

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**Lícia Maria Costa Fajardo Cerqueira**

**ASPECTOS DA CULTURA PARTICIPATIVA NA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS  
DIGITAIS QUE USAM O YOUTUBE COMO BANCO DE DADOS AUDIOVISUAL**

**Juiz de Fora  
Fevereiro de 2016**

**Lícia Maria Costa Fajardo Cerqueira**

**ASPECTOS DA CULTURA PARTICIPATIVA NA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS  
DIGITAIS QUE USAM O YOUTUBE COMO BANCO DE DADOS AUDIOVISUAL**

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do título de mestre em Comunicação no  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação da  
Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadora: Profa. Dra. Gabriela Borges Martins  
Caravela

**Juiz de Fora**

**Fevereiro de 2016**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Costa Fajardo Cerqueira, Lícia Maria .

ASPECTOS DA CULTURA PARTICIPATIVA NA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS QUE USAM O YOUTUBE COMO BANCO DE DADOS AUDIOVISUAL / Lícia Maria Costa Fajardo Cerqueira. -- 2016.

115 p.

Orientadora: Gabriela Borges Martins Caravela

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2016.

1. YouTube. 2. banco de dados. 3. cultura participativa.

Lícia Maria Costa Fajardo Cerqueira

Aspectos da cultura participativa na criação de narrativas digitais que usam o YouTube como banco de dados audiovisual

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para a obtenção do título de mestre em Comunicação Social. Área de concentração: Comunicação e Sociedade. Linha de pesquisa: Estética, Redes e Linguagens.

Orientadora: Profa. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Profa. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela – Orientadora

---

Profa. Dra. Érika Savernini Lopes

---

Profa. Dra. Christine Pires Nelson de Mello

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de fevereiro de \_\_\_\_\_.

*A meus pais, irmãos, marido e filhos que tanto me apoiaram durante a elaboração deste trabalho.*

## **AGRADECIMENTOS**

Dois anos passam rápido, mas à nossa volta muita coisa pode acontecer neste curto espaço de tempo. Das tarefas diretamente relacionadas ao curso à ajuda em casa e com as crianças, muitos familiares e amigos demonstraram imenso carinho e vontade de me ver progredir. Agradeço a todos que tornaram possível a conclusão deste trabalho. Agradeço a Deus pelas oportunidades de crescimento que a vida nos oferece. À minha orientadora, Gabriela, pelo acompanhamento e dedicação. À amiga Ana pela ajuda na reta final. A meu irmão Cláudio pelas conversas e conselhos. Minhas irmãs Cecília e Sônia pelas revisões de última hora. A meu marido Giovane e meus filhos Isabel e Francisco por todas as demonstrações de amor neste período de estudo. À minha mãe, Aparecida, por manter em seus filhos sempre aceso o desejo de aprender e conhecer mais, além de suas importantes contribuições no desenvolvimento deste trabalho. A meu pai, Sebastião Luiz, por me ensinar a enxergar os verdadeiros valores.

## RESUMO

A afirmação de Lev Manovich de que vivemos a forma cultural *database* pode ser confirmada ao refletirmos sobre como acedemos às diferentes informações diárias. Nas últimas décadas, percebemos o acesso do cidadão comum a mecanismos de comunicação e gravação que ampliaram suas capacidades de captura e armazenamento de imagens, como verdadeiras extensões do corpo humano. Após o surgimento da web 2.0 e das possibilidades de interação entre usuários, plataformas de compartilhamento de vídeo, como o YouTube, tornaram-se pontos centralizadores dessas imagens, evidenciando a formação de uma cultura participativa na criação de vídeos. Trechos provenientes de bancos de dados, há muito, são usados em obras audiovisuais. A garimpagem do material é uma característica destas obras baseadas em imagens presentes em arquivos pessoais ou públicos. Posteriormente revisitadas, ganham novo sentido, como em *A Família Bartos* (1988) e *O Êxodo do Danúbio* (1998), do cineasta húngaro Péter Forgács e *Pacific* (2009) de Marcelo Pedroso. No início do século, Manovich propôs a criação de uma forma narrativa que refletisse a era em que vivemos, enquanto outros artistas buscavam também contar histórias por meio de recortes, como faz o próprio ser humano ao organizar pensamentos. Dessa forma surgiram projetos como *korsakow Syndrom* (2000) de Florian Talhofer, *Soft Cinema* (2005) de Manovich, e *O Tempo não Recuperado* (2006), de Lucas Bambozzi. Esta pesquisa analisa os aspectos da cultura participativa presentes em duas produções que utilizam o YouTube como banco de dados e exploram, de maneira diferente, estes aspectos. Na primeira, o músico Thiago Correa retrata as manifestações de 2013 com imagens garimpadas no YouTube, um trabalho manual que deu origem ao vídeo *Brasil em Cartaz*. Na segunda, o projeto *YouTag* de Lucas Bambozzi, o participante escolhe palavras-chave, frase ou título. A partir daí o *software* seleciona imagens no Youtube e dá origem a um novo vídeo, características que nos levam a acreditar que tais obras se encaixam na proposta de narrativas da era de banco de dados.

**PALAVRAS-CHAVE:** YouTube; banco de dados; cultura participativa; vídeo.

## ABSTRACT

Lev Manovich's statement that we live the database cultural form can be verified when one contemplates the way all types of information are commonly accessed in a daily basis. Over the last decades, it has been easy to observe the access of the ordinary citizen to communication tools and recording devices that have amplified their image and sound capture capabilities and image storage, these working as truly extensions of the human body. After the emergence of Web 2.0 and, consequently, the possibilities of interaction among users, video sharing platforms, such as YouTube, have become hubs for those images, giving evidence of certain participatory culture in the way online videos are created. Since long time ago, excerpts from databases have been used in audiovisual work, whose filtering of its material is based on images found in personal or public archives. Once such media is revisited, it gains new meaning, as in "The Bartos Family" (1988) and "The Danube Exudes" (1998), by Hungarian filmmaker Péter Forgács; as well as in "Pacific" (2009), by Marcelo Pedroso. Early this century, Manovich proposed the creation of a narrative form that reflected on the age we live in, while other artists also developed storytelling through clippings, mirroring the way the human being itself does in order to organize thoughts. This perspective gave rise to projects such as "Korsakow Syndrom" (2000), by "Florian Talhofer"; "Soft Cinema" (2005), by Manovich; and "Not Recovered Time" (2006), by Lucas Bambozzi. This very research analyzes some aspects of participatory culture explored differently in two productions that use Youtube as their resource. In the first work analyzed, musician Thiago Correa depicts the events of 2013 with selected images from Youtube, a manual work which led to the video *Brasil em Cartaz*. In the second one, in Lucas Bambozzi's project, *YouTag*, the participant chooses keywords, phrase or title. From there, the software selects images on YouTube and originates a new video, which leads us to believe that these works fit the characteristics of the so-called age of database.

**KEYWORDS:** YouTube; database; participatory culture; video.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1- Plataforma Net Arte
- Figura 2. Comparação entre serviços *online* de *streaming* em nov/2005
- Figura 3- Página de *uploads* do YouTube
- Figura 4- Página do YouTube para criadores de conteúdo
- Figura 5- Página “Primeiros passos”
- Figura 6- Página “Escola de criadores de conteúdo”
- Figura 7. Página “Comunidade”
- Figura 8 - Frames do filme *A família Bartos*, 1988
- Figura 9 - Frames do filme *O Êxodo do Danúbio*, 1998
- Figura 10 - Frames do filme *Pacific*
- Figura 11 - *Screenshot* de *Korsakow Syndrom*
- Figura 12: *Frames* do vídeo *This is a SNU*
- Figura 13: *Screenshot* do filme *Mission to Earth*, 2005
- Figura 14 - *Sceenshots* do filme “Absences” de Andreas Kratky
- Figura 15: *Screenshot* do filme *Texas*
- Figura 16: *Screenshots* de *O tempo não recuperado*
- Figura 17 - Videoinstalação *O Tempo não recuperado*, de Lucas Bambozzi
- Figura 18 - *Screenshot* do vídeo *Brasil em Cartaz*
- Figura 19 – Planta do Youtag no EMOÇÃO ART.FICIAL 4.0
- Figura 20 - *Screenshot* da interface do Youtag
- Figura 21 – Primeira interface do Youtag
- Figura 22 – QR ótico. Referência Youtag
- Figura 23 – Obras Leon Ferrari. Referência Youtag
- Figura 24 - *Screenshot* do vídeo gerado pelo sistema Youtag, a partir do título *Brasil em Cartaz - 1*
- Figura 25 - *Screenshot* do vídeo gerado pelo sistema Youtag, a partir do título *Brasil em Cartaz - 2*

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1- Licenças Creative Commons

Tabela 2- Diferentes interfaces do YouTube até sua aquisição pela Google

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 OS BANCOS DE DADOS E A CULTURA PARTICIPATIVA.....</b>	<b>17</b>
2.1 AS EXTENSÕES DA MEMÓRIA.....	17
2.2 A CULTURA DO BANCO DE DADOS .....	23
2.3 CULTURA PARTICIPATIVA: O CIDADÃO PRODUTOR DE INFORMAÇÃO.....	31
2.4 O YOUTUBE COMO BANCO DE DADOS.....	40
<b>3 O USO DE BANCOS DE DADOS EM OBRAS AUDIOVISUAIS.....</b>	<b>59</b>
3.1 USO DE IMAGENS DE ARQUIVO NO CINEMA .....	61
3.1.1 <i>A família Bartos, 1988 e O êxodo do Danúbio, 1998</i> .....	62
3.1.2 <i>Pacific, 2009</i> .....	66
3.2 USO DE SOFTWARES NO AUDIOVISUAL.....	70
3.2.1 <i>Projeto Korsakow Syndrom e o Korsakow System</i> .....	71
3.2.2 <i>Soft Cinema e a proposta de cinema para a era do Google</i> .....	75
3.2.3 <i>O tempo não recuperado, 2006</i> .....	81
<b>4 ANÁLISE DAS OBRAS YOUTAG E BRASIL EM CARTAZ.....</b>	<b>87</b>
4.1 VÍDEO BRASIL EM CARTAZ .....	88
4.2 O PROJETO YOUTAG .....	93
4.3 O VÍDEO BRASIL EM CARTAZ GERADO A PARTIR DO YOUTAG.....	102
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>109</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO A – DVD COM VÍDEOS ABORDADOS NO TRABALHO.....</b>	<b>116</b>



## 1 INTRODUÇÃO

A expressão cultura participativa é empregada para definir o cenário atual de produção de informação que passa pela introdução de um novo agente, o espectador. São muitas as possibilidades para a participação efetiva do cidadão comum na produção de conteúdo, especialmente audiovisual. Nos últimos anos observamos a popularização dos vídeos amadores e o surgimento de novas formas narrativas baseadas em vídeo, que com o apoio dos recursos presentes na *web* puderam ser transmitidas a um público heterogêneo, principalmente após o surgimento do YouTube, a mais acessada plataforma de compartilhamento de vídeo. Neste contexto surgem questionamentos sobre a ação deste cidadão produtor e os usos das imagens que aumentam exponencialmente a cada dia.

Esta dissertação pretende identificar os aspectos de uma cultura participativa presente na criação de vídeos. Os vídeos depois de criados são enviados ao YouTube e posteriormente modificados por meio de práticas que incluem a apropriação, o *remix*, o *spoof*, entre outras técnicas de transformação e distribuição. Para evidenciar estes aspectos e os diferentes níveis de participação na forma como imagens amadoras são utilizadas como matéria-prima, selecionamos duas obras que usam o YouTube como banco de dados e têm suas imagens escolhidas de formas distintas: pela intervenção direta do autor, em Brasil em Cartaz, de Thiago Correa ou por meio de um *software*, como no Projeto YouTag, de Lucas Bambozzi.

Assim, o presente trabalho foi dividido em três capítulos que exploram o percurso da comunicação nos últimos séculos e que nos trazem ao momento atual, em que estes vídeos se disseminam e crescem em número. No primeiro capítulo abordamos a evolução da comunicação humana e o desenvolvimento das extensões que permitiram a comunicação global, além das transformações sociais vividas pelos indivíduos ao longo dessas mudanças. Tratamos da evolução da comunicação e seus equipamentos, sua aproximação das máquinas de gravação e dos computadores e do surgimento das novas mídias, que elevou a criação e manipulação de objetos de mídia a um novo patamar, devido às novas possibilidades surgidas com a digitalização. Evolução que nos trouxe a uma cultura de participação, que tira o espectador da qualidade passiva de receptor e o transporta para uma atitude ativa em relação à produção e distribuição de conteúdos de mídia, seja texto, som ou imagem. A partir dessa transformação social percebemos o surgimento de sistemas de armazenamento coletivo, que

estocam informações de diferentes culturas ao redor do mundo. Nesse contexto, os números alcançados pelo YouTube revelam o poder de produção desse cidadão, ao mesmo tempo em que também revelam o exagero e a cultura do lixo.

No segundo capítulo abordamos o uso dos bancos de dados em manifestações artísticas como cinema, videoinstalações e net arte, por entendermos tais trabalhos como precursores das obras analisadas nesta pesquisa. Num primeiro momento, citamos as obras “A família Bartos” (1988) e “O êxodo do Danúbio” (1988), ressignificações de imagens produzidas por cinegrafistas amadores entre as décadas de 1930 e 1950, obras do cineasta húngaro Péter Forgács e “Pacific” (2009), do cineasta Marcelo Pedroso, uma narrativa produzida com imagens feitas por turistas, com diferentes equipamentos de gravação, durante um cruzeiro marítimo. Obras estas criadas a partir de um processo manual de edição, em que o olhar do autor é claramente percebido na escolha das imagens que as compõem, a partir de bancos de dados involuntários criados por pessoas comuns, em diferentes épocas. Num segundo momento, apresentamos a inserção do *software* no processo de criação, em que o autor se afasta da edição, cedendo este espaço ao público e ao acaso, por meio da participação em diferentes níveis de interação. São as obras *Korsakow Syndrom* (2000), de Florian Talhofer, *Soft Cinema* (2005), de Lev Manovich e *O tempo não recuperado* (2006), de Lucas Bambozzi, em que a autoria se faz presente na criação do banco de dados e na arquitetura das obras e que evidenciam diferentes formas de criação e participação.

No terceiro capítulo, cultura participativa, banco de dados e *software* se fundem ao presenciarmos a utilização do YouTube como base para a produção das duas obras analisadas. Buscamos então evidenciar os aspectos dessa cultura participativa nas obras. Na primeira delas, o vídeo *Brasil em Cartaz*, de Thiago Correa, um videoclipe que usa letra e imagens criadas por participantes das manifestações ocorridas em 2013, em diferentes cidades do Brasil, procuramos mostrar as escolhas do autor, por meio da análise individual de cada vídeo citado como integrante da obra. Na segunda, o Projeto YouTag, de Lucas Bambozzi, um gerador de vídeos, que busca no YouTube a matéria-prima que formará uma nova obra a partir da escolha de palavras-chave inseridas por um visitante, procuramos gerar um vídeo com o mesmo título do vídeo de Corrêa, “Brasil em Cartaz”, para fazermos algumas comparações e descrever nossas impressões. Nos dois casos, o YouTube funciona como banco de dados único e abrangente, capaz de revelar surpresas no processo de indexação e escolha das imagens.

Para apontar os aspectos da cultura participativa presentes nas duas obras analisadas, buscamos, como metodologia, por meio da pesquisa bibliográfica, embasar o entendimento de todo o processo que levou o sujeito a agir como produtor de conteúdo e formador de um acervo onde podemos encontrar muito de nossa própria história, como protagonistas de importantes transformações, além da tendência constante, principalmente após a segunda metade do século XX, de converter aquilo que é tido como popular e corriqueiro em arte. Nesse ponto o trabalho acaba por mostrar que o que é feito hoje não se trata de algo novo, mas de algo transformado e transformador. Buscamos ainda realizar entrevistas com os autores dos trabalhos para esclarecermos dúvidas quanto a suas ideias e escolhas, bem como os métodos empregados na criação das obras. Nestas conversas pudemos enriquecer o trabalho com detalhes sobre o funcionamento do *software* assim como pudemos conhecer influências, pretensões e mesmo rumos inesperados.

Nas considerações finais apresentamos nossas impressões sobre a pesquisa e os possíveis rumos ainda passíveis de serem explorados.



## 2 OS BANCOS DE DADOS E A CULTURA PARTICIPATIVA

A comunicação humana por meio de imagens evoluiu muito ao longo da história. Nas mais diversas manifestações, das pinturas rupestres às imagens produzidas por aparelhos celulares, a intenção de registrar os fatos parece representar o ideal de prolongar a capacidade de sua memória e perpetuá-la de alguma forma. A imagem videográfica surgiu como meio de expressão do indivíduo em um cenário onde equipamentos inacessíveis ao consumidor comum eram os únicos capazes de representar a realidade tal como se dá em imagens. Assim, as câmeras compactas de gravação possibilitaram, a um público amador, a criação de imagens do cotidiano. Com a evolução destes equipamentos e sua incorporação a outros dispositivos, a câmera tornou-se algo comum nas mãos de muitos, que passaram a utilizá-la como meio de gravação de acontecimentos diversos.

Ao mesmo tempo, a evolução da internet e o surgimento de uma cultura participativa criaram um ambiente altamente receptivo ao novo cidadão produtor de imagens e, com a emergência das plataformas de compartilhamento de vídeo, especialmente o YouTube, local onde estas poderiam ser arquivadas e recuperadas a qualquer tempo, a construção de obras baseadas em recortes tornou-se uma nova prática, aparentemente tão natural como a própria organização do pensamento ao estruturar memórias e contar uma história.

Este capítulo busca investigar as práticas que moldaram, ao longo da história dos meios de comunicação, o cidadão que hoje participa da criação de narrativas que têm o Youtube como banco de dados.

### 2.1 AS EXTENSÕES DA MEMÓRIA.

A obra de McLuhan procura investigar profundamente a capacidade humana de criar extensões de seu corpo e mente, bem como a de entender as modificações sócio-culturais que tais criações promovem. A roupa como extensão da pele; o carro como extensão dos pés; enfim, toda a tecnologia criada para ampliar suas habilidades.

McLuhan entendia, como mídia, não somente os meios de comunicação, mas todas as criações que, de alguma forma, possibilitassem um avanço comunicacional. Exemplo disso é a relação que o autor estabelece entre a invenção da roda e a urbanização, quando uma série de invenções posteriores e desdobramentos históricos levaram à integração do campo e da cidade (1964, p.206). Assim, a maioria de seus estudos voltou-se aos efeitos da mídia

sobre o comportamento humano com as modificações provocadas no entorno; e, sobretudo, como os meios de comunicação criavam uma ambiência que influenciava o comportamento sociocultural. Nas palavras de Trinta:

A principal tese que Marshall McLuhan defenderá, em aulas, livros e em entrevistas, será a de que é a índole mesma dos *meios* – e não seu eventual conteúdo – que tem alcance e conseqüências de ordem psíquica; e, por extensão, sociocultural. Considerando-se que cada tecnologia *estende* um modo de ver, sentir e fazer coisas, dotando de proporções bem definidas a toda percepção, isto implicará uma recomposição, um novo equilíbrio sensorial atingido. (...) cada readaptação efetuada altera nossa captação dos fatos do mundo pelos sentidos e significa um modo diferente de perceber nosso entorno; completado o processo, verificam-se mudanças nas interações e nas instituições, vale dizer, na *cultura* como um todo. (TRINTA, 2003, p. 7, grifo do autor)

A Marshall McLuhan preocupava a fragmentação do ensino. Para ele, uma análise mais profunda revelaria que todas as áreas de conhecimento se interconectam. McLuhan acreditava que o padrão de ensino adotado na época contribuía para a formação de “cidadãos incapazes de entender o mundo cibernético em que vivem” (MCLUHAN, 2005, p. 389), pois a cultura letrada promovia, no leitor, uma forma de articulação do pensamento diferente daqueles que já cresciam influenciados por outros meios, como o rádio e a televisão.

