

## IMAGEM DIGITAL EM MOVIMENTO E PROCESSOS POÉTICOS DE CRIAÇÃO

### DIGITAL IMAGE IN MOTION AND PROCEDURES POÉTICOS CREATION

Tatiana Giovannone Travisani\*

**RESUMO:** Este trabalho reúne análises sobre as imagens digitais com questões estruturais e poéticas do movimento. Propõe uma compreensão das possibilidades artísticas da imagem digital através da categorização de três estágios da imagem digitalizada: desmaterialização, ubiquidade e replicabilidade. Trata-se de imagens que passaram por algum processo de captura analógica, por meio de câmeras e após isso, foram digitalizadas. A partir daí, podem sofrer transformações estéticas e sinestésicas de acordo com as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital. O trabalho inclui os principais fatores que são singulares ao universo digital, que permitem concepções artísticas particulares através das novas mídias surgidas. Para isso, foram escolhidas três obras artísticas contemporâneas, que propõe uma fruição visual inovadora e uma reflexão atual a respeito da arte em tempos de convergência das mídias.

**Palavras-chave:** imagem-movimento, imagem digital, convergência, novas mídias, arte e tecnologia

**ABSTRACT:** This paper analyzes digital images with structural and poetics issues of the movement. Proposes an understanding of artistic possibilities of digital imaging through the categorization of three stages to the process of the digital image: dematerialization, ubiquity and replicability. These images have undergone some process of analog capture by cameras and then were codificated. Then, they can be aesthetic and sinesthetic transformed according to the possibilities afforded by digital technology. The study includes the main factors that are unique to digital, enabling innovative artistic ideas through new media emerge. For this, three contemporary artworks were chosen, which proposes an innovative visual enjoyment and reflection on the current art in times of convergence of media.

**Key words:** movement images; digital images; convergence; new media; art & technology

## INTRODUÇÃO

A imagem digital vem sendo estudada com frequência por artistas e pesquisadores de várias áreas de conhecimento, na tentativa de definir padrões estéticos e conceituais sobre uma mídia que possui a complexidade como essência. Alguns fatores

---

\* Doutoranda em Artes Visuais pela ECA/USP, mestre em Artes Visuais pela UNESP. Pesquisadora de poéticas digitais em grupo de pesquisa da CAPES e professora universitária de comunicação e artes.  
tatittravisani@usp.br

determinam essa constante busca da compreensão de todo esse potencial sinestésico, que afeta diretamente a percepção visual e também o comportamento da sociedade atual. Um deles é o fato de o sistema digital simular, muito além de representar, o mundo material que identificamos como realidade.

Dentro desse mundo estão as mídias já existentes antes dessa tecnologia: a pintura, a fotografia, o cinema e o vídeo, por exemplo, que, em ambiente digital, se tornam códigos numéricos e, a partir daí, ganham possibilidades infinitas de recriação.

O movimento das imagens também já foi bastante pesquisado, principalmente com o advento do cinema. Na época, as questões ligadas ao movimento eram já amplamente estudadas pela física, matemática, arte, psicologia e sociologia. Através dessas áreas de conhecimento, muitos avanços possibilitaram experimentações técnicas, até que se chegasse à concepção de um aparato que capturasse e reproduzisse imagens em movimento, algo revolucionário para a arte. Muitos são os registros teóricos e práticos que permeiam a temática da imagem-movimento do cinema. Quanto à imagem digital nas artes, são poucas as pesquisas especificamente relacionadas ao movimento, e muitas, das poucas existentes, tratam de técnicas de animação digital, o que não é o intuito deste artigo.

O que se pretende é unir estudos que envolvam as imagens digitais com questões estruturais e poéticas do movimento e, com esse fim, analisar os processos e procedimentos artísticos sob a luz das possibilidades da tecnologia digital, quando as imagens ganham novas formas dinâmicas e novos padrões de movimento, partindo de uma divisão de estágios da imagem digitalizada, proposto por Cláudia Giannetti (2007) e seus potenciais poéticos.

