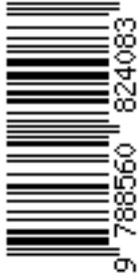


ISBN 978-85-60824-08-3



http://video
http://pix

_HTTPpix _HTTPvideo
Criação e Crítica
nas Redes de Imagens

_Giselle Beiguelman (org.)

Coleção Cultural Instituto Sergio Motta 18

São Paulo
Instituto Sergio Motta
2011

INSTITUTO SERGIO MOTTA

CONSELHO DELIBERATIVO

Presidente | Antonio de Pádua Prado Júnior

Vice-Presidente | Paulo Renato Costa Souza – *in memoriam*

Presidente de Honra | Wilma Kiyoko Vieira da Motta

Conselheiros | Lídia Goldenstein, José Expedicto Prata, Marcello Borg, Ethevaldo Mello de Siqueira, Silvia Alice Antibas

CONSELHO FISCAL

Antonio Carlos Bernardo

Maria Helena Berlinck Martins

Teiji Tomioka

DIRETORIA

Diretora-Presidente | Wilma Kiyoko Vieira da Motta

Diretor Financeiro | João Teixeira de Almeida Junior

COLABORADORES

Superintendência | Camila Duprat Martins | [@camiladmartins](#)

Coordenação de Projetos | Tetê Tavares | [@tetetavares](#)

Coordenação de Produção | Aline Minharro Gambin | [@alinegambin](#)

Coordenação de Comunicação | Fernanda Perez | [@perez_fe](#)

Controller | Luciana Dacar

Administração | Sadao Kitagawa

Auxiliar Administrativo | Márcio dos Santos

SECRETARIA GERAL

Maria José Tenório Paiva

Festival On-line HTTPpix 2010

Superintendência: Camila Duprat Martins

Direção Geral: Renata Motta

Concepção: Giselle Beiguelman e Raquel Rennó

Curadoria: Giselle Beiguelman

Coordenação do Projeto: Tetê Tavares

Coordenação de Produção: Aline Minharro Gambin

Controller: Luciana Dacar

Identidade Visual: Maurício Trentin

Assessoria de Imprensa: Idearia

Divulgação em Redes Sociais

e Edição do Blog do Festival On-line HTTPpix 2010: Agência Joes

Festival On-line HTTPvideo 2010

Superintendência: Camila Duprat Martins

Direção Geral: Renata Motta

Concepção e Curadoria: Giselle Beiguelman

Coordenação do Projeto: Tetê Tavares

Coordenação de Produção: Aline Minharro Gambin

Controller: Luciana Dacar

Identidade Visual: Maurício Trentin

Assessoria de Imprensa: Idearia

Edição do Blog do Festival On-line HTTPvideo: Marina Torre

Organização: Giselle Beiguelman

Coordenação Editorial: Tetê Tavares

Autores: Giselle Beiguelman, Ivana Bentes, Eder Chiodetto, Eduardo de Jesus, Renata Motta, Abel Reis e Raquel Rennó

Revisão do Português: Dora Helena Feres

Versão para o Inglês: Márcia Macêdo

Revisão do Inglês: Regina Stocklen

Projeto Gráfico: Maurício Trentin

Editoração Eletrônica da Versão em Português: Maurício Trentin

Editoração Eletrônica da Versão em Inglês: Angela Mendes

http://

**_HTTPpix _HTTPvideo
Criação e Crítica
nas Redes de Imagens**

_ Giselle Beiguelman (org.)
Coleção Cultural Instituto Sergio Motta 18

São Paulo
Instituto Sergio Motta

2011

Biblioteca Gerenciamento da Informação

H998 HTTPpix HTTPvideo: criação e crítica nas redes de imagens. / Giselle Beiguelman... [et al.] 1ed. São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2011.
89 p. (Col. Cultural Instituto Sergio Motta, 18)

Festival On line de fotografias e de vídeos
ISBN 978-85-60824-08-3

1. Rede de imagens 2. HTTPpix 3. HTTPvideo Beiguelman, Giselle II. Bentes, Ivana III. Chiodetto, Eder IV. Jesus, Eduardo de V. Motta, Renata VI. Reis, Abel VII. Rennó, Raquel IX. Coleção

CDU 004.7

http://

HTTPs: 2ª edição08
Renata Motta

HTTPs: festivais de celebração reflexiva10
Giselle Beiguelman

_criação

HTTPpix

Premiados HTTPpix18

Finalistas HTTPpix22

Júri HTTPpix30

HTTPvideo

Premiados HTTPvideo33

Finalistas HTTPvideo37

Júri HTTPvideo45

06

_crítica

A internet e a nova ecologia das imagens49
Ivana Bentes

De Freud ao pixel, as revoluções da fotografia são56
Eder Chiodetto

Marcas e mundos virtuais62
Abel Reis

Para além da Lonelygirl15: o triunfo da estética amadora66
Raquel Rennó

Nas tramas do vídeo on-line71
Eduardo de Jesus

Imagens do pós-tubo79
Giselle Beiguelman

Sobre os autores87

HTTPpix

HTTPpix é um festival de fotografia on-line, com o tema *Carregue sua marca*. O festival aconteceu no Flickr, de 31 de maio e 14 de junho de 2010, e foi aberto a participantes de todo o país, sem limite de idade. Três finalistas ganharam prêmios de R\$ 1.500,00 cada. O HTTPpix é uma realização do Instituto Sergio Motta e da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, com o apoio do Yahoo e da Agência Click. Saiba mais no [blog HTTPpix](#).

07

HTTPvideo

HTTPvideo é um festival de vídeo on-line, com o tema *Em trânsito: mobilidade e entropia*. O festival aconteceu no YouTube, de 5 a 19 de julho de 2010, e foi aberto a participantes de todo o país, sem limite de idade. Três finalistas ganharam prêmios de R\$ 1.500,00 cada. O HTTPvideo é uma realização do Instituto Sergio Motta e da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo. Saiba mais no [blog HTTPvideo](#).

HTTPs: 2ª edição

Renata Motta

Os Festivais HTTPs foram criados pelo Instituto Sergio Motta (ISM) em 2008. Nesse ano, Giselle Beiguelman assumiu a direção artística e priorizou, na nossa pauta de trabalhos e de debates, a internet e a cultura de rede.

Nesse momento, já estavam consolidadas as principais plataformas de compartilhamento de conteúdos, como o YouTube, o Flickr e o MySpace, e o Brasil já despontava como *hard user* das redes sociais como o Orkut e, posteriormente, o Facebook. Trabalhamos, então, tanto na presença do ISM na internet quanto na elaboração de projetos que contemplassem essa pauta.

Os Festivais HTTPs são idealizados como ações integralmente associadas à internet, isto é, festivais de curta duração, que são realizados totalmente on-line, ocupando as plataformas existentes e aproximando-se do público/usuário das redes.

Em 2008, foram produzidos três festivais consecutivos com enfoque no incentivo e na circulação da produção brasileira de conteúdo criativo audiovisual na internet: o HTTPvideo, festival de videoarte on-line na plataforma do YouTube Brasil; o HTTPtags, festival de curadoria on-line na plataforma Delicious; e o HTTPsom, festival de música on-line na plataforma MySpace. 08

Essa primeira edição dos Festivais HTTPs proporcionou, de fato, uma aproximação “por dentro” do próprio fenômeno da internet. A equipe se debruçou no desafio em diferentes etapas: da operacionalização das inscrições nessas diferentes plataformas à moderação e ao acompanhamento das inscrições em tempo real, aos debates do júri e à divulgação dos premiados.

Esse processo ofereceu elementos importantes para dimensionarmos e qualificarmos as questões que despontavam em torno desses mundos (e vidas) on-line. Entre outros, cabe destacar o fluxo alto e veloz das inscrições, a ampliação da rede de relacionamento do próprio ISM (uma vez que a maioria dos inscritos não constava de nosso mailing) e a diversidade dessa produção criativa.



Em 2010, realizamos a segunda edição dos Festivais HTTPs, com foco na imagem digital e em temáticas definidas, que fomentaram os debates. O HTTPpix, festival de fotografia on-line, ocupou a plataforma Flickr. Trouxe o tema *Carregue sua marca*, discutindo a presença das marcas no cotidiano dos participantes.

O HTTPvideo, festival de videoarte on-line, ocupou novamente a plataforma YouTube, com o tema *Em trânsito: mobilidade e entropia*. Os festivais seguiram a mesma dinâmica da primeira edição procurando, segundo a diretora artística Giselle Beiguelman, “aderir o máximo possível à cultura de rede e seus procedimentos mais interessantes: transparência, bidirecionalidade e imediatismo”.

Este e-book apresenta os selecionados e premiados dos Festivais HTTPpix e HTTPvideo, e também busca ampliar conceitual e criticamente nossa pauta em torno da internet e da cultura de rede. A organização de Giselle Beiguelman alinhou essa trama complexa nos textos de Eder Chiodetto, Raquel Rennó, Abel Reis, Ivana Bentes e Eduardo de Jesus.

Os textos trazem questões centrais do estágio atual desse debate: Eder apontando os dogmas e fissuras do percurso da fotografia, Raquel nos instigando com o curto-circuito entre estética amadora e profissional, Abel discutindo o papel das marcas em um tempo de vida ficcional, Ivana a “über-productividade midiática” e Eduardo debatendo as formas espaçotemporais do vídeo on-line.

Desde a primeira edição dos HTTPs em 2008, nesse curto espaço de dois anos, diversos festivais on-line surgiram: daqueles atrelados a promoções de produtos ao globalizado YouTube Play, associação do YouTube com o Museu Guggenheim. A disseminação desse formato reafirma essa “über-podutividade midiática” e a hiperampliação do mundo virtual on-line.

Nesse sentido, a reflexão é, mais do que nunca, necessária. O Instituto Sergio Motta mantém como prioridade a sua presença na internet, buscando ampliar e consolidar seus diferentes canais on-line – site, blog, Twitter, Facebook, YouTube, Flickr etc. E a terceira edição dos Festivais HTTPs já está prevista, celebrando a cultura de rede, sem deixar de lado o olhar crítico.

HTTPs: festivais de celebração reflexiva

Giselle Beiguelman

Os Festivais HTTPpix e HTTPvideo, realizados pelo Instituto Sergio Motta e seus parceiros, são uma espécie de celebração reflexiva sobre o estatuto e a produção de imagens na contemporaneidade.

Por um lado, destacam a importância e a relevância de plataformas do tipo YouTube e Flickr como espaços não só de circulação de imagens, mas também para novas formas de sociabilidade baseados em comunidades fluidas de consumidores e produtores de vídeos e fotos. Desse ponto de vista, os festivais são uma celebração da cultura de rede e de sua capacidade de permitir a configuração de contextos expositivos não institucionais.

Por outro lado, abrem a possibilidade de analisar criticamente a produção que circula nesses canais, investigando as estratégias de agregar seguidores e construir popularidade, as tendências estéticas que fomentam e consolidam, e os modos pelos quais se relacionam com o imaginário corporativo que se enuncia nas redes sociais. Nessa perspectiva, os HTTPs são festivais de e para reflexão. 10

Em 2010, partimos de dois grandes temas que ancoraram esse processo de celebração e reflexão. Em HTTPpix, festival de fotografia on-line realizado no Flickr, o tema foi Carregue sua marca. Em HTTPvideo, festival de vídeo realizado no YouTube, o tema era Em trânsito: mobilidade e entropia.

Flickr etc., pelas quais nos comunicamos e dinamizamos nossa vida on-line, fato que foi abordado por [Fabio Faria](#), um dos participantes selecionados do festival.

Ao longo de duas semanas, período de inscrição no HTTPpix, recebemos cerca de 800 imagens de participantes de todas as regiões do Brasil, das quais foram aprovadas mais de 500, que responderam de maneiras variadas à nossa pergunta: “Quantas marcas de produtos você está expondo e ‘patrocinando’ agora?”

Essa variedade aparece com toda nitidez nos trabalhos dos dez indicados pelo júri aos três prêmios do HTTPpix e refletem a diversidade de formatos e linguagens das imagens que circulam na internet.



A seleção abrange de fotografias propriamente ditas, como as dos selecionados [Alexandre Guapyassu](#) e [Marco Del Fiol](#), à captura de telas, como no caso já citado de [Fabio Faria](#), passando pela pós-produção em Photoshop, que marca o trabalho de uma das premiadas, [Samantha Santos](#), ensaios narrativos, como o de [Carlos Magno](#), e técnicas de escaneamento, presentes na imagens inscritas por [Amanda Amaral de Oliveira](#).

Esses formatos são uma amostra interessante dos sentidos e direções da imagem digital hoje. Não menos diversificadas são as linguagens das marcas e suas abordagens, indo de flagrantes do cotidiano a situações elaboradas especialmente para a composição da imagem.

A unidade da seleção e também da premiação ficou por conta da postura crítica e criativa dos indicados com relação ao tema dessa edição de HTTPpix (*Carregue sua marca*).

O festival aconteceu de ponta a ponta na internet absorvendo e utilizando os recursos disponíveis no próprio Flickr, facilitando a participação da enorme comunidade de amantes de imagens que frequenta a plataforma. Com tempo curto (duas semanas), aderiu à dinâmica do “buzz” que permeia a internet e às possibilidades de participação que a estrutura on-line viabiliza. Corrobora essa hipótese o fato de um dos vencedores do HTTPpix, o chef de cozinha Ricardo Morais, ter efetuado sua inscrição às 23h53, nos momentos finais da data-limite, levando ao extremo o dito popular de que os últimos serão os primeiros...

No que diz respeito às marcas mais citadas pelo público, algumas surpresas e expectativas foram confirmadas. A marca recordista nas inscrições do festival foi All Star. Aliás, os tênis em geral, foram bastante citados pelos participantes. Nikes e Adidas foram dois outros produtos intensamente “flicados”. Bebidas - águas, whisky, várias marcas de cerveja, muitas Coca-colas e algumas doses de vodka, sempre Absolut - apareceram bastante entre nossos concorrentes. Como não poderia deixar de ser em um festival on-line, marcas de tecnologia foram constantes, com destaque para iPhone, Macs, Nokias, Windows e Google.

Para avaliar esse multitemperado caldo cultural, convidamos jurados e críticos especializados em fotografia em redes sociais. Do júri, participaram: a musa do web-entretenimento nas redes sociais, Bia Granja; o crítico e curador do Clube de Colecionadores de Fotografia do MAM-SP, Eder Chiodetto, que assina um dos ensaios deste catálogo; o coordenador do Centro de Inovação e Criatividade da ESPM, Gil Giardelli; o fotógrafo Caio Reiszewitz, nome referencial da fotografia artística contemporânea, e o sociólogo e midiativista Sergio Amadeu.

Para os ensaios, além de Eder, que trata das transformações da fotografia ao longo da história e dos impactos da digitalização na produção atual, convidamos a teórica da cibercultura Raquel Rennó, que discute a estética *amateur* que prevalece nas redes de imagens, e o filósofo, engenheiro e CEO da Agência Click, Abel Reis, que reflete sobre as marcas e a subjetividade na era das redes.

HTTPvideo: as estéticas do trânsito e da lentidão



14

O tema da edição 2010 do HTTPvideo foi *Em trânsito: mobilidade e entropia*. Partimos da ideia de que a popularização das câmeras portáteis e dos celulares com recursos de gravação tem influenciado a conformação de uma estética do deslocamento. Essa estética está relacionada a contextos tanto de aceleração quanto de estagnação e congestionamento. Como em todos os festivais on-line promovidos pelo Instituto Sergio Motta, as inscrições foram abertas por um período-relâmpago, de duas semanas. Dos mais de 300 vídeos inscritos, 103 foram pré-selecionados, dentre os quais o júri indicou os dez finalistas e os três vencedores. Os vídeos recusados na pré-seleção não atendiam aos pré-requisitos estabelecidos no regulamento – pertinência ao tema, duração de até 5 minutos e data de criação (2008 em diante).

Esta foi a segunda edição do festival de videoarte on-line que promovemos. Diferentemente do que ocorreu na anterior, para esta, além de definir um recorte temático preciso, criamos um hotsite exclusivo para o festival, em formato de blog. Isso permitiu o estabelecimento de uma linha editorial integralmente voltada para o conteúdo do festival, com notas sobre projetos inspiradores, e um trabalho mais intenso com os jurados, que foram apresentados

por meio de entrevistas, aproximando a equipe do público e vice-versa. O blog do HTTPvideo apresentava, também, repetindo a experiência que havíamos feito no do HTTPpix, notas e comentários sobre os pré-selecionados, no período das inscrições.

