágio de um vídeo de arquivo sobre o que se realiza posteriormente pode ser percebido sem que se repitam as suas imagens. A utilização de atores que atuam ou encenam com uma desenvoltura próxima ao material original traz consigo um fantasma que se atualiza por semelhança, mesmo que as imagens sejam outras. Isso ocorre indiretamente, com a utilização de referências, como estas duas aqui apresentadas.

Novamente, aqui na *imagem-fantasma indireta*, a montagem é uma moldura que está acima de todas as outras. É devido à montagem que há a potencialização e a possibilidade de desenvolvimento das outras. Abaixo estão apresentadas as molduras autenticadas que atuam neste tipo de imagem.

Gráfico 3: Molduras das *imagens-fantasma indiretas*



Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 13: Molduras das *imagens-fantasma indiretas*

Constelação	Molduras
<i>Imagem-fantasma indireta</i>	Montagem Imagem-novidade; Manutenção de elementos gráficos/visuais; Proximidade sonora; Atuação referente.

Fonte: Elaborada pelo autor

4.1.4 *Imagem-fantasma indefinida*

Esta última constelação é formada por vídeos que trocam referências reciprocamente. Aqui a contaminação não ocorre diretamente de um sobre os outros, mas de todos sobre todos. Aqueles que são vistos também olham os outros. Não há uma definição de influências diretas, mas é certo que todos têm como fundamento as mesmas bases.

Os vídeos com *imagens-fantasma indefinidas* são aqueles tipos que circulam pela internet e que comumente têm um número de visualizações muito alto. As redes sociais normalmente os fazem serem vistos por muitas pessoas. São produtos audiovisuais bem característicos da contemporaneidade, que privilegia a criação de coisas novas e ao mesmo tempo usa referências de outras já realizadas. Assim, é impossível saber o que realmente surgiu como uma nova proposta e o que está sendo copiado. Estes vídeos bebem na fonte de uma “iconofagia às cegas”, pois são imagens que se alimentam de imagens sem querer dar a ver de onde vieram os rastros.

Este tipo de imagem, possibilitado por um meio de circulação de fácil acesso como o YouTube, tem muitos materiais passíveis de observação. Entretanto, para a análise aqui desenvolvida, selecionei aqueles que parecem ter se destacado como estrelas que brilharam mais forte.

Produtos audiovisuais com *imagens-fantasma indefinidas* utilizam novas imagens (captadas por uma câmera ou não) baseadas em outras já realizadas anteriormente. O fato aqui é que o observador não conhece/reconhece as originais. Para ele o vídeo que está assistindo pode se tratar do original, aquele que possui a ideia primeira, pois o espectador não sabe (num primeiro momento) que existem outros materiais com o mesmo tema. Somente a partir da navegação do usuário de internet pelo YouTube que ele nota a existência de outros vídeos semelhantes àquele que está assistindo, a partir das relações possíveis que são ofertadas pela interface do próprio programa. Então, o espectador percebe que há um desdobramento de uns

sobre os outros como espelhos que se repetem, mas que diferem entre si em cada atualização. Essa repetição sinistra é característica dos fantasmas.

Tais vídeos são construções cada vez mais comuns na internet, tornando-se rapidamente fenômenos mundiais. Um exemplo pode ser observado no vídeo *Harlem Shake*, de 2013, no qual se toca uma trilha musical e uma câmera fixa mostra algumas pessoas dançando suavemente. Após alguns segundos há um corte e entra outro plano com as mesmas pessoas dançando e pulando de forma frenética, cada uma desenvolvendo uma coreografia própria. Esse ato se espalhou tão rapidamente e foram feitos tantos vídeos com as mesmas características que passou a ser difícil identificar qual era o original. Exemplos podem ser observados nas imagens abaixo, as quais apresentam o *Harlem Shake* em diferentes situações: com um grupo pequeno de quatro pessoas fantasiadas em um lugar que parece ser um quarto; pessoas em outro quarto (aqui todos estão com roupas comuns, exceto uma delas que está apenas de cueca e outra que usa capacete de motociclista); com uma quantidade maior de pessoas, apresentando um plano que mostra um escritório. A ação que ocorre após o único corte que monta os vídeos faz um momento se transformar de uma situação na qual as pessoas apenas estão sentindo o ritmo da música de forma suave (visto no balanço de seus corpos) em uma ocasião na qual todos extrapolam, representando esse sentimento na forma que reagem à música, seja pela maneira como dançam ou pelos elementos que entram em cena após a transição de um plano para outro (muitos fora do contexto do local).