O mundo já recebia fortes influências da tecnologia elétrica, por isso o professor insistia em dizer que precisávamos entender os padrões para que não fôssemos “tragados” pelo vórtex da mídia. Era necessário compreender que qualquer meio ou veículo carregava dentro de si outro meio ou veículo; e que o acúmulo de informação levaria à extensão da consciência e à criação de novas formas de articulação do pensamento, como afirma Pereira:

Como um desdobrar do entrecruzamento das temáticas das *extensões* e do *meio*, surge uma outra, trazida pelas temáticas anteriores, e muito importante em todo o trabalho de McLuhan. A ideia de uma extensão da consciência que será conquistada não apenas com o contínuo acúmulo de conhecimento ao longo da história, mas, principalmente, com as novas possibilidades de rearranjar tais conhecimentos, através das mídias eletrônicas. (PEREIRA, 2004, p. 151, grifo do autor)

No livro “Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global”, Vinícius Pereira enfatiza o estudo da comunicação pensando nas novas tecnologias como forma de armazenamento e registro, fontes da memória cultural que revelam a forte percepção que McLuhan detinha quanto ao futuro da sociedade tecnológica. Pereira propõe estudar a memória individual como

um nível na formação de significados da memória social, como processo complexo e inventivo que se mistura a outras formas de memória. O autor salienta que esta investigação leva a uma outra, acerca “das linguagens, dos meios e das tecnologias postas a serviço da comunicação”, aproximando meios, linguagens, tecnologias e memórias.

As tecnologias, sendo tomadas como verdadeiras linguagens, impõe modos de estruturar mensagens, afetando diretamente o próprio modo de transmissão dessas mesmas mensagens a gerações futuras – as memórias. (Pereira, 2011, p.18)

Na linha de estudo dos pensadores da escola de Toronto, o autor salienta a pesquisa de Havelock e dos efeitos subjetivos das tecnologias comunicacionais, especialmente a escrita, responsável por promover um corte dentro da tradição oral ao promover a “emergência da experiência da individualização”, o que permitiria que qualquer indivíduo pudesse refletir sobre qualquer ideia por meio de mensagens deslocadas de ideias anteriores, podendo ser divididas em outras reflexões. (PEREIRA, 2011, p. 21). Há, portanto, a presença do indivíduo questionador do pensamento existente e por que não dizer criador de conteúdo, uma forma de pensar como as memórias se estruturam e seus possíveis efeitos em uma determinada cultura. Pereira aponta que Marshall McLuhan levará adiante este pensamento com ênfase na mudança do sujeito e das culturas promovida pelas tecnologias da informação:

Explorando especialmente as mudanças paradigmáticas ocorridas com a virada das eras das tecnologias da eletrônica, McLuhan continuará a mostrar *tendências* possíveis das mídias que se formaram a partir da eletricidade. (Pereira, 2011, p. 18, grifo do autor)

Observando a perspectiva evolutiva das tecnologias de comunicação e da hipermídia à luz das pesquisas de McLuhan, Pereira (2011, p.158) traça um conjunto de características revelado em seis tendências ou princípios que se fazem presentes, ao mesmo tempo em que se aprimoram ao longo do processo. A observação dessas tendências nos ajuda a compreender melhor como nos relacionamos com os meios digitais, seja na produção ou acesso ao conteúdo informacional; são fundamentais para analisarmos a sucessão tecnológica dos dispositivos de gravação e o surgimento de plataformas que centralizam a produção de conteúdo por usuários espalhados em diferentes partes do globo, como acontece hoje no YouTube. São elas:

**1. Tendência à redução da energia corporal investida no ato da comunicação.  
Princípio da economia energética na comunicação.**

Descrita como a individualidade e a autonomia adquiridas ao longo da era da escrita quando comparada às sociedades orais em que havia a presença de um “corpo coletivo” na transmissão da mensagem, ou seja, o registro de suas histórias era transmitido por um grupo em rituais marcados por expressões corporais, como dança e canto, que demandavam grande investimento energético por parte de seus membros, ao mesmo tempo em que inibiam as individualidades. A memória era garantida por mnemotécnicas. Ao dispensar este esforço grupal, a sociedade letrada pôde registrar a memória em meios físicos e, a partir daí, direcionar estas energias em movimentos comunicacionais diversos, a ponto de não ser mais necessária a presença do corpo ao se transmitir a mensagem, como com o advento do telégrafo, do telefone e posteriormente com as mídias massivas e a hipermídia. Este sujeito é quem hoje porta um equipamento individual de gravação pronto a ser usado a qualquer momento. Sozinho, ele é capaz de produzir e distribuir imagens, por meio dos recursos criados especificamente com este objetivo.

**2. Tendência à complexidade crescente quanto à capacidade de estocar informações.  
Princípio da excelência mnêmica.**

Diz respeito à quantidade e à complexidade das informações presentes nos registros ao longo da história, tornando a memória coletiva mais elaborada e extensa. Se o próprio veículo onde a informação era gravada limitava sua presença e multiplicação, como tábuas e pergaminhos, com a invenção da prensa de tipos móveis esta poderia ser copiada elevando a capacidade e a eficiência da memória coletiva. Com os meios eletrônicos esta capacidade ganha novas linguagens e ultrapassa todas as possibilidades ao trazer todas as formas de registro anteriores a um ambiente conectado em rede a diferentes acervos. Os dispositivos de gravação são por si só uma fonte gigantesca de memória, aparelhos com capacidade de armazenamento além da possibilidade de uso, com recursos extras de memória em nuvens. A capacidade de memória está diretamente relacionada à qualidade do produto.

### **3. Tendência à invisibilidade da tecnologia comunicacional. Princípio da excelência interfacial.**

Diz respeito ao fato de a tecnologia, principalmente a comunicacional, buscar acoplar-se de tal forma aos seus usuários, sugerindo cada vez mais a hibridação entre objeto e corpo humano. Os artefatos tornam-se cada vez menores, mais rápidos e mais eficientes na captação e transmissão de dados, promovendo acesso quase que imediato à informação. Como presenciamos hoje os *smartphones* nas mãos sempre prontos a documentar ou acessar uma determinada circunstância. Como Bolter e Grusin (1988), Pereira destaca a busca por um ideal que torne a tecnologia digital “transparente”, no sentido de criar uma interface imperceptível para o usuário, que o autor nomeia como “interface a face”<sup>1</sup>. Murray, (2001, p. 39) ao falar da arte de contar histórias, destaca que é isto o que torna uma tecnologia realmente bem-sucedida, pois deixamos de ter consciência do meio e enxergamos apenas o poder da própria história.

### **4. Tendência para absorver e reatualizar a tecnologia comunicacional anterior. Princípio da hibridação midiática.**

Como lembrado no início deste trabalho, esta tendência relaciona-se com o fato de um meio sempre ser o conteúdo de um outro meio. McLuhan afirmava que cada etapa tecnológica se apropria da anterior e a estende, toma-a como conteúdo ao mesmo tempo que a aperfeiçoa. Podemos perceber esta tendência principalmente quando um meio ainda não desenvolve sua linguagem própria, repetindo uma linguagem existente, como acontece hoje com as versões de jornais impressos e revistas desenvolvidas para tablets e smartphones, o que Bolter e Grusin sustentam como “tendência à remediação dos meios”. Podemos perceber isso ao observar que a TV se apropria do cinema, a escrita eletrônica da escrita e da tela da TV, mas, em especial, podemos destacar a hipermídia que se apropria de todas as formas de linguagens anteriores, além de se apropriar do próprio usuário. O próprio YouTube possui, em seu acervo, grande parte daquilo que é produzido para o cinema, a TV ou vídeo, mas já começa a apresentar uma linguagem própria, com a presença marcante do usuário amador em

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xBzemEq2ppA>>. Acesso em: 10 out. 2015.

vídeos editados especialmente para seus canais que deram origem a um mercado voltado para esse fim.

**5. Tendência ao aumento da independência quanto às determinações impostas pelas variáveis espacial e temporal para a comunicação. Princípio da relatividade espaço-temporal.**

Esta tendência reforça o que foi conquistado na era da escrita – a possibilidade de as informações atravessarem o espaço físico. A tecnologia evoluiu no sentido de permitir que mensagens fossem gravadas em ambientes exteriores para posterior acesso pelo destinatário, como no caso das secretárias ou dos correios eletrônicos. Com a hipermídia, essa prática é elevada ao extremo com trânsito de diferentes arquivos, onde é possível armazenar dados, voz, vídeo e texto. A este trabalho importa especialmente observar esta tendência na produção de vídeos arquivados como memórias pessoais no YouTube, por diferentes autores espalhados por diversas partes do mundo.

**6. Tendência à multidirecionalidade das mensagens. Princípio da multidirecionalidade.**

Entendida como a possibilidade de se encaminhar uma mensagem a diversos receptores assim como de receber diversas mensagens. Nota-se que, nas sociedades orais, este princípio é bastante restrito, uma vez que se necessitaria da presença física para a transmissão da mensagem. A era da escrita permitiu a reprodução das mensagens e o distanciamento dos interlocutores, o que marca um início de transmissão de mensagens multidirecionais. Mas foi nos meios eletrônicos, principalmente após a hipermídia, que esta multidirecionalidade atingiu seu auge, devido ao fato de os computadores estarem ligados em rede.

Estas tendências, isoladas ou em conjunto, podem ser observadas nas principais ferramentas comunicacionais usadas atualmente e todas convergiram para possibilidades de troca e criação de informação. O final do século XX marcou uma rápida transformação que pôde reunir, em um único meio, diversas tecnologias, como afirma Murray:

Todas as principais formas de representação dos primeiros 5 mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital. Não há nada criado pelo homem que não possa ser representado nesse ambiente multiforme: das pinturas no interior das cavernas de Lascaux às fotografias de Júpiter feitas em tempo real; dos pergaminhos do Mar Morto ao primeiro exemplar de Shakespeare; das maquetes de templos gregos pelas quais se pode passear aos primeiros filmes de Edison. (MURRAY, 2001, p. 41)

O acúmulo de arquivos sonoros e visuais propiciou, segundo a autora, novas variedades de criações narrativas que buscam uma identidade própria em meio a diversas experimentações. Algumas dessas experiências, como veremos adiante, exploram a participação do espectador em diferentes aspectos de sua criação e construção de sentido.

Antes, porém, a informação atravessou um processo de transformação, com a entrada da tecnologia digital. Todo o material produzido anteriormente em meios específicos passou a ter a possibilidade de tradução para o meio digital até que pudesse ser criado diretamente no novo meio, em um momento em que o computador já seria capaz de simular os processos de criação por meio de *softwares* para os mais variados procedimentos criativos.

O pesquisador russo Lev Manovich voltou sua pesquisa para este período de transição entre o analógico e o digital e postulou diversas características importantes, as quais abordaremos a seguir.

## 2.2 A CULTURA DO BANCO DE DADOS

O período produtivo em termos midiáticos que experimentamos hoje, com invenções de novos dispositivos, não pode ser considerado inédito em termos históricos. Na verdade, o homem do século XIX pôde presenciar o lançamento de invenções que causaram grande impacto na sociedade moderna. É assim que Manovich (2001, p. 21) descreve o surgimento do daguerreótipo em 1839 e como rapidamente o invento se espalhou por todo o mundo. Ao mesmo tempo relata sobre o projeto da máquina analítica de Babbage que já continha muitas das características do computador moderno. Seu objetivo é mostrar que o surgimento das máquinas de mídia e dos computadores remonta à mesma época e que as duas trajetórias, que inicialmente seguiram caminhos evolutivos distintos, cruzaram-se na segunda metade do século XX modificando nossa cultura e transformando nossa percepção. A seguir, abordaremos os cinco princípios que descrevem o que é a nova mídia e que nos ajudam a refletir sobre os diferentes usos que fazemos dos atuais aparelhos criadores de mídia, como

computadores, celulares, câmeras e sobre a forma como consumimos e arquivamos o material produzido, tendo em vista as possibilidades advindas do surgimento da internet.

O primeiro princípio é o da **Representação Numérica**, que se refere ao fato de os objetos, sejam eles criados diretamente em ambiente digital ou convertidos de um formato analógico para o digital, serem necessariamente representados por números. Desta forma, o autor cita duas consequências principais: a possibilidade de se descrever matematicamente um objeto e a possibilidade de manipulação algorítmica, quando o manipulamos efetivamente utilizando comandos específicos, como aumentar o brilho em uma fotografia, ou aplicar o recurso *slow motion* a uma determinada sequência de vídeo. Conforme Manovich: “A mídia se torna programável.” (2001, p.27). Dentro do princípio da representação numérica, ele descreve a conversão de conteúdos gravados anteriormente em diferentes suportes para a nova mídia. Isto é importante ao analisarmos a grande quantidade de vídeos e filmes pré-existentes que foram digitalizados e disponibilizados no YouTube. Outro ponto tratado pelo autor, neste princípio, é a comparação que faz entre a produção da mídia moderna, que teria seguido o modelo da linha de produção fordista, com padronização de formatos e produção de inúmeras cópias idênticas a partir de um *master*, em oposição às novas mídias, que privilegiam o individual e a customização.

O segundo princípio abordado é o da **Modularidade**, segundo o qual os objetos de mídia são representados em frações independentes que podem ser manipuladas individualmente. Para o autor, o princípio pode ser descrito como a “estrutura fractal da nova mídia”.

Assim como um fractal tem a mesma estrutura em diferentes escalas, um novo objeto de mídia tem a mesma estrutura modular em seu todo. Elementos de mídia, sejam eles imagens, sons, formas, ou comportamentos, são representados como coleções de amostras discretas (pixels, polígonos, voxels, personagens, roteiros). Estes elementos são agregados em objetos de maior escala, mas eles continuam a manter a sua identidade separada (MANOVICH, 2001, p. 30, tradução nossa).<sup>2</sup>

O princípio permite promover alterações em pequenas partes, sem que se alterem outras, pois um novo objeto de mídia é composto por partes independentes, que são compostas por partes

---

<sup>2</sup> Just as a fractal has the same structure on different scales, a new media object has the same modular structure throughout. Media elements, be it images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, voxels, characters, scripts). These elements are assembled into larger-scale objects but they continue to maintain their separate identity.

ainda menores e assim por diante, como numa página web, onde podemos encontrar texto independente das imagens ou dos arquivos de vídeo que podem ser manipulados de forma independente. No ambiente de edição on-line do YouTube estas alterações podem ser feitas remotamente; nele é possível trabalhar áudio e vídeo separadamente, acrescentar ou deletar trechos sem que seja necessária a instalação prévia de programas de edição de imagens.

Em seguida o autor trata do princípio da **Automação**, sendo este possível pela existência dos dois primeiros (representação numérica e modularidade) o qual permite a manipulação automática em diversos processos na criação de objetos de mídia. Esta automação leva, em parte, ao afastamento do elemento humano do processo criativo. O autor fala em dois níveis de automação: o nível alto, que trata da inteligência artificial e o nível baixo, mais percebido por nós no uso de recursos oferecidos por programas comerciais, como os de edição de imagens, quando aplicamos o recurso “redução de olhos vermelhos”, tom “sépia” ou “escala de cinza” em uma imagem. Estes exemplos citados são recursos prontos que carregam uma série de ações gravadas e geram um determinado efeito.

Ao falar da automação do acesso à mídia (2001, p.34), o autor introduz a ideia de banco de dados, pois, após o computador passar a ser usado para estocar informação, foi necessária a criação de mecanismos mais eficientes para classificar e buscar objetos de mídia, como *softwares* capazes de localizar imagens ou informações relevantes, a tal ponto que, no final do século XX, seria mais fácil criar um novo objeto de mídia do que localizar um já existente. Manovich afirma que, desde o início do século XIX, a sociedade moderna vem desenvolvendo tecnologias de criação de mídia, como a câmera fotográfica, o gravador de áudio e vídeo, entre outros. Isso favoreceu um acúmulo, ao longo de 150 anos, de uma quantidade de material midiático sem precedentes, o que levou a um próximo estágio na evolução da mídia: a necessidade de armazenar, organizar e acessar esta informação.

Assim a automação do acesso à mídia é a próxima etapa lógica do processo que foi posto em movimento quando a primeira fotografia foi tirada. O surgimento das novas mídias coincide com este segundo estágio de uma sociedade de mídia, agora preocupada, tanto com o acesso e reutilização de objetos de mídia existentes, quanto com a criação de novos objetos. (MANOVICH, 2001, p. 35, tradução nossa).<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Thus automation of media access is the next logical stage of the process which was already put into motion when a first photograph was taken. The emergence of new media coincides with this second stage of a media society, now concerned as much with accessing and re-using existing media as with creating new one.

Esta parte específica do princípio da automação e o princípio da variabilidade, que será abordado a seguir, podem ser entendidos como as maiores características das obras analisadas neste trabalho, por representarem exatamente a possibilidade de extrair imagens de um banco de dados, por meio da busca por palavras-chave, ou seja, um método de localização, e de mixagem destas imagens com a intenção de criar um novo objeto de mídia.

Manovich (2001, p.36) fala da **Variabilidade** como a possibilidade de um objeto de mídia ser reproduzido em diferentes versões, em oposição às cópias idênticas da velha mídia. Consequência dos dois primeiros princípios, Representação Numérica e Modularidade, a Variabilidade usa estas características para tornar uma obra existente variável, mutável ou líquida. As versões não são obras totalmente humanas; parte delas, como as obras estudadas neste trabalho, tem a participação de algum tipo de processo automatizado pelo computador e, por isso, a variabilidade está intimamente ligada ao princípio da automação. Corresponde à lógica pós-industrial do produto *on demand* aplicada aos objetos de mídia, que podem surgir como novas versões de forma incrivelmente rápida, em resposta ao *input* do usuário, como no Projeto Youtag, que gera um vídeo em tempo real a partir da escolha de três palavras-chave por parte do usuário. O autor cita sete casos particulares do princípio da Variabilidade que dão origem a novas versões de objetos de mídia. A primeira delas nos interessa bastante por defender que elementos de mídia ficam armazenados em bancos de dados, objetos estes de diferentes formas, resoluções e conteúdo. Novos objetos podem ser criados a partir deste banco de dados. Manovich introduz, neste ponto, a ideia de uma nova forma cultural: a forma *database*. Dois casos particulares dizem respeito à ramificação e menus interativos, nos quais o usuário desempenha papel fundamental na ordem de exibição dos objetos, o que Manovich chama de “interatividade fechada”, em que os elementos são organizados em uma estrutura ramificada fixa. Como exemplo, podemos citar as obras que abordaremos no capítulo 3, quando falaremos de obras construídas a partir de bancos de dados com interferência de *softwares* no processo. Por outro lado, o autor defende a possibilidade de criar obras que utilizem uma forma de interatividade mais complexa, ou do tipo aberta, em que tanto objeto quanto sua estrutura são moldados pelo participante em tempo real, como na Plataforma Net Arte<sup>4</sup>, projeto da artista Denise Agassi, em que é possível criar uma sequência audiovisual

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://plataforma.midiamagia.net/>>. Acesso em: 19 out. 2015. Permite criar sequências audiovisuais a partir de arquivos de fotografia, vídeo, texto e áudio existentes em bancos de dados online. O sistema é ativado por meio de *tags* escolhidas pelo autor, conforme as categorias disponíveis. A plataforma é interativa e aberta ao público para a criação de novas "net artes" que integram as exposições online.

escolhendo o banco de dados de origem dos objetos de mídia (YouTube, *Flickr*, *Freesound* ou *Twitter*), a forma como as sequências serão exibidas (divididas em frames ou em tela cheia), o tempo de duração dos objetos e o tipo de transição entre eles. Feitas as escolhas, o visitante pode gerar um novo vídeo.

Figura 1- Plataforma Net Arte

plataforma.midiamaia.net

categorias midiamagia.net PT / EN

## PLATAFORMA NET ARTE

Permite criar sequencias audiovisuais a partir de arquivos de **fotografia**, **vídeo**, **texto** e **áudio** existentes em bancos de dados online [Flickr, Youtube, Twitter e Freesound]. O sistema é ativado por meio de tags escolhidas pelo autor, conforme as categorias disponíveis. A plataforma é interativa e aberta ao público para a criação de novas "net artes" que integram as exposições online.