Importante frisar que uma das diretrizes dos festivais on-line que promovemos é procurar aderir o máximo possível à cultura de rede e seus procedimentos mais interessantes: transparência, bidirecionalidade e imediatismo. Não só todo o processo é feito na internet, por meio das plataformas em que os festivais se realizam – YouTube ou Flickr, no caso – como também sua dinâmica é derivada desse ambiente. Assim, inscrição feita, inscrição aprovada, inscrição disponibilizada publicamente. Ou seja, não há espera até o fim das inscrições. Os resultados vão sendo publicados em paralelo às inscrições, sem deixar dúvidas com relação ao andamento do processo, e seguindo o ritmo dado pelo público participante.

Aberto a brasileiros e estrangeiros residentes no Brasil, os vídeos desta edição apresentaram uma abordagem particular do tema *Em trânsito: mobilidade e entropia*, enviando muitas imagens mais relacionadas a fenômenos entrópicos e situações de imobilidade do que de deslocamento, como ocorre de forma explícita no caso do vídeo *f.lux*, do coletivo Zilch, um dos ganhadores desta edição.

Tempos lentos, como no finalista *Crash course*, e abstrações geométricas da paisagem urbana – verdadeiros videodesenhos de linhas que atravessam o entorno – foram também marcas desta edição, como se pode ver em *Linhas sólidas*, pré-selecionado, e em *O desenho nas cidades*, um dos vencedores, e nos finalistas, *Rua* e *Movimento retilíneo uniforme*.

Um raro caso de projeto que soube elaborar esteticamente os recursos do YouTube na criação merece destaque. Trata-se de *YouToRemix Bike C-Mapping YouTubeMix*, do coletivo Manifesto21, um dos finalistas do festival. O vídeo aborda o alarde midiático em torno da mobilidade e é mixado em tempo real pelos usuários do YouTube, na própria plataforma, com base na playlist elaborada pelos membros do coletivo.

Um time de pesquisadores, críticos, artistas e curadores, especialistas em audiovisual e reflexões sobre as cidades contemporâneas, compôs o corpo de jurados e o grupo de ensaístas que escreve neste catálogo.



Do júri, fizeram parte o filósofo Nelson Brissac, autor de *Cenários em ruínas* e *Paisagens urbanas*, além de organizador e curador do projeto Arte/Cidade; o cineasta, designer e artista Ricardo van Steen, que dirigiu o longa-metragem *Noel - poeta da vila*; o artista experimental no campo da videoarte, performance e novas mídias Luiz duVa; o jornalista, produtor cultural e autor de ficção científica Guilherme Kujawski e o curador e gestor cultural Fernando Oliva.

Para os textos críticos, chamamos Ivana Bentes, um dos principais expoentes da produção teórica sobre audiovisual e artemídia, e o curador, realizador e pensador das imagens técnicas Eduardo de Jesus.

Ivana problematiza as ambivalências da “über-productividade” midiática e nos impõe “um esforço ‘ecológico’ para não sucumbirmos ao fluxo indiferenciado de imagens, ao tubo digestivo por onde tudo flui: as redes.”

Já Eduardo faz uma instigante reflexão sobre como o audiovisual on-line vem reconfigurando nosso modo de ver, que passa a ser mediado “por todo um aparato interativo que pode ajudar nas escolhas e formas de busca (...) fazendo com que alguns vídeos sejam acessados ‘sem querer’”. Cria-se aí, diz Eduardo, “uma espécie de jogo de situações entre audiência e interatividade” que quebra o fluxo contínuo da transmissão televisiva e impõe outra cultura das imagens.

É essa outra cultura das imagens, para a qual chamam a atenção Ivana e Eduardo, que passa por emergentes estéticas amadoras, como afirma Raquel Rennó; pelas estratégias de ficcionalização do real que pautam boa parte da produção contemporânea, como mostra Eder Chiodetto; e pelas táticas de colonização de sensibilidades pelas imagens-marca, como mostra Abel Reis, que as reflexões dos Festivais HTTPpix e HTTPvideo celebram criticamente.

http://

_HTTP://criação

_Premiados HTTPpix

HTTP://PIA



Sem título 6, da série “Gaveta”, 2010

Isma monticelli | Ismael Agliardi Monticelli (1987) | RS

19

Estuda Artes Visuais na UFRGS e Arquitetura e Urbanismo na Unisinos. Integra a equipe da Fundação Vera Chaves Barcellos, Porto Alegre/Viamão. Participou da Mostra Coletiva Olheiro da Arte, curadoria de Fernando Cocchiarale, CCJE/UFRJ, 2010, e da 8ª Mostra Experimental de Vídeos Vagalume, Pinacoteca IA/UFRGS, 2009.

Links:

ismaelmonticelli.wordpress.com

[Flickr](#)



Visa no vermelho, da série "Agourado dia", 2010

samydevil | Samantha Alvares da Silva Campos (1980) | MG

20

Artista visual e fotógrafa. Cursa a pós-graduação em Arte e Contemporaneidade na Escola Guignard/UEMG, onde graduou-se em Artes Plásticas. Integra o coletivo IRA e já expôs no Centro de Cultura de Belo Horizonte, Galeria da Escola Guignard e Galeria da Escola de Belas Artes da UFMG, entre outros.

Links:

[Flickr](#)



Just do it. 2010

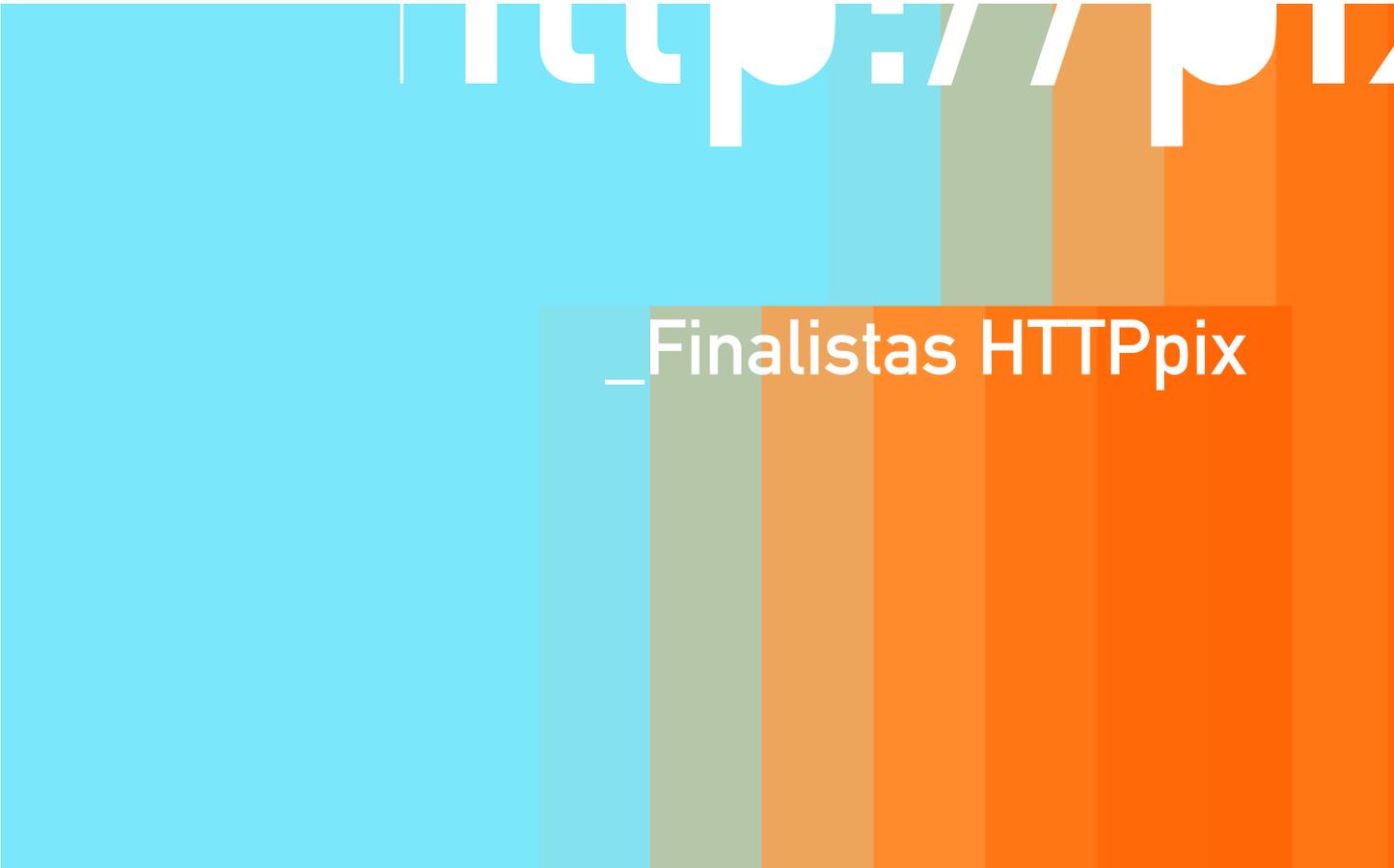
ricardo morais | Ricardo Luiz de Moraes (1982) | SP

21

Cursou o segundo grau técnico em Publicidade e Propaganda pensando na graduação em cinema. No fim, estudou gastronomia no Senac e chefiou uma pequena cozinha de grill. Hoje trabalha com pequenos eventos e estuda fotografia.

Links:

[Flickr](#)



_Finalistas HTTPpix



M&M, 2010

alexcarioa | Alexandre Guapyassu(1965) | RJ

23

Formado em Biologia pela Universidade Celso Lisboa, tem dez anos de experiência em mídia on-line.

Links:

[Flickr](#)



Z Iron star 04, 2010

carlosmagnorODRIGUES | Carlos Magno Oliveira Rodrigues (1972) | MG

24

Graduado em Artes Plásticas e Cinema de animação pela UFMG. Seus vídeos já foram exibidos em diversos festivais e exposições, nacionais e internacionais. É consultor na implementação da Prefeitura de Betim/MG. Orienta jovens realizadores em seu ateliê Andrômeda - Filme & Design.

Links:

<http://carlosmagno-film.blogspot.com/>

[Flickr](#)

[No Blog do HTTPpix](#)



Your photostream

40 items / 952 views

Sets Galleries Tags People Map Archives Favorites Popular Profile

Slideshow Share This

2009.01.02_19:00:51



Damzk

Anyone can see this photo (edit)

Uploaded on Dec 19, 2009 | Delete

27 views / 0 comments

2009.04.13_17:20



Coming storm

Anyone can see this photo (edit)

Uploaded on Jun 10, 2009 | Map | Delete

36 views / 0 comments

2009.05.13_21:04



Getting to Pacaembu

Anyone can see this photo (edit)

Uploaded on Jun 9, 2009 | Map | Delete

37 views / 1 comment

2009.06.07_17:02



Very ape

Anyone can see this photo (edit)

Uploaded on Jun 8, 2009 | Map | Delete

37 views / 3 comments

2009.04.03_13:10



2009.05.09_23:40



eulogy

3 photos | Edit



_the_tourist

3 photos | Edit



ICONS

6 photos | Edit



everyday

18 photos | Edit



meSELF

Flickr, 2010

damzk | Fabio Faria (1974) | SP

Graduado em Artes Plásticas pela FAAP. Realizou uma exposição individual na Galeria Thomas Cohn (São Paulo, 2000) e participou de coletivas com destaque para III Bienal Mercosul, Rumos da Nova Arte Contemporânea, Grau Zero, Recortar e Colar / Ctrl_C+Ctrl_V, Comunismo da Forma, afotodissolvida e Lord Palace Hotel.

Links:

[@Damzk](#)

[Flickr](#)



Sem título, da série “Telhados”, 2010

ditacuja | Amanda Amaral de Oliveira (1986) | SP

Estudante de Audiovisual exerce atividades em cinema e vídeo (produção, cinematografia, direção de arte e assistência de direção), mas tem na fotografia still seu principal campo de interesse e pesquisa autorais.

Links:

qualquerquadrado.blogspot.com

ditacuja.tumblr.com

[Flickr](#)



Carrego minha marca no peito_2, 2010

ducamendes | Eduardo Pereira Mendes (1980) | SP

27

Diretor de Arte, webdesigner e fotógrafo. Trabalha desde 1996 com criação e desenvolvimento de mídias on-line e off-line, com experiência profissional em agências e produtoras.

Links:

ducamendes.com.br

[Flickr](#)



Smells like teens spirit, da série "Logolife", 2010

jhow | Jhonatas Jesus Silva (1991) | SP

28

Sonhador de nascença, publicitário de profissão, artista por insistência, fotógrafo por paixão. Estudante de Publicidade e Propaganda na Universidade Anhembi Morumbi, fotografa há três anos buscando criar um olhar particular do cotidiano e da realidade.

Links:

resistenciadesarmada.blogspot.com

[Flickr](#)



Spam, 2010

marco fiol | Marco Aurélio Del Fiol (1971) | SP

Trabalha como documentarista e aproveita as brechas de gravação para fotografar.

Links:

[Flickr](#)

_JúriHTTPpix

HTTP://PIX

Considerações do júri

A seleção das obras premiadas pelo júri no Festival HTTPpix contempla a variedade de formatos e linguagens da fotografia e da imagem digital presentes na internet. Criatividade e abordagem crítica do tema desta edição – *Carregue sua marca* – foram os critérios fundamentais para a escolha dos premiados entre os dez indicados. Para o júri, o conceito de “aparecer” na imagem é mais que a presença física do fotógrafo. Acredita-se que o fotógrafo pode e deve aparecer por meio de sua subjetividade e de sua expressão única do olhar.



Bia Granja @biagranja é curadora do YouPix, entre outros projetos e ações da webesfera. [Entrevista com Bia Granja.](#)

Eder Chiodetto foi editor de fotografia da *Folha de S.Paulo*, é autor de *O lugar do escritor* (Prêmio Jabuti 2004) e curador do Clube de Colecionadores de Fotografia do MAM-SP. [Entrevista com Eder Chiodetto.](#)

Gil Giardelli @gilgiardelli é especialista em mídia digital e um dos coordenadores do Centro de Inovação e Criatividade da ESPM.

Caio Reisewitz é nome referencial da fotografia artística contemporânea. Participou da 51ª Bienal de Veneza e da 26ª Bienal de São Paulo, entre outras exposições nacionais e internacionais. [Entrevista com Caio Reisewitz.](#)

Sérgio Amadeu @samadeu é sociólogo e midiativista, professor da UFABC e autor de *Exclusão digital: a miséria na era da informação*, entre outros. [Entrevista com Sergio Amadeu.](#)

[Bastidores do júri HTTPpix.](#)



_Finalistas HTTPvideo

//vidio

Blanche neige rouge, 2009, 2'39"

Sinopse:

Infância - espera - conto de fadas: na cidade, a espera é puro olhar sobre o movimento. Numa esquina, uma criança com sua avó remete à Chapeuzinho Vermelho. Sob a chuva, os signos urbanos e suas cores se transformam em um carrossel.

Ivan Claudio | Ivanildo Cezar Claudio (1956) | SP

Jornalista, roteirista de cinema e realizador de vídeos. Coautor do vídeo *Ana Horta*. Autor do vídeo *Faux Rapport*, exibido na mostra Observatórios (Itaú Cultural, 2009).

Links:

[YouTube](#)

O desenho nas cidades, 2009, 4'10"

Sinopse:

Quando eu era pequeno, deitava no banco de trás, nas longas viagens de carro. Enquanto não pegava no sono, olhava os fios de energia, serpenteando e dançando sobre mim, como se tivessem vida própria. Decidi fazer um vídeo desta lembrança. Escolhi um dia nublado, deitei no banco de trás e gravei o movimento dos fios. O vídeo quase se faz sozinho, durante o deslocamento.

Rodrigo Born | Rodrigo Montandon Born (1986) | SC

Estuda Artes Visuais na Udesc. Foi finalista do Festival Conexões Tecnológicas com o trabalho *Verbum*, 2010.

Links:

[YouTube](#)

F.lux, 2010, 4'46"

Sinopse:

Neste vídeo, a decomposição do tempo é representada pela decomposição da imagem, num fluxo contínuo que se repete e se esgota, pois não consegue se completar.

36

Zilch | Karina Montenegro (1976), Muepetmo (1977), Mirella Brandi (1968) | SP

Zilch é um coletivo audiovisual formado por:

Fabio Barioni Villas Boas Torres a.k.a. Muepetmo: músico compositor e engenheiro de som pela SAE Institute Áudio Engineering/Holanda.

Karina Montenegro: graduada em Matemática pela PUC-SP e Moda pela FAAP. É programadora, videoartista e especialista em Cor pelo New York Fashion Institute of Technology.

Mirella Brandi: diretora artística, artista plástica e designer de luz desde 1990. Graduou-se em Artes Plásticas pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo, Artes Cênicas pela Universidade São Judas e Designer de Luz pela City Lit London.