Imagem 96: *Harlem Shake* 1



Fonte: YouTube¹¹³

¹¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8vJiSSAMNWw>>. Acesso em 18 nov. 2014.

Imagem 97: *Harlem Shake 2*Fonte: YouTube¹¹⁴Imagem 98: *Harlem Shake 3*Fonte: YouTube¹¹⁵

Assim, não se sabe qual audiovisual está baseado em qual. Por isso chamo de indefinido. Há em casos como este um contágio típico na internet de uns materiais sobre os outros. Tal aspecto é constitutivo dos “memes”, um fenômeno atual que ocorre de forma inesperada, disseminando rapidamente materiais com as mesmas características. Assim, a origem se perde, por isso os fantasmas ficam indefinidos, ou seja, não se sabe qual é o inédito.

O fato é que isso espalha uma tendência de atualização fantasmagórica na realização audiovisual da internet e, algumas vezes, afeta outros meios. É o caso da série *Porta dos Fundos*, que começou como um canal do YouTube (e continua), fazendo tanto sucesso que hoje exhibe seus materiais na televisão, inclusive tendo vencido¹¹⁶ em 2012 o prêmio da APCA (Associação Paulista dos Críticos de Arte) de “Melhor Programa de Humor para TV”, sem estar na televisão. O programa teve sua estreia no canal Fox, da TV paga, em outubro de 2014.

¹¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=384IUU43bfQ>>. Acesso em 18 nov. 2014.

¹¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8f7wj_RcqYk>. Acesso em 18 nov. 2014.

¹¹⁶ Disponível em <http://www.portadosfundos.com.br/sobre>. Acessado em 25 de novembro de 2014.

Assim como o Porta dos Fundos¹¹⁷, há outras produções que também realizam pequenos esquetes, muitos semelhantes entre si. São os canais, também no YouTube, Parafernália e Xafurdaria, os quais produzem materiais audiovisuais de curta duração, na maior parte das vezes constituídos de apenas uma cena. Tais canais frequentemente fazem sucesso no YouTube, e seus produtores costumam adicionar materiais inéditos uma ou duas vezes por semana. Todos trabalham com humor, utilizando atores advindos do *stand-up comedy*. Percebe-se entre eles um contágio recíproco, tornando-os *imagens-fantasma indefinidas*. Dependendo de qual vídeo assistimos primeiramente, podemos perceber nos posteriores os vestígios dos anteriores. As marcas estão em todos. Entretanto, só as percebemos a partir do momento em que assistimos um segundo grupo de vídeos que tratem do mesmo assunto do primeiro.

Imagem 99: Porta dos Fundos



Fonte: YouTube¹¹⁸

Imagem 100: Parafernália



Fonte: YouTube¹¹⁹

¹¹⁷ O canal Porta dos Fundos do YouTube atingiu a marca de 1 bilhão de acessos em agosto de 2014. Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/porta-dos-fundos-comemora-marca-de-1-bilhao-de-acessos>. Acessado em 25 de novembro de 2014.

¹¹⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UKaFsnjFY2E>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

¹¹⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=8iq2SK3s1kw>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

Imagem 101: Xafurdaria



Fonte: YouTube¹²⁰

As *imagens-fantasma indefinidas* parecem ter uma tendência ao humor. Os exemplos do *Harlem Shake* e dos esquetes utilizam técnicas diferentes para fazer o chiste, necessitando da participação do espectador para completar o sentido. O caso do *Harlem Shake* é muito próximo dos vídeos mencionados anteriormente com *auto-tune*, pois o riso surge em um momento breve, a partir do corte que monta dois planos com ações que mudam rapidamente, causando surpresa para quem assiste. Já os esquetes normalmente trazem para a consciência algum assunto do cotidiano que sofreu uma censura da razão, então, com uma expressão verbal o riso é provocado. Outro tipo de produto audiovisual que percebo com esta característica é o *vlog*¹²¹. Assim como os citados anteriormente, este também é possibilitado pelas novas tecnologias, fundamentalmente devido à internet e aos sites de compartilhamento de vídeo. São vídeos criados por meio de contaminação de uns sobre os outros. Nessas produções, normalmente temos uma pessoa que expõe a sua opinião sobre qualquer assunto.

A produção é feita de maneira bem simples, utilizando uma câmera voltada para a pessoa que fala (chamada de *vlogger*), a qual a encara e fala diretamente para ela. Trata-se de um tipo de material audiovisual que faz sucesso há algum tempo e, por ser de fácil realização, tem a fórmula repetida por muitas pessoas. Aqui se tem mais um exemplo dos fantasmas se disseminando e afetando o audiovisual que se atualiza e se realiza na internet sem que se perceba qual é aquele que influencia e qual é o influenciado. Exemplos são os *vlogs* de Cauê Moura e Felipe Neto.

