



Ritmo Louco (1936). Direção de George Stevens. Fonte: divulgação.

A (nova) produção audiovisual, o arquivo e o fantasma

Michael A. Kerr¹

Professor Assistente do curso de Cinema e Audiovisual da UFPel

Resumo: Este artigo propõe uma breve explicação acerca de um tipo de produção audiovisual que cresce muito na contemporaneidade e que tem base na utilização de imagens de arquivo. Tais imagens fazem voltar à vida algo que estava morto. Trata-se do fantasma que comparece cada vez mais nos vídeos que circulam pela internet, os quais passam a ser desenvolvidos por diversos tipos de produtores.

Palavras-chave: audiovisual, imagem, arquivo, fantasma, internet.

Abstract: This paper proposes a brief explanation about a type of audiovisual production that grows much nowadays and that is based on the use of archival footage. Such images do come back to life something that was dead. It is the ghost that appears increasingly in videos circulating on the internet, which are being developed by various types of producers.

Keywords: audiovisual, image, archive, ghost, internet.

MUTAÇÕES DO ESPECTADOR E DO AUDIOVISUAL

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

Isso ocorre, pois a experiência de um espectador comum de cinema mudou nos últimos tempos. Alguns fatores determinantes para isso

¹ michaelkerr2701@gmail.com

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

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

Em meados da década de 1980 houve a introdução de um viés conceitual nos estudos de cinema em que o contexto de recepção do filme passou ao primeiro plano, a partir de uma concepção onde os espectadores não interpretariam os filmes da mesma maneira.

A partir daí, torna-se fundamental pensar o espectador como parte constituinte do processo de construção de sentido de uma obra audiovisual, à medida que a organização de uma memória coletiva passa pelo entendimento de cada indivíduo. Portanto, aquilo que vai ficar como percepção de um filme, por exemplo, também é resultado da ação das pessoas sobre as obras.

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

No campo cinematográfico da atualidade há uma diversidade de teorias, fazendo com que questões relacionadas ao cinema possam ser trabalhadas a partir de outras áreas. De acordo com Machado

(2007), houve um deslocamento de questões teóricas a partir da convergência dos meios e da generalização do audiovisual.

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

Este parece ser o caso quando se aproxima o audiovisual da internet; e é deste lugar de fala que se vai encontrando experiências que auxiliam na construção de um conceito de *imagem-fantasma*. É neste “espaço” que se encontram os realizadores audiovisuais que montam e distribuem na internet seus vídeos com imagens de arquivo. A base deste desenvolvimento ocorre por meio da evolução dos meios pós-cinematográficos, que, muitas vezes, se sobressaem ao cinema.

O realizador audiovisual da internet utiliza nos seus processos uma lógica que é uma característica diferencial dos meios digitais: a interatividade. Machado (2007) chama isso de *agenciamento* do espectador, pois tudo o que se desenrola na tela depende das decisões, iniciativas e ações do sujeito que se relaciona com ela, ou seja, o usuário do computador. Essa nova situação participativa com que estão acostumados esses receptores os tornam ativos e imersos. O autor ainda coloca que existem dois agentes instauradores de situações narrativas: um sujeito “aparelhado” (que influi e pensa sobre aquilo que assiste) e outro o qual ele chama de *sujeito-aparelho* ou *sujeito-robô* (de funcionamento inteiramente automático). Tem-se, então, um sujeito que está acostumado a jogar com os aparelhos tecnológicos. Isso facilita a sua passagem da condição de espectador para a de produtor, até porque há outro agente facilitador para a realização de produtos audiovisuais, que é a extensa gama de imagens (em movimento ou não) que existe na internet. Isso funciona como um banco de dados pronto para ser acessado. Basta o indivíduo fazer a sua seleção, baixar as imagens em seu computador (atividade muito simples de ser realizada) e desenvolver, com a utilização de softwa-

res de edição de vídeo, a montagem de um material com imagens de arquivo. Esta é uma prática da cultura da internet que está modificando a paisagem comunicacional da contemporaneidade.