Links:

zilch.com.br/

mtv.uol.com.br/pixelblob/blog

[YouTube](#)

http://vi

_Finalistas HTTPvideo



Curso de colisão, 2008, 4'01"

Sinopse:

O ponto de partida para este vídeo foi o protesto na praça Tiananmen em 1989 na China, principalmente a cena na qual um dos protestantes confronta um tanque de guerra. No vídeo, transporte essa confrontação para o contexto urbano. O tanque de guerra foi representado pelo Hummer, um veículo de batalha que na verdade foi convertido para uso civil. O protestante é o pedestre, mas se apresenta vestido para uma disputa bíblica. O que se segue é uma série de situações na quais o pedestre ataca o Hummer com a intenção quixotesca de reverter uma situação de poder na qual ele representa o ponto mais fraco.

Alex Villar | Alexandre Villar (1962) | RJ

Mestre em Fine Arts pela Hunter College, estudou no Whitney Museum Independent Study Program em 2000. Participou do Panorama da Arte Brasileira (MAM-SP) e de exposições no Paço Imperial e Funarte (RJ), Museu da Cidade (Lisboa), MASS MoCa, New Museum of Contemporary Art e Apexart (EUA), Iniva e Friedericianum (Europa).

Links:

de-tour.org

[YouTube](#)



Uma breve óptica através do copo, 2010, 57"

Sinopse:

Vídeo experimental sobre uma breve reflexão óptica de uma cidade.

David D'Visant | David De Visant Soares Soltoski (1976) | PR

Trabalhou como artista plástico e fotógrafo e, aos 23 anos, deu início à sua carreira no cinema.

Links:

[YouTube](#)



Sem título, da série "Corpoabandono", 2009, 3'07"

Sinopse:

Fazia um tempo que a questão do abandono - no sentido afetivo - rondava meus pensamentos. Perguntava-me: "Se meu corpo tivesse que somatizar esse abandono, como ele o faria? Em quais situações ele se colocaria?". Respostas imagéticas a essas perguntas se materializaram em vídeo e compartilham com o público as respostas poéticas que recebo aos questionamentos que faço não só a mim mesmo, mas ao mundo.

Davi Flores | Davi de Aragão Santos (1985) | SP

Nasceu em Santo Antônio de Jesus (BA), vive e trabalha em São Paulo. É bacharel em Artes Visuais pelo Centro Universitárias Belas Artes de São Paulo.

Links:

daviflores.com.br

[YouTube](#)



Movimento retilíneo uniforme, 2008, 1'04"

Sinopse:

Nesse vídeo, a câmera segue o trajeto de uma sombra projetada por um poste, fincada no Plano Piloto da cidade de Brasília. No final da trajetória, um ciclista repousa sobre essa sombra e a câmera continua seu movimento retilíneo, desta vez, acompanhando o formato do poste, de forma vertical, até atingir seu topo.

41

Júlio Leite | Júlio Cesar Leite Imperiano (1969) | PB

Graduado em jornalismo pela UEPB, foi professor substituto do Departamento de Artes da UFCG. Criador do projeto Galeria Cilindro, que contou com a participação de Paulo Bruscky, Carmela Gross, Regina Silveira, Guto Lacaz entre outros. Participou de várias mostras no Brasil e no exterior, entre elas, a X Bienal de Havana e da V Bienal do Vento sul.

Links:

[YouTube](#)



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

Sinopse:

Remix interativo feito especificamente para ser "tocado" no YouTube. Apresenta samples retirados do próprio YouTube e do vídeo *Audiovisual rhetoric: bike c-mapping part#03*, propondo ao internauta que refaça seu próprio percurso. Os fluxos de uma cidade acontecem para além de seus espaços físicos, em espaços invisíveis, em espaços informacionais. Quais são os rastros que deixamos pelo espaço e que alimentam os bancos de dados sobre nosso cotidiano?

MANIFESTO21.TV | Mariana Kadlec (1981) e Milena Szafir (1977) | SP

MANIFESTO21.TV nasceu em 2004 da intersecção entre high e low tech mídias a partir de propostas artístico-conceituais. Torna-se pontoTV em 2006 com o projeto *Manifeste-se [todo mundo artista] - mobile webtvlive broadcast*, realizado durante um ano. Atua na área de cultura digital: vj'ing, webTV e telefonia móvel.

Links:

manifesto21.TV

blog.manifesto21.com.br

[YouTube](#)



Rua, 2010, 3'51"

Sinopse:

Cai a noite nas ruas de Parauapebas.

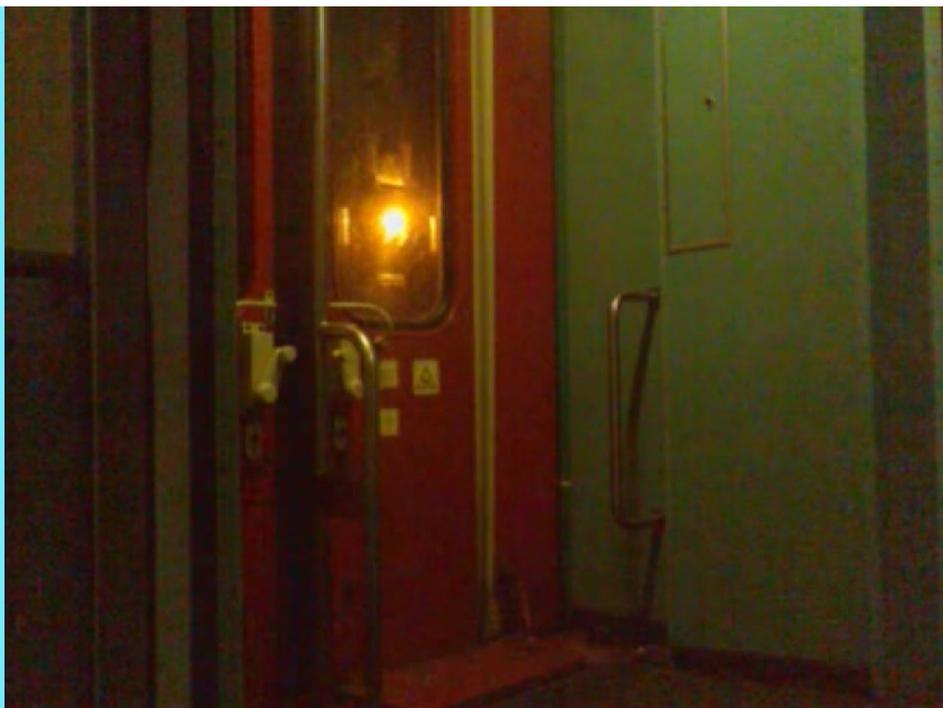
Marco Del Fiol | Marco Aurélio Del Fiol (1971) | SP

Marco Del Fiol trabalha com vídeo, gosta de gravar cidades e pessoas.

Links:

[YouTube](#)

maodireita.com.br



PassingBy #2, 2010, 1'40"

Sinopse:

Things that we see passing by. Life passing by.
Coisas que vemos ao passar. A vida passando.

44

Miro Soares | Almiro Soares Filho (1981) | ES

Mestre em Arte Contemporânea pela ESAG e Artes e Mídias Digitais pela Université Paris 1, onde é doutorando em Artes e Ciências da Arte. Realizou residências nos Países Baixos, Finlândia, Alemanha, Noruega, Eslovênia e Lituânia. Participou de exposições e festivais em diversos países, com destaque para Centre Pompidou e Forum des Images (Paris).

Links:

mirosoares.com

[YouTube](#)

_Júri HTTPvideo

http://video

Considerações do júri

Os trabalhos de Ivan Claudio, Zilch e Rodrigo Born, premiados nesta edição do HTTPvideo, souberam tirar partido dos limites de tempo e espaço de disponibilização na tela do computador e do celular. Exploraram de formas diversificadas as estéticas do deslocamento propondo abordagens criativas e soluções originais para o tema do Festival (*Em trânsito: mobilidade e entropia*).

Nelson Brissac é doutor em Filosofia pela Universidade de Sorbonne e trabalha com questões relativas à arte e ao urbanismo. É autor de *Paisagens urbanas*, entre outros. É organizador e curador de Arte/Cidade.

Ricardo van Steen é cineasta, designer e artista plástico. É fundador e diretor da Tempo Design e integra o coletivo SX70. Foi residente da Fundação Recollets em Paris e dirigiu o longa-metragem *Noel - Poeta da Vila*. Leia entrevista com Ricardo van Steen.

Luiz duVa @livecinema é artista experimental no campo da videoarte, performance e novas mídias. Desde o ano 2000, dedica-se ao liveimages. É também o idealizador e diretor artístico da Mostra Live Cinema. Leia entrevista com Luiz duVa.

Guilherme Kujawski @kuja é jornalista de tecnologia, autor de ficção científica e produtor cultural. Atualmente, concebe e organiza eventos para o Itaú Cultural, onde também edita a revista Cibercultura. Leia entrevista com Guilherme Kujawski.
Guilherme Kujawski faz uma reflexão sobre o festival.

Fernando Oliva atua na área de curadoria, gestão cultural e edição. É professor da FAAP, integra a Comissão Curatorial do Videobrasil e da agência de projetos Pequeno Comitê.

Saiba como foi o julgamento do HTTPvideo.

47



http://

_HTTP://crítica

A internet e a nova ecologia das imagens

Ivana Bentes

A imagem pode ser pensada hoje não como a representação de algo, mas como um campo de forças, um “complexo” que se relaciona com diferentes campos e assume diferentes funções na arte, no teatro, na ciência, na vida social.



49

Nunca a imagem foi investida de tanto valor: valor real e simbólico – da imagem publicitária, da imagem-capital, da imagem produzida no campo da arte, que pode atingir patamares irracionais –, e também valor afetivo incomensurável, como de certas imagens com as quais nos relacionamos, que têm duração e sobrevivem ao fluxo aniquilante, ao “esgoto público das imagens” que nos atravessa.

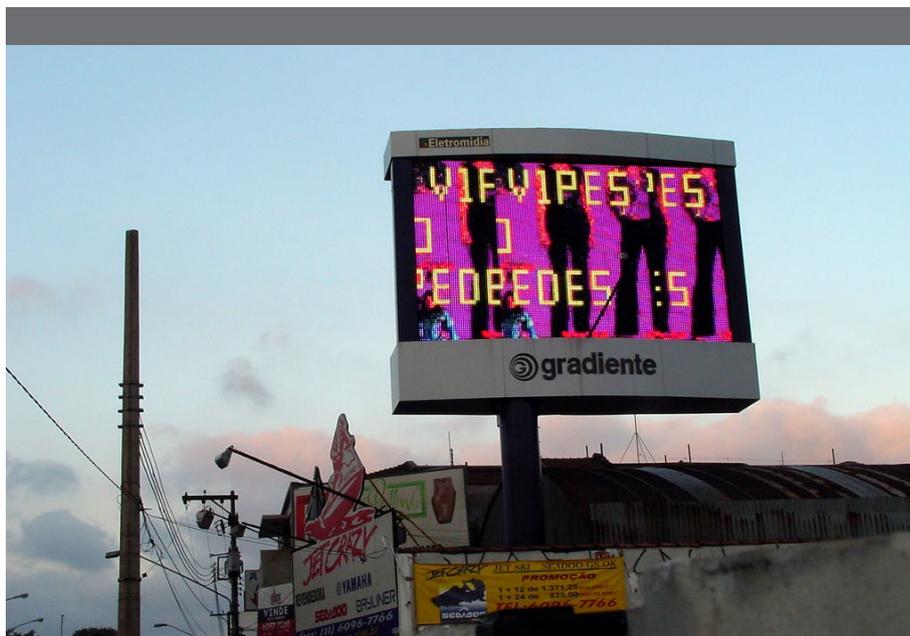
Há uma potência nas novas imagens – a eletrônica, as digitais ou as desterritorializadas nas redes – que ainda precisa ser pensada do ponto de vista estético e econômico, e como modo de produção de uma nova sociabilidade pautada por relações influenciadas por elas. Acredito que não se pode refletir sobre a produção das imagens sem colocar em pauta a relação direta com seu “meio ambiente”, o campo da comunicação, um campo definido, por exemplo, pela chamada mídia-arte, que é exatamente o confronto da própria arte, do devir estético das imagens e do fazer artístico com a quantidade enorme, proliferativa e gigantesca de imagens constantemente produzidas pelos meios de comunicação e pelos mais diversos dispositivos que assumem outras “funções”.

É preciso entender que esse novo ambiente cognitivo é marcado por uma “überprodutividade” midiática, da qual não é possível mais nos distanciarmos, mas, ao mesmo tempo, é necessário um esforço “ecológico”, para não sucumbirmos ao fluxo indiferenciado de imagens, ao tubo digestivo por onde tudo flui: as redes.

Se a imagem é uma “forma que pensa e um pensamento que forma” – segundo a bela definição (moderna demais?) de Jean-Luc Godard (1999), em *História(s) do cinema* –, que pensamentos, que energia, que temporalidades produzem esse fluxo incessante das imagens?

A imagem pode ser entendida hoje como algo “vivo”, como energia apontando para novas potencialidades da imagem não narrativa, não representativa, não artística. A ideia de uma bioestética parece-me extremamente sugestiva para compreendermos essa nova configuração, mais do que isso: uma nova “ecologia” das imagens, na qual as redes eletrônicas têm papel decisivo.

Então, quando nos propomos a refletir sobre a “convergência das mídias” ou os processos de criação em torno das imagens desterritorializadas, podemos pensar mais radicalmente em um drama das imagens, uma performance/vida das imagens entendidas como “bios”, vivas, vitais. Imagens que coevoluem conosco!



Por exemplo, o uso das imagens nas telas urbanas, ou as produzidas, transmitidas e compartilhadas pelas mídias móveis, comunicadas em tempo real pelas redes. Uma incorporação das imagens técnicas nas artes presenciais, por exemplo, o teatro e as performances, em que a “presença”, o ao vivo, o drama performatizado no aqui-agora pode

se abrir para outras temporalidades e espacialidades, como a simultaneidade, a cartografia em tempo real, a realidade aumentada, destituindo o “dentro” e o “fora” das redes.

Ou seja, as imagens que representavam algo ganham as qualidades do “vivo”, tornam-se sujeitos. A imagem, que no senso comum ainda é uma representação do mundo, a duplicação de algo, torna-se atuante, torna-se sujeito, “forma que pensa”, afeta e é afetada.

Penso no ecossistema das imagens em rede ou na rede. Imagens das centenas de fragmentos de filmes da história do cinema de todos os tempos, da publicidade, da televisão, dos arquivos pessoais e das corporações, e da história da arte captadas com celulares e dispositivos digitais. Imagens e arquivos banais, descartáveis e, ao mesmo tempo, portadores de “comunicação”, de uma potência secreta e misteriosa de expressão. Imagens que, pelos procedimentos atuais de busca, ranqueamento, tracking, apropriação, remix, cartografia, georreferenciamento etc., podem se constituir em comunicação interativa entre díspares associando imagens de procedência, de tempos, de gêneros e de grandezas diferentes.

Estamos diante de uma dimensão nova, capaz de potencializar imagens? Novo ecossistema no qual as imagens convocadas formam um conjunto singular que reconfigura a própria história das imagens? Fluxo intempestivo que gera novas relações, associações, analogias, metáforas? Podemos ver apenas “imagens banais e descartáveis”, mas também uma operação extraordinária, que libera uma nova energia, um campo de forças poderoso, a possibilidade de “fissão” que produz a liberação da energia de ligação entre essas imagens.

The screenshot displays a Flickr interface. At the top, there are navigation buttons: 'Favorita', 'Ações', 'Compartilhar isto', 'Anterior', and 'Próximo'. The main image is a photograph of a woman with curly hair wearing a black bikini. Below the image is the caption 'self-portrait'. To the right of the image, the user's profile 'Por andros hertz' is visible, along with the text 'Esta foto foi tirada em junho 2006 usando uma DSC-R1...' and statistics: 8.896 views, 38 comments, 201 likes, and 2 tags. Below this, it says 'Esta foto pertence a' followed by a link to the user's gallery. Further down, it lists groups where the photo appears: 'body', 'Autoportrait', 'Identity & self portraits', 'Creative self-portraits', and 'Artistic Self-Portraits'. At the bottom right, there is an advertisement titled '3 simple ways to upload your photos to Flickr' with three numbered steps: 1. The Flickr Uploader (for both PC & Mac), 2. Flickr.com/upload, and 3. Upload by Email. The ad includes the Flickr logo and a link to 'Obtenha o Flickr Pro!'. At the bottom of the page, there is a 'Licença' section with the text '© Todos os direitos reservados'.

São tantas as imagens que circulam na internet, nos fotologs, no celular, no YouTube que já não podemos considerar a comunicação por meio das imagens como “acessória”. Produzimos imagens e as enviamos a longa ou pequena distância, por meio delas comunicamos estados de coisas, estados de mundo. Uma parte dos relacionamentos acontece pela troca de imagens, do partilhar e do compartilhar de imagens.