¹²⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=MqXByMLYW1M>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

¹²¹ *Vlog* é a abreviação de *videoblog* (vídeo + *blog*), um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos. A grande diferença entre um *vlog* e um *blog* está no formato da publicação. Ao invés de publicar textos e imagens, o *vlogger* ou *vlogueiro*, faz um vídeo sobre o assunto que deseja. Disponível em: <www.significados.com.br/vlog/>. Acesso em: 14 dez. 2014.

Imagem 102: Cauê Moura



Fonte: YouTube¹²²

Imagem 103: Felipe Neto



Fonte: YouTube¹²³

Com base nas observações dos materiais expostos aqui, chego à proposta de algumas molduras que auxiliarão na construção dos sentidos ofertados a partir de uma construção que faz o passado renascer no presente ou sobreviver. A forma de atualização é dependente da sequência em que o espectador vê os vídeos. As molduras apresentadas abaixo estão em virtualidade nos materiais realizados a partir de uma primeira (a montagem) pela qual passa qualquer outra que venha a ser atualizada por quem assiste ao vídeo.

Molduras das *imagens-fantasma indefinidas*:

- Imagem-novidade:

Esta moldura comparece em todos os vídeos que utilizam *imagens-fantasma indefinidas*. Trata-se do uso de imagens novas, uma prática necessária, pois são materiais que pretendem passar ao público uma proposta de ineditismo. Esta consideração toma por base o fato de que

¹²² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oYmpFjFBBY4>>. Acesso em 18 out. 2014.

¹²³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PUehagUSp2I>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

por mais que o espectador conheça diversos vídeos do mesmo estilo, ele necessariamente começará por meio de um deles. Este que ele assiste primeiramente será aquele de caráter inédito (mesmo que tenha sido produzido a partir de uma cópia de outro já feito). Os outros pelos quais ele transita depois deste passam a ser, na sua concepção, repetições da fórmula criada pelo primeiro. Uma *imagem-fantasma indefinida*, portanto, tem a característica de montar imagens feitas especialmente para o vídeo que é assistido. É uma moldura que auxilia na atualização do passado no presente com a utilização de um padrão que busca o inédito, mesmo sendo feito a partir do contágio de outros vídeos já realizados. Nesse sentido, uma imagem realizada por uma câmera olha outro vídeo enquanto é olhada por este.

- Montagem padrão:

A realização da montagem de um vídeo no mesmo estilo de outros se trata de uma moldura que conecta os produtos audiovisuais com *imagens-fantasma indefinidas*, percebendo que a ligação que fazemos entre eles está, muitas vezes, baseada nesta característica. Por possuírem montagens que trabalham com estilos muito parecidos, os vídeos ofertam ao espectador a possibilidade de atualizar aquilo que assiste a partir de uma semelhança com ele mesmo ou com outro produto audiovisual que trabalha da mesma forma. Pode-se dizer que o estilo de montagem pode confundir a memória do espectador, o qual pode buscar a referência em outro, sem perceber que isso esteja ocorrendo. O resto que desperta a lembrança pode estar em mais de um vídeo. Isso auxilia na compreensão do conceito de *imagem-fantasma indefinida*.

- Reverberação:

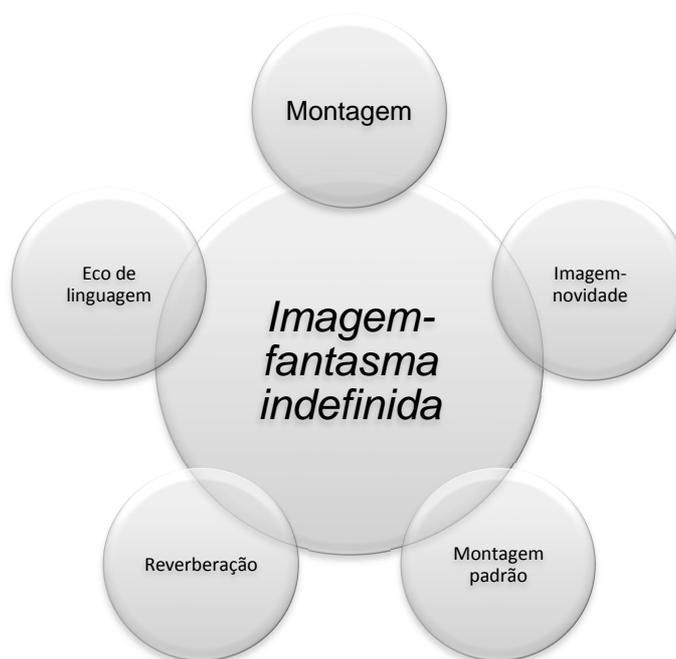
A repetição de uma música ou de um conteúdo é uma moldura que reforça a ligação do presente de uma obra audiovisual com um passado, seja o seu próprio ou o de outra. A origem do fantasma normalmente se manifesta de forma indefinida, e de maneira mais contundente, quando há a utilização da mesma trilha musical ou do mesmo tipo de conteúdo que é abordado por outro(s) vídeo(s). Essa recorrência potencializa a confusão sobre qual é o vídeo original e quais são os posteriores. O movimento dos virtuais aos atuais e vice-versa se desenvolve por um processo de percepção e de ação assombrado o tempo todo por um fantasma que vem de um passado geral, sem definição exata de ponto de partida. O que se sabe é que ele se atualiza nos vídeos que se assiste.