A INTERNET COMO ESPAÇO PARA O NOVO REALIZADOR AUDIOVISUAL

A cultura da atualidade é muito configurada por uma relação entre as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) e a sociabilidade. Isso altera os processos de comunicação, de criação, de circulação e de consumo de produtos e serviços. Nos termos de Lemos (2006), trata-se de uma nova configuração cultural chamada “ciber-cultura-remix”, caracterizada por “re-mixagens” através de combinações e colagens. Portanto, podemos chamar isso de tradução.

Os vídeos da internet possuem as características da re-mixagem acima apontadas, pois se tratam de produtos que combinam imagens de diferentes origens em uma configuração inédita. Isso é possibilitado por três pontos fundantes da cibercultura: a liberação do polo de emissão, a conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Tais produtos audiovisuais são realizados a partir de traduções de “velhas” em “novas” imagens.

A internet sustenta a afirmação da subjetividade. Além disso, proporciona certa democratização de geração dos conteúdos. As competências não são apenas daqueles que detêm as especialidades. Na internet, as práticas tendem a favorecer a todos. Isso é bem percebido no desenvolvimento de vídeos realizados com a utilização de imagens de arquivo que estão disponíveis na internet e que voltam a ser utilizadas em novos produtos audiovisuais. Qualquer pessoa que tenha um programa editor de vídeos no seu computador é um potencial *videomaker*. A internet é um canal de distribuição que potencializa a realização de audiovisuais. Com ela os espectadores passam a ser produtores. Alguns deles podem estar no mesmo nível de profissionais quando seus vídeos são divulgados na internet por meio do mesmo site ou da mesma categoria.

Na história da humanidade, há uma nova dinâmica técnico-social na qual qualquer pessoa pode ter condições de receber e emitir

informações em tempo real para qualquer lugar do planeta e alterar, colaborar com informações criadas por outros. Portanto, uma informação pode ser totalmente reconstruída a partir de informações que na origem são de outro. Isso é remixar.

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

Com a abundância de circulação de informações na internet, percebe-se que este meio trouxe vozes e discursos que antes eram reprimidos pela edição dos meios de massa. A máxima é “tem tudo na internet”. Há, em princípio, a liberdade do polo de emissão (mesmo que “formatada” pelos softwares). O produtor realiza sem perceber que está limitado pelo programa, por isso parece haver uma liberdade.

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

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

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

A cultura da participação é de fundamental importância na diferenciação das reconfigurações que ocorrem no meio digital em relação ao que acontecia antes. Na re-mixagem que circula pelas redes pode-se ultrapassar a simples apropriação ou o empréstimo da produção, ou do produto já realizado. Isso há como possibilidade, mesmo que possa não ocorrer em todas as realizações.

Um dos destaques do cenário da cibercultura é a arte eletrônica, uma nova forma do fazer artístico que denota uma lógica recombinante e que utiliza processos abertos, coletivos, inacabados. Aqui a criação artística problematiza as noções de espaço e de tempo, assim como o lugar do espectador e do autor, as noções de real e virtual. É isso que as edições de imagens de arquivo fazem quando o espectador/realizador coloca em circulação na internet a sua atualização por meio de um vídeo. Tais produtos refletem novos processos comunicacionais e sociais das TICs digitais para a construção de produções compartilhadas por vários sujeitos.

Nesta lógica de construção coletiva não há a valorização de uma instância de produção sobre as outras. Todos os componentes são importantes no processo de construção de audiovisuais de arquivo, mesmo que na maior parte das vezes os envolvidos (quem realizou e utilizou as imagens na primeira vez e quem está reconfigurando na combinação com outras) nem se conhecem.

As novas tecnologias digitais de informação e comunicação possibilitam a realização destes vídeos de arquivo com uma composição de “equipe” que coopera mesmo que fisicamente seus componentes estejam divididos e espalhados por milhares de quilômetros. A internet tem se mostrado um espaço propício a este tipo de construção audiovisual devido ao crescimento da capacidade dos bancos de dados e

do aumento constante da velocidade das redes. Tem-se, então, um número cada vez maior de indivíduos montando produtos audiovisuais.