A imagem é um valor em si. Podemos entendê-la como capital real e simbólico. O capitalismo contemporâneo é audiovisual, trabalha a partir da inflação de imagens, de um fluxo de imagens tão poderoso quanto o fluxo financeiro. Basta observar a publicidade, a produção audiovisual, o cinema, a arte contemporânea e os usos cotidianos das imagens. Valores incomensuráveis, simbólicos e afetivos circulam através das imagens.

As imagens que circulam hoje nessa rede audiovisual em fluxo são também imagens clichê, imagens pobres. Como sair dos clichês e experimentar outras sensações, estímulos, pensamentos?

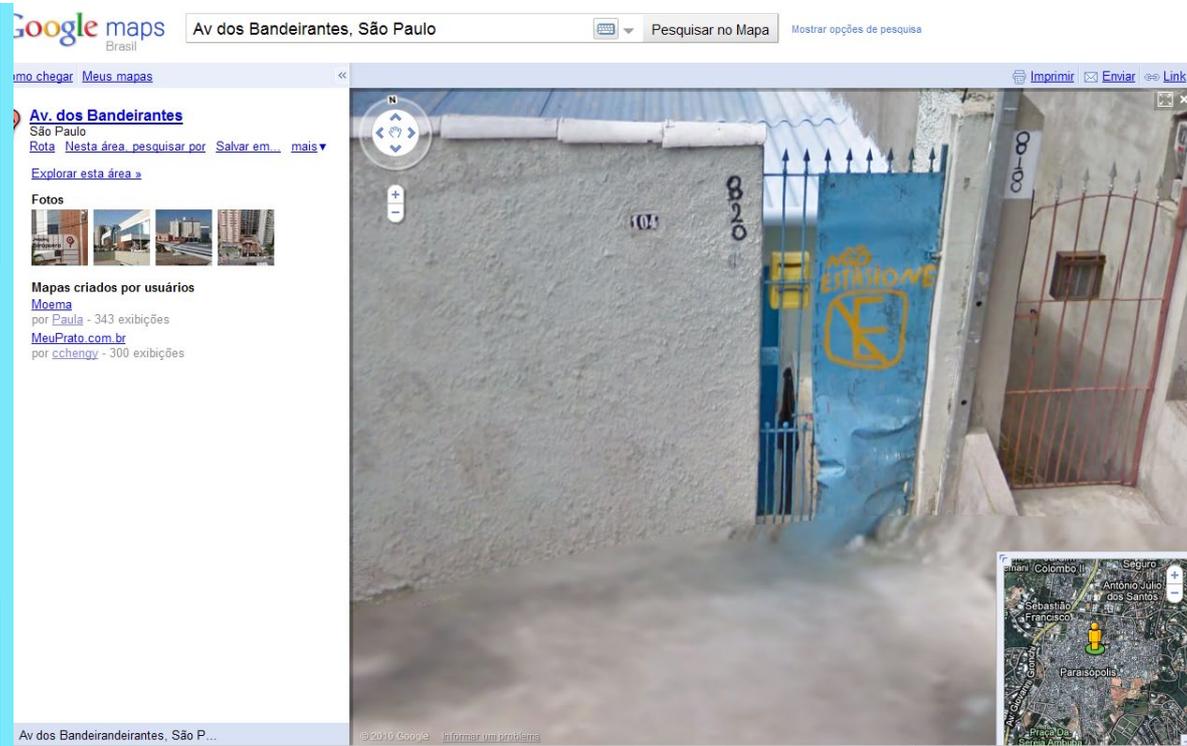
A função estética e política das imagens é a de provocar esse deslocamento, essa perturbação da percepção, da sensação, do pensamento. Então, nesse momento, acredito que sofreremos com as imagens-clichê, e podemos produzir e experimentar imagens potentes.

Entretanto, será necessário ainda liberar essa nova energia da imagem comum, pois são imagens compartilhadas com uma multidão, capazes de circular velozmente por diferentes dispositivos, mas têm vida curta, são descartáveis, vagam pelo esgoto público das imagens: as redes.

Isso é fundamental: pensar uma sobrevida para as imagens, um devir, digamos, estético, artístico-político dentro do próprio campo ampliado da cultura contemporânea. O capitalismo atualmente é estético, trabalha com formas, afetos, design. É o mundo de imagens associado aos produtos que vai agregar valor a ele e torná-lo desejável.

A imagem é o novo capital: capital real/simbólico, potência estética e disruptiva, força de resistência e criação. Então, acredito nas imagens, e essa crença tem a ver com suas diferentes funções, inclusive com essa relação cotidiana que provoca a dessacralização das imagens, das quais cada um de nós pode ser o criador; uma imagem especial, capaz de se associar a outras e gerar novas imagens.

Pensar a “convergência das mídias” vai muito além da convergência tecnológica, da fusão dos dispositivos, da potencialização e da mutação das mídias clássicas pelas mídias móveis e locativas. Trata-se de pensar uma espécie de teoria “revolutiva” das imagens, um campo das imagens hiperdimensionado, em que podemos também nos perguntar sobre as diferentes experiências com o tempo, a “performance”, a experiência de copresença e simultaneidade.



É preciso estar atento, nesse contexto que estamos analisando, para as “dramaturgias” do tempo real – apontadas pelos reality shows televisivos e performances em rede que surgem entre a encenação e o acontecimento, como experiência diferencial de tempo e espaço – mas também é importante analisar o impacto “revolutivo” dos dispositivos de territorialização e desterritorialização, como as experiências do Google Earth, Google Street View, Google Maps, que estão criando uma nova cartografia visual sobre os territórios. Trata-se de uma capa de informação, dados e imagens que cobrem todo o planeta. Uma nova “pele” da cultura. Nova “natureza”.

Os dispositivos de criação de copresença e correalidades – estou aqui e lá – propiciados pelas webcams, GPS e dispositivos de telepresença e rastreamento, abrem um campo vastíssimo para estéticas e dramaturgias on-line, ou melhor, cenas e situações virtuais, ambientes de copresença que provocam distúrbios perceptivos e outras experiências de *continuum* espaçotemporal.

Os “ambientes” são amplificados para se conectarem a espaços vivos produzidos pela telepresença, numa “ficcionalização” do presente e do espaço que produz o tempo real da cena e da experiência compartilhada. Quais as qualidades desse “tempo real”? Tempo produtor de experiências e imagens fluidas, que estão sempre passando, abertas ao acaso e ao acontecimento, mas que são também passíveis de controle e monitoramento?

Temos hoje uma percepção exacerbada da experiência da simultaneidade: a possibilidade técnica da experiência de um *continuum* espaçotemporal, por blocos de espaço e tempo, que duplicam o aqui e o agora, e o “complicam”.

Estou aqui nesse quarto, mas posso me conectar, consumir e me instalar com certa facilidade em outros ambientes. A câmera de vigilância e a webcam, os dispositivos GPS e os mapas dinâmicos são formas mais simples de experimentar isso, o consumo de

ambientes simultâneos através de câmeras e canais abertos com um “fora”, não mais como simples janelas, e sim como espaços de visualização e ação nesse mundo ampliado, em um presente dilatado.

Estamos começando timidamente a explorar esse presente dilatado. É uma tentativa de criar dispositivos, “narrativas” que explorem e enfrentem os limites dessa operação perceptiva que é acompanhar vários canais, várias histórias, vários fluxos e fragmentos simultâneos, e perceber o tempo dilatado, bifurcado, expandido ou se contraindo e convergindo para um só ponto, experiências possíveis através das webcams, do Skype, celular, GPS, das janelas de simultaneidade de “presentes”.

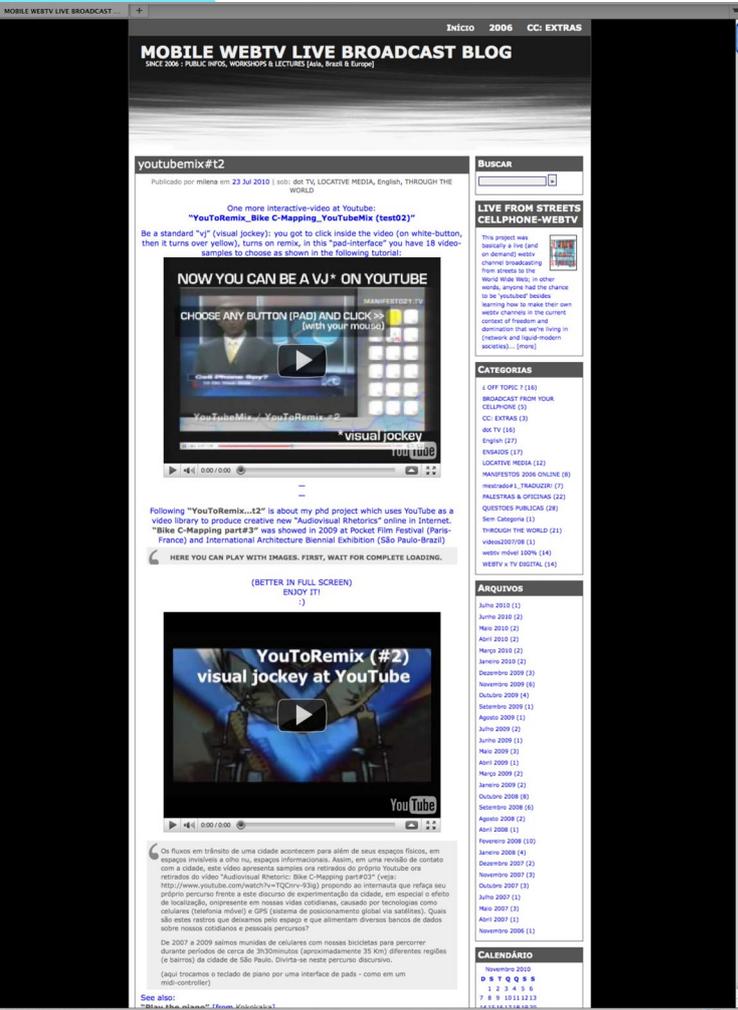
É a simultaneidade entre presente, passado e futuro, ou os “posicionamentos globais”, que torna complexa a nossa percepção do tempo e do espaço e a reinventa. E se o tempo e o espaço estão sendo reinventados é porque eu o experiencio e a vida inteira está implicada nessas mudanças.



Quando falamos de um novo “bios” das imagens, não podemos nos esquecer das tecnologias do “afeto”. Se os dispositivos audiovisuais são moduladores de tempo e de espaço, também são “tecnologias do afeto”, de produção de contato e aquecimento das relações pessoais e sociais, e de produção de coletivo.

As plataformas, as tecnologias de comunicação e a produção de redes e mediação social, além dos dispositivos (blog, fotologs, videologs, Orkut, Multipliy, Friendster, Facebook, YouTube, Twitter e tantos outros), não param de se proliferar. Programas de sociabilidade

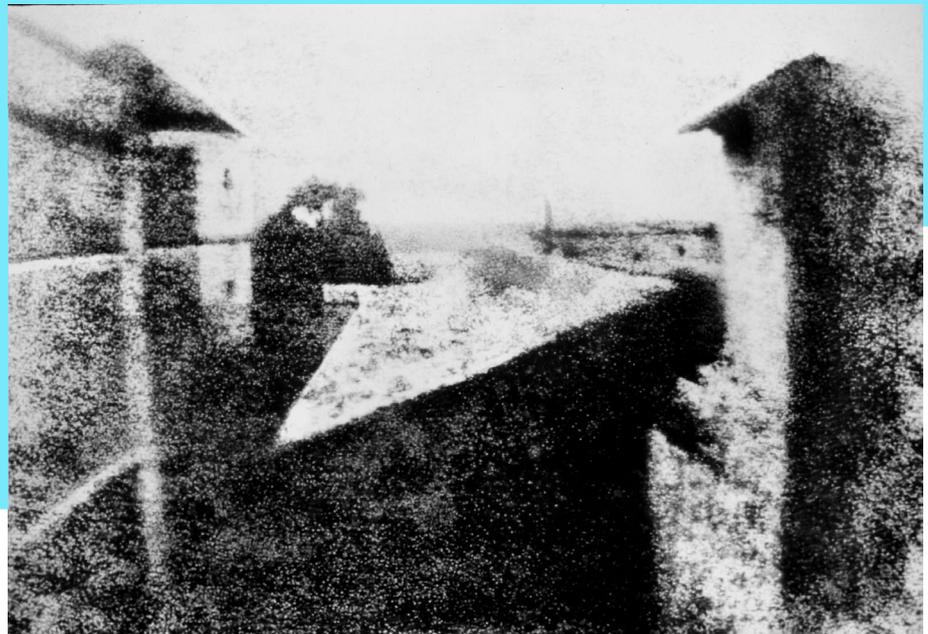
exponenciais. Dispositivos que configuram, classificam e modificam as formas de relacionamento. Dispositivos de organização espacial, temporal e mental que trazem potencialidades estéticas, sociais, políticas e de organização e controle.



O capitalismo imaterial tem captadores instalados em todo o corpo social, corpo vivo que monitora por meio da vigilância a céu aberto, do rastreamento dos hábitos de consumo, das senhas, dos códigos de barras, dos rastros deixados na internet, nos celulares etc. Entretanto, os mesmos dispositivos de controle são dispositivos que colocam os consumidores em contato, criam redes e, mais do que isso, organizam os consumidores e os transformam em interatores e "performadores". De controle e consumo, os dispositivos midiáticos podem passar a ferramentas de resistência, organização e mobilização, num corpo social que reage, interage e produz, estimulado e excitado pelo próprio biopoder, mas capaz de criar biopolíticas. Esse "bios" político das imagens, ou bioestéticas – quando a vida das imagens e as imagens-vidas se tornam a carne, o cerne dos processos de produção, criação e comunicação – aponta para a necessidade de mutação na própria teoria das imagens.

De Freud ao pixel, as revoluções da fotografia são Eder Chiodetto

Toda e qualquer fotografia já foi contemporânea no momento em que foi realizada, assim como toda tecnologia foi nova um dia. Dessa forma, é muito instigante revisitar o “antigo contemporâneo” e as “velhas novas tecnologias” para perceber que esses avanços na sociedade se dão passo a passo. O que hoje parece ter sido inventado num passe de mágica, na verdade é a decorrência de tudo o que formatou o desejo e o pensamento humano até hoje.



56

Desde os primórdios de sua invenção, em 1839, a fotografia sempre esteve às voltas com as revoluções causadas pela mudança de suportes, pela intriga entre ser testemunha do real e uma livre interpretação dele. A verdade é que a fotografia, como linguagem, não tem, em sua perspectiva histórica, um momento sequer de sossego.

É exatamente essa porosidade, essa incapacidade de enquadrar sua função na sociedade que faz com que a fotografia seja uma das linguagens mais vivas, mutantes e sedutoras há 171 anos.

Nos primeiros anos, a invenção desse processo mágico, que podia estancar o tempo com grau de realismo jamais visto, levou muitos pintores que faziam retratos à falência, obrigando-os a adotar a câmera fotográfica como ferramenta. Fato que tirou deles o estatuto de artistas. Afinal, agora uma máquina se interpunha entre eles e o mundo, diziam os positivistas da época. Além disso, a imagem que saía da câmera poderia ser copiada infinitas vezes. E uma obra de arte deveria ser única.

Para a população, essa discussão não fazia sentido. Todos queriam ser retratados pela nova e intrigante invenção. A possibilidade de ter a própria imagem e semelhança eternizada para o todo e sempre virou febre. A mesma febre que perdura hoje quando jovens na balada se autofotografam incessantemente com seus celulares para abastecer seus blogs e perfis nas redes sociais.

Maquiagem do real

Foi justamente o retrato que levou o fotógrafo (ou o artista) a dar mais um passo fundamental e irreversível: a tentação de manipular seu conteúdo. Se por um lado obter seu retrato por meio da fotografia era algo muito mais moderno do que ficar horas posando para um pintor, o fato é que as fotografias, que ainda exigiam a imobilidade do modelo por longos minutos, findava por revelar todos os defeitos que a pintura sorrateiramente ocultava.

Na Exposição Universal de Paris, em 1855, o alemão Hampfstangl aplacaria essa angústia da humanidade inventando o retoque na cópia fotográfica. Seu invento criou alvoroço quando ele exibiu, lado a lado, o mesmo retrato sem retoques e sua versão manipulada por meio da mistura de tintas branca e preta que oferecia toda a gama da cor cinza necessária. Sim, Hampfstangl pode ser chamado hoje de pai do Photoshop...

Curioso perceber que, apenas 16 anos após sua invenção, a fotografia precisou inventar uma estratégia para maquiagem a realidade, nem sempre bem-vinda, que ela teima em revelar sem nuances. Fotografia e manipulação nunca estiveram dissociadas na história.

Os ex-pintores, por sua vez, estavam ainda às voltas com o problema de não serem mais reconhecidos como artistas. Muitos começaram, então, a lançar mão de diversas estratégias de intervenção física e química sobre suas imagens para obter obras únicas e que escapassem do realismo. Surgiu assim o pictorialismo na virada dos séculos XIX e XX. No entreguerras, as vanguardas europeias se rebelaram com esse tipo de fotografia que, no limite, estava calcada nos preceitos da pintura acadêmica. “A fotografia só será autônoma quando encontrar sua própria gênese”, bradavam dadaístas e surrealistas.