### Gerar nova net arte

**Título (pt)**

**Título (en)**

**Autor**

**Categoria**

Escolha as mídias de sua net arte  **Imagens (Flickr)**  **Vídeos (Youtube)**  **Textos (Twitter)**  **Áudio (Freesound)**

### Configurações de exibição

**Vídeos**

**Diagramação**

**Habilitar sons dos vídeos**

**Tempo de exibição**

Deixe este campo vazio para que o tempo de exibição seja o próprio tempo do vídeo. O tempo de exibição deve ser maior que 5 segundos.

**Transição**

**Tags para busca de vídeos**

Para pré-visualizar o trabalho, clique no botão abaixo. Uma nova janela abrirá contendo a prévia

Fonte: *Website Mídia Magia*<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://plataforma.midiamaia.net/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

O autor também relaciona o princípio da variabilidade às transformações sociais decorrentes dos avanços tecnológicos que privilegiam a individualidade do sujeito em contraste com conformismo do indivíduo da sociedade moderna.

Todo leitor de hipertexto recebe sua própria versão completa do texto, selecionando um caminho particular através dele. Da mesma forma, cada usuário de uma instalação interativa recebe sua própria versão da obra. E assim por diante. Desta maneira as novas tecnologias de mídia atuam como a mais perfeita realização da utopia de uma sociedade ideal composta de indivíduos únicos. Novos objetos de mídia garantem aos usuários que suas escolhas - e, portanto, seus pensamentos e desejos subjacentes - sejam únicos, em vez de pré-programados e compartilhados com os outros. Como se tentassem compensar seu papel anterior de nos tornar iguais, descendentes do tear de Jacquard, do tabulador de Hollerith e do cinema-computador de Zuse estão agora trabalhando para convencer-nos de que todos nós somos únicos. (MANOVICH, 2001, p. 42, tradução nossa).<sup>6</sup>

A variabilidade talvez seja a característica que melhor representa a produção artística nas novas mídias, como a apropriação na criação de novas obras ou o uso de algoritmos que transformam algo pré-estabelecido em novos produtos.

O último princípio, a **Transcodificação** é, nas palavras do autor, “a consequência mais substancial da informatização dos dados de mídia”. A capacidade de conversão das mídias em dados de computador e o crescente convívio do indivíduo com esta nova linguagem, organização e conteúdo fizeram com que surgisse uma forma de representação e significado. É a lógica do computador influenciando de forma significativa a lógica da cultura tradicional.

O resultado deste composto é a nova cultura do computador: uma mistura de significados humanos e informáticos, de maneiras tradicionais em que a cultura humana modelou o mundo e o próprio modo do computador de representá-lo. (MANOVICH, p. 46, tradução nossa).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Every hypertext reader gets her own version of the complete text by selecting a particular path through it. Similarly, every user of an interactive installation gets her own version of the work. And so on. In this way new media technology acts as the most perfect realization of the utopia of an ideal society composed from unique individuals. New media objects assure users that their choices — and therefore, their underlying thoughts and desires — are unique, rather than pre-programmed and shared with others. As though trying to compensate for their earlier role in making us all the same, today descendants of the Jacquard's loom, the Hollerith tabulator and Zuse's cinema-computer are now working to convince us that we are all unique.

<sup>7</sup> The result of this composite is the new computer culture: a blend of human and computer meanings, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer's own means of represent it.

Segundo Manovich, a Transcodificação possibilitou uma mudança de comportamento quando analisada em sentido inverso. Inicialmente as imagens eram traduzidas para o novo, mas, ao se manipular a informação ou parte dela, esses processos influenciaram nossa forma de atuar no plano analógico, modificando nosso comportamento. Citando novamente McLuhan (1964), criou-se uma ambiência e nela os indivíduos adquiriram novos hábitos gradativamente.

Por volta dos anos 1990, quando o computador foi percebido como uma máquina universal de mídia e não apenas uma máquina de realizar cálculos, criou-se o ambiente ideal para a formação dos mais variados bancos de dados. As pessoas passaram a inserir suas histórias no computador. Fotografias, livros, filmes, como se o tivessem redescoberto como a máquina capaz de armazenar o mundo. Foi nessa época também que surgiram projetos em DVD que traziam assuntos específicos que poderiam ser explorados de diferentes formas, em que o usuário navegava pelas informações como texto, imagens, clipes de áudio e vídeo. Assim, bibliotecas, museus e outras coleções de dados culturais passaram a ser também dados de computador. O banco de dados tornou-se uma nova metáfora usada para conceituar a memória cultural individual e coletiva, as coleções de documentos e outras experiências.

Após o surgimento da internet, a organização em rede criou possibilidades de comunicação e armazenamento exteriores à própria máquina, em ambientes virtuais diversos, nos quais a troca de informações atingiu uma capacidade nunca imaginada.

Uma vez digitalizados, os dados precisam ser limpos, organizados e indexados. A era do computador trouxe consigo um novo algoritmo cultural: Realidade -> mídia -> dados -> bancos de dados. O surgimento da Web, este gigantesco e sempre mutável corpo de dados, deu a milhões de pessoas um novo hobby ou profissão: indexação de dados. (MANOVICH, 2001, p. 224, tradução nossa).<sup>8</sup>

A partir da introdução da Web 2.0, denominação pela qual ficou conhecida a nova forma de interação entre os usuários e alguns *web sites* agregadores de conteúdo dinâmico e aberto à participação do público, pode-se identificar o surgimento de novas oportunidades de interação para o usuário de internet. Tais oportunidades transformaram não apenas as formas

---

<sup>8</sup> Once it is digitized, the data has to be cleaned up, organized, indexed. The computer age brought with it a new cultural algorithm: reality-> media->data->database. The rise of the Web, this gigantic and always changing data corpus, gave millions of people a new hobby or profession: data indexing.

de interação do usuário, mas também a produção e difusão de inúmeros projetos culturais, até então centrados na noção individual de autoria criativa. O novo contexto da web promoveu uma sensível mudança na produção e compartilhamento de conteúdo, permitindo o afloramento de uma inteligência coletiva que hoje determina novos padrões de produção cultural, de bens e serviços.

### 2.3 A CULTURA PARTICIPATIVA NA PRODUÇÃO DE VÍDEOS

Nos últimos anos temos percebido um crescente aumento na produção de conteúdo por meio da linguagem videográfica, seja em forma de informação, dicas domésticas, programas sobre culinária, faça você mesmo ou nas imagens provenientes de sistemas de vigilância. O fato é que vivemos aparentemente a era do vídeo, como se tudo pudesse ser captado e posteriormente compartilhado. A gravação de imagens pelo sujeito comum não é algo recente, porém, os equipamentos mais antigos eram ainda privilégio de poucos, por serem caros e inacessíveis, embora sempre tenham representado uma novidade, tanto na comunicação, quanto na possibilidade de criação artística. Com o passar dos anos, o desenvolvimento da tecnologia fez com que equipamentos de gravação, em novas versões, se popularizassem. Depois de acopladas aos *tablets* e telefones celulares, as câmeras de gravação evoluíram em quantidade e mobilidade, pois agora, quem quer que tenha um telefone celular possivelmente terá também uma câmera de vídeo. Este acesso fez surgir um agente mais participativo que descobriu formas de externar situações vividas no cotidiano, sob o aspecto de diferentes culturas, numa “apropriação produtiva por parte do indivíduo” (SANTAELLA, 2005, p. 13).

A maneira como assistimos e participamos dos acontecimentos passam agora pela possibilidade de registro potencializada pelos novos meios de comunicação individual. O barateamento dos dispositivos possibilitou maior acesso à comunicação individual, no que diz respeito à criação e divulgação de imagens. De acordo com Santaella (2007):

Conforme os equipamentos de vídeo foram se tornando mais acessíveis a quaisquer pessoas, tanto no preço, quanto no manuseio, foi se expandindo e se tornando mais trivial seu poder de registro dos acontecimentos. (SANTAELLA, 2007, p. 369).

Desta forma, importantes fatos históricos recentes tiveram uma nova forma de registro, o individual, feito em vídeo, obtido por meio de equipamentos portáteis amadores e posteriormente amplamente divulgados na internet. Nos últimos anos vem se tornando cada vez mais comum o conhecimento dos fatos através de imagens produzidas por câmeras de telefone celular e outros dispositivos móveis, com uma participação intensa de observadores que se tornaram transmissores amadores de informação. Tal transformação foi prevista por Castells (2002) ao abordar uma mudança de paradigma.

A mudança de paradigma pode ser observada na transferência de tecnologia baseada principalmente em insumos baratos de energia para uma outra que se baseia predominantemente em insumos baratos de informação, derivados do avanço da tecnologia em microeletrônica e telecomunicações da tecnologia da informação. (CASTELLS, 2002, p. 77).

Ao pensar especificamente nas produções amadoras de vídeo e na televisão como veículo de transmissão tradicional, percebe-se que a informação, anteriormente produzida por profissionais – (jornalistas e editores de imagem e som) - passava por uma série de quesitos obrigatórios, numa espécie de linha de montagem, até chegar ao consumidor final. Uma fonte única que distribuía informação a milhares de pessoas. Hoje, as próprias emissoras incentivam a colaboração dos indivíduos por meio do envio de imagens de fatos que possam fazer parte da programação da mídia convencional, o que incentiva a produção por parte daquele que anteriormente apenas consumia informação. A produção alternativa pauta a mídia convencional, enquanto ao mesmo tempo, é pautada por ela, pois boa parte das criações amadoras são adaptações de produtos da cultura comercial (JENKINS, 2009, p. 194).

A evolução da internet e o constante aprimoramento dos equipamentos capazes de produzir som e imagem parecem ter reunido os ingredientes necessários ao surgimento deste novo divulgador de informação. Bem mais discreto que a repórter Andrea Caracortada de Almodóvar (KIKI, 1993), que produzia imagens bizarras do que acontecia na cidade pilotando uma moto com uma câmera acoplada ao capacete, o colaborador, que envia suas impressões sobre os acontecimentos pode ser qualquer um, basta portar um celular e presenciar uma situação especial. Assim, um número inimaginável de imagens contendo informações de natureza diversa ocupa hoje o mais conhecido serviço de armazenamento e compartilhamento de vídeo, o YouTube. Nas palavras de Burgess e Green:

Os colaboradores constituem um grupo diversificado de participantes, que vão de grandes produtores de mídia, detentores de direitos autorais como canais de televisão, empresas esportivas e grandes anunciantes, a pequenas e médias empresas

em busca de meios de distribuição mais baratos ou de alternativas ao sistema de veiculação em massa, instituições culturais, artistas, ativistas, fãs letrados de mídia, leigos e produtores amadores de conteúdo. Cada um desses participantes chega ao YouTube com seus propósitos e objetivos e o modelam coletivamente como um sistema cultural dinâmico: *O YouTube é um site de cultura participativa*. (BURGESS E GREEN, 2009, p. 13, grifo nosso.)

Todo este processo mudou nossa postura em relação à produção e consumo de mídia. O ambiente participativo da *web* fez com que surgissem locais de intensa troca de experiências e conhecimento. A inteligência coletiva segundo o filósofo francês Pierre Lévy (2007, p. 212), representa uma inteligência “incessantemente valorizada”, compartilhada por diversos indivíduos que colaboram em sua diversidade. Neste ambiente, cada cidadão torna-se um produtor de informação em potencial.

A partir das infinitas criações que passam a fazer parte do banco de dados, a possibilidade de uma obra atingir o maior número de pessoas está diretamente relacionada à capacidade que esta tem de se espalhar, (JENKINS; GREEN; FORD, 2014) quando desperta no público motivações diversas, como a vontade de compartilhar em seus murais de redes sociais, enviar a amigos ou ir além, remixando seu conteúdo e criando novas variações do original. Enfim, seja significativa o suficiente para provocar o engajamento do público. Nas palavras de Jenkins, Green e Ford (2014, p. 23): “Se algo não se propaga está morto”. As pessoas avaliam o conteúdo de acordo com seus valores sociais e o propagam como forma de definir quem são ou do que gostam. Podemos vasculhar o banco de dados em busca de lembranças, inserir ou compartilhar vídeos de nossas bandas favoritas ou momentos que marcaram nossas vidas, como pertencentes a um determinado grupo. “Podemos compartilhar material como uma forma de crescer ou de ativar uma comunidade” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 247), seja transmitindo um vídeo qualquer, propagando imagens de protesto para mobilizar pessoas em torno de uma causa social ou criando, segundo nossas próprias inspirações, por meio da apropriação, da paródia, do humor e do remix, de forma que novos produtos surjam a todo momento, sem nos esquecermos que tudo o que é criado passa a ser um item a mais no banco de dados.

Clay Shirky (2009) na conferência "Como a mídia social pode fazer história", apresentada a TED TALKS<sup>9</sup>, relaciona uma série de fatores que, em sua opinião, representam

---

<sup>9</sup> TED (acrônimo para Technology, Entertainment, Design; em português: Tecnologia, Entretenimento, Design) é uma fundação privada sem fins lucrativos dos Estados Unidos mais conhecida por suas conferências pelo mundo destinadas à disseminação de ideias.

o panorama da mídia em transformação, segundo os avanços em comunicação e troca de informações possíveis hoje através da internet. O autor indica o momento que atravessamos atualmente, como o de maior crescimento na capacidade expressiva da história humana. Para reforçar esta teoria, Shirky, assim como Santaella (2005) e Manovich (2001), indica mudanças na mídia nos últimos 500 anos que poderiam receber o "rótulo de revolução". A primeira teria sido a invenção da prensa gráfica, um complexo conjunto de inovações que tornou a imprensa possível, começando em meados de 1.400. Outro ponto importante seria a inovação da comunicação de duas vias, a mídia conversacional, a princípio com o telégrafo, com conversas lentas, baseadas em texto e posteriormente o telefone, com conversas em tempo real baseadas em voz. Há cerca de 150 anos surgiram as fotografias, depois os registros em áudio e então os filmes. Todos codificados em objetos físicos. Há cerca de 100 anos, o espectro eletromagnético foi usado para enviar sons e imagens através do ar; o rádio e televisão derivam deste avanço. "Esse era o cenário de mídia que nós tínhamos no século XX. E foi isso que mudou". Mas a internet como é hoje, prossegue o autor, com aproximadamente 20 anos de existência, vem se tornando, a cada dia, o meio de condução de outras mídias, em que telefones, revistas, filmes e mesmo *softwares* migram para a rede. Neste contexto, cada novo usuário é também um novo produtor de informação e conteúdo. Por esta característica de troca de informação, já não se trata mais de um emissor, que envia o mesmo pacote de dados a milhares de receptores, como se pudessem ser homogeneizados como massa amorfa. Este receptor agora abre e investiga o conteúdo dos pacotes e pode opinar sobre eles, criar uma rede de opinião, discutir modificações com outros que pensem da mesma forma, e contestar os dados. Assim pensa e age o novo receptor, que também atua como produtor.

Na mesma linha de pensamento, Jenkins (2009) estuda a relação entre os conceitos de convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva para traçar um panorama dos acontecimentos que levaram os consumidores a se tornarem produtores de conteúdo midiático. Para ele, as práticas de criação de conteúdo já estavam presentes em nós desde o tempo da mídia analógica (2009b, p. 147), quando produzíamos jornais de bairro e reproduzíamos os exemplares em fotocópias, ou quando criávamos vídeos em câmeras gravadoras e arquivávamos este material em videotecas caseiras. O autor (2010)<sup>10</sup> defende a cultura participativa como "um lugar rico para o

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxNYED-Henry-Jenkins-030610;search%3Ajenkins>>. Acesso em: 28 out. 2015.

aprendizado informal”, mesmo antes da internet e cita entre outros exemplos, comunidades de operadores de rádio amador em escolas e igrejas lidando com suas próprias estações de rádio nos anos 1920 e também comunidades de ficção científica nos anos 1930, que publicavam *zines* contendo crítica cultural e especulações sobre os limites entre ciência e tecnologia. Nos exemplos, as pessoas usaram a tecnologia disponível, quando esta surgiu, como um meio para se engajarem em uma causa, para fazerem diferença em suas comunidades, lugares em que a experiência pessoal interessa como contribuição. O que a internet fez foi elevar esta prática a um nível muito mais expressivo e dar movimento a toda esta energia potencial. A produção cultural que ficava à margem ganhou espaço no ambiente de rede e encontrou o público que compartilhava das mesmas ideias.

"A expressão Cultura Participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo". (JENKINS, 2009, p. 30)

O autor defende a convergência como transformação cultural em oposição à ideia de um processo tecnológico que une múltiplas plataformas dentro de um mesmo aparelho, como uma “caixa preta”. Prova disso, seriam os próprios antigos meios de comunicação que, ao invés de deixarem de existir, mudaram constantemente as ferramentas de acesso ao seu conteúdo. Podemos pensar em fitas betacam ou VHS como “tecnologias de distribuição de vídeo” (JENKINS, 2009, p. 41). Elas tornaram-se obsoletas e foram substituídas por outras, DVDs e arquivos mp4 que são igualmente tecnologias de distribuição. No ambiente *web* este material produzido com antigas ferramentas após sofrer o processo de digitalização pode ser encontrado da mesma forma que aquele já nascido em meios digitais. O conteúdo dos meios pode sofrer uma espécie de “padronização” digital, mas a ideia de um único aparelho que centralize toda a produção midiática se torna cada vez mais distante. O que presenciamos é o surgimento de novos dispositivos que nos oferecem sensações com objetivos específicos, ampliando a gama de extensões corporais capazes de atender às necessidades em diferentes situações, como o aparelho de telefone celular que grava, filma, tira foto, o pequeno *player* de áudio capaz de armazenar milhares de músicas, ou os consoles de *games* com formas de interação cada vez mais avançadas. André Lemos, na conferência CONECTA afirma:

... não existe relação humana não mediada. O que nos constitui como espécie é sermos híbridos. O que nos constitui como sujeito é aquilo que se forma na relação

com os objetos, com as coisas, com os não humanos. É isso que nos constitui como pessoas, não há o humano de um lado e o objeto de outro. A própria constituição da espécie se deu de uma construção híbrida. O Primeiro Homo da espécie, o homo-habilis recebeu este nome por mexer nos dispositivos e produzir coisas. A manipulação dos objetos constitui o sujeito. (LEMOS, 2015)<sup>11</sup>

A convergência dos meios impacta a maneira como nos comportamos. Podemos estudar ao mesmo tempo em que nos atualizamos com as principais informações do dia ou leremos e-mails ou comprar produtos on-line. Podemos fazer o *upload* de um vídeo que gravamos por meio de nossos celulares enquanto participamos de um evento e podemos ainda criar um novo vídeo sobre este mesmo evento usando imagens de outras pessoas que estiveram presentes no mesmo local. A convergência está ocorrendo dentro de nossas mentes e transforma tanto formas de produzir quanto de consumir mídia.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. (JENKINS, 2009, p. 43)

Desde 2002, muitos produtores de conteúdo disponível na *web* passaram a controlar a maneira como este material é utilizado, fazendo uso das licenças *Creative Commons*, na tentativa de manter o direito de autoria e permitir, ao mesmo tempo, que outros usuários possam utilizar estas obras de diferentes maneiras. Sobre a função das licenças, o site da organização sem fins lucrativos traz a seguinte mensagem:

As licenças e instrumentos de direito de autor e de direitos conexos da Creative Commons forjam um equilíbrio no seio do ambiente tradicional "todos os direitos reservados" criado pelas legislações de direito de autor e de direitos conexos. Os nossos instrumentos fornecem a todos, desde criadores individuais até grandes empresas, uma forma padronizada de atribuir autorizações de direito de autor e de direitos conexos aos seus trabalhos criativos. Em conjunto, estes instrumentos e os seus utilizadores formam um corpo vasto e em crescimento de bens comuns digitais, um repositório de conteúdos que podem ser copiados, distribuídos, editados, remixados e utilizados para criar outros trabalhos, sempre dentro dos limites da legislação de direito de autor e de direitos conexos.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> CONECTA - André Lemos discute internet, cibercultura e sociabilidade. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=D4x5tliWGpA>>. Acesso em 08 out. 2015.