- Eco de linguagem:

Ver os outros e ser visto também é uma propriedade que caracteriza esta moldura das *imagens-fantasma indefinidas*. A utilização de uma linguagem audiovisual comum aos vídeos que tratam de veicular o mesmo tipo de conteúdo faz com que virtualidades muito parecidas sejam atualizadas pelos espectadores. Por exemplo, quando uma espécie de vídeo utiliza câmera fixa para a sua construção, há um próximo que vai organizar a sua realização a partir da mesma maneira de uso da câmera. Tal lógica parece ser utilizada quando um material faz sucesso e um novo pretende chegar ao mesmo. Dessa forma, a cópia da linguagem parece tornar-se um caminho para encontrar o mesmo público.

Os vídeos com *imagens-fantasma indefinidas* parecem querer travar uma batalha pelo mesmo público para ver quem consegue ter mais visualizações. A seguir apresento um esquema das molduras autenticadas nesta constelação.

Gráfico 4: Molduras das *imagens-fantasma indefinidas*



Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 14: Molduras das *imagens-fantasma indefinidas*

Constelação	Molduras
<i>Imagem-fantasma indefinida</i>	Montagem Imagem-novidade; Montagem padrão; Reverberação; Eco de linguagem.

Fonte: Elaborada pelo autor

Após realizar uma cartografia que deu a ver diferentes abordagens acerca das *imagens-de-arquivo* e dos três tipos de *imagens-fantasma*, pode-se construir experimentalmente, teoricamente e metodologicamente algumas molduras, como agenciamentos de sentidos pessoais. A proposta foi tirar da opacidade devires minoritários que podem ser determinantes para a atualização do audiovisual a partir de uma tendência fantasmagórica que existe contemporaneamente em muitos vídeos do YouTube.

Uma reflexão um pouco mais detalhada acerca dessa observação será desenvolvida a seguir, nas considerações finais desta tese.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode parecer estranho no momento da conclusão voltar ao início para refletir acerca do ponto em que estou. Entretanto, colocar meu corpo novamente no fluxo faz-se necessário para que neste movimento eu tenha a possibilidade de devolver aquilo que recebi (e que continuo a receber) ao longo do processo. Assim, tento trazer à tona a percepção sobre o conjunto de imagens observadas nesta pesquisa, extraíndo por afecção algumas reflexões que devém das experiências da relação entre este pesquisador e as imagens na duração.

Desde minha dissertação, na qual comecei a estudar as imagens de arquivo, passei a observar de maneira mais atenta a realização audiovisual com o uso deste tipo de material. Para que isso pudesse se desenrolar fui procurar observáveis. Encontrei os vídeos para seguir minha pesquisa no YouTube, um cenário neobarroco em que convivem contemporaneamente obras de variados estilos. Mais do que isso, tudo o que está depositado neste site passa a ser arquivo.

Com minha observação em andamento, passei a notar que muitos produtores utilizavam suas montagens para fazer as imagens de arquivo retornar com o mesmo conteúdo ou para dizer outra coisa, diferente daquilo que estava na sua origem. Foi neste momento que descobri uma relação entre essas imagens e a possibilidade de atualização que elas tinham como fantasmas. Um novo estudo começava a ser traçado, utilizando o passado como uma força para o presente e, mais, em direção ao futuro, por meio de questionamentos que passaram a surgir.