Eis que a fotografia, pelas mãos, imaginação e olhos de artistas como Man Ray e Lázló Moholy-Nagy, experimentou uma vertiginosa viagem para dentro de si mesma, transformando-se assim numa potente maneira de investigar os desvãos do inconsciente, dos desejos e contradições que abalam desde sempre o homem social em conflito com o ser instintivo. Ponto para Sigmund Freud, que pautou essa investida a partir da qual a fotografia jamais voltaria à ingenuidade de seus primórdios. Sim, Freud também é uma espécie de pai da fotografia “contemporânea”.

Visão extra-humana

Avançando no tempo, em meados de 1930, a câmera Leica é introduzida no mercado. Adaptando o filme então criado para o cinema, o engenheiro óptico alemão Oskar Barnack foi responsável por uma das maiores revoluções do meio: uma câmera que abdicava de tripé, era leve o suficiente para ser carregada num bolso, prescindia do flash a maior parte do tempo e podia fazer até 36 fotografias sem precisar trocar o filme! Além disso, tornou possível, em virtude da sensibilidade do filme, cenas em flagrante e o congelamento do movimento!



É por essa época que fotógrafos como Henri Cartier-Bresson começam a fotografar e a perceber, nas palavras deste, que a vida observada nas ruas pelo visor da Leica “era como uma dança”. Congelar cenas em movimento consistia em revelar um mundo tal qual o próprio olho humano não era capaz de perceber.

O homem havia inventado, enfim, um equipamento capaz de enxergar mais que ele próprio. “Isto sim é surreal”, comentava um animado Cartier-Bresson, enquanto ajudava a criar e perpetuar a “street photography” que o imortalizou.

Pouco mais de uma década depois, outro salto tecnológico: chegaram ao mercado os filmes coloridos que, no início, traduziam as cores do mundo de modo bastante errático. A mimese com o real chegaria em pouco tempo ao seu ponto máximo, causando ainda mais confusão entre signo e representação. “Isto não é um cachimbo”, nos alertaria o preciso e atento René Magritte.

A partir dos anos 1960, teóricos da comunicação começam a desconfiar da fotografia como

linguagem capaz de testemunhar o espaço-tempo de maneira fidedigna. O espelho do real passa a apresentar suas trincas e os artistas a perceber, nesses paradoxos da linguagem, a possibilidade de explorar o filão entre realidade e ficção.

Os fotojornalistas, por sua vez, sem poderem abdicar da ideia da fotografia como documento comprobatório dos fatos, refugiam-se nas trincheiras de uma racionalidade que vai se mostrando cada vez mais vulnerável.

Depois da metade da década de 1990, com a chegada das câmeras digitais e da internet, essas barreiras de contenção do realismo, que já estavam com diversas fissuras, solapam de vez.

A ficcionalização da fotografia

A massificação em escala global da fotografia, que teve seu custo diminuído drasticamente a partir do momento em que filme e cópia em papel não eram mais necessários, levou a linguagem a se reconfigurar por completo.

Ao descarregar suas imagens em seus computadores caseiros, os amadores começaram a perceber quão simples era intervir de diversas formas no registro fotográfico, criando ficções, falsas verdades, mentiras, invenções – cada um se apropria da classificação que melhor lhe convém – etc.

Só então as teorias que apontavam para esse processo natural de “ficcionalização” da fotografia foram, enfim, assimiladas pelos profissionais, ainda que áreas como o jornalismo resistam da maneira como podem. 59

A verdade é que, a partir desses novos estatutos, a fotografia voltou a ter um grau de experimentalismo que historicamente só foi observado no início do século passado, durante o entreguerras.

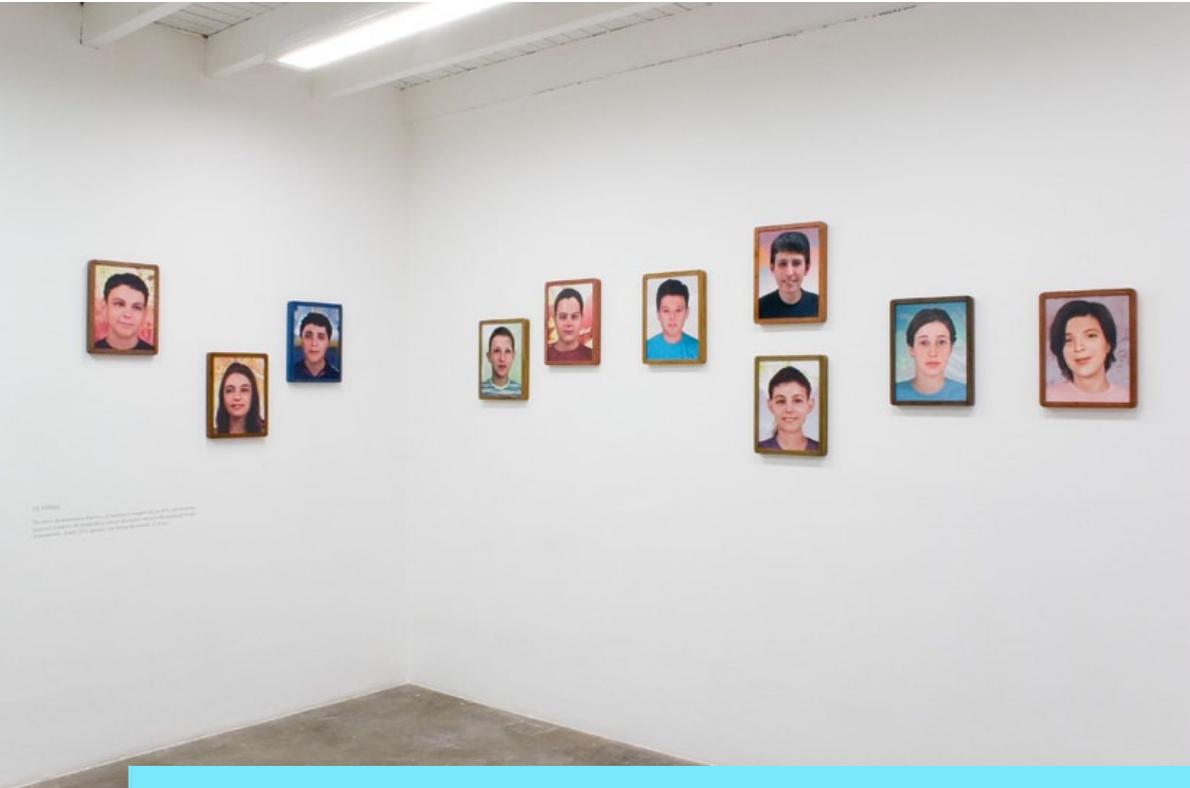
Justamente quando muitos apontaram para o fim da fotografia em virtude da perda do negativo, da facilidade em manipular seu conteúdo, da massificação e da inflação de sua circulação na internet, ela se mostra ainda mais vigorosa, passando a dominar há duas décadas as principais mostras de arte pelo mundo.

Mesmo no fotodocumentarismo, a fotografia se reinventou libertando profissionais – de vanguarda, claro – para construir a leitura do visível, pautados mais pela subjetividade que pela ideia generalizante e vazia de um real único a ser abordado e representado.



No Brasil, podemos perceber essa linhagem em trabalhos do coletivo Cia de Foto e de artistas como Breno Rotatori, Sofia Borges, Fabio Messias e João Castilho, entre outros, que souberam incorporar e dar nova dinâmica aos trabalhos de artistas como Miguel Rio Branco, Mario Cravo Neto e Claudia Andujar, por exemplo, fundamentais para se perceber a linha evolutiva da fotografia por aqui. 60

As múltiplas possibilidades oferecidas por essa nova semântica que cerca a fotografia contemporânea a têm levado a lugares nunca antes imaginados. Para citar um exemplo emblemático, podemos nos deter em apenas uma série, das mais inquietantes, realizada pelo casal de artistas Leandro Lima e Gisela Motta, representados pela Galeria Vermelho, em São Paulo.



Na série "*Dê forma*", eles convidam um casal que gostaria de ter um filho. Esse casal deve ter grande afinidade e a impossibilidade de ter um filho real. Podem ser amigos, casais gays, estéreis ou em idade que não permite mais a fecundação. Eles realizam, então, um retrato de cada um dos futuros "pais".

De posse dos dois retratos, o casal de artistas trata a imagem em várias etapas que levam ao rejuvenescimento de ambos, seguido por uma fusão das feições, num processo que une fotografia, pintura, conhecimento de anatomia etc. No final do processo, é gerado um retrato. Um filho adolescente com feições semelhantes às dos pais. Uma única cópia é dada para o casal, que passa a ostentar o retrato de seu filho junto com os outros portarretratos da família. Que fotografia é essa? Quem é esse sujeito que surge da somatória dos pixels que formam a imagem de seus pais? A fotografia não foi, afinal, inventada para registrar o que existe? Não, a fotografia foi inventada para ser reinventada sempre. Quanto mais caem os dogmas que a cercam, mais intensamente ela representará as fissuras, os desejos, a inconsistência, os temores e a poética que cercam a vida.

Marcas e mundos virtuais

Abel Reis

Houve um tempo em que marcas publicitárias eram apenas nomes e rótulos, um recurso conveniente para que consumidores pudessem distinguir o produto “A” do produto “B”. Nesta condição, marcas atuavam como índices de características técnicas, de procedência e de qualidade, porto seguro num mercado competitivo e inseguro.

No entanto, o mundo mudou, o capitalismo mudou, o consumo cresceu espetacularmente e as mercadorias, ainda que submetidas às constantes renovações tecnológicas, sofrem da permanente ameaça de “comoditização”. Por comoditização compreende-se a dificuldade de diferenciar produtos, tanto técnica quanto funcionalmente, e mesmo esteticamente, aos olhos do consumidor.

Dos automóveis às pastas de dentes, dos alimentos aos medicamentos, todos “os gatos parecem destinados a ficar pardos”. Neste contexto, a guerra econômica por mercados tende a comprimir preços e reduzir margens de lucro. Nomes, rótulos e políticas de preço ou de distribuição já não parecem armas suficientes ou adequadas.

62

De outro lado, os formatos tradicionais de comunicação publicitária entraram em crise. A propaganda de massa para audiências anônimas passa a ter sua eficiência questionada; relacionamento, segmentação e personalização são os conceitos-chave do novo repertório da comunicação publicitária. Ponto da ruptura: a subjetividade torna-se o novo campo de batalhas. As guerras econômicas tornaram-se guerras estéticas, guerras pela “colonização” dos modos de percepção. Trata-se assim de formar e disseminar valores que norteiem opções e ações dos consumidores.

As marcas assumem aqui outro papel, o papel de fabricar sensibilidades; vale dizer, de difundir conhecimento, enfatizar valores éticos, propor crenças e instilar desejos. Desse modo, marcas já não são apenas referências de confiança, elas passaram a ter a missão de construir a atmosfera ideológica e cultural propícia ao consumo. E logo, ao fazê-lo, forjam as próprias condições de possibilidade da produção econômica.



Marcas configuram-se, portanto, como máquinas abstratas, orientadas eficazmente para a produção de significação de enunciados imperativos, de signos capazes de mobilizar e capturar a atenção, a afeição e a memória dos consumidores. Pode-se então dizer que, nesse novo espaço das guerras estéticas, marcas vencedoras serão aquelas que efetivamente construirão “mundos”, mundos de enunciações – símbolos, atitudes, gestos, palavras e omissões que façam, do ato individual de consumir, um ato de pertencer.

63



ceci n'est pas un nike

Tem dúvida? Então lembremos slogans, novos ou nem tanto, que repousam em nossa memória e que, como tal, expressam juízos, interesses e comportamentos que adotamos e cultivamos: “Just do it”, “Think different”, “Write the future”, “Open happiness”.

As guerras estéticas

Na economia de mercado das guerras estéticas, novas armas e táticas são necessárias. Mas quais serão esses novos recursos? Como propiciar aos consumidores um renovado sentimento de pertencer? Como capturar sua fragmentada atenção? Como sobressair-se na saturação de signos e superar um inevitável ceticismo? Como transmitir autenticidade na forma de experiências consistentes, engajadoras, fluentes e memoráveis? Muitas perguntas, poucas respostas definitivas, várias tentativas. Não são fáceis para os estrategistas de marcas esses dias em que vivemos.

Não obstante, cabe-nos aqui endereçar um questionamento anterior: se vivemos em meio às guerras estéticas pela subjetividade dos consumidores, o que então caracteriza essa mesma subjetividade? Que fio tece esse mundo interno que nos torna predispostos a sermos agenciados pela comunicação das marcas? Quais são as condições que possibilitam a produção e a reprodução dessa subjetividade?

Nesse sentido, não encaramos a subjetividade como uma “dimensão psicológica”, a esfera do que é próprio, único em cada indivíduo; queremos focar nas práticas culturais historicamente determinadas, no interior das quais e pelas quais indivíduos se constituem em agentes consumidores nas economias de mercado. Chegamos assim ao conceito de **vida ficcional**.

64

A vida ficcional

Vivemos vidas cada vez mais “ficcionalizadas”. E são muitos os sintomas: o cuidado narcísico de si; o corpo físico como território livre para interferências e intervenções médicas e estéticas; a firme recusa da angústia; a busca por oportunidades de reafirmar e estender nossa identidade e marca próprias; a tribalização das relações sociais como resposta ao esgarçamento dos laços familiares e de consanguinidade; a obsessão pela fama ou ainda a fúria confessional dos *blogs* e das redes sociais, da qual o “like”, do [Facebook](#), ou “what’s happening”, do [Twitter](#), são sintomas. Resumo: estamos à procura de cosméticos e fármacos para o corpo e a alma.

Ao mesmo tempo, apreciamos narrativas sobre origens, fantasias sobre tempos remotos, tramas misteriosas. Os híbridos de ficção/sonho e realidade nos encantam. Estamos em busca de projeções físico-simbólicas aperfeiçoadas. De certa forma, estamos em busca de nosso *avatar*. É sintomático que seja este o título de uma das mais espetaculares obras do cinema hollywoodiano, como também o termo que designa os participantes de alguns ambientes e comunidades virtuais on-line: ao fim e ao cabo, perseguimos algo que transcenda a imanência do cotidiano, novas camadas de sonho (como no filme [A origem](#), de Christopher Nolan) que abram novos espaços narrativos – novas vidas possíveis.



Nesse sentido, redes sociais e mundos virtuais on-line – dos videogames ao Second Life, passando pelo Simcity, Farmville e muitos outros – são autênticos palcos para a vida ficcionalizada, plataformas para o exercício da subjetividade contemporânea. São vastos territórios icônicos, máquinas abstratas oferecendo uma miríade de imagens, diagramas e metáforas que produzem experiências desmaterializadas, porém únicas, imersivas, cativantes da memória e da atenção dos consumidores. 65

Mundos virtuais oferecem uma “física”, uma “metafísica”, uma estética e um *socius* próprios que ensejam percursos, aventuras e narrativas para seus habitantes ou players. Essas ricas experiências singulares constituem um *locus* extremo de (re)produção da subjetividade do consumo.

A intensidade icônica presente nesses territórios torna a vida virtual uma projeção ficcional da vida real, on-line e no tempo do relógio real. Se a vida real insiste porque a ela estamos atados biologicamente, a vida virtual seduz, pois nela agimos como atores e diretores de labirínticas narrativas de vida. Essa energia criativa é produtora de uma subjetividade amena à dinâmica de obsolescência contínua do mercado capitalista. O cinema e a publicidade já descobriram isso. Proteja seus sonhos.

Para além da lonelygirl15: o triunfo da estética amadora

Raquel Rennó

O trabalho de um fotógrafo amador é frequentemente associado à dependência técnica, isto é, uma imagem que não sai do modo planejado seria, pelo ponto de vista do amador, culpa da máquina, assim como um equipamento profissional ou tecnologicamente sofisticado seria a garantia de imagens de boa qualidade.

Outra das características relacionadas ao fotógrafo amador seria a busca da “representação fiel” da realidade experimentada. O fotógrafo profissional, por outro lado, dominaria e reconstruiria a realidade, deixaria clara sua ideia e visão do objeto fotografado.

Se por um lado estas afirmações podem ser contestadas (muitos fotógrafos jornalísticos defendem uma abordagem neutra da realidade, enquanto muitos fotógrafos amadores são grandes conhecedores dos conceitos, técnicas e equipamentos fotográficos profissionais), não podemos ignorar que, nos últimos anos, sites de hospedagem, como o Flickr, ao permitirem visualizar a enorme produção de fotógrafos amadores e profissionais (no sentido estrito do termo que separa os que vivem da fotografia e os que não vivem dela), possibilitaram repensar as diferenças citadas anteriormente entre a estética da fotografia amadora e a da profissional. 66

Por outro lado, sites de compartilhamento de vídeo, como o YouTube, ao receberem milhares de visitas a vídeos caseiros, inauguraram o que, em parte, poderia ser chamado de linguagem, que vem sendo explorada pela publicidade. Daí decorre o uso de uma estética amadora, mesmo na produção de imagens profissionais, como estratégia de aproximação a um tipo de “realismo”.