A imagem de que se vai tratar aqui não é a imagem sintética, criada por algoritmos, e sim a imagem que passou pelo processo de captura através de algum aparato técnico, como a câmera, e que foi digitalizada, permitindo, assim, a manipulação e a recriação, mudando seu caráter original e transformando-a numa nova obra. Partindo da explicação histórica e conceitual dos termos empregados, será feito uso de três obras para exemplificá-los e ilustrá-los. Assim, propor uma maneira de analisar trabalhos criados em meio digital, pensando em características de etapas comuns que podem sugerir uma possível linguagem: desmaterialização, ubiquidade e replicabilidade.

## **DESMATERIALIZAÇÃO**

O conceito de desmaterialização é dos mais representativos nas questões que envolvem a estética digital. Surgiu na segunda metade da década de 60, antes das primeiras manifestações em arte digital. Foi desenvolvido por parte da crítica de arte contemporânea, para definir manifestações que pretendiam questionar a obra enquanto objeto único e supremo, referindo-se aos dogmas renascentistas e à relação entre a arte e consumo. Grupos como o *Fluxus* trouxeram à arte das décadas de 60 e 70 práticas artísticas com a temática de temporalidade, como *happenings*, performances e instalações. Nesse mesmo período também surgia o termo *Arte Conceitual*, onde a proposta era promover a “queda” do pensamento da arte como estética primordialmente visual, para priorizar a idéia e o conceito por trás de uma obra. A obra, então, de fechada passa a ser aberta (Umberto Eco, 1962), a autoria deixa de ser exclusiva para ser compartilhada e a recepção deixa de ser passiva para ser participativa.

Com a desmaterialização do objeto artístico veio também a desmaterialização de fronteiras entre territórios reais e fictícios e a relação rígida entre as disciplinas da arte. Muitos teóricos anunciavam a morte da arte, que, para eles, havia perdido sua essência. A desmaterialização coloca-se, assim, como uma das principais características do pensamento contemporâneo e é um dos fios condutores que significam, dão sentido e explicam a arte presente, desde o aparecimento dessas manifestações até as ações atuais em arte digital.

Entre os anos 70 e 90 surgiram as primeiras experimentações artísticas com o computador, a *computer art*, mas, em geral, eram imagens que repetiam os esquemas e estilos visuais próprios da arte tradicional, usando-os como ferramenta, não como linguagem. As imagens eram traduzidas ao analógico, e impressas como uma gravura ou pintura, gerando desinteresse pelo movimento. Surge então a *net art* ou *media art*, em que as experimentações deixam de imitar a aparência da arte analógica para assumir os critérios singulares e próprios das novas tecnologias digitais, como a realidade espacial (virtual), a estrutura fragmentada (hipertextual), a natureza ubíqua (multipresencial) e sua recepção (interativa) (MECAD, 2006-2007).

Quando tratamos da desmaterialização no âmbito digital algumas questões devem ser ressaltadas, pela particularidade da perda da imagem de síntese. A desmaterialização deixa de ser um termo conceitual e passa a ser físico, já que não há um suporte representando essas imagens, somente códigos, bits de informação. A conversão da forma original em um mapa de *bits*, ou combinações numéricas, ocorre com a reconstrução matemática, eliminando qualquer relação analógica anterior. Assim, a

imagem digitalizada envolve esse aspecto específico da desmaterialização em sua própria constituição.

Quando se fala de desmaterialização, epistemologicamente aplica-se a perda de materialidade, da fisicalidade. Em sânscrito, *mâtram* significa matéria e medida, e sua raiz significa “fazer com as mãos”, medir, construir, e por isso se aplica ao digital a desmaterialização. O que ocorre no universo digital é a possibilidade da manipulação numérica, o que permite a elaboração não só de imagens imateriais, mas de um ambiente digital não necessariamente relacionado ao ambiente físico, material, que denominamos realidade. É um “não lugar”, não fixado em nenhum território geográfico.