Tais novos produtores podem criar por meio da linguagem audiovisual, mesmo que inconscientemente, um novo padrão que trabalha com as imagens de arquivo. Pode-se perceber que muitos vídeos tratam de um mesmo acontecimento fazendo cada um a sua configuração. Manovich (2001) percebe na linguagem utilizada nas novas mídias as convenções que estão surgindo, os padrões de desenho recorrentes e as principais formas dos novos meios.

Tratando de imagens de arquivo percebe-se que há sempre uma presença fantasmática que potencializa sua atualização em novos produtos audiovisuais. Assim, virtualmente as imagens de arquivo sempre possuem fantasmas. O que varia é a maneira como elas se atualizam, o que é determinado pelo devir do tipo de fantasma que fica mais forte no processo de atualização (se a força que atualiza o fantasma é mais positiva ou mais negativa), fator que vai gerar a *imagem-fantasma* ou a *imagem-de-arquivo*. Portanto, a virtualidade mais forte vai determinar o movimento de atualização do arquivo.

De outro lado, usando um termo de Manovich (2001), é pelo “materialismo digital”, ou seja, por meio do hardware e do software informáticos e suas operações que se desenvolve a criação dos novos objetos culturais com o computador. Ao analisarmos essas novas configurações proporcionadas pelo digital, uma das finalidades é procurar entender novas lógicas culturais que tomam como base de observação as obras produzidas.

Na obra *A linguagem das novas mídias* Manovich tece alguns princípios que estariam ligados às novas mídias. Seriam eles a representação digital, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação. Todas essas características comparecem nas imagens de arquivo, mesmo que se manifestem desigualmente. Uma estão muito mais presentes e são mais expressivas na sua utilização.

Um desses princípios que me interessa comentar é a variabilidade, a qual está ligada à noção de que um objeto cultural das novas mídias pode existir em diferentes estados, os quais podem ser potencialmente infinitos. Isso tem relação direta com os conceitos

de *imagem-de-arquivo* e *imagem-fantasma* desenvolvidos nesta pesquisa. Essas imagens são produções culturais que se atualizam de diferentes formas, de acordo com a montagem na qual estão presentes, combinadas com outras imagens. Cada produto criado com essas imagens é prova da variabilidade imanente que existe nas imagens reutilizadas nas novas mídias.

Resumindo, as novas mídias podem ser compreendidas como o mix de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação, acesso e manipulação de dados. Os “velhos” dados são representações da realidade visual e da experiência humana, isto é, imagens, narrativas baseadas em texto e audiovisuais – o que normalmente compreendemos como “cultura”. Os “novos” dados são dados digitais (MANOVICH, 2005, p. 36).

A informatização, além de criar novas formas culturais, está redefinindo aquelas que já existiam. As novas tecnologias possibilitam a liberação do polo transmissor, a circulação daquilo que é produzido e a reconfiguração do audiovisual narrativo que tem na sua base a forma hegemônica produzida pelo cinema e pela televisão. A possibilidade de re-mixar imagens de arquivo a partir de softwares que estão instalados nos computadores de um grande potencial número de realizadores dá a possibilidade de existir produtos audiovisuais que vão de encontro aos modelos estéticos já determinados historicamente. Esses vídeos não são desenvolvidos com o padrão de representação da indústria da comunicação e, mesmo assim, formam suas plateias.

Os produtos audiovisuais realizados por tais indivíduos atualizam o audiovisual, libertando-os dos modelos hegemônicos. “Em resumo, é como se uma imensa corrente de consciência, na qual se interpenetrassem virtualidades de todo tipo, tivesse atravessado a matéria para impulsioná-la rumo à organização e para torná-la, embora ela seja a própria necessidade, um instrumento de liberdade (BERGSON, 2009, p. 19)”. Com isso, pelas escolhas, começa a haver um novo tipo de organização de audiovisuais com as mesmas características que duram na cultura.