A câmera que se move, a iluminação dura, as sombras mal trabalhadas, os cortes e as transições desconectados, entre outros elementos, seriam paradoxalmente um modo de trazer o real para a imagem.

Um dos exemplos mais conhecidos ocorreu em 2006. Uma jovem de 16 anos, chamada Bree, publica seu primeiro vídeo no YouTube com o nome de *Lonelygirl15*. Trata-se do monólogo de uma adolescente que se dirige ao mundo através de sua webcam e fala sobre sua vida, blogueiros do YouTube etc.



Mais tarde, descobriu-se que [Lonelygirl15](#) era uma obra de ficção criada por Ramesh Flinders, roteirista e diretor de cinema, e Miles Beckett, cineasta. A ideia dos autores era inventar uma história que se desenvolvesse no tempo e que fosse interativa, quer dizer, os “capítulos” iam sendo contados com base nos comentários dos visitantes no YouTube, além dos conteúdos paralelos criados pelos fãs.

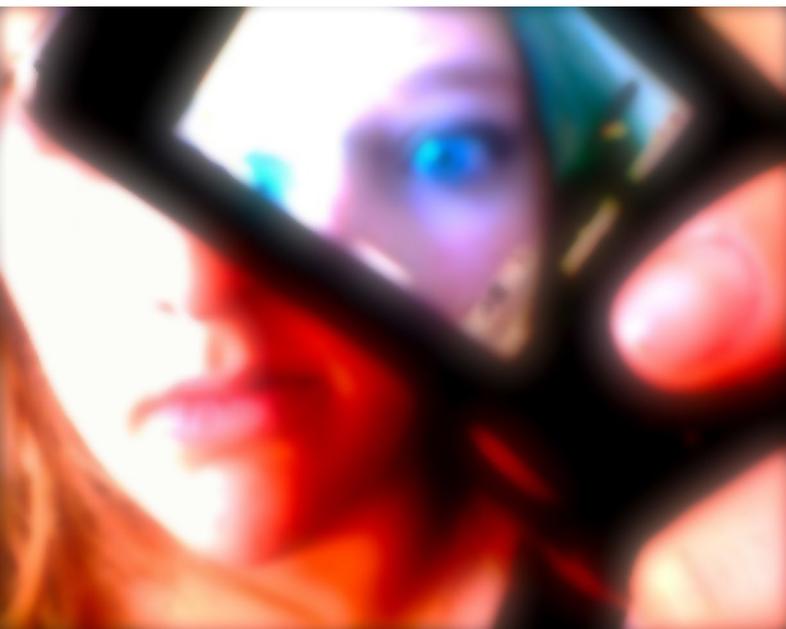
É como se todo o aparato metodológico do fotógrafo e videasta profissional, levado ao extremo com o advento de softwares como o Photoshop ou After Effects, por exemplo, fosse gerador de pura ficção e a estética amadora representasse a possibilidade da volta às origens.

De modo geral, a influência da estética publicitária na produção de imagens midiáticas criou um ambiente tão limpo e superproduzido que as imagens já perdiam sua relação com o referente e se transformavam em abstração total.

Durante certa época, muitos projetos de videoarte buscavam estabelecer um contraponto a isso fazendo uso de câmeras mal posicionadas, imagens que se moviam, cenas mal iluminadas, como um modo de estar do lado oposto das imagens perfeitas da publicidade. No entanto, as novas possibilidades de registro, criação, edição e tratamento digital da imagem levam a outro impasse. No momento em que a própria publicidade se apropria da estética amadora, já não há espaço para um formato que, em si, seja anticomercial ou publicitário. Dessa forma, a produção amadora distribuída na internet interfere não somente nos produtos do mercado de entretenimento, como também na arte.

Curto-circuito entre profissionais e amadores

Talvez isso explique, em parte, declarações como a de Keen (2009, p. 8-14), em seu livro *O culto do amador*, em que, utilizando o “teorema do macaco” (“Se fornecermos, a um número infinito de macacos, um número infinito de máquinas de escrever, alguns macacos, em algum lugar, vão acabar criando uma obra-prima”), ele declara que “no atual culto do amador, os macacos é que dirigem o espetáculo”.



68

Esta declaração exemplifica o incômodo que causa a invasão da estética amadora no âmbito “profissional”. Como menciona Bentes: “As imagens de vídeos amadores, as fotos em sites na internet, os relatos em blogs, as imagens de web câmeras e câmeras de vigilância alimentam cada vez mais a produção broadcasting, comercial e os circuitos de arte, num curto-circuito entre o profissional e o amador, entre artistas e não artistas”.

Booth comenta que a própria dicotomia entre consumidor e produtor revela uma metáfora, em sua opinião, mais adequada à gastronomia que à produção de imagens, em que falamos dos meios como se falássemos de comida, o que invariavelmente traz uma visão negativa da audiência: “Se as empresas midiáticas produzem e o público consome, logo o que os fãs criam por meio da reescritura e o remix é lixo (para não dizer algo pior)”.

Essa visão, ainda muito presente entre teóricos e críticos dos meios, ignora que, além do fator lúdico, do tom de paródia que vemos em muitos dos vídeos e fotos presentes no YouTube ou Flickr, tem como base uma interpretação crítica da produção midiática em geral, além de indicar a familiaridade com os meios digitais que ainda representam um mistério para muitos profissionais.

Assim, vídeos como *Cala boca, Galvão* alcançam uma repercussão internacional ao combinar, de modo extremamente hábil, o uso de ferramentas, como Twitter, e a difusão, em blogs e YouTube, gerando convites profissionais ao seu autor, Fernando Motolese.

Howe acredita que esse exemplo é parte de uma tendência crescente e que “o futuro da indústria do entretenimento será encarregado, pelo menos em parte, aos usuários” (HOWE, 2009, p. 75-76).

A estética amadora oferece uma elaboração da mensagem “de baixo para cima”, na qual o espectador que gerou um material que ascende à categoria de conteúdo midiático nos sugere que todos nós também podemos fazer o mesmo.

O filme de Michel Gondry, *Be kind, rewind* (2008), trata desse tema ao contar a história de dois funcionários de uma videolocadora que, ao apagarem acidentalmente as fitas da loja, tentam solucionar o problema gravando versões próprias dos filmes.

Essas versões caseiras acabam gerando mais clientes que nunca à videolocadora e se transformam em homenagem à criação coletiva. O diretor apresentou na galeria Deitch Projects, de Nova Iorque, uma exposição com trechos e materiais relacionados ao filme, além de mostrar versões de filmes criadas pelos usuários no extinto site *Be Kind Movie* e no canal do filme no YouTube.

Ao contrário dos criadores de *Lonelygirl15*, a intenção de Gondry nunca foi emular os vídeos do YouTube nem entrar no mundo dos conteúdos gerados pelos usuários, e sim evocar a capacidade criativa sem amarras, substituindo a limitação dos meios disponíveis pela imaginação. Como ele mesmo menciona no texto da exposição da galeria Deitch: “Minha intenção é demonstrar que as pessoas podem se divertir sem ser parte de um sistema comercial e estar ao seu serviço”.

Talvez não seja o caso de buscar alternativas ao sistema comercial, que é um elemento fundamental nesse novo sistema de produção (ainda que as relações entre mercado e público, na utilização dos conteúdos, seja motivo de ferrenhas discussões e processos judiciais), e sim de repensar uma estrutura que já deu e continuará dando várias mostras de que vem mudando e evoluindo.



Em última instância, o que vem sendo produzido atualmente pelos chamados amadores nos permite observar mais facilmente um cenário extremamente diverso, no qual dicotomias como profissional versus amador e consumidor versus produtor já não são suficientes para compreendê-lo.

Referências

- BENTES, Ivana. Midia-Arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos. In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda (Org.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006. p. 91-108.
- HOWE, Jeff. *Crowdsourcing. Why the power of the crowd is driving the future of business*. Nova York: Crown Business, 2009.
- JENKINS, Henry. ARGs, Fandom, and the Digi-Gratis Economy: An interview with Paul Booth (Part One). Disponível em <http://henryjenkins.org/2010/08/args_fandom_and_the_digi-grati.html>
- KEEN, Andrew. *O culto do amador*. São Paulo: Zahar, 2009.

Nas tramas do vídeo on-line

Eduardo de Jesus

Desde os anos 1960, quando surgiu a primeira câmera portátil, o vídeo mostrou-se um dispositivo de difícil apreensão e definição conceitual. Podemos perceber isso pela diversidade de propostas em torno do vídeo e também pelas diversas reflexões teóricas que, ao longo dos últimos anos, tentaram defini-lo: estética do narcisismo (Rosalind Krauss), passagem (Raymond Bellour), ruído (Fargier), retórica da metamorfose (Arlindo Machado), estado (Philippe Dubois), entre outras.

Os esforços teóricos – todos pertinentes, cada um em seu tempo – de certa maneira desenharam uma espécie de história dos modos de ser do vídeo durante os últimos anos. Isso parece demonstrar a intensa vitalidade desse tipo de imagem técnica em dialogar com outras manifestações artísticas e explicita ainda a própria situação instável e aberta da produção artística contemporânea que desafia os usos dos suportes, as formas de exposição, as conexões com o entorno e a multiplicidade de apropriações e subversões.

Se até os anos 1990 o vídeo ainda ocupava um lugar mais periférico no circuito tradicional da arte, hoje ele é quase onipresente. Mudanças substanciais no circuito da imagem em movimento, em diversos níveis e intensidades, ocorreram desde os primeiros experimentos de Nam June Paik e Wolf Vostell, nos anos 1960. 71



As inovações no modo de construção das imagens reverberaram em outras formas imagéticas trazendo reformulações de toda ordem nos contextos audiovisuais, que influenciaram desde

o grande cinema narrativo até o videoclipe e a publicidade. Procedimentos e elaborações estéticas, típicos das articulações da imagem eletrônica, vêm sendo incorporados por outras manifestações e banalizados, ao longo do tempo, em razão de suas inúmeras repetições. Tudo muito rápido e operado em um sistema tecnológico que, cada vez mais, torna fáceis as técnicas de gravação, edição e difusão da imagem em movimento, como podemos ver agora com os celulares ligados facilmente em rede.

Além disso, as plataformas de visualização e armazenagem de vídeo on-line, como o YouTube e o Vimeo, tornaram corriqueira e cotidiana a circulação de imagens em movimento. Nesse circuito: compartilhar, comentar e curtir¹ são formas de criar outras circulações que vêm alterando progressivamente tanto os sistemas de comunicação quanto as nossas formas de experimentar essas imagens que circulam incessantemente.

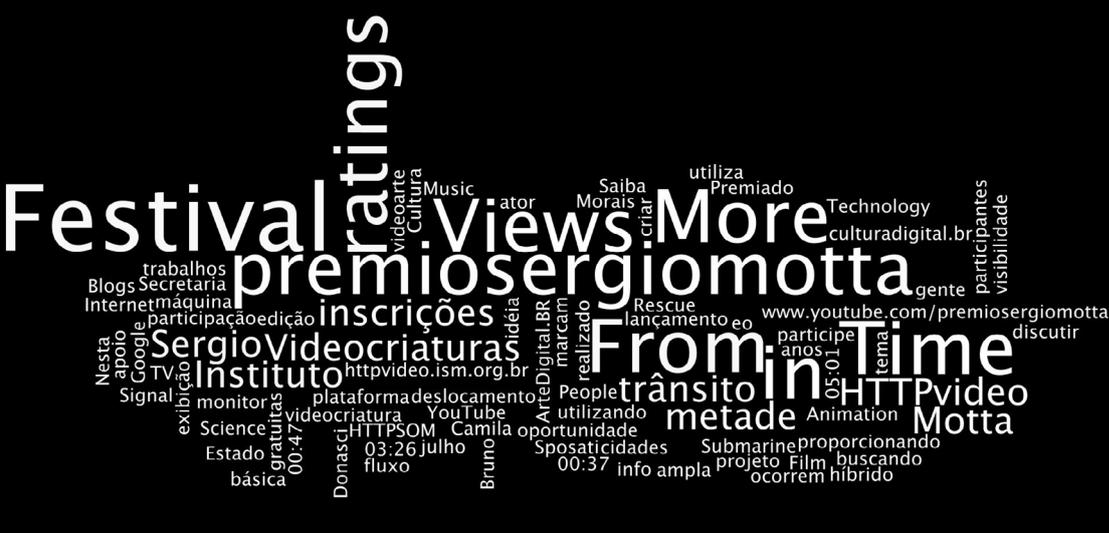
Certamente o modo de operação do atual circuito midiático não revela total liberdade e, nem tampouco a ausência de mediações sociais legitimadoras – deslocadas de instituições e centradas no sujeito – como os mais otimistas acreditaram no início dos anos 1990. Havia uma esperança e um desejo, talvez ainda moderno, de substituir e colocar imediatamente os atuais dispositivos tecnológicos em uma situação que, de maneira espetacular, explicitasse o novo. Tudo seria substituído. Frases de efeito propagandeavam: “do mimeógrafo para o mundo”, tentando alardear o inédito alcance de um sistema de atuação global, liberando a emissão e prometendo uma comunicação absolutamente transparente, sem mediações.

Ao contrário, os dispositivos e seus recentes universos de conexão, aproximação, filtragem, controle e afastamento se entranharam na paisagem midiática existente gerando continuidade e ruptura em relação aos sistemas vigentes. Surgem processos de acoplagem entre os sistemas de comunicação de massa já estabelecidos, com seus desdobramentos na rede, e o ambiente digital, com suas formas de comunicação distributiva e coletiva. Dos blogs de jornalistas hospedados para dar continuidade e ampliar o jornal impresso até o envio de vídeos para os programas de ampla audiência, tudo mostra formas de visibilidade que estabelecem outros processos de subjetivação e interação.

A novidade talvez esteja justamente na acoplagem entre esses sistemas de comunicação, trazendo tensões, desgastes e algumas formas de descontrole que acabam por configurar outra paisagem midiática. Uma configuração que promove maneiras inéditas de agenciamento em uma multiplicidade de mediações que oscilam entre controle e potência. Tudo isso pilhado pela atual forma do capitalismo que opera justamente no campo da subjetividade, no domínio da chamada biopolítica. Por isso, temos essas formas despretensiosas que permitem apropriações criativas do meio (que muitas vezes também acabam se referindo ao sistema massivo) e também as diversas formas de aproximação e cooptação entre o sistema massivo e esses mais emergentes.

1 No Facebook, esses são os tags permitidos para interagir com os vídeos das plataformas compartilhadas nos perfis e redes de amigos

Se notarmos essas mudanças nos sistemas de comunicação, também é possível perceber um deslocamento e alargamento dos modos de ver. Não se trata mais de assistirmos a um vídeo, e sim de entrarmos em contato com um complexo sistema de enunciados, organizados em uma interface que agencia nossos modos de ver. Inevitavelmente, junto com o vídeo, vemos também comentários, número de acessos e algumas outras informações.



Além disso, há um aparato interativo que pode ajudar nas escolhas e formas de busca. Os tags tanto sinalizam e facilitam a busca quanto confundem sugerindo conteúdos inexistentes, mas muito atrativos, para as buscas mais populares, o que faz alguns vídeos serem acessados “sem querer”. É uma espécie de jogo de situações entre audiência e interatividade que tende para um quase descontrolado desses modos de indexação. Incrustados na interface e prontos para serem compartilhados, esses vídeos apontam para outras formas de percepção que experienciamos agora, ampliando os modos e circuitos de exibição.

Nesse contexto, experimentamos as imagens por meio de outra lógica espaçotemporal. Não estamos filiados a um fluxo informacional, como se estivéssemos assistindo a uma transmissão televisiva.

As maneiras de usar a interface e as informações que obtemos na interação ampliam e reconfiguram as relações espaçotemporais que atravessam as imagens em movimento disponíveis on-line. Além disso, a possibilidade de enviar, compartilhar e comentar o vídeo indica outra forma de duração do fluxo audiovisual que, em temporalidades próprias, aciona o conteúdo a ser visto pelo receptor.

No sistema massivo, percebemos, como afirma Weissberg, que “no plano temporal – e

não semiótico ou afetivo –, a recepção acompanha o escoamento linear da informação” (WEISSBERG, 2004).