A tecnologia digital, na qual apenas um equipamento possibilita a criação e a difusão, ou seja, a troca constante de dados através da integração da rede de internet determinou uma grande ruptura. Paul Virilio e Peter Weibel (1997) chamam a isso da “era da ausência”, onde, além do objeto ser desmaterializado, há também a desmaterialização dos corpos, que são substituídos pelas ações determinadas no momento da relação homem-máquina. As mensagens, imagens e sons enviados e recebidos caminham pelo ambiente digital como se o próprio eu fosse representado por esses dados de informação enviados nos *clicks*. Na arte pictórica, o homem a usava para representar seu entorno, da forma como ele o observava. Agora usamos as imagens em outro sentido, com a intenção de que elas nos representem no ciberespaço. Peter Weibel observa:

O espaço imaterial da telecomunicação, o espaço virtual desmaterializado da era tecnológica, não é somente um espaço da ausência, um espaço da falta, mas é também um novo espaço da presença, da telepresença, um novo espaço situado além do visível, que sempre esteve ali, mas que nunca pôde ser visto. O tecnoespaço e o tecnotempo se situam além da experiência física; são espaços que se tornaram experimentáveis por meio de máquinas telemáticas, espaços de tempo invisíveis. (WEIBEL, 1997, p. 110)

Outro fator, ainda, determina uma maior complexidade na desmaterialização em meio digital do que nos demais meios. Ao disponibilizar sua obra na rede, a relação autor-obra-público ganha um novo caráter, além da participação ativa praticada nas performances: a possibilidade da recriação, fazendo da obra um *continuum* de atualizações, em que o formato original, determinado.

## **UBIQUIDADE**

Ubiquidade é a possibilidade de estar presente em toda parte, em qualquer tempo, simultaneamente ou não, conceito que envolve um distanciamento ainda maior da idéia tradicional de objeto. A ubiquidade na arte contemporânea aponta para a necessidade de expandir as noções clássicas de tempo e espaço, questionando profundamente a estética da arte ocidental baseada na premissa do objeto único, absoluto e soberano. É o segundo estágio na construção de novas concepções artísticas, e que discute não apenas a fisicalidade do objeto, mas também sua própria maneira de existir em dimensões, expandindo as noções de permanente/efêmero, único/múltiplo, presente/ausente e autoria/público.

Os primeiros experimentos a tratar diretamente da ubiquidade foram os projetos de arte por satélite, os *Satellite Art*. Nam June Paik foi um precursor desses projetos. Com alguma obstinação pela telecomunicação, ele buscava uma metacomunicação para criar uma obra que fosse executada simultaneamente em locais distintos do mundo. Perseguiu por 15 anos essa exploração, bem sucedida ao final. Em 1977 inaugurou o Documenta 6 de Kassel, com uma transmissão via satélite de performances realizadas ao vivo na Europa e nos Estados Unidos, chamada *Nine Minutes Live*.

No início da década de 70 também ocorreram as primeiras explorações da *Computer Art*. Temas como telecomunicação e arte associados à idéia de ubiquidade foram naturalmente incorporados a esse novo movimento, já que o processo criativo ocorria diretamente em meio digital, em códigos numéricos e com a obra passível de ser transportada a qualquer local. Um dos pioneiros da *Computer Art*, o brasileiro Waldemar Cordeiro, observava ser possível, pela telecomunicação, uma conexão global, antecipando a proposta da arte em rede e as noções de ubiquidade e participação coletiva. Sinalizava a inadequação dos meios eletrônicos ao pensamento contemporâneo. O foco desses trabalhos era, assim, investigar metodologias e estratégias mais satisfatórias.

A questão da ubiquidade na arte está amplamente relacionada à integração entre arte e ciência, arte e tecnologia. A realização de trabalhos voltados ao tema foram possíveis apenas quando a idéia e o conceito eram a própria exploração técnica, onde o intuito era, exatamente, levar à reflexão e fruição de outras possibilidades sinestésicas através dos novos meios de comunicação. Nesse sentido, a imagem deixa de ser diretamente vinculada a um meio específico para se tornar uma imagem que pode habitar qualquer meio.

Segundo Peter Weibel (1998), dois eventos facilitaram a nova definição de imagem. O primeiro foi o advento da fotografia, resultante do encontro entre imagem e meios tecnológicos, o nascimento do visual em substituição à imagem. No visual há novos contextos, materiais distintos e técnicas que romperam com a noção de imagem absoluta e única, priorizando a sensação visual. O segundo foi a separação entre mensagem e meio, com a invenção, inicialmente, do telégrafo. Com a tecnologia digital os meios estão em inter-relacionamento, e abre-se espaço para a exploração de uma nova linguagem, de pós-imagem.