A mistura entre tecnologia e arte produz objetos de fruição estética que dão origem a imagens e sons que têm origem em pesquisas científicas ou em atividades voltadas para a tecnologia (talvez algo não muito pensado no passado, pois cada área ficava mais restrita a se desenvolver dentro dos seus limites). As áreas do conhecimento passaram a se cruzar para desenvolver produtos audiovisuais antes não imaginados, aproximando recursos tecnológicos da engenharia, por exemplo, de questões particularmente sensíveis às qualidades estéticas. Tais experiências propõem explorar a liberdade do imaginário e as invenções tecno-estéticas.

Por outro lado, a multiplicação da utilização dos aparatos tecnológicos na produção audiovisual também pode nos dar a falsa impressão de que as experiências estão desenvolvendo novos produtos. Muitas vezes é apenas a tecnologia utilizada que está diferente; em termos estéticos o resultado pode estar continuando a ser o mesmo. Apenas é a época que está diferente; não o produto.

AS TECNOLOGIAS, O IMAGINÁRIO E OS FANTASMAS

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

Na área de estudos das tecnologias da comunicação não é raro aparecer a associação de imagens de espectros a audiovisuais. Isso é fácil de ser verificado na televisão e no cinema, os quais são povoados de fantasmagorias em gêneros de ficção como a fantasia ou o terror.

Entretanto a relação dos fantasmas com as mídias audiovisuais vai além de conteúdos narrativos. A própria configuração técnica dos meios, ou seja, a sua materialidade também convoca a fantasmagoria. Um exemplo era visto quando os aparelhos de televisão das casas das pessoas recebiam os sinais das emissoras por meio de

antenas que captavam um sinal analógico pelo ar. Muitas vezes se viam imagens duplicadas na tela da televisão, as quais eram chamadas de fantasmas. Este é apenas um exemplo dentre outros que associam as tecnologias com o imaginário popular dos fantasmas.

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

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

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

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

A meu ver, o fantasma traz uma expressão e um conteúdo duplos que podem aparecer de maneiras diferentes. O fantasma pode estar invisível, ou seja, naquilo que não é percebido na imagem material, mas que sentimos como qualidade. Também pode estar no visível, no que é dado a ver como índice na imagem atualizada. Este talvez seja muito mais fácil de ser percebido e parece ser o que se estuda ao longo do tempo.

É no primeiro tipo de fantasma que as imagens de arquivo re-mixadas estão baseadas. Entretanto, é importante expor um pouco sobre os avanços teóricos acerca do fantasma como algo mais concreto. As fotografias espíritas do final do século XIX e início do século XX traziam figuras “invisíveis” para o processo de revelação. Passam a ser vistas as figuras fantasmagóricas.

Também era comum no início da fotografia que aparecessem fantasmas devido ao longo tempo de exposição que era necessário para a realização da foto. Dessa maneira se alguma pessoa passasse pela cena por alguns momentos, esta apareceria como uma figura esmaecida e fantasmática. As limitações tecnológicas passavam a ser incorporadas como técnicas propositais para o aparecimento de fantasmas.

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

A fantasmagoria, de maneira geral, é muito abordada em relação a contatos com mortos, como é o caso dos meios citados anteriormente, além do rádio e, mais recentemente, do computador e da internet. Os meios que são desenvolvidos sempre apresentam alguma forma de comunicação espiritual como se fossem portais para o além por meio de imagens, sons e palavras. De certa maneira o imaginário tecnológico produz fantasmas que necessitam se mostrar para que sejam afirmados como tais. Eles estão em narrativas ou são mensagens que se apresentam por meio de formas em imagens, sons ou palavras, mesmo que isolados de uma história.

A partir de outras perspectivas pode-se observar o fantasma ligado a qualquer tipo de imagem de arquivo, que trate de qualquer assunto (sem relação direta com uma narrativa assustadora). A sua atualização vai se dar pelo realizador e, posteriormente, pelo espectador. Portanto, o fantasma está ligado diretamente à duração.