Primeiramente, podemos pensar que o uso da rede envolve uma temporalidade ucrônica, como defende Couchot (2007):

O tempo u-crônico é o homólogo do espaço virtual no qual está mergulhado o operador, o espaço u-tópico – este espaço sintetizado matematicamente, que não pertence a nenhum lugar próprio, que se estende em todas as dimensões, que obedece a todas as leis possíveis de associação, de deslocamento, de translação, de projeção e que pode simular todas as topologias possíveis.

The image shows a screenshot of a YouTube channel page for 'Damzk's Channel'. The channel name is 'Damzk's Channel' with a 'Subscribe' button. The main video player displays a video titled 'Kode 9 & Spaceape - 9 Samurai' by 'sebastianajin', uploaded on December 11, 2006, with 320,050 views. The video player shows a progress bar at 0:00 / 3:59. Below the video player are options for 'Info', 'Favorite', 'Share', 'Playlists', and 'Flag'. The right sidebar features sections for 'Uploads (0)', 'Favorites (181)', and 'cinema (11)'. The 'Favorites' section lists videos like 'Kode 9 & Spaceape - 9 Samurai', 'Paris Hilton by Jonas Mekas', and 'Stockhausen: "Gesang der Junglinge"'. The 'cinema' section lists 'Jean-Luc Godard - Questa è la mia vita - expiero19...', 'best Scene in Suspiria', and 'The Seventh Continent (1989) - Haneke (Der)'. The bottom section shows the user's profile 'Damzk' with a note about channel viewer links, and a 'Recent Activity' section with a search bar and a message: 'You haven't done anything on YouTube yet. When you start uploading, favoriting, commenting, and performing other actions on YouTube, your activity will show up here. For more info and to manage your privacy settings, click here.'

Essa temporalidade definida por Couchot aponta para duas questões centrais, para analisarmos em que medida a rede solicita outras relações espaçotemporais. Inicialmente, podemos perceber que esses canais de acesso são abertos ao tempo presente e incorporam, a cada momento, um grande número de vídeos postados na urgência do tempo presente, do agora. Podemos escolher ao que assistir baseados nesse parâmetro temporal: os vídeos publicados mais recentemente. O jogo do tempo começa associando aquilo que vem

sendo acumulado diariamente, ao longo do tempo, e o que acabou de ser publicado. Uma temporalidade, como afirma Couchot (2007), “caracterizada tecnicamente pelo tempo real que permite ao computador responder quase que instantaneamente aos gestos e comandos do operador”.

No entanto, não há filiação a um fluxo, já que existem inúmeras maneiras desses vídeos entrarem na trama midiática atual. Eles solicitam outros modos de explorar o tempo em regimes diferidos, já que os acessos se estruturam em uma duração “que não é mais programada por um fluxo independente dos atores, mas que depende do jogo da interação (WEISSBERG, 2004).

Temos assim o encontro entre duas formas temporais: uma ligada ao processamento, que se estrutura em torno da postagem constante de vídeos, e outra de uma duração construída com as informações e possibilidades de navegação abertas pelas interfaces, além das formas de compartilhamento e ampliação da recepção.

O encontro entre essas duas temporalidades produz ritmos e frequências muito distintas, especialmente porque, ao vermos vídeos on-line, estamos ligados a uma tradicional forma de interação atrelada diretamente à duração.

Nesse caso, certamente a temporalidade se expande em torno de outro arranjo, definido por Weissberg como temporalidade fendida, que associa tanto as urgências do tempo real quanto as aproximações com as durações típicas, por exemplo, da leitura e da contemplação. Em situações como essa, ao contrário de estarmos somente ligados ao tempo real, como normalmente se acredita, estamos mais próximos de uma multitemporalidade, até mesmo porque YouTube e Vimeo, entre outras plataformas menos conhecidas de difusão de vídeo on-line, são também poderosos modos de acúmulo de imagens e também de veiculação de imagens antigas, vindas do universo doméstico e do circuito midiático. Podemos ver, lado a lado, o antigo VHS e a imagem que acabou de ser gravada e postada. As plataformas de vídeo on-line, nesse sentido, podem ser consideradas situações de confronto e tensionamento entre essas duas maneiras de tornar visível o passado no tempo presente.

Ultimamente, tornou-se comum, por exemplo, durante um show, o público postar no YouTube ou no Facebook trechos do que acabou de acontecer. O tempo aqui se transforma



em matéria maleável para abarcar distintas dimensões do passado (do mais recente ao mais remoto).

Trata-se de um jogo de temporalidades que transcende as tradicionais dimensões que frequentemente caracterizam o tempo. O passado torna-se um passado do presente, orientado pelo agora.

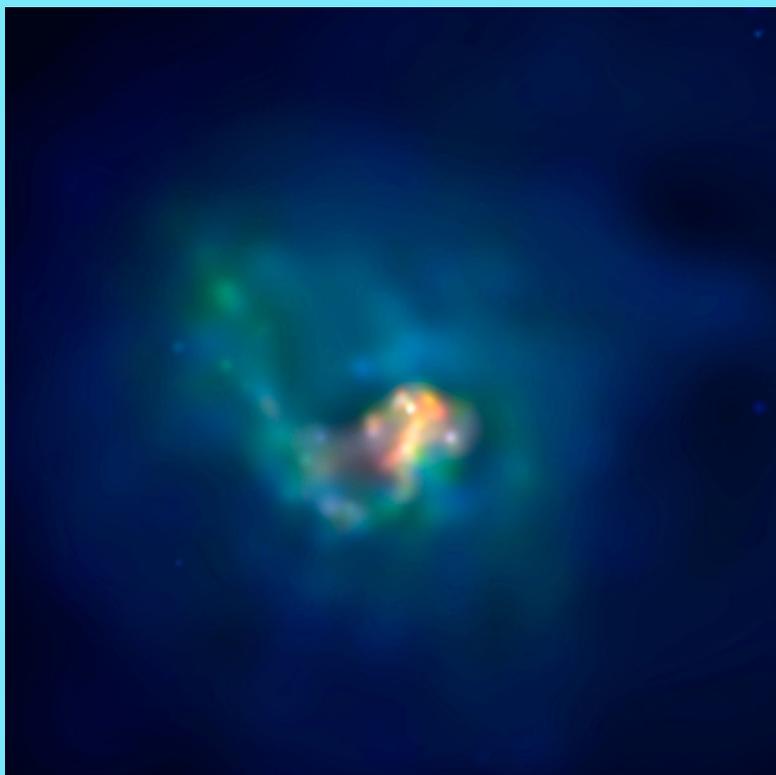
Tudo está disponível misturando as múltiplas temporalidades associadas ao tempo real da interação, o momento no qual o sujeito interage com a máquina e escolhe o que ver.

Se estivermos no domínio de temporalidades fendidas, múltiplas em seus desdobramentos, em relação ao espaço, a situação não é diferente.

Primeiramente, houve uma radical discussão em torno das relações espaciais com a chegada das redes telemáticas. O dito ciberespaço aniquilaria o espaço físico e real.

Era comum ouvir que as relações baseadas no aspecto físico do espaço perderiam o sentido, afinal estávamos, como acreditavam alguns teóricos, afundados na total imaterialidade da rede.

Estávamos trancados em casa, como um “paralítico tecnologizado” (Virilio), e naquele momento o conceito de “desterritorialização”, apropriado de forma completamente indevida de Deleuze e Guattari, apontava para o quase abandono do espaço físico em favor da total virtualidade.



Atualmente, pensamos em espaço-tempo. As temporalidades emergentes suscitam novos arranjos espaciais e vice-versa. A dinâmica é intensa. As experiências vão desde o Google Earth até o modo como usamos as redes sociais e plataformas de vídeo on-line nos smartphones.

Tudo isso reposiciona o modo como experimentamos o espaço atravessado pela densidade do tempo local. Estamos no meio da rua, inseridos no espaço físico, mas agora percebemos de outro modo nosso entorno. Temos informações e imagens, dos mais diversos tipos, alinhados em torno das múltiplas temporalidades permitidas pelas formas de acesso.

Pensar as formas espaçotemporais típicas do vídeo on-line ainda poderia nos levar a refletir, mesmo que brevemente, sobre as heranças dos primeiros tempos do vídeo com as câmeras de circuito fechado.

As instalações abriam o fluxo de imagens solicitando uma espécie de “presentidade” (*presentness*), explicitando os polos de emissão e recepção, talvez já anunciando o tempo real das telecomunicações que dominaria a cena midiática nos anos seguintes.

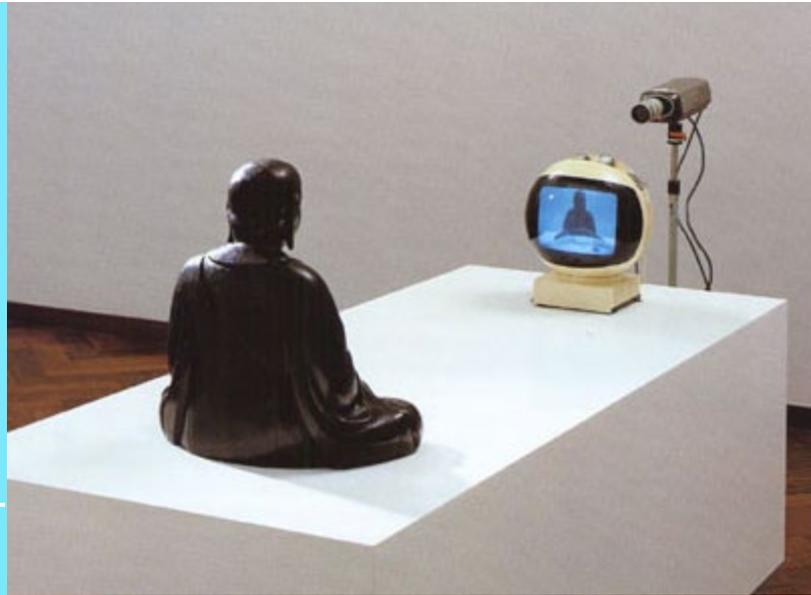
Projetos como Live-Taped Video Corridor (1969), de Bruce Nauman, parecem nos remeter ao desafio de novas formas de presença, visibilidade e maneiras de experimentar um espaço-tempo alterado.

Nessa obra, Nauman coloca, no fim de um longo e estreito corredor, duas TVs que exibem imagens do próprio espaço. Em uma delas, a imagem é gerada através de uma câmera, colocada acima, mostrando o visitante; a outra exhibe uma imagem pré-gravada do corredor vazio.

Ao visitar a instalação, o espectador se confronta com sua presença/ausência no espaço, o que gera uma experiência ambígua de pertencimento/ausência, como comenta Margaret Morse (1990):

Essa experiência, por exemplo, de Bruce Nauman pode ser impressionante. Para mim, era como se eu estivesse com o meu corpo despregado da minha própria imagem, como se o chão da minha orientação no espaço fosse puxado por debaixo de mim.²

Há o confronto entre o tempo real e o passado nessa obra de Nauman, numa situação espacial específica. Em certo sentido, herdamos, no atual contexto, essas formas pioneiras de tensionamento entre espaços-tempos mediados por máquinas e dispositivos imagéticos.



Podemos ver o mesmo em obras como *Present Continuous Past(s)*, de Dan Graham (1974), ou mesmo *TV-Buddha*, de Nam June Paik (1974).

Esses trabalhos, heranças dos pioneiros, nos permitem reafirmar o paradoxo ruptura-continuidade que caracteriza a produção atual e os modos de reverberação entre os sistemas midiáticos, os dispositivos, os processos de subjetivação e o modo como experimentamos as diversas tecnologias.

Longe de qualquer conclusão, definir as relações espaçotemporais no vídeo on-line é tentar trazer fragmentos da complexidade da vida social contemporânea, construída em múltiplas emissões e ecos entre os sistemas comunicacionais e tecnológicos.

Estamos experimentando um contexto com muitas alterações em torno dos tensionamentos desses sistemas, e, assim como ocorre a liberação da emissão, também são geradas formas sofisticadas de controle, monitoramento e cooptação.

Tudo no jogo da interação com sujeitos envolvidos por relações espaçotemporais de outros tipos, que misturam filiação ao fluxo informacional, duração, interseção real-virtual e compartilhamento generalizado em outro arranjo comunicacional, imagético e informacional que se transforma o tempo todo.

Referências

COUCHOT, Edmond. Reinventar o tempo na era do digital. *Interin*, n. 4, dez. 2007.

Disponível em: <www.utp.br/interin/revista_interin.htm>.

MORSE, Margaret. Video installation art: the body, the image, and the space-in-between. In: HALL, Doug; FIFER, Jo Sally (Org.). *Illuminating video, an essential guide to video art*. New Jersey: Aperture, 1990.

WEISSBERG, Jean-Louis. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.

Imagens do pós-tubo Giselle Beiguelman

Falar em produção audiovisual hoje impõe ir além das noções tradicionais de imagem que nos permitiam perceber com clareza os limites entre a fotografia, o vídeo e o cinema, a fim de reconhecer o novo estatuto das imagens.



79

Produzimos com os mesmos equipamentos diversos tipos de imagens, e isso não diz respeito apenas à cena amadora, catapultada por celulares e pequenas câmeras multifuncionais. Basta lembrar a câmera fotográfica profissional Canon 5D Mark II, que teve, como marco de lançamento, o último episódio da sexta temporada da série de TV *House*, da Fox, inteiramente gravado com esse equipamento (ZHANG, 2010).

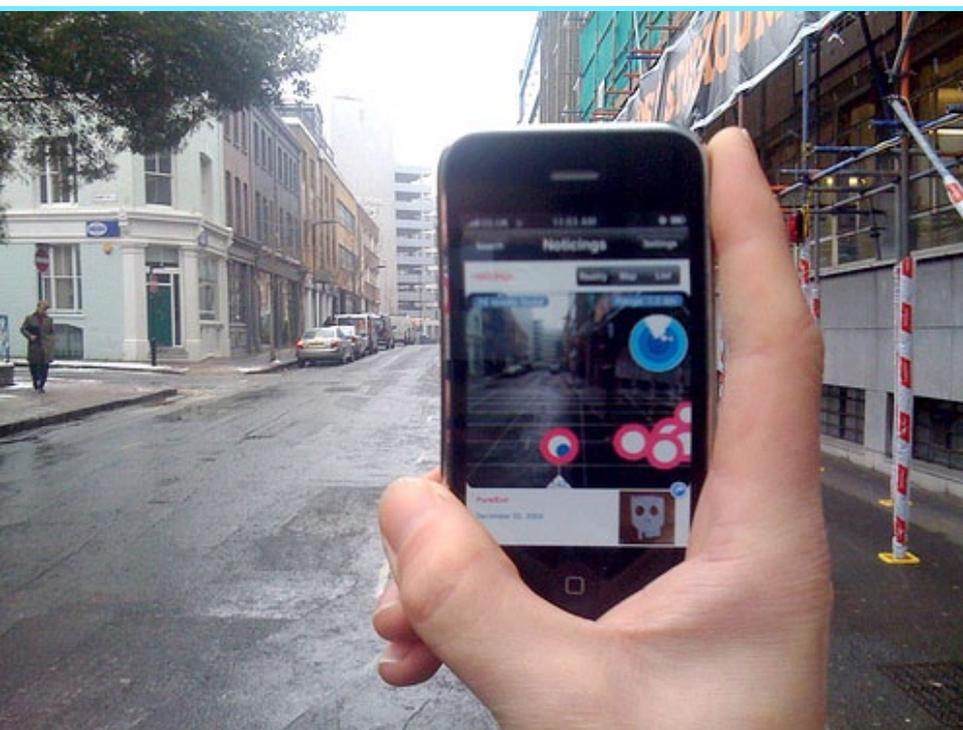
Não só produzimos imagens com os mesmos equipamentos, como também as editamos com os mesmos recursos. Os programas de edição de vídeo possibilitam a edição de fotogramas como stills, assim como os programas de edição de fotos possibilitam a animação de imagens em sequência.

Entretanto, não são apenas as formas de produção de imagens que mudaram substancialmente nos últimos anos, mudaram também suas formas de circulação e a escala de sua produção.

O Flickr, principal plataforma de publicação de fotos, mas não a única, registra uma média de upload de 5 mil fotos por minuto, o que equivale a 720 mil fotos por dia, disponibilizadas publicamente somente em um serviço on-line (FLICKR, 2010).

Nada que se compare com o YouTube, que registra o envio de mais de 35 horas de vídeo por minuto. Isso é o mesmo que 176 mil filmes de longa-metragem por semana. Outra comparação possível: se as três principais redes de TV dos EUA estivessem transmitindo “24 horas por dia, 7 dias por semana, 365 dias por ano, durante os últimos 60 anos, ainda não teriam transmitido tanto conteúdo quanto o que é carregado no YouTube a cada 30 dias” (WALK, 2010).

Isso posto, podemos dizer que nunca foram colocadas tantas imagens em circulação. Mas podemos dizer mais: **nunca as imagens foram tão decisivas no nosso processo de operação do cotidiano**. E isso é o mais relevante no que se refere à nossa discussão sobre o novo estatuto das imagens.