Coalescendo constatações iniciais e superficiais com questionamentos sobre a relação entre arquivos e fantasmas, percebi que havia virtualmente uma discussão a ser desenvolvida. Foi naquele momento que comecei a diferenciar o que era *imagem-de-arquivo* e o que caracterizava a *imagem-fantasma*, dois conceitos que passei a trabalhar. No entanto, era necessário avançar com rigor sobre os materiais e os métodos para tentar encontrar respostas para aquela necessidade. A ação tomada em seguida resultou em um prosseguimento do estudo nesta tese de doutorado.

A partir do YouTube (mesmo cenário que vinha observando antes do início desta pesquisa), passei a tentar encontrar o que também me procurava, ver aquilo que me olhava. Aqui residiu uma das dificuldades deste estudo. Chegar a um corpus que representasse o que eu estava teorizando não foi tarefa fácil, já que tudo o que está na internet é arquivo e, potencialmente, pode ser fantasma. Inclusive, posso dizer que os materiais empíricos aqui colocados atualizam um determinado momento por uma necessidade minha de agir. Havia a

obrigação de assumir um grupo de materiais e trabalhar sobre eles visando reflexões acerca da memória e da tecnocultura neste período neobarroco.

Eleitos os vídeos para a observação, utilizei metodologicamente a reaparição dos mesmos materiais em diferentes momentos da tese como um recurso para exercitar uma lógica próxima àquela de reutilização do passado, como se fosse uma re-mixagem. Com este enfoque teórico cada vez que um vídeo volta a aparecer é possível um novo olhar que observa (assim como é observado) características para auxiliar na autenticação de molduras. Trata-se de experimentar ver as mesmas coisas de outra forma. Assim, cheguei a algumas considerações que exponho a seguir.

As tecnologias digitais permitem a participação de indivíduos bem diversificados indo para a instância de produção. Trata-se de uma experiência sem precedentes na história da comunicação, afetando diretamente a relação das pessoas com os processos, desde a emissão, passando pela circulação e pela recepção. A internet passa a ser um espaço público de encontro, de exibição de um número sem fim de materiais audiovisuais que podem influenciar a memória audiovisual. Há uma nova cultura audiovisual sendo construída, dia após dia.

A volatilidade é uma característica de muitos materiais que estão circulando na internet. Aquilo que é muito visto hoje pode ficar esquecido em pouco tempo. A tendência da maior parte dos vídeos é ser fugaz. Quando uma nova obra é montada se apropriando de conceitos, de imagens, de ideias que se repetem ou se transformam, ela está atualizando uma tendência, voltando a colocar em circulação o passado. Os softwares são facilitadores para que este processo seja realizado com velocidade, auxiliando no desenvolvimento de uma memória compartilhada.

Nesse território informacional, as redes de comunicação, compõem produtos audiovisuais baseados em imagens anteriores atualizados por devires que os diferenciam naquilo que está em potência, mesmo repetindo algo da origem. São as diferenças com repetições criadas a partir da utilização dos softwares. O ato de repetir fica facilitado com a utilização de uma ferramenta que está programada, ao final, para isso. Então, ao mesmo tempo em que se multiplicam, há também um evanescimento das imagens por meio de uma aceleração da efemeridade. Assim como alguns vídeos aparecem repentinamente, estes têm sua vida breve. A pós-vida das imagens, então, passar a atuar. A morte se torna um elemento propulsor, de onde o fantasma de uma época volta para assombrar outro período.

Em uma sociedade que se baseia muito em imagens podemos dizer que estas se multiplicam e reverberam em forma de eco. A repetição com base na origem mantém, de certa forma, o eco da mensagem original. Entretanto, se esta reverberação ocorre por meio de

diferentes atualizações, a reflexão pode se voltar para a perda do único nos processos de comunicação entre quem emite e aqueles que recebem uma determinada mensagem.

Diversas são as abordagens possíveis quando se trata de imagens do passado e como elas podem se atualizar no presente. O quanto vai sobreviver da imagem em novos produtos audiovisuais e de que forma isso vai se realizar tem relação com potenciais fantasmas que podem assombrar a nova realização. Poderia dizer que uma função do tipo biombo passa a ser exercida por aquelas imagens que mais criam o seu próprio mundo em detrimento daquele que está na realidade. Isso afeta a memória que vai sendo trabalhada sobre as imagens. A memória compartilhada no YouTube passa a ser aquela relacionada ao mundo audiovisual.

Este biombo que não mostra as coisas da vida oferece uma vista para o mundo das imagens, oportunizando a aparição da tendência espectral do audiovisual contemporâneo. Posso dizer que o biombo e o fantasma são partes integrantes da tecnocultura.