A ubiquidade, como já referido, é a possibilidade de estar presente em todas as partes, simultaneamente ou não. No meio digital esse caráter se faz inteiramente possível, pois o mundo imaterial dos códigos é a base da cultura telemática atual. Toda obra digitalizada pode percorrer os canais da *Web* e habitar qualquer aparelho conectado.

Já não vivemos somente nas ruas e nas casas, mas também nos fios telefônicos, nos cabos e redes digitais. Estamos telepresentes num espaço de ausência. Aqui onde nos encontramos, estamos ausentes, e onde não estamos, somos onipresentes. A história da arte desde o século XIX até a atualidade mais imediata proporciona uma série de claros indícios da desaparecimento do espaço na experiência do tempo e da telepresença no espaço virtual. (WEIBEL, 1997, p.110)

Peter Weibel refere-se a nós como usuários onipresentes. Mas a mesma reflexão aplica-se às imagens e processos visuais, produtos desse meio. Não há mais qualquer localização real para essas imagens, que podem ser compartilhadas infinitamente e, desse modo, apropriadas a outro uso.

## REPLICABILIDADE

A replicabilidade é a perda total da relação entre original e cópia. A imagem digital é um processo contínuo de criação, não mais um objeto fixo e imutável. Walter Benjamin, no ensaio *"A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica"*, publicado em 1936, apontava, já, para a quebra da noção de aura sobre o objeto único, consequência da introdução da reprodução técnica na arte. *"Ele denota processos de desmaterialização do objeto de arte, de serialização industrial e da ruptura estabelecida entre o domínio do artefato para o domínio das mediações maquinicas"* (MELLO, 2007, p. 103). Benjamin referia-se aos meios de produção vindos com a evolução industrial, e desde a imprensa de Gutenberg. As mediações maquinicas permitiam a reprodução de uma imagem artística, como da *Monalisa* de

DaVinci ou de uma fotografia. Com o advento das mídias eletrônicas a reprodução passa a ser mais que uma possibilidade técnica, torna-se uma condição básica da própria produção. Machado aponta fatores de mudança, principalmente os referentes ao suporte, na arte eletrônica:

“o que se guarda em algum lugar não é mais um ‘original’, mas uma matriz técnica, um molde ou modelo (por exemplo: o negativo ou máster), de onde sairão as reproduções, estas sim – e apenas elas – destinadas à fruição massiva” (MACHADO, 1996, p. 17).

Na tecnologia digital o termo reprodução perde o sentido, pois não há cópia no sentido literal da palavra. O que se reproduz é a própria fórmula matemática da imagem, texto ou som. Na cultura de massa havia a perda da qualidade entre a matriz e a cópia. Isso não acontece na digital, a não ser que ocorra uma mudança na estrutura original dos *pixels*, no formato ou *codec*, objetivando maior facilidade no compartilhamento. Segundo Mello (2007, p. 103):

“com a cultura digital há a ruptura da noção de original e matriz da obra de arte, na medida em que no meio digital tudo é original e matriz, portanto, tudo é cópia também”.

Uma vez disponível em algum ambiente em rede, apoiado por um banco de dados, seja a Internet ou aparelhos celulares (agora com a tecnologia *bluetooth*), a imagem torna-se passível de apropriação e replicabilidade por outro sujeito, não mais o que a disponibilizou e a difundiu. Essa questão, apesar da discussão relativa ao *copyright* (fundado em meios de produção ultrapassados), é um dos principais fatores a fazer do sistema digital uma revolução, em termos de produção artística. Nesse contexto, reafirma-s: a imagem digital é um processo contínuo de atualizações, uma multicriação, de multisujeitos.

A imagem digital converteu-se numa práxis operacional, em que o sujeito participa, transforma e vive uma situação de experimentação visual até então inédita. Segundo Alain Renaud (*apud* FABRIS, 1998, p. 02), é uma passagem da contemplação à ação:

“(…) a imagem informática não é mais o ponto de chegada visual de um corte ou de um enquadramento óptico que manifesta, por projeção – na lei da Representação – uma essência objetiva atribuída por antecipação ao mundo revelada pelo Olhar de um Sujeito universal e soberano”; é uma série de mediações que a conduzem até à forma final. Ele explica: “(…) mas um acontecimento aleatório, ponto de chegada de um processo, que remete ao jogo de toda uma série de mediações específicas que o traduzem e o conduzem até o estágio de ‘imagem’ terminal”.