A disseminação dos sistemas de Realidade Aumentada, a popularização de produtos pensados sob as regras do design sensorial e as novas formas de sociabilidade baseadas em comunidades fluidas de consumidores e produtores de vídeos e fotos são indícios consistentes desse processo que converte as imagens no dispositivo central da contemporaneidade.

Antes de descrevermos as características desses formatos para avançar na discussão, é importante frisarmos o caráter de dispositivo que assinalamos aqui.

Dispositivos, conforme lembrou Agamben, interpretando Foucault, não são apenas aparelhos, são também uma rede de tensões e positivities entre práticas, mecanismos (linguísticos, não linguísticos, jurídicos, técnicos, militares etc.), saberes e instituições que nos orientam, controlam, governam e organizam determinado contexto histórico (AGAMBEN, 2009).

Esclarecido esse ponto, resta-nos comentar alguns formatos de imagens emergentes que conferem à imagem um novo estatuto na cultura contemporânea e a coloca em posição de centralidade na experiência contemporânea.

Formatos emergentes de imagens

Um dos formatos emergentes de imagens mais importantes é a Realidade Aumentada (RA). Trata-se de um processo que, diferentemente da Realidade Virtual, suplementa o mundo físico com informações, em vez de substituí-lo, fazendo com que objetos virtuais e reais coexistam no mesmo espaço (AZUMA, 1997).

A importância desse tipo de tecnologia é revalidar a noção de virtualidade, inserindo-a não mais como potência do real, e sim como uma das camadas que o constituem.

Atualmente, com celulares 3G equipados com programas específicos combinados ao GPS do aparelho, é possível, por exemplo, visualizar objetos virtuais que acrescentam dados a um local determinado, por meio de animações em computação gráfica que se superpõem, em tempo real, às imagens enquadradas pela câmera.



81

A popularização dos celulares e do acesso móvel à internet tende a disseminar o uso de aplicativos instalados em celular, como leitores de QR-Code, e de programas, como o Layar ou Wikitude. Esses aplicativos tiram a Realidade Aumentada dos círculos científicos especializados e a implantam no cotidiano, tornando essa tecnologia literalmente acessível à palma da mão. Outra evidência de novos formatos de imagem que passam a fazer parte do cotidiano são os produtos baseados em design sensorial. Esse tipo de design fundamenta-se principalmente na exploração de diversos sentidos no processo de interação (visualidade, olfato, audição, tato).



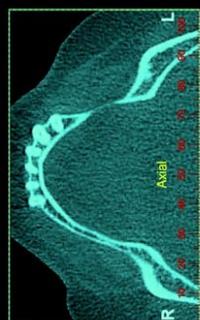
Produtos como o Wii e o iPad são exemplos quase autoexplicativos dessa linhagem de produção, convertendo-se, dado ao seu sucesso de público, em uma espécie de exercícios de sinestesia para as massas ao explorar a combinação de sentidos, como a visão e o tato, que converte as imagens em interfaces imersivas e de interação.

Relevantes também para compreender a profundidade de transformações culturais que se anunciam com os formatos emergentes de imagens são as novas formas de sociabilidade que trazem consigo.

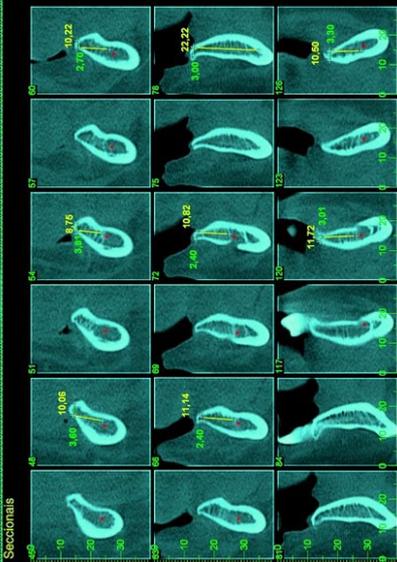
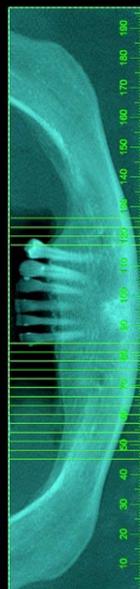
Basta lembrar aqui plataformas como YouTube e Flickr, que, mais do que terem se transformado nos mais importantes veículos de imagens, alargaram as formas de diálogo e trocas interpessoais mobilizando milhões de criadores, remixadores e visualizadores a configurar espaços de relacionamento baseados em vídeos e fotos.

Todos esses formatos de mediação fundamentados em conteúdo audiovisual indicam que **as imagens deixaram de ser superfícies emolduráveis e tornaram-se as interfaces de comunicação mais importantes da contemporaneidade.**

A presença das imagens, no entanto, não diz respeito apenas às revoluções das formas de comunicação. Diz respeito também a uma nova compreensão do corpo, agora entendido como um campo de escaneamento e digitalização de informações.



Panorâmica



Tomografias computadorizadas, ressonância magnética, mamografia e vários tipos de ultrassonografia são alguns dos métodos mais corriqueiros desse processo de intelectualização da biologia como um campo de incursão do audiovisual contemporâneo.

Cada um desses tópicos poderia ser o tema exclusivo de uma apresentação, tese, livro ou ensaio. Eles envolvem tecnologias de produção, distribuição e consumo distintas, bem como colocam em circulação novos modos de ver e perceber que são particulares às situações a que estão relacionadas – localização em contextos urbanos, por exemplo, no caso da RA; lazer e informação, no que se refere ao Wii e ao iPad; entretenimento, jornalismo-cidadão ou experimentação artística, no que diz respeito ao YouTube e ao Flickr; e investigação biomédica, no que tange à medicina diagnóstica.

83

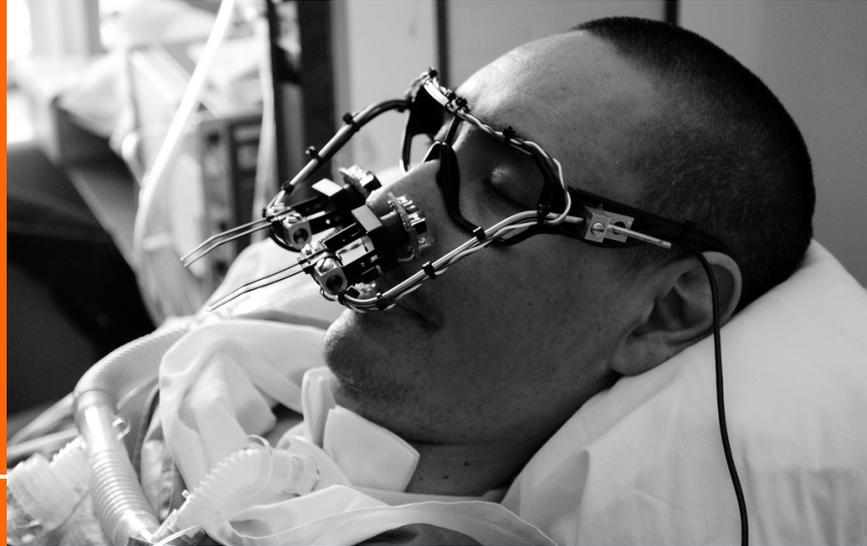
Hibridação homem-máquina

É tempo de pensar, como sugere Ivana Bentes neste livro, a ecologia das imagens digitais refletindo sobre suas cadeias de produção e consumo em relação às estéticas que engendram e aos seus contextos de recepção.

Trata-se de uma ecologia que tem como pilar de sustentação a hibridação homem-máquina, nos termos propostos por Bruno Latour, considerando que não somos apenas funcionários das máquinas, como em certa medida propôs Flusser, tampouco as máquinas são nossas extensões, tal qual McLuhan formulou (LATOUR, 2001; FLUSSER, 1985; MCLUHAN, 2003).

Antes, somos modificados pelas máquinas, assim como as modificamos. Seguindo a linha

de reflexão de Guattari em *Caosmose*, Latour lembra que, assim como somos modificados por uma arma na mão, também modificamos uma arma, que longe de nós, não passa de um minúsculo objeto.



Essa hibridação homem-máquina se realiza, como vimos, no campo da produção, consumo e publicação das imagens, mas também por meio de novos formatos de telas, que têm apontado para uma nova compreensão da imagem, para muito além do sentido tradicional da cultura multimídia de combinação entre som e visão. 84

As pesquisas na área de nanotecnologia e sensores mostram que, em breve, as telas serão maleáveis, redimensionáveis, multifuncionais, e os dispositivos de projeção, aderentes a superfícies diversas, conforme a necessidade.

A intensificação da vida em rede, em contextos de constantes deslocamentos, tem impulsionado a pesquisa científica, em diálogo com o design, relacionada a objetos inteligentes e interativos.

Bom exemplo aqui desse processo é o protótipo de celular Nokia Morph. Dotado de microsensores flexíveis, esse celular tem tela autolimpante, reage a estímulos ambientais de luz e se adapta a diferentes formas, podendo ser manipulado como um fino tablet ou ser atrelado ao corpo, na forma de uma pulseira ou brinco (NOKIA, 2008).

Projetos como as Telas do Futuro, desenvolvidos pela empresa sueca TAT, exploram recursos de telas em estado de conexão permanente, que aderem a superfícies diversas, como espelhos, e recursos de compartilhamento da informação que devem liberar os usuários das tarefas de infinitos cliques, permitindo a fruição dos conteúdos, pela simples aproximação dos aparelhos (ERICSSON, 2010).

Notáveis, nesse ramo de pesquisa, têm sido as atividades do projeto *Six Sense*, desenvolvido

no MIT (Massachusetts), onde o designer e arquiteto indiano Pranav Mistry vem se destacando como um dos mais criativos pensadores e desenvolvedores de projetos da atualidade, pelas suas interfaces gestuais e vestíveis.

Mistry parte do pressuposto de que, apesar de usarmos sempre nossos cinco sentidos para perceber as informações que estão ao nosso redor, cada vez mais essas informações demandam informações e conhecimentos on-line, implicando conhecimentos que não são naturalmente perceptíveis pelos nossos cinco sentidos. E frisa que, “embora a miniaturização de dispositivos de computação nos permita levar os computadores em nossos bolsos, mantendo-nos continuamente ligados ao mundo digital, não existe qualquer ligação entre os nossos dispositivos digitais e nossas interações com o mundo físico” (MISTRY, s.d.). Esse é o mote da série de experimentos interligados no projeto *Six Sense*, que procura adaptar câmeras miniaturizadas, com sistema de rastreamento de posição e lugar e conexão à internet, à interação individual, permitindo projeção de navegação em qualquer superfície e captura e visualização de imagens sem manipulação de aparelhos específicos.



O aprofundamento dessas investigações, no campo do design de interfaces, orientado para equipamentos capazes de adaptar-se ao corpo e reagir ao ambiente, indica que o processo de “cibridização” da experiência cotidiana é irreversível.

Por cibridização, entendemos aqui a compreensão de situações resultantes de experiência de interconexão de redes on-line e off-line, que acontecem no trânsito e em trânsito, mediadas por sistemas de gerenciamento de tráfego, painéis eletrônicos, celulares, PDAs e agentes inteligentes.¹

Nesse contexto de emergência da cultura cíbrida, somos “ciborguizados” por aparelhos de diferentes portes e nos transformamos em um híbrido de carne e conexão, mediados pelas imagens além-tela da era pós-tubo.

Referências

¹ Nessa perspectiva, atualizamos o conceito, originalmente formulado por Peter Anders, que define cibridismo como projeção do mundo virtual no real (ANDERS, 2002).

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*, Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó-SC: Argos, 2009. p. 25-51.

ANDERS, Peter. Toward an architecture of mind. *Artnode*, abr. 2002. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/anders0302/anders0302.pdf>>.

AZUMA, Ronald T. A Survey of Augmented Reality. *Presence: teleoperators and virtual environments* 6, n. 4, p. 355-385, ago. 1997.

ERICSSON, Marcus. Future of Screens – Experience video. *The Astonishing Tribe*, 1 set. 2010. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=g7_mOdi3O5E>.

FLICKR. Flickr: Photos & video from everyone in Flickr. *Flickr*, 17 nov. 2010. Disponível em: <www.flickr.com/photos/>.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta* – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

LATOURETTE, Bruno. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru: Edusc, 2001.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 13. ed. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003.

MISTRY, Pranav. SixthSense – a wearable gestural interface (MIT Media Lab). *SixthSense*. Disponível em: <www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/#ABOUT>.

NOKIA Research Center. Nokia Morph Concept. *Nokia Research Center*, 2008. Disponível em: <<http://research.nokia.com/morph>>.

WALK, Hunter. YouTube Blog: Great Scott! Mais de 35 horas de vídeo enviados a cada minuto no YouTube. *YouTube Blog*, 10 nov. 2010. Disponível em: <<http://youtube-global.blogspot.com/2010/11/great-scott-over-35-hours-of-video.html>>.

ZHANG, Michael. House Season Finale Filmed Entirely with Canon 5D Mark II. *PetaPixel*, 9 abr. 2010. Disponível em: <www.petapixel.com/2010/04/09/house-season-finale-filmed-entirely-with-canon-5d-mark-ii/>.

Sobre os autores

Abel Reis é presidente da AgênciaClick e atua no mercado de comunicação há 18 anos. É doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, tem estudos em Filosofia e Informática e obteve o M.Sc. em Engenharia de Sistemas pela COPPE-UFRJ.

Eder Chiodetto é mestre em Comunicação e Artes pela ECA-USP, jornalista, fotógrafo, curador independente e autor, entre outros, de *O lugar do escritor*, vencedor do Prêmio Jabuti 2004. É curador do Clube de Colecionadores de Fotografia do MAM-SP. Em 2009, realizou a curadoria das mostras *Olhar e Fingir - Fotografias da Coleção Auer* (MAM-SP); *Henri Cartier-Bresson: Fotógrafo* (Sesc Pinheiros) e *A Invenção de um Mundo - Acervo da Maison Européenne de laPhotographie* (Itaú Cultural).

Eduardo de Jesus é graduado em Comunicação Social pela PUC-Minas, mestre em Comunicação Social pela UFMG e doutor pela ECA-USP. É professor na Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas. Atua na diretoria da Associação Cultural Videobrasil. 87
Coordenou o evento Arte e novas espacialidades: relações contemporâneas reunindo um seminário, mostra de vídeo e exposição.

Giselle Beiguelman é midiartista e professora universitária. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. Foi professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP (2001 a 2011) e é professora da FAU-USP. Foi curadora do Nokia Trends (2007 e 2008) e Diretora Artística do Instituto Sergio Motta (2008-2011). Informações sobre suas obras artísticas e trabalhos críticos estão disponíveis no seu site: <http://www.desvirtual.com>.

Ivana Bentes é professora e pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFRJ. É autora de *Joaquim Pedro de Andrade: a revolução intimista* e organizadora de *Glauber Rocha: cartas ao mundo*. É coeditora de *Cinemas: revista de cinema e outras questões audiovisuais* e *Revista Global* (ativismo, política e arte). É também curadora na área de arte e mídia, cinema e audiovisual.

Raquel Rennó é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Atualmente, é professora adjunta do Departamento de Artes e Design da UFJF, consultora para os cursos de extensão universitária em Arte e Tecnologia da Universitat Oberta de Catalunya, pesquisadora do Institut Català D'Antropologia (ICA, Barcelona) e membro do comitê científico do festival FILE (SP) e do International Center for Info Ethics (ZKM, Karlsruhe). Participa de projetos de pesquisa e experimentação em cultura digital com artistas e pesquisadores na Associação Cultural ZZZINC(Barcelona).

Renata Motta é bacharel em arquitetura, além de mestre e doutora pela FAU-USP. Entre 2004 e 2007 foi docente da Escola da Cidade. Desenvolve pesquisa na área de museus e patrimônio, com foco nos aspectos de política pública e de gestão de instituições culturais. De 2007 a 2011 foi diretora do Instituto Sergio Motta. Desde fevereiro de 2011, é Diretora do Sistema Estadual de Museus (SISEM-SP) da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo.



HTTPpix e HTTPvideo são festivais online de fotografia e vídeo, realizados pelo Instituto Sergio Motta e seus parceiros. Produzidos integralmente na internet, os festivais são uma celebração da cultura de rede e de sua capacidade de permitir a conformação de contextos expositivos não-institucionais. Este livro apresenta os resultados das edições realizadas em 2010 e ensaios críticos sobre a cultura digital e as reconfigurações do estatuto das imagens na contemporaneidade.

Autores: Giselle Beiguelman, Ivana Bentes, Eder Chiodetto, Eduardo de Jesus, Raquel Rennó e Abel Reis. Apresentação: Renata Motta.

_HTTPpix _HTTPvideo Criação e Crítica nas Redes de Imagens

_São Paulo _Coleção Cultural Instituto Sergio Motta 18 _2010