A prática midiática desenvolvida pelas montagens do YouTube esconde ao mesmo tempo em que mostra, ou seja, ofusca a realidade do homem ao construir um mundo que é próprio das imagens. A utilização de imagens que se repetem (seja por meio da reutilização de arquivos ou pela realização de novas imagens com base em outras) parece criar uma força contrária ao esquecimento. Assim, desenvolve-se um desejo pela vida eterna, que rejeita a morte. Mesmo que se trate de repetição, cada retorno se dá por diferença em forma de eco, que vai reverberando numa paisagem que constrói uma nova duração que está num entrelugar formado por espectros. São fantasmas e lembranças das próprias imagens.

A curiosidade que norteou esta pesquisa acerca de uma tendência espectral nos vídeos apresentados no YouTube me fez desenvolver um olhar que encontrou por meio das imagens dialéticas por mim concebidas uma forma de atualizar uma espécie de mapa audiovisual composto por arquivos e fantasmas.

A intuição possibilitou ao pesquisador a construção de um corpus a partir do ato de encontrar diversos materiais conforme estes estavam realizados. Isso se deu na duração, ao longo do desenvolvimento da tese, pela necessidade de agir frente à colocação de problemas e uma necessidade de encontrar respostas para aquilo que ia aparecendo. Assim, os materiais foram surgindo uns conectados aos outros por alguma característica intrínseca a eles ou devido à teoria estudada. Portanto teoria, pesquisador e materiais foram se olhando e sendo olhados ao longo do processo.

Os vídeos observados, ao final, fazem parte de um novo estado percebido no audiovisual neobarroco contemporâneo. É perceptível que a mistura ou as realizações possibilitadas que surgiram com as novas mídias fizeram aparecer produtos audiovisuais que

estão em estágio inicial ou numa primeira fase de desenvolvimento. Arrisco tal afirmação tomando por base que a maior parte dos materiais que trabalham com as *imagens-fantasma* tem origem em outros. O contágio é a inspiração. Muito se repete. A repetição pode ser por semelhança ou por diferença. Isso parece ser uma característica de algo que está em fase embrionária, com uma linguagem indefinida que não consegue ultrapassar o básico e necessita olhar o outro para que sua realização seja executada. Vai, então, se organizando um tipo de memória audiovisual baseado em sobras do passado que agem no presente, muitas vezes com fantasmas de outros meios auxiliando na construção de uma memória neobarroca.

O audiovisual do YouTube parece querer encontrar uma identidade que ainda busca nos fantasmas o seu repertório e a sua fundamentação. Após observar diversos vídeos ao longo da pesquisa, percebo que realmente há um estado-fantasma agindo como um devir que se atualiza em muitos produtos audiovisuais que circulam pela internet. Isso é potencializado com a utilização dos três diferentes tipos de *imagens-fantasma*, as quais têm na manutenção de elementos visuais e na proximidade sonora com a sua referência formas de trazer pela lembrança o passado que se atualiza como memória no presente por uma dependência de algo que dura nos materiais. Por outro lado, a utilização das *imagens-de-arquivo* leva o espectador à atualização de imagens-conceito que emergem, muitas vezes, de polifonias visuais. Estas fazem as imagens reutilizadas renascerem por diferença.

Na maior parte dos vídeos assistidos pode-se observar uma sobrevivência do passado no presente e para o futuro por meio de uma tendência fantasmagórica prevista no início desta pesquisa. A semelhança é a parte potente que determina a atualização neste caso.

Os vestígios ou restos são a matéria utilizada como força motriz, definindo os caminhos possíveis de realização dos produtos audiovisuais. A dupla distância aparece nas imagens dialéticas como referência reconhecível do passado ou como possibilidade atualizável do presente. Na relação do espectador com a imagem, esta, de saída, mostra seu potencial.

O corpus organizado para a observação deste estudo mostra uma aproximação entre a montagem e a reciclagem das imagens. Muitos realizadores encontram nos restos do lixo que retorna para a natureza o material para ser reutilizado. Tais produtores são como “catadores”, garimpeiros audiovisuais que procuram no lixo algum resto que possa servir de suprimento para iniciar uma nova cadeia de significação.

Observar os vídeos do YouTube, não apenas por uma percepção do que pode ser um arquivo ou um fantasma, mas por uma intuição do que neles dura de arquivável ou fantasmagórico, foi um exercício que deu a ver imagens em crise. Ao final, chego a um dos

resultados sobre a tese aqui desenvolvida que confirma uma ingerência sobre o sentido que cada realizador atribui às imagens que utiliza na montagem de seus materiais. Isso pode ser bem percebido pela reutilização das mesmas imagens para atualizar outros discursos que deixam de ter sentidos únicos. Mesmo quando os fantasmas atuam como vestígios da origem sobre o espectador, este, ao colocar a sua experiência no processo, passa a ver aquilo que olha também para ele nas imagens, por uma necessidade de agir no presente.