Passamos da cultura de massas à cibercultura, e uma das principais características deste momento é exatamente a forma de perceber a informação como um bem coletivo, não mais uma verdade unilateral. Como aponta Lévy (1997, p. 102),

“não há identidade estável na informática, porque os computadores, longe de serem os exemplares materiais de uma imutável idéia platônica, são redes de interfaces abertas a novas conexões imprevisíveis, que podem transformar radicalmente seu significado e uso”.

Estamos na cultura do sampler e do remix, o que não significa uma cultura de simples apropriação da produção de algum produto, mas uma cultura da participação, que se dá pelo uso da circulação de obras: “o remix é a verdadeira natureza do digital” (Gibson *apud* LEMOS, 2005, p. 03). A técnica do remix e do sampler começou a ser utilizada na música pelos DJ's de hip hop, que inseriam a sonoridade de músicas variadas em outro contexto (ao vivo), construindo uma nova identidade sonora. A tecnologia digital tornou possível a convergência das demais mídias, e o sampler e o remix tornaram-se ações freqüentes dos usuários, não apenas na colagem e montagem dos materiais, mas também na reciclagem das mídias-fontes. Para Mello (2007, p. 105),

“é possível perceber – nesse universo contemporâneo de convergência generalizada entre mídias – que as linguagens maquinicas participam hoje dessa nova realidade como um tipo de experiência estética capaz de reconfigurar cada vez mais as apropriações ocorridas entre matriz e cópia”.

Pela primeira vez na história das mídias não dependemos dos meios de comunicação hegemônicos para obter, deter e repassar conhecimento, desenvolver produtos e, o mais importante, ter espaço para difundir produções próprias. Qualquer um pode ser criador e tornar público um trabalho. De acordo com Lemos:

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros. Tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, monumentos, cidades. (LEMOS, 2005, p. 02)

Há espaços próprios para a troca de conhecimento e construção de saber coletivo, onde o principal intuito é compartilhar livremente os trabalhos, estimulando a recriação. São exemplos o *Creative Commons*<sup>1</sup> o *Overmundo*<sup>2</sup>. e o *Wikipedia*<sup>3</sup>.

A replicabilidade de obras é sem dúvidas um dos fatores mais característicos da cultura digital. Importa, portanto, considerar esse movimento como manifestações artísticas atuais, próprias da convergência midiática. Para Manovich (2001) o *remix* é a melhor metáfora para entendermos as novas mídias, ou seja, a replicabilidade não é apenas uma possibilidade técnica dos meios digitais, é o próprio pensamento e ação digitais.

## OBRAS

Para podermos visualizar melhor esses três estágios da imagem digital em movimento, foi escolhido três obras artísticas contemporâneas, que utilizam meios digitais no processo criativo. Cada um desses trabalhos permite observar os três processos da imagem digital em movimento, em diferentes intensidades, no decorrer de determinados estágios das obras.

Muitas obras evidenciam processos de hibridação diversos, e esse é o caso de *Stop Motion Studies*<sup>4</sup> (2003), de David Crawford.. Um deles é o processo de captura das imagens através de uma câmera de vídeo, depois digitalizadas e divididas em frames, como numa animação. Através do algoritmo randômico, a narrativa perde a seqüencialidade e os frames são redistribuídos de forma a dar novas impressões de movimento e estética. Essa obra serve como bom exemplo das novas possibilidades surgidas em imagens digitalizadas. Inicialmente existe a relação física, já que, no vídeo, o registro das imagens é eletromecânico, com uma fita magnética como suporte. Passou pelo processo de digitalização e, com a programação recebida, ganhou uma estética particular.

*Stop Motion Studies*, na verdade, desconstrói o movimento e frisa os instantes, até que, randomicamente juntos, permitem perceber uma dinâmica particular das imagens, que, sem ser fiel ao observado, está mais próxima do que sentimos. Isso ocorre também por utilizar o metrô como cenário, o meio de transporte mais simbólico das grandes cidades. A narrativa dada por Crawford sugere um movimento descontínuo e, ao mesmo

<sup>1</sup> <http://creativecommons.org/>

<sup>2</sup> [www.overmundo.com.br/](http://www.overmundo.com.br/)

<sup>3</sup> [www.wikipedia.org/](http://www.wikipedia.org/)

<sup>4</sup> [www.stopmotionstudies.net](http://www.stopmotionstudies.net)

tempo, infinito, aproximando-se muito da sensação de estar dentro de um metrô, espaço que permite relacionar as dinâmicas sociais e o comportamento dos indivíduos, cada vez mais mediados pela tecnologia digital. O caráter randômico da obra deixa aos participantes *online* a sensação de vivenciarem um instante infinito.