<sup>12</sup> Creative Commons Corporation . Disponível em: <[https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR)>. Acesso em: 31 out. 2015.

Por meio destas licenças os direitos de autoria podem ser preservados em seis diferentes níveis, que vão de uma liberdade total de transformação por parte de terceiros, desde que sejam atribuídos ao autor os créditos pela criação da obra original, a uma restrição total de interferência, sendo permitido apenas o *download* da obra e o compartilhamento da mesma, devidamente creditado. A tabela abaixo traz os ícones que representam cada tipo de licença e sua respectiva atribuição:

Tabela 1- Licenças Creative Commons

<b>Licenças Creative Commons</b>	
	<p>Atribuição - CC BY</p> <p>Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.</p>
	<p>Atribuição-SemDerivações - CC BY-ND</p> <p>Esta licença permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você.</p>
	<p>Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual - CC BY-NC-SA</p> <p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.</p>
	<p>Atribuição-CompartilhaIgual - CC BY-SA</p> <p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de software livre e de código aberto "copyleft". Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, portanto quaisquer trabalhos derivados também permitirão o uso comercial. Esta é a</p>

	licença usada pela Wikipédia e é recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos da Wikipédia e de outros projetos com licenciamento semelhante.
	<p>Atribuição-NãoComercial - CC BY-NC</p> <p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.</p>
	<p>Atribuição-SemDerivações-SemDerivados - CC BY-NC-ND</p> <p>Esta é a mais restritiva das nossas seis licenças principais, só permitindo que outros façam download dos seus trabalhos e os compartilhem desde que atribuam crédito a você, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.</p>

Este novo cenário criativo possibilita o surgimento de talentos que se destacam em blogs, sites pessoais e canais do YouTube. Jenkins (2009, p.193, 207) afirma que nos Estados Unidos, a criatividade popular alternativa, que começou com o acesso de pessoas comuns a novas tecnologias, possibilitou o arquivamento, apropriação e recirculação de conteúdos de mídia. Este processo alcançou seu auge com o surgimento da internet, por possibilitar o compartilhamento desta produção individual. Mesmo que grande parte das produções amadoras seja de baixa qualidade, tanto técnica quanto criativa, como afirma o autor, a chance de divulgar os próprios trabalhos e de receber críticas incentiva a melhoria dos mesmos. Surgem desta forma bons trabalhos que se destacam e levam seus autores a serem chamados para o entretenimento comercial, ou a desenvolverem um nicho específico que captará um público fiel dentro do próprio meio, com suas especificidades, conforme já temos assistido. Podemos exemplificar como a mídia tradicional se apropria dos talentos que surgem no ambiente alternativo analisando dois artistas conhecidos no cenário nacional em diferentes momentos de suas carreiras: Marcelo Tas e Rafinha Bastos. Tas começou seu trabalho com a segunda geração do vídeo no Brasil, a do vídeo independente, na produtora Olhar eletrônico. Conforme ele mesmo conta (2007, p. 209), na época, diversos jovens com novas ideias criaram obras em produtoras independentes de vídeo e desenvolveram uma nova linguagem,

um novo modo de lidar com câmera e público como se aproximasse de forma mais íntima os dois elementos. Estes jovens e criativos produtores fizeram sucesso. Passaram a ser premiados em festivais e, fatalmente, chamaram a atenção das grandes empresas de televisão que logo os contrataram e incorporaram a nova linguagem desenvolvida por eles em sua programação. Isto resultou numa época de grandes sucessos na TV exatamente por se tratar de um conteúdo novo, diferente. Tas observa que, na época, “assim como internet hoje, vídeo era a palavra da hora naquele princípio dos anos 80”. Anos depois, já na era da internet, surge o nome do humorista Rafinha Bastos, criador da “Página do Rafinha” que fez sucesso com vídeos de paródias musicais. Os dois profissionais, que se destacaram no ambiente alternativo da mídia brasileira em diferentes épocas foram convidados para fazer parte do programa CQC (Custe o que Custar) exibido semanalmente pela TV Bandeirantes, cujo formato era exatamente uma mistura das duas linguagens: o vídeo irreverente e debochado captado nas ruas, incrementado com a velocidade e os recursos visuais que a tecnologia oferece hoje na era da internet. Este é um exemplo da apropriação que a mídia tradicional faz dos novos formatos e de seus protagonistas.

Jenkins (2009) ao falar sobre o cinema digital amador cita a atual qualidade de produções amadoras, seu aspecto público e a capacidade de atingir uma audiência global que contrasta com a antiga ideia marginalizada das produções alternativas destinadas a um pequeno público, geralmente caseiro, sem nenhum canal de distribuição, embora representasse uma alternativa popular à produção comercial. Para o autor os recursos provenientes do digital mudaram o cenário que impunha limites às produções amadoras:

... a web fornece um ponto de exibição, levando o cineasta amador do espaço privado ao espaço público; a edição digital é muito mais simples que a edição do Super-8 ou do vídeo e, portanto, abre espaço para artistas amadores remodelarem seu material de forma mais direta; o computador pessoal possibilitou ao cineasta amador até imitar os efeitos especiais associados a sucessos de Hollywood. (JENKINS, 2009, p. 200)

Seja em forma de cinema digital ou vídeos de qualidade inferior, a produção independente no ambiente virtual é imensa. Há muito mais conteúdo armazenado, e mesmo que este não chegue a chamar a atenção das grandes empresas de mídia, ainda segue como arquivo, pronto para ser experimentado, preenchendo o crescente banco de dados que desperta a criatividade de artistas por conter uma inesgotável fonte de matéria-prima para sua arte. Como bem explica Francesca Azzi:

As artes eletrônicas nasceram e se fundaram numa atitude experimental. Se o artista dos anos 60, pioneiro e iconoclasta, tinha nas mãos a grande novidade eletrônica de sua época (o vídeo - aquele desconhecido meio) sobre o artista do séc XX recai toda uma parafernália tecnológica que integra filme, vídeo, computadores e internet. Em mais de 30 anos de existência do vídeo, a produção de linguagens audiovisuais se digitalizou, fundiu-se ao computador e a suas tecnologias de informação, possibilitando a criação de processos interativos. (AZZI, 2007, p. 169)

Porém, antes de abordarmos o uso de imagens provenientes de bancos de dados em novas criações artísticas e a forma como o usuário interage com estas criações, precisamos compreender o surgimento do ambiente de maior expressão da cultura participativa no que diz respeito ao arquivamento e compartilhamento de vídeo: o YouTube.

## 2.4 O YOUTUBE COMO BANCO DE DADOS

Como afirmado anteriormente, os meios de comunicação são transformadores e trazem, em si, características do meio a que sucedem. Em relação ao cinema, o surgimento do vídeo (do latim, “eu vejo”) pode ser considerado uma evolução no que diz respeito ao acesso às tecnologias de produção de imagem por parte do receptor. A rapidez da montagem, a facilidade de manuseio e a preterição da revelação tornaram acessível o uso deste equipamento. A posterior popularização possibilitou maior acesso pelo usuário comum; desta forma, grande parte dos trabalhos realizados em vídeo refletem a condição de produções amadoras. O surgimento da internet diminuiu a distância entre produtor e usuário. Surgiram sites interativos em que usuários poderiam opinar e modificar conteúdos.

Nesse contexto, surge, em 2005, o YouTube com a proposta de ser um local para *upload* de imagens na internet. A ideia não era uma novidade, pois já havia sites que prestavam o mesmo serviço, como o *DailyMotion*, *OurMedia* e *Vimeo*, entre outros. Havia, porém, uma necessidade de aproximação entre o serviço oferecido e o usuário leigo. Os criadores do site, Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do site de comércio *on-line PayPal*, pensaram em criar um espaço em que as pessoas pudessem arquivar suas experiências e divulgar suas imagens aos amigos e familiares, sem a necessidade de conhecimento técnico, em um ambiente de interface simples. A transmissão por *streaming* encontrava barreiras referentes à largura de banda, por parte do usuário, o que era relativamente comum naquela época, mas o fato de os arquivos de diferentes formatos (.avi, .MPG e .mov) serem convertidos para o formato *flash* permitia *upload* e reprodução mais

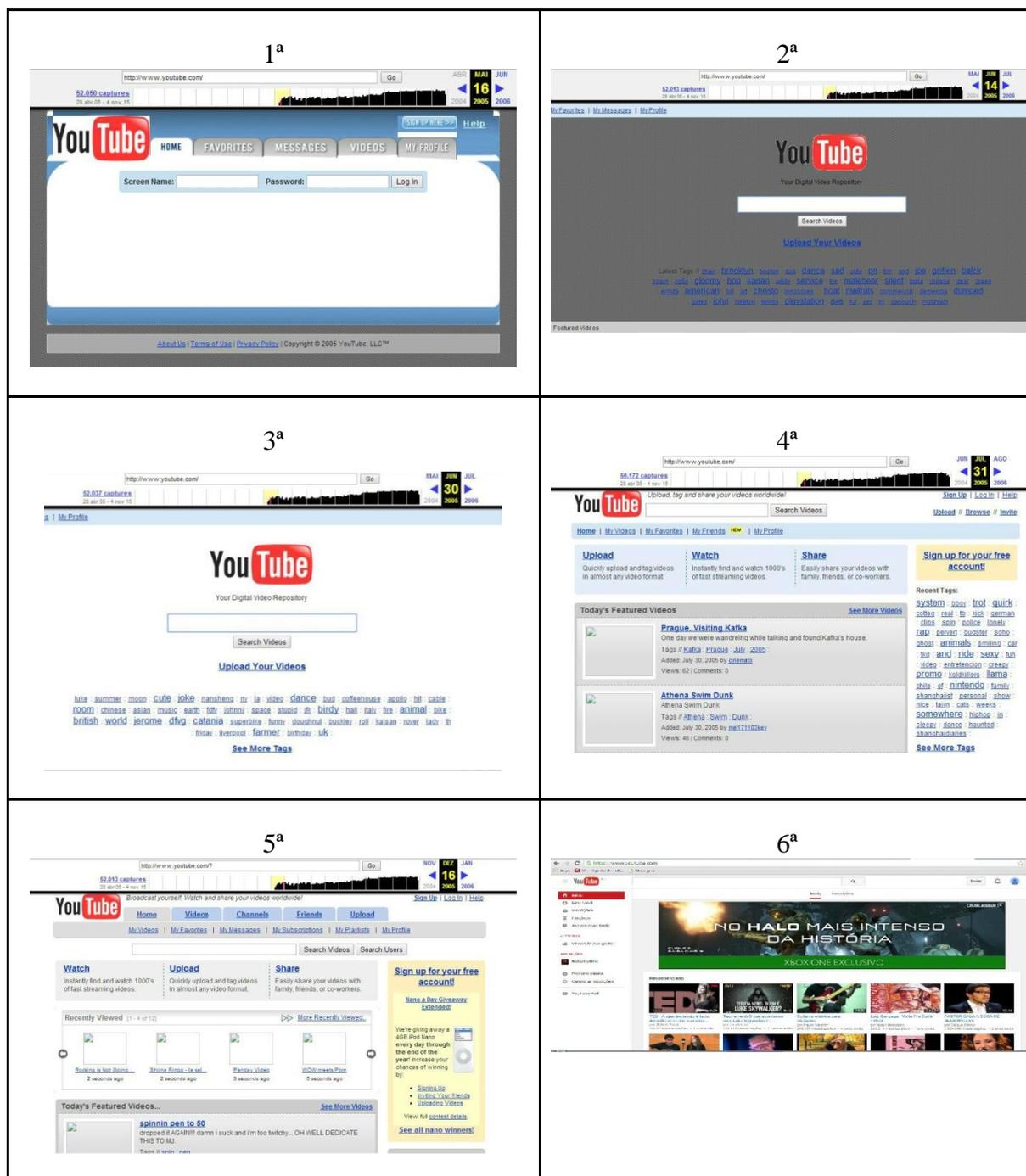
rápidos que os dos outros serviços<sup>13</sup>. Em seu primeiro ano, o YouTube passou por diversas mudanças no aspecto visual e por algumas mudanças em sua estrutura, como podemos observar nas imagens tiradas do *website* *WayBack Machine*<sup>14</sup>, presentes na Tabela 2.

---

<sup>13</sup> Avaliação feita pelo blog de tecnologia *TechCrunch*. Disponível em: <<http://techcrunch.com/2005/08/08/profile-youtube/>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>14</sup> *Wayback Machine* é um banco de dados digital criado pela organização sem fins lucrativos *Internet Archive* que arquiva mais de 475 bilhões de páginas da *World Wide Web* desde 1996. O serviço proporciona aos usuários a possibilidade de visualizar versões arquivadas de páginas da *Web*, tal como eram no passado. Disponível em: <<https://archive.org/web/>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

Tabela 2- Diferentes interfaces do YouTube até sua aquisição pela Google.



Fonte: WayBack Machine.

A primeira imagem tirada em 16 de maio de 2005, um tipo de esboço do que viria a ser o site, trazia apenas algumas abas de menu e um campo de busca. A segunda, de 16 de junho de

2005, trazia o *slogan* “Seu repositório de vídeos digitais”<sup>15</sup>, um campo de busca, um *link* para *upload* de vídeos e as últimas *tags* atribuídas aos vídeos recentemente adicionados. A terceira imagem é de 30 de junho e nela apenas a cor de fundo foi alterada. Na quarta imagem, tirada em 31 de julho, mudou a aparência da página, com vídeos mais recentes em destaque e também mudou o *slogan*, que passou a ser “Carregue, marque e compartilhe seus vídeos no mundo todo”<sup>16</sup>. Em 16 de dezembro de 2005, entra em cena parte do poderoso *slogan* “Transmita-se. Assista e compartilhe seus vídeos no mundo todo”<sup>17</sup>, que tornou-se a marca do YouTube na atualidade, como se finalmente os criadores tivessem descoberto o verdadeiro potencial do site. A sexta imagem é do YouTube hoje. Talvez algumas das escolhas iniciais possam justificar a aderência posterior do YouTube, embora também fossem oferecidas por alguns dos serviços concorrentes. O *site* era totalmente gratuito, tanto para editores quanto para espectadores. Não havia limites para a quantidade de vídeos que cada usuário poderia enviar ao site, via *upload*. Havia funções que permitiam a formação de comunidades de interesse comum e, talvez, a característica mais importante: o *site* fornecia um código, *embed*, que facilitava a incorporação dos vídeos em outros *sites*, *blogs*, *foruns*, ou seja, todos estes outros ambientes, que estavam também em franco crescimento na época, poderiam disponibilizar vídeos por meio do YouTube, sem a necessidade de terem que hospedar os vídeos em seus próprios servidores, o que inviabilizava a exibição dos mesmos pelo tamanho, geralmente grande, dos arquivos de imagem em movimento. O YouTube servia então como um grande servidor de vídeo disponível para todo produtor de conteúdo, interessado em exibir vídeo em seus trabalhos publicados na web. A única restrição imposta em relação aos *uploads* era o tamanho dos vídeos que deveria ser inferior a 100MB. A imagem abaixo mostra uma comparação entre os serviços *online* de *streaming*, publicada pelo *blog* americano de tecnologia *Techcrunch.com*, em seis de novembro de 2005.

---

<sup>15</sup> “Your Digital Vídeo Repository”. Tradução nossa.

<sup>16</sup> “Upload, tag and share your videos worldwide”. Tradução nossa.

<sup>17</sup> “Broadcast yourself. Watch and share your videos worldwide”. Tradução nossa.

Figura 2. Comparação entre serviços *online* de *streaming* em nov. 2005.

Company	Price	Converts Format?	Download Files?	Storage	Privacy?	Sharing?	Tags?	Creation Tools
CastPost	Free	No	Yes	100mb	Coming	URL, RSS, Blog	Yes	No
ClipShack	Free/premium	Yes - Flash	No	100mb	Yes	URL, Blog	Coming	No
DailyMotion	Free	Yes - mov/flv/3gp	Yes	1gb	Yes	URL, RSS, Blog	Yes	
Grouper	Video Sharing Product "Coming Soon"							
OurMedia	Free	No	Yes	Unlimited	No	Link	No	No
Revver	Free/rev share	Yes - QT	Yes	Unlimited	No	Link, Email	Yes	No
Vimeo	Free	Yes - QT	Yes	20mb/week	No	Link	Yes	No
vSocial	??	Yes - Flash	No	??	Yes	Link, Blog, RSS	Yes	No
YouTube	Free	Yes - Flash	No	Unlimited	No	URL, Blog	Yes	No

Fonte: Techcrunch.com<sup>18</sup>

Nesse espaço de tempo o site deixou de representar um local de armazenamento de vídeos, como os demais serviços oferecidos na época, e passou a difundir a ideia de ser um lugar destinado à expressão pessoal. Em outubro de 2006, a *Google* adquiriu o YouTube por 1,65 bilhão de dólares e deu ao serviço uma nova dimensão. No início de 2008, o *site* já estava entre os dez mais acessados do mundo. Para Burgess e Green:

A missão aparente ou declarada do YouTube foi repetidamente transformada tanto pelas práticas corporativas como por sua utilização pela audiência. Em agosto de 2005, poucos meses após o nascimento do serviço, o "Quem Somos" da página oferecia apenas tentativas e dicas vagas para explicar os possíveis usos do YouTube (...). Nesses primeiros momentos o site trazia o slogan Your Digital Video Repository ("Seu Repositório de Vídeos digitais"), uma declaração que, de alguma maneira, vai de encontro à exortação atual, e já consagrada, Broadcast yourself (algo como "Transmitir-se"). (BURGESS E GREENN, 2009, p. 20)

Com novas funcionalidades, como a possibilidade de edição *on-line*, o YouTube tornou-se um fenômeno de audiência e participação. Burgess e Green, (2009) revelam que em 2008 hospedava por volta de 85 milhões de vídeos, o que representava um aumento de dez vezes em comparação com o ano anterior. Sua pesquisa sugeria que os números cresciam exponencialmente. Na época, a *comScore*, empresa de pesquisa de mercado da internet,

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://techcrunch.com/2005/11/06/the-flickr-of-video/>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

divulgou que o serviço respondia por 37% de todos os vídeos acessados nos Estados Unidos. Para se ter uma ideia, a *Fox Interactive Media*, que representava o segundo maior serviço do tipo, ficou com apenas 4,2% na ocasião.

As estatísticas atuais<sup>19</sup> revelam mais de um bilhão de usuários, com um crescimento de 40% ao ano, registrado desde 2014. Há versões do *site* em setenta países, em setenta e seis idiomas. Segundo a empresa, o *site* atinge mais adultos de 18 a 34 anos e de 18 a 49 anos que qualquer rede a cabo nos EUA. O *Alexa Traffic Ranks*<sup>20</sup> apresenta o *site* como o terceiro na classificação global e o quarto no ranking brasileiro. Este ranking é atualizado diariamente e usa uma combinação entre a média de visitantes diários e *pageviews* durante os últimos três meses para definir os *sites* mais populares. Ainda segundo a empresa, a maior parte das visualizações vem dos Estados Unidos, com 19% dos visitantes do site, seguida pela Índia com 9,4%, Japão com 5,5%, Rússia com 4,4% e Brasil com 3,7%. Os números referentes ao engajamento dos visitantes são positivos, uma vez que a taxa de rejeição<sup>21</sup> foi 3% inferior ao trimestre anterior (julho a agosto de 2015), as visualizações diárias por visitante aumentaram 13,9% e o tempo médio que cada visitante passa no site foi de 18 minutos e 10 segundos, 2% a mais que no último trimestre.

Para entendermos o funcionamento do YouTube, precisamos compreendê-lo como um “sistema de mídia estruturado e em evolução no contexto social e econômico de uma mudança mais ampla nos meios de comunicação e na tecnologia” (BURGESS E GREEN, 2009). Um meio diferente da televisão. Embora existam semelhanças, são muitas as diferenças que fazem do *site* um meio com muitas possibilidades ainda a serem descobertas.