Assim, por meio deste ambiente criado contemporaneamente por *imagens-de-arquivo* e *imagens-fantasma*, realizei uma experimentação teórica na tentativa de conceituar estes termos. A finalidade foi de auxiliar no entendimento de um audiovisual neobarroco que emerge no YouTube e que cada vez mais se multiplica rizomaticamente assemelhando-se ou diferenciando-se de si mesmo e dos outros.

Por meio dessa observação constato que o YouTube e seus realizadores estão desenvolvendo uma memória audiovisual baseada fortemente em um mundo específico, no qual as imagens olham e são olhadas, alimentam e são alimentadas por elas próprias. Parece estar sendo elaborada cada vez mais uma função que esconde o mundo das coisas e mostra apenas aquele criado pelas contaminações que ocorrem entre as próprias imagens, a partir daquilo que assombra como arquivo ou como fantasma.

Também constato que, com a produção de vídeos para a internet, houve uma migração da realização de imagens e montagens de uma esfera que trabalha com lógicas ligadas às linguagens estabelecidas para um ambiente midiático, o qual influencia e contamina diretamente grande parte dos materiais que podem ser assistidos no YouTube. A convivência contemporânea de produtos tão variados oferta possibilidades de atualização para os realizadores, a partir de um retorno que cria um ambiente peculiar de imagens que consomem a si mesmas.

Como convivem vídeos com funções específicas, posso notar no conjunto diferentes modos do fazer audiovisual (filmes, séries de televisão, esquetes, videoclipes, documentários etc.) como fantasmas que atualizam um tipo de material que pode ser tomado de maneira genérica como “vídeos para internet”. As experiências de produção, circulação e recepção afetam o estado audiovisual daquilo que é ofertado aos sentidos, trazendo sempre algum fantasma que vem do passado de um mundo que é o das imagens.

Por mais que se tenham imagens que caracterizem alguns meios específicos, tudo aquilo que circula no YouTube passa a um estado-fantasma que carrega o seu passado, mas que depende da relação que se estabelece com o futuro à medida que está vinculado à mídia digital e a um mundo que não é mais da vida, mas das próprias imagens. Aliás, o fácil acesso

ao banco de dados de vídeos digitais, assim como o manuseio descomplicado destes materiais são fatores que auxiliam no contágio, desenvolvendo uma tendência fantasmagórica no audiovisual contemporâneo.

Com as minhas constelações também pude perceber que para inventar não é necessário criar imagens inéditas. Muitas vezes a invenção está na utilização do mesmo, da repetição, das referências. A novidade é decorrente da conexão entre as imagens selecionadas e se dá pela montagem, por meio da qual sempre algo vai sobreviver ou renascer. Isso define o retorno como arquivo ou fantasma, dependendo daquilo que se mostra ou se esconde, assim como do que vemos e daquilo que nos olha.

A partir disso, há uma necessidade de continuar em um movimento que evolui da percepção das coisas para a intuição do que nelas está durando de um audiovisual que se produz por meio de inúmeras afetações recíprocas. Afirmo isso pelo motivo de que a crítica sobre a imagem colocada neste texto está baseada numa tendência que atualiza uma necessidade. Uma compreensão total é inalcançável.

Ao final desta pesquisa, percebo que a autenticação de algumas molduras foi fundamental para a compreensão de como ocorrem associações entre as imagens de forma à organização de constelações que partem dos arquivos e dos fantasmas. Mais do que isso, a cartografia ora apresentada em um lance que mapeou diversas estrelas das constelações está sendo produtiva para observar o que os vídeos do YouTube pensam sobre o audiovisual contemporâneo.

Com a observação do corpus de pesquisa foi possível perceber que realmente há uma tendência fantasmagórica que dura no audiovisual, por meio de um estado-fantasma, que está em virtualidade e que vai se atualizando nos vídeos arquivados no YouTube. Isso vem sendo possibilitado cada vez mais por uma cultura que tem na sua base a utilização das tecnologias da informação e da comunicação, que vão acelerando os processos por meio de uma memória que é compartilhada por muitos. A cultura audiovisual está sendo fortemente alterada por uma memória fantasmagórica que atualiza imagens-lembrança a partir dos vídeos. Trata-se de um tipo de percepção ligada aos novos produtores que montam materiais com restos de imagens, ofertando outros sentidos aos espectadores, diferentes daqueles da origem.