É possível identificar, nessa obra, os três processos da imagem digital: a desmaterialização, quando a imagem capturada pela câmera de vídeo é digitalizada, perdendo sua relação inicial com o objeto; a ubiqüidade, pois, além de ser uma obra *online* e, portanto, potencialmente presente em toda e qualquer parte, em qualquer tempo e simultaneamente, a mesma característica faz parte, metaforicamente, da temática da obra, que permite ao usuário "estar presente" nos metrôs de várias cidades do mundo; e a replicabilidade, a perda da relação entre o original e a cópia, o que era o original, ao passar pela montagem algorítmica é desconstruído, e a cópia, ou melhor, as cópias e multiplicações dessas imagens fazem a reconstrução. Na verdade, a essência da obra é essa: as cópias originam a obra, tornam-se seu original.

Outra obra é *Soft Cinema* (2005) de Lev Manovich e Andreas Kratky. Para Lev Manovich<sup>5</sup>, a máquina do século XX foi o cinema, nascido da intersecção de duas tecnologias da era industrial: a engenharia, que permitiu capturar o movimento, e a eletricidade, que tornou possível sua projeção. O projetor de filme reproduzia imagens do mesmo tamanho e movia-se na mesma velocidade, o que expressa adequadamente a filosofia e o pensamento do período industrial (MANOVICH, 2005, p. 02).

Que tipo de cinema pode-se esperar na era da informática? Como representar a experiência subjetiva de uma pessoa que vive numa sociedade informática global? Qual o cinema apropriado à era Google? Buscando respostas a essas perguntas, Lev Manovich e Andreas Kratky começaram a pensar no *Soft Cinema*<sup>6</sup>. Por três anos desenvolveram o software (o próprio *Soft Cinema*), capturando imagens e criando a arte e o design para conceber a proposta de um novo cinema.

De maneira geral o sistema baseia-se num banco de dados de clips de imagens diversas, catalogadas por parâmetros determinados no software. Através de um processo randômico, o software vai relacionando esses parâmetros, formando um vídeo. Na tela, algumas janelas, uma principal e outras menores, exibem os clips relacionados pelo

---

<sup>5</sup> [www.manovich.com](http://www.manovich.com)

<sup>6</sup> [www.softcinema.net](http://www.softcinema.net)

software. Além dos clips de imagens capturadas, o banco de dados mostram ainda imagens gráficas, textos e músicas, que seguem o mesmo padrão de relação.

Em *Soft Cinema* torna-se evidente um nível extremo de replicabilidade. A programação do software foi toda baseada na lógica do remix e do sampler. Mesmo com imagens exclusivas, o processo que ocorre durante a atualização do sistema, criando a seqüência das cenas, é um remix automático, um remix programado para ocorrer, porém com combinações seqüenciais aleatórias e randômicas. *Soft Cinema* não é somente uma obra interessada em explorar as potencialidades da tecnologia digital. Busca também construir outras estruturas de produção e concepção possibilitadas pelo computador e, desse modo, propor uma linguagem midiática nova, que represente integralmente o pensamento atual.

Por fim, as obras em performances ao vivo, as *live images*, de Luiz Duva. O processo criativo das *live images* foi inspirado nos DJ's de música, mas tem as imagens como foco principal. A tecnologia digital, responsável por esse avanço, permite que a edição e a projeção do material realizado sejam feitas em tempo real. Para que a performance ocorra, são necessários um espaço com um telão para a projeção, um projetor ligado a um computador com software próprio para criação ao vivo e, no comando, um artista com um banco de imagens pré-selecionadas para determinar um seqüência única nesse ambiente.