O YouTube, mais ainda do que a televisão, é um objeto de estudo particularmente instável, marcado por mudanças dinâmicas (tanto em termos de vídeos como de organização), diversidade de conteúdos (que caminha em um ritmo diferente do televisivo mas que, da mesma maneira, escoa por meio do serviço e, às vezes, desaparece de vista) e uma frequência cotidiana análoga, ou “mesmice”. Há ainda a complicação adicional de sua dupla função como plataforma *top-down* de distribuição de cultura popular e como plataforma *bottom-up* de criatividade vernacular. (BURGUES E GREEN, 2009, p. 24)

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/statistics.html>>. Acesso em : 01 nov. 2015.

<sup>20</sup> Alexa Internet Inc. é um serviço pertencente à *Amazon* que mede os visitantes de um *site da web*. No *alexa.com* podemos digitar um endereço de *site da web* e o serviço mostrará algumas estatísticas de forma gratuita. Disponível em: <<http://www.alexa.com/>>. Acesso em: 01 nov. 2015.

<sup>21</sup> Taxa de rejeição é o percentual de sessões de uma única página, ou seja, sessões nas quais a pessoa sai do site na página de entrada sem interagir com ela.

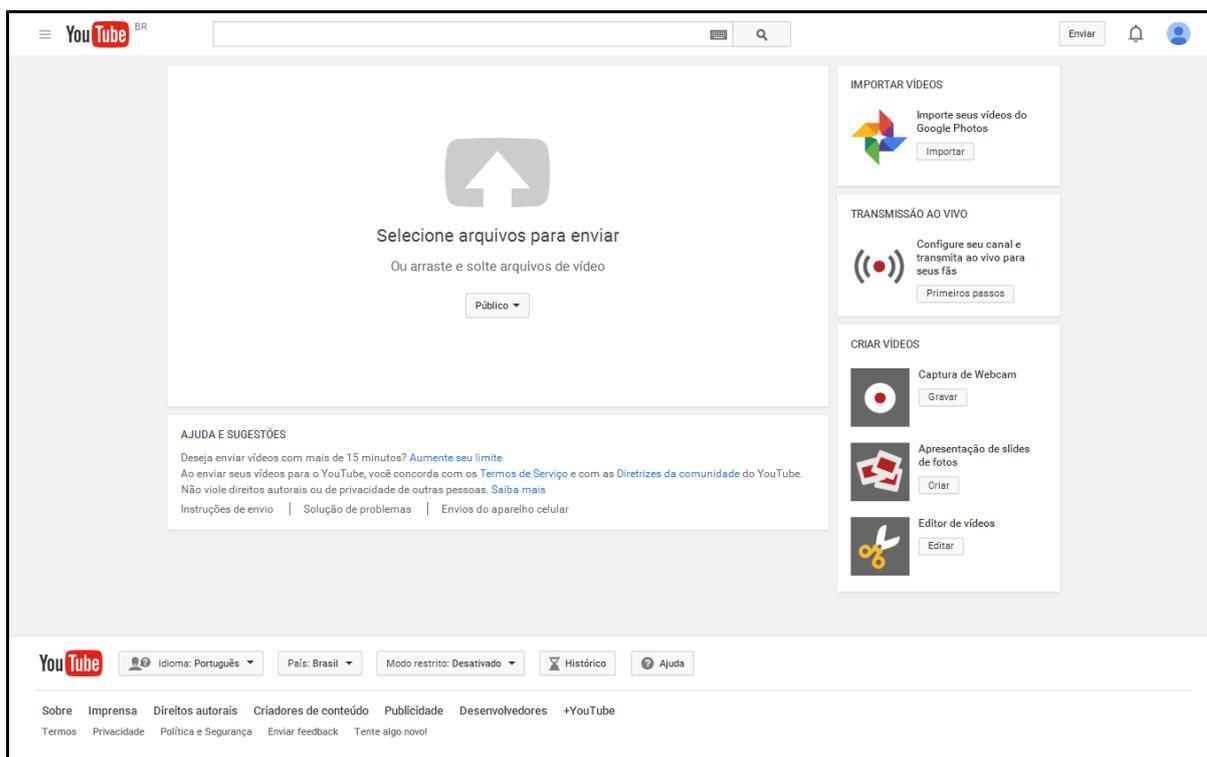
O funcionamento básico do *site* se dá por meio de *uploads* de vídeos feitos por usuários que os descrevem por meio de palavras-chave ou *tags* e os classificam por conteúdo, tema e estilo, entre um número limitado de categorias disponíveis, ou seja, esta classificação não é livre, além de ser muito ampla está sujeita às condições do *site* e ainda ao bom senso do usuário ao escolher as *tags*, que serão fundamentais para a localização do vídeo pelo “usuário espectador” em busca de conhecimento, entretenimento, informação etc.

Na tela inicial do YouTube, além da publicidade em destaque na página, o usuário tem acesso ao seu canal, suas inscrições, que são “assinaturas” de canais de outros usuários, ao histórico de vídeos visualizados recentemente, aos vídeos marcados com “gostei”, canais recomendados e à opção “enviar”, para fazer *upload* de vídeos. Procuraremos explicar mais sobre esta última, uma vez que nossa intenção é conhecer melhor o universo de criação e armazenamento de vídeos no *site*.

Ao fazer *login* no sistema e clicar em enviar, o usuário é direcionado para a página de *upload* de arquivos, onde é possível enviar vídeos prontos com duração de até 15 minutos<sup>22</sup>, importar vídeos do Google fotos, fazer transmissões ao vivo, criar vídeos diretamente por meio de uma *webcam*, criar apresentações de slides a partir de fotos ou editar vídeos, *on-line*, diretamente na plataforma. Na página estão presentes *links* para os termos de uso, as diretrizes da comunidade e informações sobre a política de direitos autorais.

---

<sup>22</sup> O usuário pode aumentar este limite de 15 minutos fazendo a verificação de sua conta por telefone, para desbloquear recursos adicionais no YouTube e confirmar que é um YouTuber real e não um robô.

Figura 3- Página de *uploads* do YouTube.

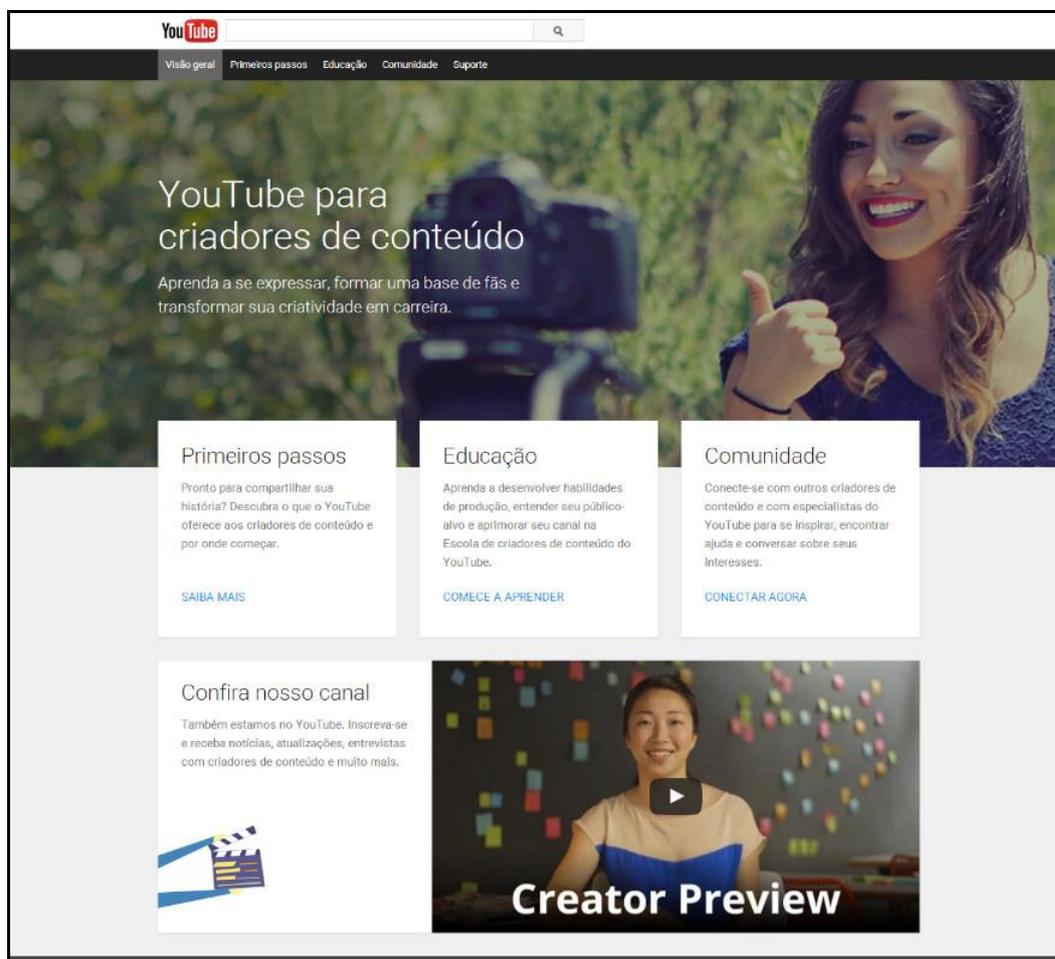
Fonte: *website* YouTube<sup>23</sup>

O processo de *upload* é simples e intuitivo, bastando alguns cliques para que o vídeo esteja disponível na plataforma. É importante observar que todo usuário é, para a empresa, um sucesso de audiência em potencial. Por isso, ao se cadastrar no YouTube, ele é incentivado a se engajar na produção de conteúdo em vídeo. Isso pode ser observado pelo esforço empreendido por parte da empresa em convencer o usuário a fazer parte da comunidade de criadores<sup>24</sup>, com páginas de dicas, vídeos ensinando os primeiros passos para se tornar um criador, aulas com profissionais da área de gravação e roteirização de vídeo, com a participação de outros membros que se tornaram grandes criadores, atingindo alto número de seguidores e de visualizações. Pelas novas funcionalidades, como a criação de vídeo a partir de imagens estáticas, transmissão ao vivo e edição *on-line*, o usuário é apresentado a inúmeras bibliotecas de imagens e música com direito de uso liberado. É como navegar por uma fábrica de ideias que dá origem a todo o processo de participação, apropriação, montagem e remixagem que levam o YouTube a atingir os expressivos números que alcança hoje.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/upload>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

Figura 4- Página YouTube para criadores de conteúdo.



Fonte: *website* YouTube<sup>25</sup>

“YouTube para criadores de conteúdo. Aprenda a se expressar, formar uma base de fãs e transformar sua criatividade em carreira”. Com esta exortação, a empresa apresenta recursos que objetivam profissionalizar o conteúdo disponível no YouTube.

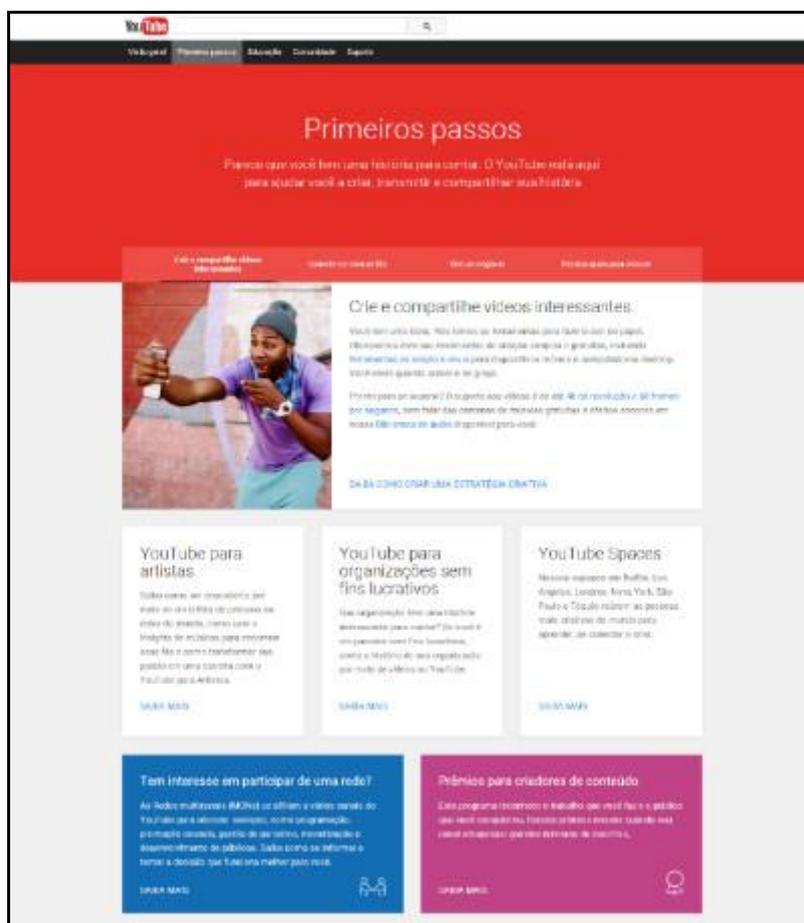
Os *Primeiros passos* são um convite ao engajamento. “Parece que você tem uma história para contar. O YouTube está aqui para ajudar você a criar, transmitir e compartilhar sua história”.<sup>26</sup> Nesta sessão, o usuário é apresentado às ferramentas de edição presentes no site, às definições recomendadas aos usuários avançados para a codificação de carregamentos

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/get-started.html?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

dos vídeos, às bibliotecas gratuitas com música e efeitos sonoros, e estimulado à busca de uma estratégia criativa.

Figura 5- Página Primeiros passos.



Fonte: *website* YouTube<sup>27</sup>

O usuário consegue obter, informações específicas para seu trabalho, que ressaltam o fato de que não precisa de ninguém para se promover. O conteúdo destinado a organizações sem fins lucrativos mostra como outras organizações conseguiram espalhar a história de seus projetos por meio de vídeos de situações reais, que atraem colaboradores de todo o planeta. Mas talvez o que chame mais atenção na página e como nova atuação do YouTube seja a apresentação do YouTube *Spaces*<sup>28</sup>, um local para “aprender, compartilhar e criar”. Estúdios de gravação equipados com modernos equipamentos, onde acontecem cursos, palestras e *workshops*,

<sup>27</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/get-started.html?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/yt/space/>. Acesso em 05/11/2015.

presentes em Berlim, Los Angeles, Londres, Nova York, São Paulo e Tóquio, tornam-se centros de criação e troca de conhecimento. Em São Paulo o YouTube *Space* formou uma parceria com Instituto Criar de TV, Cinema e Novas Mídias, uma organização sem fins lucrativos, que promove cursos para jovens de baixa renda em áreas técnicas dos bastidores da TV e cinema. Segundo dados da Google,<sup>29</sup> “desde a inauguração do primeiro *Space* em 2012, criadores visitaram essas instalações mais de 100 mil vezes e criaram mais de 10 mil vídeos, que superaram um bilhão de visualizações”. Em setembro de 2009, a empresa anunciou a construção de um novo espaço, com mais de dois mil metros quadrados, no Porto Maravilha, no Rio de Janeiro. Segundo a notícia, “o espaço funcionará como uma incubadora, oferecendo, aos criadores de conteúdo on-line, as ferramentas e orientações que facilitam a inovação e experimentação em vídeo.” Por fim, há, na página *Primeiros passos*, uma política de premiação para criadores que atinjam marcas de cem mil, um milhão e dez milhões de inscritos.

Estas iniciativas mostram claramente como a empresa enxerga os criadores de conteúdos, capazes, na verdade, de gerar um número incontável de novos espectadores para estas e outras produções, incluindo os conteúdos de marca, que segundo as pesquisas revelam<sup>30</sup>, vêm chamando mais a atenção dos usuários em 2015.

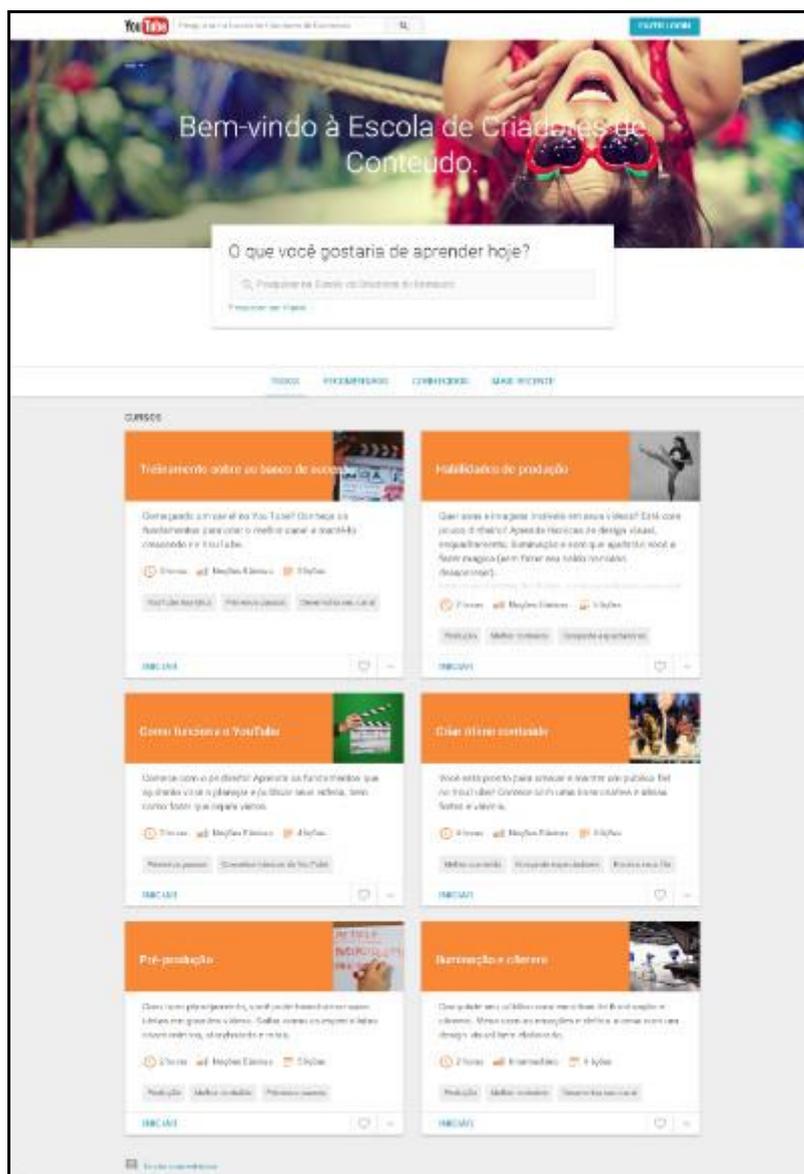
A área destinada à educação é voltada ao desenvolvimento, por parte do criador de conteúdo, de habilidades de produção e relacionamento com o público alvo na *Escola de Criadores de Conteúdo do YouTube*. São oferecidos 15 cursos com certificação aos participantes que, ao final do curso, responderem a um questionário e obtiverem 75% de aproveitamento. Tudo muito bem explicado, em vídeo, é claro!

---

<sup>29</sup> Disponível em: <http://googlebrasilblog.blogspot.com.br/2014/10/youtube-space-no-instituto-criar-recebe.html> e [http://googlebrasilblog.blogspot.com.br/2015/09/proxima-parada-youtube-space-rio-de\\_9.html](http://googlebrasilblog.blogspot.com.br/2015/09/proxima-parada-youtube-space-rio-de_9.html). Acesso em 06/11/2015.

<sup>30</sup> Segundo notícia do Blog do Google Brasil, as marcas têm notado uma explosão de engajamento e visualizações no YouTube. As visualizações do conteúdo das 100 principais marcas globais quase dobraram nos últimos 12 meses: os consumidores assistiram aos anúncios em vídeo mais de 40 bilhões de vezes, sendo que mais de 18 bilhões dessas visualizações ocorreram em 2014. E as marcas estão mantendo um relacionamento contínuo com seus espectadores no YouTube: as inscrições nos canais de marca aumentaram 47% em um ano. Disponível em: <http://googlebrasilblog.blogspot.com.br/2015/07/top-100-brands-report-perspectiva-de.html>. Acesso em 06/11/2015.

Figura 6- Página Escola de criadores de conteúdo.