NA INTERNET ESTÁ O ACERVO PARA A REUTILIZAÇÃO

A reprodução técnica das mensagens fez mudarem os conceitos de documento e acervo. Antes se tinha o objeto único, ligado às artes artesanais. Já a cultura da reprodutibilidade técnica, ligada às formas industriais de produção, fez surgirem cópias que são destituídas de aura sacralizante. No caso das artes industriais, como a fotografia, o cinema, a música concreta ou eletrônica, as artes gráficas, o vídeo etc., a possibilidade da técnica de reprodução é uma condição fundamental da própria produção.

Aquilo que está guardado não se trata mais de um “original”. Temos agora uma matriz técnica, ou seja, um modelo de onde serão baseadas as reproduções. Essa proposta de pensamento tem relação direta com a produção de audiovisuais com imagens de arquivo. Tais imagens deixam de ter aquela aura do único e passam a ter um valor transitório e variável, de acordo com a relevância que assumirão no novo conjunto que farão parte. As imagens tornam-se moldes, matrizes para serem remixadas em novas montagens.

Machado entra em uma reflexão acerca de como seria o “museu” destinado a guardar a memória da produção cultural mais recente, chegando a algo que na atualidade é bastante percebido: as informações estão depositadas sob formas imateriais, armazenadas nas memórias de máquinas de qualquer local do mundo, e são acessadas via internet. O que a sociedade recebe são os *softwares*: linguagens, programas, códigos, processos simbólicos, sistemas de signos.

Percebemos, então, que as imagens de arquivo e o mundo digital estão em consonância quando o assunto é virtualidade. Os dispositivos da informática fazem com que os objetos culturais passem a ser *disponíveis* ou *virtuais*, ou seja, imagens de arquivo digitais

existem em estado de possibilidade, podendo ser atualizadas de diferentes modos.

É a partir deste tipo de pensamento, deste tipo de lógica que os realizadores da internet trabalham: percebem virtualidades em imagens de arquivo para o desenvolvimento de produtos audiovisuais.

As poéticas tecnológicas são fatores que rompem com as utilizações únicas dos meios, com as finalidades únicas. As mensagens podem transitar por múltiplos suportes e por meio desse movimento podem se modificar. Ninguém é mais um *a priori*, ninguém tem mais apenas uma função. O *media man* navega pelo reino dos signos.

Para Machado (1996) há uma mudança de perspectiva. Agora falamos em “matriz” no lugar de “original”. A cultura da reprodutibilidade estava baseada na generalização da cópia. A partir do momento em que há uma desmaterialização do objeto cultural, o conceito de cópia é destituído de significado. Até porque as cópias possuem a mesma qualidade da matriz, por se tratar de imagens digitais. A informação audiovisual de todos os arquivos é a mesma. As pessoas não mais copiam a informação; elas acessam a informação que está armazenada em um banco de dados. As mensagens que circulam na internet pertencem à ordem da distribuição e não da reprodução.

As reflexões sobre o impacto cultural das novas tecnologias deve sempre considerar que as inovações técnicas muitas vezes são inseridas em práticas culturais já estabelecidas que tendem a tentar neutralizar ou obscurecer seus efeitos desestabilizadores.

Nesse sentido Manovich (2005) afirma que a definição das novas mídias não pode estar apenas presa à tecnologia. Elas também devem ser consideradas como rearticulação ou codificação de tendências puramente culturais, ou seja, como ideias.

Uma técnica muito utilizada e muito popular que usa as novas mídias é a montagem a partir de diferentes fotografias. Mesmo que as imagens fossem combinadas desde a invenção da fotografia no século XIX e que tenha havido a evolução da fotomontagem no século XX, o desenvolvimento do digital veio alterar fundamen-

talmente as suas características visuais. Agora existem tipos de manipulações digitais facilmente disponíveis, agindo diretamente sobre o produto final.

Além disso, é importante destacar que a manipulação das imagens nas novas mídias passa a ser bem mais rápida e simples, o que contribui na constituição de um fenômeno qualitativamente novo para Manovich (2005). A rapidez nos processos também afeta a estética e a mensagem audiovisual. O padrão é criado por combinações/manipulações fáceis e rápidas de serem feitas.