Alguns grupos, no Brasil, são reconhecidos por trabalhos muito expressivos. Luiz Duva<sup>7</sup>, um dos precursores, desenvolveu uma técnica bastante particular. Já era um artista do audiovisual, mas foi, segundo ele, motivado a trabalhar com *live images* pela possibilidade de desconstruir a narrativa linear das imagens, recriando-as em situações imprevisíveis. Podia oferecer, assim, novas possibilidades novas à relação imagem-movimento, com a manipulação em tempo real.

Sua criação *Concerto para Laptop*<sup>8</sup> (2007), propõe um ensaio poético que parte da livre interpretação de diferentes paisagens emocionais, extraídas da memória de pessoas anônimas. A rearticulação, ao vivo, permite uma análise das complexas relações entre o passado, o presente e a realidade em andamento. Para tanto, Duva compõe imagens sobrepostas que misturam um homem, uma montanha e terra por todo lado. A dinâmica dessas imagens é única: o que se vê não são simples imagens em movimento, é uma proposta estética totalmente inovadora, fazendo as imagens parecerem 3D sem que

---

<sup>7</sup> [www.liveimages.com.br](http://www.liveimages.com.br)

<sup>8</sup> [www.coisaminha.com.br](http://www.coisaminha.com.br)

tenham sido programadas. Usa somente as técnicas de sobreposição e da narrativa dos frames não lineares. O movimento das imagens assemelha-se muito mais ao dos nossos pensamentos e sonhos do que ao do sensorialmente visto.

As “imagens ao vivo” são a própria representação do pensamento digital. Percorrem intensamente os processos da desmaterialização, ubiqüidade e replicabilidade. Com foco maior na replicabilidade, as obras de Duva são totalmente remix e sampler delas mesmas, já que o produto final só é conhecido durante a performance ao vivo, e cada resultado é único.

## CONCLUSÃO

Partindo da imagem digital em movimento o presente trabalho propôs uma reflexão a cerca das criações artísticas atuais, que exploram as novas possibilidades estéticas oferecidas por ferramentas e dispositivos tecnológicos contemporâneos. Para tanto, foi sugerida uma divisão de estágios ao qual a imagem digital pode percorrer para atingir tais tratamentos estéticos. Essa divisão pode ser (re)aplicada a outras situações tratando-se do comportamento na era digital. É importante frisar que os trabalhos aqui citados não são somente experimentos de linguagem mas sim obras de arte inspiradas em questões do mundo atual, onde o espaço e o tempo são representados e mediados constantemente por aparelhos conectados. Isso promove uma postura social particular onde expressões como compartilhamento, interatividade e participação são muito freqüentes. E isso com certeza está trazendo à sociedade, assim como na classe artística, uma nova forma de se relacionar com o mundo, que agora, pode ser visualizado e penetrado por pequenos toques.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica**” In: Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política. Ed Brasiliense, São Paulo, 1987.

FABRIS, Annateresa. **Redefinindo o conceito de imagem**. Revista Brasileira de História, Vol. 18 n\* 35, USP, São Paulo, 1998.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**.

Ed. C/Arte, Belo Horizonte, 2002.

LEMOS, André. **Ciber-Culrura-Remix**. 2005. Disponível em [www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf) (último acesso em maio de 2009)

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Ed 34, Rio de Janeiro, 1997.

MACHADO, Arlindo.. **Máquina do Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas** São Paulo, Ed. Brasiliense, 1996.

MANOVICH, Lev & KRATKY, Andreas. **Soft Cinema: navigating the database**. Massachusetts, MIT Press, 2005.

MANOVICH, Lev. **The Language of Nem Media**. Massachussets, MIT Press, 2001.

MECAD. **Curso de Especialización en Vídeo Digital Online/Offline**. Plataforma: [www.mecad.cursovideo/plataforma.html](http://www.mecad.cursovideo/plataforma.html). Barcelona, 2006 / 2007.

MELLO, Christine. **Poéticas digitais: analógico, digital e sampler**. In 15º Encontro Nacional da ANPAP, Anais do evento, volume 01, Salvador, 2007.

WEIBEL, Peter. **The Unreasonable Effectiveness of the Methodological Convergence of Art and Science**. Art@science. New York, Springer, 1998.

\_\_\_\_\_. **La Era de la Ausência**. In GIANNETTI, Claudia. *Arte en la era eletrônica. Perspectivas de una nueva estética*. L'Angelot / Goethe Institut, Barcelona, 1997.