Fonte: *website* YouTube<sup>31</sup>

São oferecidos os seguintes cursos:

**Treinamento sobre as bases de sucesso**<sup>32</sup>, em cinco lições sobre como iniciar sua empreitada no site, desde a criação da conta à definição de um tema por que realmente se interesse, passando por maneiras de manter um público fiel, pela frequência de *uploads*, até a

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/education>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/bootcamp-foundations?ytref=all&hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

gerenciar os números de acessos pelas estatísticas oferecidas. **Habilidades de produção,**<sup>33</sup> sobre a criação de vídeos com recursos limitados. **Como funciona o Youtube,**<sup>34</sup> sobre criação de canais, planejamento e publicação de vídeos e conhecimento de questões relativas a direitos autorais. **Criar ótimo conteúdo,**<sup>35</sup> destinado a fazer com que o criador fidelize seu público. **Pré-produção,**<sup>36</sup> sobre ideias e planejamento. **Iluminação e câmera,**<sup>37</sup> destinado a melhorar a aparência dos vídeos e deixá-los com design visual mais elaborado. **Som e música,**<sup>38</sup> que busca ensinar técnicas de captação de áudio e a usar música em vídeos. **Desenvolva uma marca consistente,**<sup>39</sup> que ajuda o criador a desenvolver uma identidade forte. **Seja descoberto,**<sup>40</sup> destinado a otimizar a localização dos vídeos em resultados de busca. **Incentive os espectadores a assistirem mais,**<sup>41</sup> com dicas de organização para que os canais sejam de fácil acesso aos espectadores. **Estimule o envolvimento dos fãs,**<sup>42</sup> com dicas para conquistar uma base leal de fãs. **Avalie seu sucesso,**<sup>43</sup> sobre o uso do *Analytics* na descoberta de informações importantes para o canal. **Ganhe dinheiro com o YouTube,**<sup>44</sup> sobre a política de monetização no YouTube e como é possível gerar receita com vídeos. **Principais estratégias para públicos específicos,**<sup>45</sup> sobre como criar conteúdo para um público específico e como fazer com que este público acesse o conteúdo diariamente e

---

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/bootcamp-production-skills?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/get-started?ytref=all&hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/great-content?ytref=all&hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/production-planning?ytref=all&hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/camera-lighting?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/sound-music?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/build-brand?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/get-discovered?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>41</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/engage-audience?hl=pt-BR>>.

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/fans?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/analytics-series?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

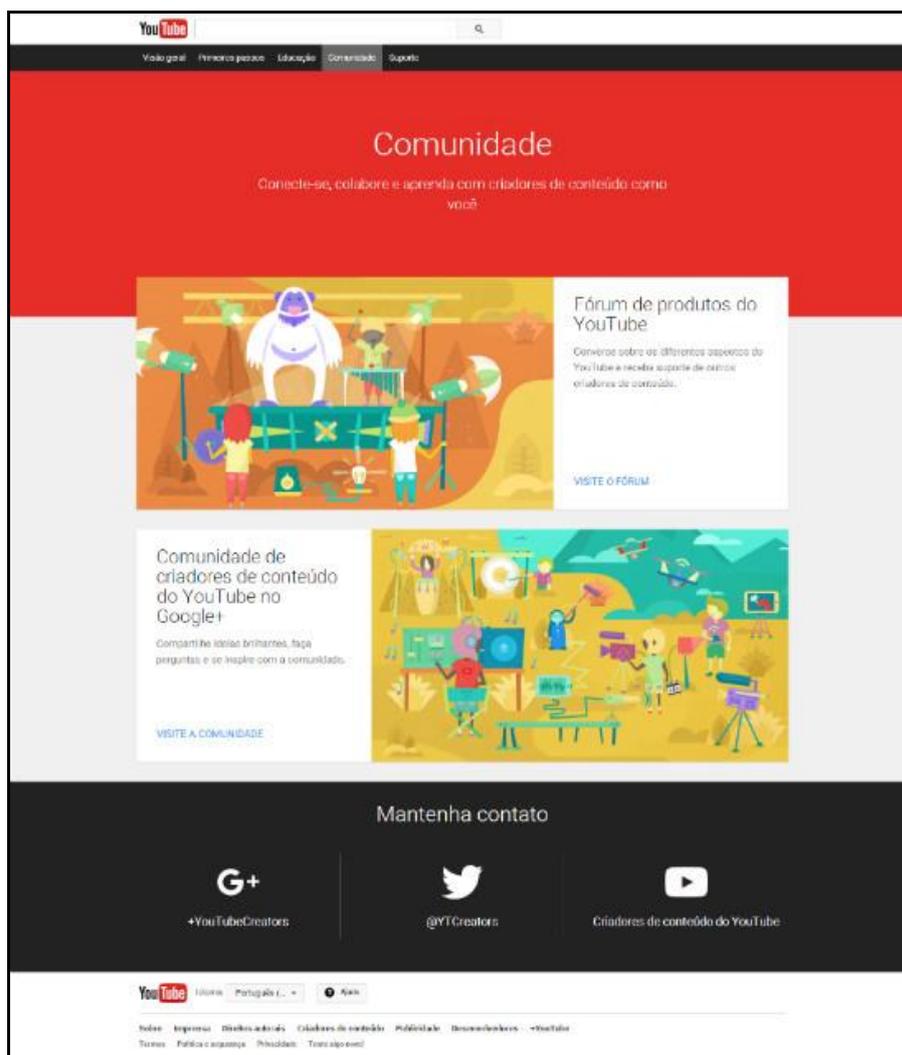
<sup>44</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/earn-money?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>45</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/strategies?ytref=all&hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

**Histórias de sucesso,**<sup>46</sup> o último curso da lista que traz estudos de casos de criadores bem sucedidos.

Por fim, no espaço destinado aos criadores de conteúdo, o YouTube oferece uma comunidade<sup>47</sup> para troca de informações e ajuda mútua.

Figura 7. Página Comunidade.



Fonte: *website* YouTube<sup>48</sup>

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/course/cases?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/community.html?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

<sup>48</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/community.html?noapp=1>>. Acesso em: 03 nov. 2015.

Com estas informações podemos perceber que o YouTube está se tornando uma escola de capacitação de profissionais do audiovisual e pretende aumentar e muito a quantidade, tanto de criadores, quanto de espectadores num ambiente em que ambos podem desempenhar os dois papéis ao mesmo tempo. Desenvolvendo vídeo aulas que sempre estarão disponíveis, aguardando um novo acesso, a empresa capacita novos usuários a se tornarem criadores. Da mesma forma, os YouTube *Spaces*, ao mesmo tempo que promovem o YouTube e a *Google*, reforçando a imagem de mega corporação da atualidade, atraem ainda mais mentes criativas dispostas a disponibilizar sua criação no próprio YouTube.

Outro exemplo de criação que envolve a plataforma é a produtora *Pocket Films*, que surgiu em 2009 com o objetivo de agregar e distribuir conteúdo alternativo na Índia, numa opção à indústria cinematográfica de *Bollywood*. O empreendimento funciona como centralizador de produções, como curtas metragens e documentários e facilita a distribuição a um público alvo específico, via internet e aplicativos para dispositivos móveis, ao mesmo tempo em que incentiva a produção independente, alimentando a possibilidade de participação em premiações e de geração de receita com a exibição dos filmes. Na página da internet dos *Pocket Films* encontra-se a seguinte mensagem:

Estamos otimistas com o conteúdo alternativo. Muito, muito otimistas. O conteúdo comercial ainda governa, sim. Mas qualquer um que puser a sua orelha no chão sabe que há uma revolução em curso. Uma revolução nos hábitos de visualização, que inclui não só o tipo de conteúdo que é consumido, mas também como é consumido. Uma geração inteira está encontrando seu entretenimento em plataformas e dispositivos não-tradicionais. O encontro entre internet e dispositivos móveis levou a uma explosão de conteúdo alternativo - especialmente em formato curto - sendo criado e visualizado. (Tradução nossa.)<sup>49</sup>

No primeiro ano, a empresa criou seu canal do YouTube e chegou a quinhentos vídeos e quinhentas mil visualizações. Em 2013, o grupo tornou-se o parceiro número um do YouTube na Índia, com mais de dez canais e um número superior a cinquenta milhões de visualizações, um exemplo da força de parcerias que envolvem a produção alternativa num local de forte cultura audiovisual como a Índia. Negócios altamente rentáveis para a empresa, que, oferecendo espaço, meios de criação e exibição, colhe os frutos da arrecadação com

---

<sup>49</sup> We are bullish on alternate content. Very, very bullish. Mainstream still rules, yes. But anyone with their ear to the ground knows that there is a revolution under way. A revolution in viewing habits that includes not only what kind of content is consumed, but also how it is consumed. An entire generation is finding its entertainment on non-traditional platforms and devices. The coming together of the internet and hand-held devices has led to an explosion of alternate content- especially short format content- being created and viewed. Disponível em: <<http://www.pocketfilms.in/#!distribute>>. Acesso em: 08 nov. 2014.

publicidade de todo o material criado. Quanto mais vídeos de sucesso e quanto mais criadores de sucesso, melhor para a *Google*.

Na bola de neve de conteúdo midiático, que cresce a cada dia, o YouTube tem se preocupado em tentar conciliar as atividades de seus usuários com os interesses dos detentores de direitos autorais. Jenkins, Green e Ford (2014, p. 81) citam acordos de compartilhamento de receita entre o *site* e estas empresas em troca da distribuição de seus vídeos, como *trailers* de filmes, *videoclipes*, entre outros que também fazem parte do acervo e são responsáveis por grande parte do compartilhamento entre usuários. Desta forma, *trailers* de títulos aguardados ansiosamente pelo público, assim como clipes de possíveis sucessos provocam uma enorme audiência logo em seus primeiros dias de exibição até que sejam esquecidos e substituídos por novos títulos, tornando-se simples arquivos presentes no banco de dados.

Verdadeiro repositório de experiências individuais e coletivas, o YouTube tornou-se um dos mais expressivos centros de armazenamento, colaboração, produção e distribuição de obras videográficas dos mais diversificados gêneros. Produções, que levam ao espectador desde inutilidades absurdas até os complexos manuais técnicos, são gravadas e crescem em número, como informações e lembranças estocadas no cérebro, que podem ser acionadas a qualquer momento, para resolver qualquer situação.

O material que surge a partir do DIY (Do It Yourself, ou “faça você mesmo”) ou das comunidades de fãs fornece um veículo através do qual as pessoas compartilham suas opiniões particulares com o mundo, opiniões essas muitas vezes não representadas na mídia de massa. Quando os membros dos públicos propagam esse conteúdo de uma comunidade para outra é porque têm interesse na circulação dessas mensagens. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 91)

O cérebro expandido do ambiente virtual comporta informações que o usuário desconhece, inseridas por outros usuários e prontas para serem acessadas quando houver necessidade. Nesse ambiente, a criação de obras, que se apropriam de vídeos prontos, surge como a organização de ideias e memórias para a expressão de um pensamento ou para se contar uma história usando imagens do banco de dados. A memória gravada narra a história em diferentes pontos de vista. Os fatos políticos e sociais ocorridos no mundo, dos quais tomávamos conhecimento pela leitura de jornais, revistas ou pela transmissão de TV, hoje nós os vemos com outros olhos, os olhos de quem vivencia a experiência, o que nos faz desenvolver um contato maior com a realidade.

Por outro lado, a facilidade em se produzir vídeos permite o acúmulo de arquivos amadores no site, dentre eles, chamam a atenção, aqueles considerados *spoof*, que no contexto do YouTube, segundo Erick Felinto, quer dizer:

Um “spoof” é uma paródia ou imitação de um vídeo. Pode-se digitar, por exemplo, “Mac spoof” no mecanismo de busca do site e encontraremos pelo menos 349 paródias dos anúncios desenvolvidos numa inteligente campanha da Macintosh para o mercado norte-americano. Essa categoria de produções tornou-se, de fato, tão relevante para o site que levou um internauta a criar uma página web destinada somente a reunir as milhares de paródias que surgem todos os dias no YouTube. (FELINTO, 2008, p. 36)

No que diz respeito às possibilidades de viralização, tema também abordado por Jenkins, Green e Ford (2014), Felinto observa que é possível atestar o êxito de um vídeo pela quantidade de *spoofs* que o mesmo gera, além das imitações de imitações que surgem e “se desdobram infinitamente”, criando o que o autor chama de “lixo digital audiovisual”.

Graças ao desenvolvimento tecnológico dos próprios meios eletrônicos de comunicação, os refugos da cultura encontraram não apenas novos espaços de visibilidade como também um novo valor social. Oferecendo um “espaço” de armazenagem virtualmente inesgotável e custos de manutenção relativamente acessíveis, a internet tem se convertido no abrigo por excelência dos detritos culturais, dos restos, do inútil, do trivial. (FELINTO, 2008, p. 34)

Mas poderia uma ideia funcionar como reciclagem artística e transformar o lixo cultural, classificado por Felinto, em arte? A análise do *corpus* deste trabalho presente no capítulo 3 poderá responder a esta pergunta. Isto porque o YouTube pode ser pensado como arquivo de uma memória coletiva, produzida por pessoas diferentes e catalogado a partir de um sistema de indexação por palavras-chave, onde os vídeos tornaram-se uma forma de expressão de ideias. Neste sistema presenciamos a criação de vídeos que fazem uso de imagens já existentes, com ou sem o conhecimento de seus autores, numa espécie de colagem, na formação de um novo trabalho.

Neste capítulo vimos como o comportamento humano evoluiu em relação às ferramentas de que sempre dispôs, desde a cultura oral, passando pela escrita até o surgimento das primeiras máquinas de captação de imagens. Vimos também como a informação chegava ao cidadão comum durante a cultura de massa do século XX e as mudanças nos papéis de receptor e produtor que surgiram graças à era do computador, quando as formas de comunicação e as artes passaram a se relacionar de forma muito mais próxima e o cidadão

comum passou a ter acesso aos meios de criação e distribuição de conteúdo, principalmente após o surgimento da internet. Vimos, ainda, os princípios que tornam possíveis a manipulação e o alcance das obras trabalhadas no ambiente digital e como a participação do espectador produtor vem aumentando nos últimos anos. Por fim, pudemos conhecer a ampla atuação da plataforma de compartilhamento YouTube e o grande poder de produção e recepção junto ao usuário de internet que esta alcançou, tornando-se o maior arquivo de imagens em movimento, da atualidade, propiciando diversas aplicações destas imagens arquivadas. No próximo capítulo iremos abordar o uso de imagens de arquivo na construção de narrativas audiovisuais, na tentativa de conhecer o que poderíamos denominar como precursores dos trabalhos analisados no *corpus* deste trabalho.



### 3 O USO DE BANCOS DE DADOS EM OBRAS AUDIOVISUAIS

O acúmulo de imagens que temos produzido desde a invenção das primeiras máquinas de captura leva à possibilidade de estocá-las infinitamente. Imagens criadas por amadores surgiram como processo natural na documentação da vida cotidiana, provando que o hábito de registrar fatos, tanto familiares quanto de importância coletiva, sempre esteve presente em todo indivíduo que, de posse de um equipamento qualquer de gravação, poderia criar imagens e eternizar momentos importantes ou banais vividos em família.

O pesquisador Roger Odin (*apud* BLANK, 2009, p.16) caracteriza as imagens domésticas como destinadas, em geral, ao uso quase exclusivo das famílias, que têm como função primordial produzir lembranças e possibilitar a recriação mítica do passado vivido e compartilhado. O cinema como fonte de entretenimento e mesmo como fonte de informação no passado influenciou diretamente o modo de pensar e o modo de criar imagens destes amadores. O passar das décadas levou, muitas vezes, estas imagens ao esquecimento. Das pequenas videotecas domésticas, onde experimentaram momentos de glória em exposições para um público formado por familiares e amigos, em festas e reuniões, passaram a ocupar caixas e porões, até pela falta de equipamentos capazes de projetá-las, resultado da constante evolução tecnológica que faz com que os aparelhos se tornem obsoletos em muito pouco tempo, dificultando sua exibição. Desta forma, grande parte do material produzido por cidadãos comuns se perdeu em meio à própria degradação decorrente da falta de conservação. Outra parte foi doada a museus e bibliotecas que buscam conservar e catalogar este material, que serve também como registro histórico de épocas e costumes. Existem atualmente inúmeras formas de acesso a estas imagens arquivadas.<sup>1</sup>

É importante observarmos como as mudanças operadas na sociedade desde a Revolução Industrial e posteriormente ao surgimento de novas máquinas de produção de bens simbólicos, que levaram à comunicação massiva, como a fotografia e o cinema, (SANTAELLA, 2005) fizeram com que o cidadão se aproximasse das artes e que estas deixassem de ser um privilégio de pessoas consideradas eruditas.

---

<sup>1</sup> No Brasil um importante local é o Arquivo Nacional, que conserva, na sede, no Rio de Janeiro e em sua Coordenação Regional no Distrito Federal, mais de 55 quilômetros de documentos textuais, cerca de 1,74 milhão de fotografias e negativos, 200 álbuns fotográficos, 15 mil diapositivos, 4 mil caricaturas e charges, 3 mil cartazes, mil cartões postais, 300 desenhos, 300 gravuras e 20 mil ilustrações, além de mapas, filmes, registros sonoros e uma coleção de livros raros que supera 8 mil títulos.

Da prensa mecânica resultou a explosão do jornal e a multiplicação dos livros. A eles, principalmente ao jornal, a fotografia aliou-se com seu potencial de documentação dos fatos noticiados. Deixando à fotografia a tarefa de testemunhar os acontecimentos, o cinema, fotografia em movimento, tirou partido da temporalidade que lhe é inerente para desenvolver a habilidade de contar histórias, rivalizando com a prosa literária na faculdade, que até então era exclusiva desta última, para criar narrativas ficcionais. (SANTAELLA, 2005, p.11)

Num segundo momento, conforme abordamos no primeiro capítulo, o surgimento do rádio e da televisão consolidaram a comunicação massiva, e, como desdobramento, comunicação e artes aproximaram-se ainda mais. Os artistas absorveram valores da cultura erudita e os misturaram à cultura popular, por meio da fotografia, música, cinema e publicidade, enquanto seus trabalhos se espalhavam pelos próprios meios de comunicação de massa, como num ciclo criativo.

A coincidência dos meios de comunicação com os meios de produção de arte foi tornando as relações entre ambas, comunicações e artes, cada vez mais intrincadas. Os artistas foram se apropriando sem reservas desses meios para as suas criações. Isso se acentuou quando começaram a surgir, por volta dos anos 1970-80, novos meios de produção, distribuição e consumo comunicacionais instauradores do que tenho chamado de cultura das mídias que apresenta uma lógica distinta das comunicações de massas. Trata-se de dispositivos tecnológicos que, em oposição aos meios de massa - estes só abertos para o consumo -, propiciam uma apropriação produtiva por parte do indivíduo, como, por exemplo, as máquinas fotocopadoras, os diapositivos, os filmes super 8 e 16 mm, o *offset*, o equipamento portátil de vídeo, o videodisco interativo etc. Graças a esses equipamentos, facilmente disponíveis ao artista, originaram-se formas de arte tecnológica que deram continuidade à tradição da fotografia como arte. (SANTAELLA, 2005, p.13)

Além disso, poderíamos completar, “graças a esses equipamentos, facilmente disponíveis” (SANTAELLA, 2005) ao cidadão, foi possível sua inserção no campo da criação, por exemplo, de imagens, embora fortemente influenciado pelos meios massivos, desde que os autores tiveram acesso a dispositivos de gravação, bem antes dos anos 1970, o que tornou possível a realização de obras baseadas em arquivos pessoais, como veremos a seguir.