A evolução das tecnologias se mostra, no mínimo, duplamente facilitadora para o desenvolvimento de audiovisuais com imagens de arquivo. Por um lado a construção de técnicas de edição simplifica a manipulação de sons e imagens em movimento; por outro a existência da cultura da mídia com diversos registros feitos ao longo de muitos anos torna-se matéria prima para novas produções artísticas e culturais. Percebe-se um banco de dados que cresce a cada dia, alimentado não só pela mídia instituída, mas por milhares de pessoas ao redor do planeta.

Ao longo de várias décadas foi produzido muito material audiovisual pelas mídias, como programas de televisão, seriados, filmes, vídeos, musicais, novelas etc. Todas essas produções são hoje um conteúdo que pode ser processado e rearticulado com a utilização de softwares digitais. Temos um enorme arquivo sendo reorganizado dentro de um mundo “não-linear”².

Para Manovich (2005) as novas mídias representam uma nova vanguarda que tem o hábito de acessar materiais das mídias mais antigas e usá-las de inéditas maneiras. Para o autor a nova mídia é uma metamídia, pois usa as anteriores como matéria prima. É isso

² Faço apropriação deste termo da área do vídeo, na qual a edição *não-linear* é um tipo de procedimento realizado em computador que monta por acesso aleatório. Para Pizzotti (2003) na edição *não-linear* os planos, legendas e gráficos podem ser alterados ou retirados e recolocados em diferentes lugares ao longo do produto audiovisual quantas vezes forem necessárias, sem perder aquilo que foi feito anteriormente. Temos, então, na atualidade edições de diversos materiais sendo realizadas com este tipo de lógica, misturando e sempre reorganizando diferentes tipos de materiais em um novo produto.

que o produtor de audiovisual da internet observa para realizar seus materiais: percebe um enorme acúmulo de ativos de mídia e coloca suas ferramentas digitais em ação para retrabalhá-los.

A existência de obras realizadas por meio da utilização de recursos tecnológicos, sua proliferação e sua disseminação na vida social veio colocar em crise os conceitos tradicionais sobre o fenômeno artístico. Novas formulações passam a ser exigidas à medida que emergem novas sensibilidades. O conhecimento já estabelecido acerca de conceitos estéticos é abalado com a utilização de novas tecnologias. Isso pode ser percebido em produtos audiovisuais que usam imagens de arquivo de diferentes suportes, pois combinam representações variadas.

A mistura entre arte e tecnologia se mostra como um campo de possibilidades e de energia criativa. Para isso é fundamental que as pessoas tenham sensibilidades suficientes para conseguir extrair resultados dessa situação. E isso pode se dar por via da memória, pois ao lembrarmos algo, temos a tendência de fazer descobertas. Nessa atividade da memória por meio da lembrança estamos começando a operar mudanças no padrão daquilo que sabemos.

Em relação às imagens digitais podemos perceber que elas mesmas podem nos auxiliar a construir as imagens mentais, que surgem do imaginário. Tanto umas quanto as outras são invocadas por algum tipo de máquina de leitura (o computador e o cérebro) que atualiza as suas potencialidades. A criação se dá no nível da compreensão dos códigos.

A possibilidade da criação da *imagem-fantasma* ocorre por meio da mistura entre técnica e cultura. E a leitura dos códigos como potenciais arquivos ou fantasmas se dá a partir da tradução que é feita pelo realizador para o espectador. É neste ponto que o processo de significação se inicia.

Posso refletir que é a partir da primeira tradução, realizada por quem produz um vídeo, que a fabulação na qual fala Bergson começa a fazer parte de toda cadeia de produção de sentido que vai se desenvolver. O primeiro movimento que seleciona uma imagem de uma duração para colocá-la em conjunto com outras de con-

textos diferentes está ficcionalizando a realidade de forma a potencializar diferentes lembranças a partir de uma mesma origem. Os fantasmas voltam à vida e começam a se divertir.

REFERÊNCIAS

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

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

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In ARAÚJO, Denise Correa. (org). **Imagem (ir) realidade: comunicação e cibernídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LUZ, Rogério. **Filme e subjetividade**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

_____. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia básica da mídia eletrônica**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.