Chego a essas considerações sabendo que deixei algumas coisas para trás, coisas que permanecem me inquietando em forma de questões: que tipo de influência essa maneira de trabalhar sobre arquivos e fantasmas pode exercer sobre a produção audiovisual futuramente? Até que ponto essa forma de trabalho será recorrente e vai tomar boa parte da produção de vídeos que estão no YouTube?

Como uma cartografia, que é sempre aberta, esta tese atualiza em uma crítica às imagens uma tendência, e oferece outros devires para que cada leitor realize a sua legitimação frente aos arquivos e aos fantasmas. Portanto, seu movimento não chegou ao final. Não cessou. Está sempre recomeçando.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

AMADOR, Fernanda; FONSECA, Tânia Mara Galli. **Da intuição como método filosófico à cartografia como método de pesquisa:** considerações sobre o exercício cognitivo do cartógrafo. Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 61, n. 1, 2009. Disponível em <http://www.psicologia.ufrj.br/abp>

AUMONT, Jacques. **A estética do filme.** Campinas, SP: Papyrus, 1995.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. **A era da iconofagia:** ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma:** esboços para uma teoria da mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios.** São Paulo: Annablume, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida Líquida.** Barcelona: Padiós, 2006.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens:** Foto, cinema, vídeo. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984.

BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BERGSON, Henry. **A energia espiritual.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

BERGSON, Henry. **Matéria e memória.** São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente.** São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

BOLLE, Willi. **A metrópole como médium-de-reflexão.** Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=141&secao=anarquitectura>. Acesso em: 18 jun. 2013.

CABRAL, Cléber; BORGES, Diogo Borges. **Rizoma:** uma introdução aos Mil Platôs de Deleuze e Guattari. Disponível em: <http://www.revista.criterio.nom.br/artigo-rizoma-mil-platos-deleuze-guattari-diogo-borges-cleber-cabral.htm#top>. Acesso em: 16 jun. 2013.

CALABRESE, Omar. **A idade Neobarroca.** Lisboa: Edições 70, 1987.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

CARLÓN, Mario. **Sobre Ió televisivo**: dispositivos, discursos Y sujetos. Buenos Aires: La Crujía, 2004.

DAMASCENO, Alex Ferreira. **Recordações à luz da TV**. São Leopoldo: UNISINOS, 2011 (dissertação de mestrado).

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo**: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001a.

DERRIDA, Jacques. **Posições**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001b.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ante el tiempo**: historia del arte y anacronismo de las imágenes. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 2ª edição, 2010.

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

ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

FELINTO, Erick. **A imagem espectral**: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.

FELINTO, Erick. O espectro na sala de estar: as imagens e o imaginário tecnológico da fantasmagoria. In ARAÚJO, Denise Correa. (org). **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

FLUSSER, Vilém. **A escrita**: há futuro para a escrita? São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

FREUD, S. **O chiste e sua relação com o inconsciente**. Rio de Janeiro: Delta, 1978.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

- KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.
- LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In ARAÚJO, Denise Correa. (org). **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- LUHMAN, Niklas. **A realidade dos meios de comunicação**. São Paulo: Paulus, 2005.
- LUZ, Rogério. **Filme e subjetividade**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2002.
- MACHADO, Irene. Ecologia das extensões culturais. In **XVIII Encontro da Compós**. Belo Horizonte: PUC-MG, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MANOVICH, Lev. Compreendendo metamídia. In MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. 2008. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>. Acesso em 13 mar. 2014.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MIRANDA, José Bragança de. **A questão da desconstrução em Jacques Derrida**. Disponível em: <<http://www.cecl.com.pt/rcl/03/rcl03-02.html>>. Acesso em 18 mai. 2013.
- NÖTH, Winfried. Metaimagens e imagens auto-referenciais. In ARAÚJO, Denize. **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- PERNISA JUNIOR, Carlos. **Vertov – o homem e sua câmera**. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.
- PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia básica da mídia eletrônica**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- REGUILLO, Rossana. Navegaciones errantes. De músicas, jóvenes y redes: de Facebook a Youtube y viceversa. In **Comunicación y Sociedad**. N. 18, jul-dez/2012.

RODRIGUES, Adriano Duarte. Experiência, modernidade e campo dos média. In SANTANA, R. N. Monteiro de (org.). **Reflexões sobre o mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Revan; Teresina, PI: Universidade Federal do Piauí, 2000.

ROUANET, P. S.. **As Razões do Iluminismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

SCOLARI, Carlos. **Hacer Clic** – Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona, 2004.