Neste capítulo, abordaremos o uso de imagens de arquivo, em algumas produções em que esta ressignificação é percebida. Imagens criadas em contextos diferentes daqueles em que as encontramos. Inicialmente, analisaremos o trabalho do artista multimídia e cineasta Péter Forgács em duas obras: *A família Bartos*, 1988 e *O Êxodo do Danúbio*, 1998 e ainda o filme do cineasta brasileiro Marcelo Pedrosa, *Pacific*, 2009. As imagens presentes nos três trabalhos foram inteiramente criadas por amadores, o membro de uma família burguesa do início do século XX no primeiro, o capitão de um navio, no segundo, e um grupo de turistas

em um cruzeiro marítimo, no terceiro. Nestas obras, os autores descobrem as imagens e compõem, na montagem, a sequência como serão exibidas. Os valores presentes em cada espectador emprega sentido aos trechos editados. Em um segundo momento, analisaremos as obras *Korsakow Sindrom*, 2000, de Florian Talhoffer, *Soft Cinema*, 2005, de Lev Manovich e *O tempo não recuperado*, 2006, de Lucas Bambozzi, obras em que os autores questionam este direcionamento dado à construção narrativa e criam, com o auxílio de softwares projetados exclusivamente para esse fim, obras em que o espectador navega pela narrativa, escolhendo a próxima imagem a ser exibida dentre as tantas presentes em um banco de dados, afastando a presença do autor na escolha da sequência de imagens a ser exibida e, conseqüentemente, alterando o sentido da obra como um todo. O objetivo é mostrar os diferentes usos de bancos de dados de imagens na criação de novas obras e como as imagens criadas com um fim específico podem ainda ser repensadas e reutilizadas. Assim, os trabalhos mencionados neste capítulo podem ser percebidos como antecessores daqueles que abordaremos no capítulo final, que usam o YouTube como banco de dados.

### 3.1 USO DE IMAGENS DE ARQUIVO NO CINEMA

Nas últimas décadas temos percebido o aumento do uso de imagens de arquivo de uma forma diferente da comumente utilizada em documentários e reportagens, quando são usadas com o objetivo de ilustrar um acontecimento histórico. O uso que vem ganhando força diz respeito à recontextualização da imagem em narrativas documentais ou ficcionais, em que a mesma recebe novos significados e propriedades. Como afirma Jamer Mello:

Alguns cineastas têm produzido ficções e documentários que estabelecem seu discurso a partir de confrontos e questionamentos do estatuto e da natureza da imagem num contexto de (re)apropriação. São, na verdade, artistas que encaram o cinema como um híbrido de imagens que se combinam num conjunto de experimentações não-narrativas ou em novos formatos de narrativas fílmicas, por meio de estruturas temporais lineares ou não-lineares, e se valem de uma prática de remontagem crítica e analítica que tem se mostrado recorrente na cultura audiovisual contemporânea. (MELLO, J. 2012, p.72)

Segundo o pesquisador, a remontagem das imagens de arquivo desloca o sentido original das imagens e dá a elas novos significados, como se “as imagens guardassem em si um vasto e complexo depósito de sentidos à espera de novas combinações” (MELLO, J. 2012, p.74). Desta forma, as obras baseadas nestes recortes deixam de ser apenas registros de

acontecimentos passados e ganham aspectos questionadores, em que o espectador desempenha um importante papel na formação de sentido.

### 3.1.1 *A família Bartos, 1988 e O êxodo do Danúbio, 1998.*

A partir do uso de imagens de arquivo, o artista multimídia e cineasta independente, Péter Forgács, desenvolve seu trabalho. Por volta de 1982, ao reunir *found footages* (fragmentos, tiras, pedaços, rolos de filmes amadores e caseiros, em sua maioria anônimos), o autor percebeu que poderia criar narrativas a partir das histórias vividas pelas próprias pessoas. Desta forma, Forgács publicou anúncios em jornal em busca de imagens de família gravadas em diferentes bitolas e passou a adquiri-las, montando uma coleção particular com inúmeros exemplares. A obra do artista leva o espectador a um mergulho no passado com a consciência do futuro. Assim, as vidas felizes dos personagens de seus filmes, em imagens caseiras de casamentos e reuniões familiares no jardim, tornam-se, para nós, cenas inocentes e inconscientes de um futuro tenebroso que está por vir; a segunda guerra mundial, que dizimará dois terços da população judaica da Hungria. As cenas impregnadas pela realidade tornam-se a prova viva da inexorabilidade dos fatos, por mais que desejemos o contrário. Nas palavras de Patrícia Rebelo, curadora da mostra *Péter Forgács: Arquitetura da Memória*:<sup>2</sup>

São filmes que escolhem se orientar pela produção de questionamentos, em detrimento da formulação de respostas; e que optam por sublinhar a complexidade do conhecimento sobre o mundo através de uma ênfase nas dimensões subjetivas e afetivas. (REBELLO, 2012, p. 6)

O pesquisador americano, Bill Nichols (2012), classifica o mundo para o qual Forgács nos transporta como o mundo das classes alta e média judaica na Hungria e outras partes da Europa, por serem estas as pessoas capazes de, financeiramente, fazer filmes de família na época de ascensão do nazismo. O material bruto usado no filme *A família Bartos*, 1988, por exemplo, possui várias horas de filmagens no período que vai dos anos 1920 até os anos 1950. Forgács transforma essas horas em um filme de sessenta e um minutos que seria o

---

<sup>2</sup> Exibida em 2012 em São Paulo, Brasília e Rio de Janeiro, no Centro Cultural Banco do Brasil. Disponível em: <[http://klaxon.art.br/peterforgacs/ap1\\_ccbb.html](http://klaxon.art.br/peterforgacs/ap1_ccbb.html)>. Acesso em: 15 nov. 2015.

primeiro da série denominada *Hungria Particular*, que compreende um conjunto de 12 filmes realizados a partir de arquivos de filmes amadores.

O filme conta a saga da família Bartos, registrada em mais de cinco horas de filmes de 9,5mm rodados do final dos anos 1920 a meados dos anos 1960 por um talentoso cineasta, compositor e madeireiro amador, Zoltán Bartos. Em 1944, o “governo colaboracionista” saqueou a família Bartos, parcialmente judaica. Após o período nazista, tendo sobrevivido à guerra numa unidade de trabalho forçado, Zoltán se divorciou e casou-se novamente. Mais tarde, os comunistas atormentaram mais uma vez sua vida; em 1949, sua fábrica foi nacionalizada, e de novo ele perdeu tudo, com exceção do seu bom humor.<sup>3</sup>

Figura 8 - Frames do filme *A família Bartos*, 1988.



Fonte: *website* oficial de Péter Forgács.<sup>4</sup>

Podemos fazer uma analogia entre estas imagens amadoras do início do século XX e as imagens amadoras produzidas hoje, à vontade de perpetuar algo ou mesmo produzir algo movido pela influência, naquela época, do cinema e, hoje, da televisão e do próprio YouTube. Roger Odin (2012, p. 75) afirma que “quando o burguês filma, ou se deixa filmar, ele molda seu comportamento tomando por critério o futuro” e pensa que é daquela forma que será visto.

Em vez de consolidar sua existência no presente, o filme de família constrói para o futuro um estado que será experimentado de acordo com a imagem que o burguês quer que se tenha dele. Isso considerado, o filme se transforma em um instrumento ideológico destinado a perpetuar a burguesia. (ODIN, 2012, p. 75)

<sup>3</sup> Sinopse de *A família Bartos*. Disponível em: <[http://klaxon.art.br/peterforgacs/film\\_FamiliaBartos.html](http://klaxon.art.br/peterforgacs/film_FamiliaBartos.html)>. Acesso em: 14 nov. 2015.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://forgacspeter.hu/english/films/The+Bartos+Family/36>>. Acesso em: 14 nov. 2015.

A influência do cinema na produção amadora da época pode ser percebida, segundo Odin, no trecho do filme em que Zoltán Bartos cria uma espécie de clipe, com imagens produzidas para ilustrar uma música que ele próprio compôs. Nas imagens, ele passeia com a noiva nas ruas de Budapeste, enquanto os dois encenam uma situação de ciúmes. Para Odin, “o cinema faz parte da vida da família Bartos. É um facilitador das relações familiares, um catalisador, um intermediário entre os membros da família” (2012, p. 74). Odin ressalta ainda a capacidade de Forgács em compreender o potencial emocional contido nas imagens criadas por gente comum, o que chama de “regime de autenticidade”, que nos leva a colocar “o objetivo a serviço do reflexivo”.

Para Nichols (2012), os filmes de Forgács representam menos uma forma de produzir diretamente um testemunho do que de revelar discretamente os amores e as vidas dos outros. Ainda que não exibam atrocidades, revelam o rancor do autor em relação àqueles que promoveram atrocidades, ao exibir as cenas desses cruéis personagens da vida real em seus próprios filmes de família, desempenhando papéis de pais e maridos. Forgács reúne cenas reais de vítimas e agressores e as edita formando uma nova narrativa, que ganha sentido ao se misturar com nosso conhecimento da história, que, para eles, ainda está por vir. Sobre a apropriação das imagens na criação de novas obras, Andréia França (2012, p. 87) aponta serem imagens frequentemente destinadas ao esquecimento, mas que representam um processo dinâmico e não apenas um conjunto de informações sobre o passado. Ainda segundo a pesquisadora, o interesse do diretor está em contar histórias de vidas anônimas e envolver o espectador emocionalmente, em meio ao privado, ocultado e suprimido passado da Europa Central. Para isso, Forgács utiliza em sua obra recursos que solicitam o envolvimento emocional do espectador, como intertítulos e comentários em voz, efeitos sonoros sobre as imagens silenciosas, como se o som devolvesse ao documento sua lembrança sonora e seus múltiplos níveis de cognição, temporalidade, percepção e duração. Um envolvimento que insere de forma imaginária o espectador na trama. O autor usa frequentemente, na edição, o congelamento de imagens e o *slow motion*, especialmente quando os personagens nos olham ou trocam olhares, o que nos envolve emocionalmente, sempre por sabermos o que a história os reserva. Usa também a repetição e a inversão de movimentos, inserindo, a cada recurso utilizado, novas camadas de leituras na narrativa.

Em *O Êxodo do Danúbio*, 1998, um grande projeto que mais tarde envolveu também uma instalação multimídia itinerante, não são usados filmes de família, mas os

registros feitos pelo capitão do navio, Nándor Andrásovits, que filmou o itinerário de 2.700 quilômetros entre 1939 e 1940 em uma câmera 8 mm. O filme remete às viagens feitas pelo navio, a primeira partindo da Eslováquia, ao longo do rio Danúbio em direção ao Mar Negro, levando um grupo de judeus que fugiam da Áustria, Hungria e Eslováquia até à Palestina. A segunda trazia alemães da Bessarábia de volta à Alemanha. Segundo França:

Forgács monta e remonta esses documentos de modo a estabelecer associações com outras informações históricas (dos judeus poloneses de outros navios) e arquivos do período. O procedimento de parada sobre as imagens de homens carregando malas, mulheres com crianças no colo, turistas alemães tomando sol, guardas costeiros vigiando portos e fronteiras, olhares tristes, assustados, sorridentes e/ou vaidosos, traz para o cinema não apenas sua dimensão fotográfica, mas sua dimensão cumulativa (arquivística), com seus arquétipos e tipos sociais diversos. (FRANÇA, 2012, p.91)

Figura 9 - Frames do filme *O Êxodo do Danúbio*, 1998.



Fonte: <http://www.forgacspeter.hu/english/films/The+Danube+Exodus/14>

No diário de viagem *O Êxodo do Danúbio*, Péter Forgács registra o êxodo dos judeus da Eslováquia pouco antes do início da Segunda Guerra Mundial. Em dois barcos, um grupo de 900 judeus eslovacos e austríacos tenta alcançar o Mar Negro pelo rio Danúbio, e de lá seguir para a Palestina. Como base para esse documentário, Forgács utilizou os filmes amadores de Nándor Andrásovits, capitão de um dos barcos. Andrásovits filmou seus passageiros enquanto eles rezavam, dormiam e até mesmo se casavam. No final da jornada, fica claro que o barco não retornará vazio:

um êxodo às avessas acontece: desta vez para repatriar alemães bessarábicos fugindo da invasão soviética da Bessarábia.<sup>5</sup>

Para Kristian Feigelson (2012), a reconstrução da narrativa fica ainda mais explícita na instalação multimídia, quando são exibidas cenas de fatos paralelos acontecidos na mesma época que acabam por prenunciar as catástrofes do século XX. Segundo o professor:

O dia 12 de março de 1938 marca o *Anschluss* em Viena, seguido da entrada dos alemães em Praga, em 15 de março de 1939 (com imagens documentadas), enquanto que 608 judeus ortodoxos eslovacos negociam sua partida de Bratislava para escapar de Dachau. Ao final de uma extraordinária jornada épica pelo Mar Negro e pelo Mediterrâneo, o navio aporta em Haifa, Palestina, em 17 de setembro de 1939. (FEIGELSON, 2012, p. 43)

Feigelson ainda comenta a volta do navio carregado de alemães forçados a retornar à Alemanha depois de um pacto entre Hitler e Stálin:

Desencantados e traídos pela “promessa do paraíso”, a maioria foi mandada de volta depois de 1942 para a frente russa ou deportada para a Polônia. Nessa viagem de ida e volta de proporções bíblicas, o navio fantasma Erzsébet Királyné, requisitado para transportar esses diferentes grupos étnicos, torna-se o rastro vivo do olhar de uma câmera amadora. (IDEM)

Embora feitos com imagens antigas e desgastadas, os filmes de Forgács apresentam este teor de realidade que as próprias imagens carregam em si. Imagens produzidas por amadores que, nas mãos sensíveis do artista, revelam um lado da história que desconhecemos. Nestas obras percebemos, de maneira clara, a importância do autor na garimpagem, seleção e edição destas imagens, que são fundamentais à criação de sentido nos trabalhos.

### 3.1.2 *Pacific*, 2009.

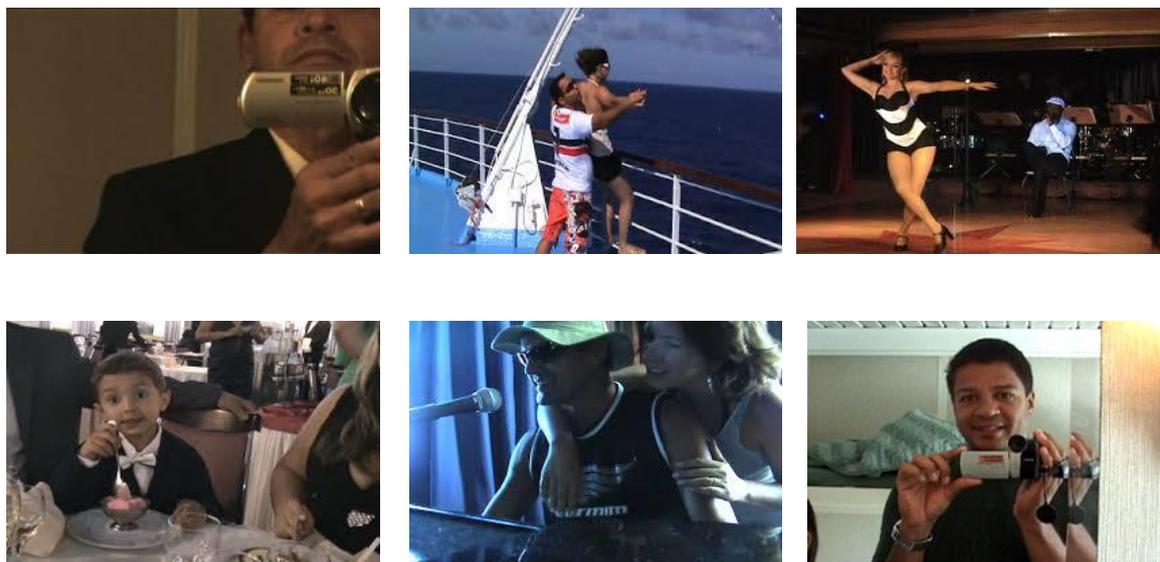
Outro trabalho inteiramente composto de imagens de arquivos pessoais e amadores é o documentário brasileiro *Pacific*, 2009, de Marcelo Pedroso. No início do projeto, um grupo de produtoras entrou a bordo do navio que dá nome ao documentário para

---

<sup>5</sup> Sinopse de O Êxodo do Danúbio. Disponível em: <[http://klaxon.art.br/peterforgacs/film\\_ExodoDoDanubio.html](http://klaxon.art.br/peterforgacs/film_ExodoDoDanubio.html)>. Acesso em: 14 nov. 2015.

observar os turistas que estavam gravando imagens em diferentes momentos do passeio de sete dias, entre Recife e a ilha de Fernando de Noronha. Após o final da viagem, estas pessoas foram procuradas e convidadas a participar da criação do filme, cedendo suas imagens pessoais para a realização do projeto. Segundo o diretor em entrevista ao site *Cine Esquema Novo*, cerca de um quarto das pessoas abordadas aceitou entusiasmada participar do documentário. Pedroso ressalta que a abordagem posterior permitiu “o ato fabulatório espontâneo, a orquestração de signos que irrompe no ato corriqueiro de registrar momentos que lhes são importantes”.<sup>6</sup> E dessa forma seu filme acaba se tornando uma importante reflexão sobre a direção do olhar, padrões estéticos, consumo, espetáculo e a transposição do privado ao público.

Figura 10 - *Frames* do filme *Pacific*



Fonte: YouTube<sup>7</sup>

O filme ganhou diversos prêmios, como o de melhor filme na 9ª Mostra do Filme Livre, no 4º Panorama Coisa de Cinema de Salvador e no 1º CachoeiraDoc (BA), além de ser exibido na 29ª Bienal de São Paulo e na 13ª Mostra de Cinema de Tiradentes, entre outros festivais.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://cineesquemanovo.wordpress.com/2011/04/15/entrevista-marcelo-pedroso-fala-sobre-o-filme-pacific-pe/>>. Acesso em: 18 nov. 2015.

<sup>7</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=xk3mAL\\_XDGg](https://www.youtube.com/watch?v=xk3mAL_XDGg)>. Acesso em: 19 nov. 2015.

Nas primeiras cenas, ouvimos o barulho do mar, vemos a imagem da ilha e logo surge uma câmera na mão de alguém, como se procurasse alguma coisa, enquanto um turista se entusiasma:

- “- Ali! Ali ali, ali!
- Viu?
- Vi, vi!
- Olha *eles* ali! Ó pulando ali!
- Filme!
- Êita! Agora valeu! Uhu!
- Olha, eu esperei cinquenta anos pra ver isso!
- Vai tirando foto, homem!
- Agora sim! Eu já ia pedir o meu dinheiro de volta!
- Filmou *ele*?
- Filmei, lógico!” (PACIFIC, 2009, cap. 1)

As falas retiradas do filme são de diversos personagens, numa montagem com diferentes imagens, algumas desfocadas e tremidas. Em comum, a emoção de chegar à ilha e ver os golfinhos aos montes acompanhando o navio. O filme mostra, pelos olhos dos próprios turistas, o que consideram ser a viagem dos sonhos, em busca do paraíso, mas acaba revelando muito mais por meio destas gravações amadoras.

Ao comentar sobre os “filmadores” e os “fotografadores”, quando aponta sua câmera para vários outros turistas também de câmeras na mão, um personagem se dirige a outro e pergunta:

- “- Oi, beleza? Depois você me vê no meu filme, tá?
- E depois você me vê no meu!” (PACIFIC, 2009, cap. 4)

Assim é *Pacific*. Um documentário formado por imagens de pessoas no navio, vendo o tempo passar, uma série de shows nos palcos sempre acompanhados por dançarinos, imagens em frente ao espelho, encenações de momentos *hollywoodianos*, consumo exagerado de comida e bebida e muita diversão proporcionada por recreadores. Tudo gravado pelos próprios participantes, que não escondem o fato de estarem realizando o sonho de suas vidas.

O calendário de festas e eventos deve ser rigorosamente cumprido durante os sete dias do cruzeiro. As imagens são entregues aos espectadores para que as interpretem, segundo suas convicções e valores. Uns acharão ridículos os papéis a que as pessoas se prestam, outros, por outro lado, gostariam de estar lá. Como afirma Consuelo Lins (2013)<sup>8</sup>, são filmes que fazem do espectador um montador em potencial, um decifrador por excelência, apto a criar sua própria apreensão das configurações audiovisuais propostas. É incrível ir moldando, aos poucos, as características dos personagens, à medida que são apresentados por meio de suas próprias imagens. Uns mais calados, outros mais “engraçados”. É possível encontrar a estrela do filme *Pacific?* Por incrível que pareça, sim. É interessante perceber para onde vai o olhar destas pessoas, o que chama sua atenção a ponto de merecer ser registrado. Como o mito grego Narciso, descrito por McLuhan, (2005) os personagens parecem apaixonados por sua imagem, por verem nelas não a eles mesmos, mas a idealização em forma de outra pessoa.

A extensão de si mesmo pelo espelho embotou suas percepções até que ele se tornou o servomecanismo de sua própria imagem prolongada ou repetida. A ninfa Eco tentou conquistar seu amor por meio de fragmentos de sua própria fala, mas em vão. Ele estava sonado. Havia-se adaptado à extensão de si mesmo e tornara-se um sistema fechado. (MCLUHAN, 2005, p. 59)

As imagens revelam os personagens preocupados em atuar no registro dos acontecimentos corriqueiros da viagem. Ainda que inconscientemente, estavam representando papéis no espetáculo que se tornou a vida real.

Ao avistar a ilha, uma turista lembra:

“ - Esse é o único dia que a gente tem inteiro na ilha, por isso a gente tem que aproveitar muito!” (PACIFIC, 2009, cap. 5)

Daí em diante percebemos uma pressa em visitar todos os lugares. Pessoas esperando para tirar fotos enquanto outras estão posando para fotos no mesmo lugar. Passeios só de passagem no lugar que deveria ser o paraíso. De volta ao navio, mais uma festa, desta vez de *Reveillon* e o fim é um novo começo, mais um ano que se inicia para o retorno à realidade na vida de cada personagem.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.questaodecritica.com.br/2013/12/cinema-e-critica/>. Acesso em: 19 nov. 2015.

Como narrativas baseadas em imagens de arquivo, os trabalhos apresentados até aqui representam a intervenção direta do autor na obra, direcionando os acontecimentos e emitindo uma mensagem para nós, espectadores. A seguir, apresentaremos alguns trabalhos em que o uso do software afasta esta intervenção direta e possibilita a interferência do espectador na sequência de exibição dos arquivos, o que pode proporcionar novas leituras, com novos sentidos. Embora utilizem bancos de dados compostos de imagens criadas pelos próprios artistas idealizadores dos projetos e não pelo cidadão comum, são importantes para compreendermos a atuação dos algoritmos nos trabalhos, que traz a sensação de interatividade e aleatoriedade, palavras recorrentes nas obras de arte contemporâneas.

### 3.2 O USO DE *SOFTWARES*

Nos exemplos anteriores, observamos que o espectador sofre uma cobrança maior por parte da obra exibida para que a mesma faça sentido. Assim podemos descrever este processo como uma espécie de interação com a obra apresentada, ainda que seja de forma subjetiva, pois este espectador é chamado a preencher lacunas existentes entre as imagens e, como afirmamos anteriormente, faz isso segundo seus conhecimentos, crenças e valores. Nas novas mídias e nos trabalhos baseados no uso de novas tecnologias, o espectador torna-se interator por experimentar, efetivamente, variações que as obras adquirirão segundo suas ações. Esta é a principal característica das obras que abordaremos a seguir. As possibilidades de estruturação das narrativas que utilizam linguagens de programação como recurso de ordenamento e exibição das imagens dependem da interação do indivíduo para funcionarem, para que o objetivo seja alcançado e o ciclo se complete. Por isso, se separarmos as partes que compõe tais projetos em banco de dados (de imagens em movimento, áudio e mesmo imagens estáticas), programação e interação podemos dizer que cada parte tem a mesma importância, pois, sem uma delas, nenhuma das obras funciona. A presença do autor pode ser percebida menos na obra em si que no processo de construção da mesma. Não são obras para serem simplesmente exibidas, elas necessitam da participação direta de quem “assiste”, tomando a palavra em dois sentidos, o de presenciar e o de cooperar. A interatividade, seja ela aberta ou fechada (MANOVICH, 2001), como vimos no capítulo I, e a experiência do “espectador montador”, (LINS, 2013) descrita no início deste capítulo, são indispensáveis à completude destas obras.

Dos trabalhos abordados, cronologicamente, o primeiro a ser analisado é o *Korsakow Syndrom* de Florian Talhoffer.

### 3.2.1 Projeto *Korsakow Syndrom* e o *Korsakow System*

Em 1997, Florian Talhoffer, estudante da Faculdade de Artes de Berlim, criou o projeto *Small World (kleine welt)* originalmente para seu bacharelado. A história, que leva o interator a vivenciar situações de quem, assim como Talhoffer, cresceu em uma cidade do interior, ganhou o mundo em diversos festivais e conquistou alguns prêmios. O autor relata<sup>9</sup> que *Small World* foi sua primeira experiência em contar histórias usando um computador e que, a partir daí, surgiram as principais ideias para a criação do *Korsakow System, software* que permitiu a criação de outros projetos. Em 2000, Talhoffer apresentou o *Korsakow Syndrom* como conclusão de sua pesquisa sobre narrativas interativas e não lineares. O documentário, que mantém uma estrutura não linear e interativa, fala sobre o consumo de álcool, por meio de pequenas histórias e entrevistas gravadas pelo próprio autor. Talhoffer colheu as primeiras entrevistas quando passou um período como estudante visitante na UCLA (Universidade da Califórnia, Los Angeles). Posteriormente gravou também em Nova York, Berlin, Regensburg, entre outros lugares. Como o próprio Talhoffer ressalta: “É um filme sobre álcool e não sobre alcoolismo (como você pode ler algumas vezes)”.<sup>10</sup> No trabalho, há ainda uma entrevista com um médico que fala dos efeitos do álcool no organismo, além de cenas cedidas por Jim Avignon de seu *vodka-concert*, em que o cantor toma uma dose de vodka antes de cada música. O filme possui aproximadamente seis horas de material gravado, o que quase impossibilita a visualização de todos os clipes que compõem a narrativa. Curiosamente, o nome, *Korsakow Syndrom*, refere-se a um termo médico que descreve um dano cerebral ligado ao abuso de álcool, que afeta a memória de curto prazo. Os portadores desta síndrome geralmente compensam a falha da memória desenvolvendo um talento peculiar para inventar histórias. Talhoffer pensou em desenvolver um banco de dados com pequenas histórias sobre o consumo de álcool, que pudessem ser acessadas de forma aleatória, tal como as histórias inventadas pelos portadores da síndrome de Korsakow. As experiências

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.klenewelt.com>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

<sup>10</sup> Disponível em: <[http://www.thalhofer.com/\\_data/PAGES/xproject\\_2000\\_korsakow\\_syndrom.html](http://www.thalhofer.com/_data/PAGES/xproject_2000_korsakow_syndrom.html)>. Acesso em: 22 nov. 2015.

projetadas por Talhoffer no desenvolvimento do *Korsakow Syndrom*, como a criação da linguagem de programação, do banco de dados e da estrutura de organização das peças de áudio e vídeo, como estas são “amarradas” umas às outras e as possibilidades de navegação definidas pelo autor na construção da obra, levaram à criação de um sistema, o *Korsakow System*, que propicia a criação de outras narrativas interativas de maior ou menor complexidade, conhecidas como *K-films*.

O [Korsakow syndrom] não é apenas um documentário não-linear, é também um sistema para contar histórias da maneira descrita. Você poderia facilmente substituir os filmes sobre álcool por filmes de qualquer outro tópico. Tudo que é necessário é categorizar os novos filmes com o sistema de base de dados, e ele iria trabalhar de novo da mesma forma. É tão fácil como a adição de novos filmes, ou a substituição de filmes no sistema. (Tradução nossa.)<sup>11</sup>

Cappi (2013) ressalta a preocupação do documentarista em se manter afastado do processo de edição nas “histórias da vida real” presentes em suas entrevistas. O autor buscou evitar que o processo de edição influenciasse a opinião de quem assistisse ao filme, não levando em consideração as opiniões contrárias expostas pelos entrevistados. Para a pesquisadora:

Florian concluiu que o ponto que permite uma interpretação aberta das imagens de seu filme não está na natureza das imagens ali apresentadas, mas sim na forma como elas são exibidas. Se a leitura e compreensão das imagens está no espaço invisível em que uma cena se liga à outra, e que o entendimento ou conclusão de um filme depende muito da forma como as cenas são alinhavadas, como seria então um filme em que estas mesmas cenas pudessem ser organizadas, tornando possível que a cada vez que o espectador assistisse a esse filme, ele mudasse completamente? Baseado nessa questão, Florian desenvolveu a programação do Korsakow. (CAPPI, 2013, p. 36)

Para criar um filme com o *Korsakow*, o próprio Florian ensina em vídeoaulas o procedimento. O autor deve arrastar clipes de vídeo para a área editável do programa *Korsakow* e, a partir daí, deve “snuficar” estes clipes, isto é, transformar o clipe de vídeo editado, com duração de vinte segundos a dois minutos, num SNU<sup>12</sup>, ou “*Smallest Narrative Unit*”, “um bloco de construção fundamental de um filme *Korsakow*”. Isto é feito quando são

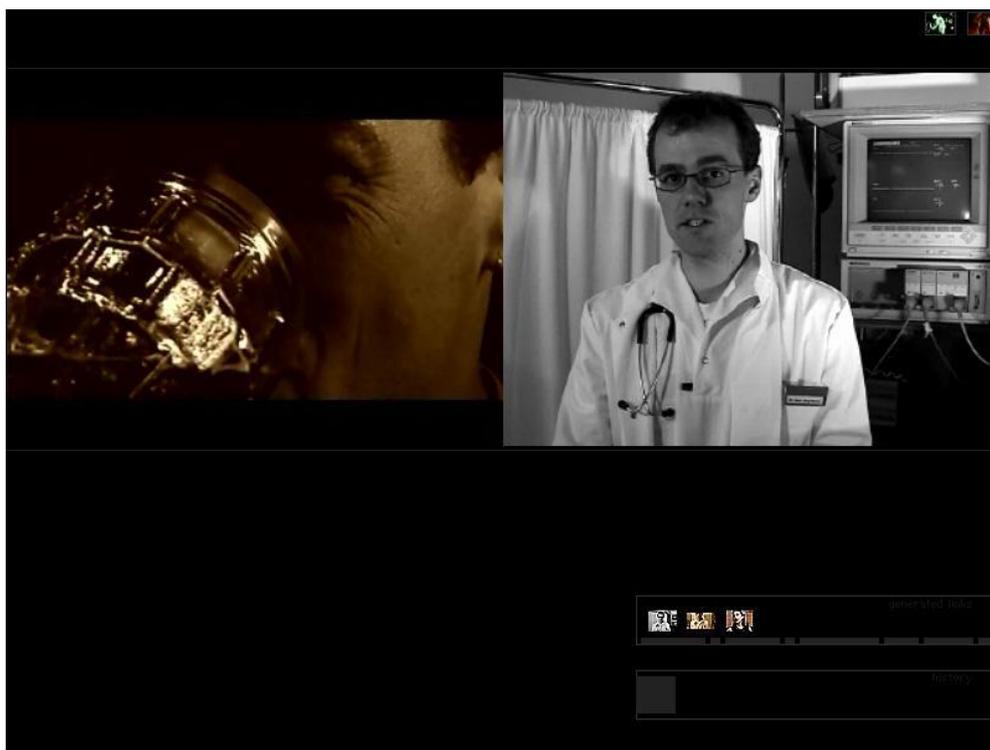
---

<sup>11</sup> The [korsakow syndrom] is not only a nonlinear documentary, it is also a system to tell stories in the described manner. You could easily replace the alcohol films with films on any other topic. All that is needed is to categorize the new films with the database system, and it would work again in the same way. Disponível em: <[http://thalhofer.com/korsakow/syndrom/pages/content/\\_system01.html](http://thalhofer.com/korsakow/syndrom/pages/content/_system01.html)>. Acesso em: 24 nov. 2015.

<sup>12</sup> Disponível em : <<http://korsakow.org/learn/faq/#snu>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

inseridas palavras-chave de entrada e saída e são criadas outras regras para cada unidade de mídia. Desta forma, determinam-se as conexões possíveis em cada unidade de vídeo e também a imagem estática na qual o espectador poderá clicar para dar sequência à narrativa. Assim, sempre haverá um *frame* principal onde o clipe escolhido é reproduzido e *links* em forma de miniaturas que servem para navegação, ao mesmo tempo em que desencadeiam o fluxo da história, como na imagem abaixo.

Figura 11 - Screenshot de *Korsakow Syndrom*

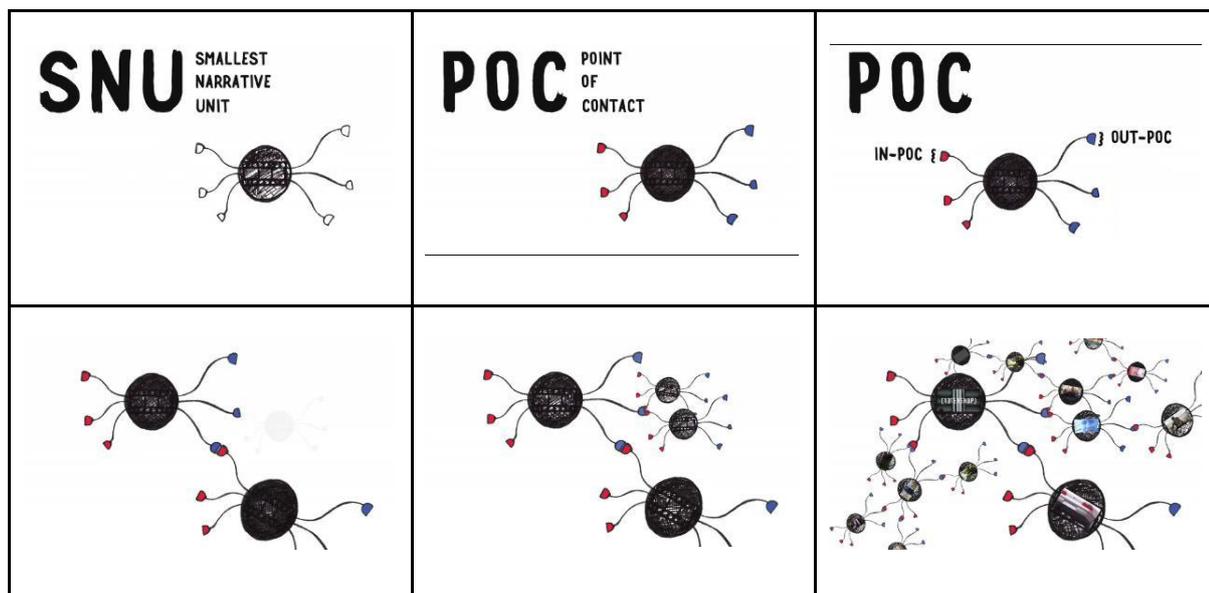


Fonte: Talhofer.com<sup>13</sup>

No vídeo *This is a SNU*, Florian fala sobre os pontos de contato, denominados POCs,<sup>14</sup> de entrada e saída presentes em cada unidade. Ele explica que um filme *Korsakow* “é uma coleção de SNUs conectados”. A imagem abaixo exemplifica a combinação de SNUs presentes no vídeo.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://korsakow.org>>. Acesso em: 24 nov. 2015. Observe que os *frames* principais ficam onde a história é contada e as possibilidades de navegação em pequenas miniaturas na parte direita superior e inferior da tela.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://korsakow.org/learn/faq/#poc>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

Figura 12 – Frames do vídeo *This is a SNU*.

Fonte: Talhofer.com<sup>15</sup>

Podemos relacionar o funcionamento dos POCs à formação da memória coletiva, segundo Halbwachs (1990), quando sugere a construção desta memória a partir de dados ou noções comuns aos indivíduos que o autor também nomeia como “pontos de contato”.

Para que nossa memória se auxilie com a dos outros, não basta que eles nos tragam seus depoimentos: é necessário ainda que ela não tenha cessado de concordar com suas memórias e que haja bastante pontos de contato entre uma e as outras, para que a lembrança que nos recordam possa ser reconstruída sobre um fundamento comum. Não é suficiente reconstruir peça por peça a imagem de um acontecimento do passado para se obter uma lembrança. É necessário que esta construção se opere a partir de dados ou noções comuns que se encontrem tanto em nosso espírito como no dos outros, porque elas passam incessantemente desses para aquele e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. Somente assim podemos compreender que uma lembrança possa ser ao mesmo tempo reconhecida e reconstruída. (HALBWACHS, 1990, p. 34, grifo nosso)

“Quanto mais POCs, mais chances de se criar uma narrativa única”, para Talhoffer. Quanto mais pontos de contato, maior a possibilidade de se relembrar de um fato, para Halbwachs. Assim, a recriação de vídeos não lineares, que utilizam imagens amadoras, necessita também de algo que relacione o pensamento do interator às imagens selecionadas, formando o que

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://talhofer.com/korsakow/syndrom/>>. Acesso em: 24 nov. 2015. Note que o autor apresenta a “menor unidade narrativa” e orienta como elas se ligam umas às outras.

podemos igualmente chamar de montagem a partir de pontos de contato, que talvez aproxime o mecanismo gerador deste tipo de obra da forma natural como nossa mente processa informações e lembranças, numa simulação da construção dos fatos, pois nosso pensamento não funciona de forma linear. Segundo Murray:

Um meio linear não é capaz de representar a simultaneidade de pensamentos que ocorrem no cérebro - a mistura de linguagem e imagem, a sugestão de possibilidades divergentes que vivenciamos como livre arbítrio. Ele não pode apreender os segredos de organização pelos quais o inanimado, de algum modo, ganha vida; pelos quais as galerias neurais tornam-se pensamentos. (MURRAY, 2003, p. 262)

Para que o sistema fosse capaz de ir além do que já havia alcançado, Talhoffer disponibilizou o *Korsakow System* para *download* gratuito e de forma *open source* na internet, ou seja, de modo que possa ser alterado por quem quer que seja e suas aplicações adaptadas a diferentes obras. Sua forma inovadora de criar narrativas influenciou inúmeros projetos por todo o mundo, entre eles o projeto *O tempo não Recuperado*, de Lucas Bambozzi, que abordaremos mais adiante.

### **3.2.2 *Soft Cinema* e a proposta de cinema para a era do *Google*.**

No intuito de mixar antigas possibilidades criativas às práticas contemporâneas computacionais, surge o questionamento sobre qual cinema seria apropriado à era do *Google* e dos *blogs*. Para responder a esta e outras perguntas, Lev Manovich, em parceria com o artista multimídia e designer alemão Andreas Kratky, desenvolve o projeto *Soft Cinema*, em que fazem diversas experimentações entre *software*, arte e arquitetura. As instalações e filmes guiados por computador resultantes destas experiências foram expostos em museus, galerias, festivais de cinema e mídia ao redor do mundo e foi lançado um DVD - *Soft Cinema: Navigating the Database* (2005), publicado e distribuído pelo *MIT Press*.

Fechine (2011) ressalta que a homologia que Manovich observa entre os princípios da programação do computador e a linguagem das novas mídias permite que descreva o que considera ser uma nova forma cultural – a forma *database*, que se opõe à forma narrativa. Assim, segundo Manovich (2001), se a narrativa presente nos romances e popularizada pelo cinema consolidou-se como forma cultural da era moderna, a *database* transformou-se no centro do processo criativo na “era do computador”. Manovich cita os cineastas Peter Greenaway e Dziga Vertov como os autores que teriam usado, de forma

pioneira, a lógica dos bancos de dados em suas obras. Uma influência perceptível da obra de Greenaway em *Soft Cinema* é a presença concomitante de diferentes discursos na tela. Uma forma de explorar possibilidades temporais e espaciais questionadas pelo cinema expandido:

O conceito de cinema expandido é elaborado nos anos 70 com a publicação do livro *Expanded Cinema* de Gene Youngblood. Entretanto, a definição surge em decorrência das práticas correntes no cinema underground e da vanguarda popular dos anos 50. O cinema expandido indica uma expansão da linguagem cinematográfica para além dos seus códigos, expandindo o seu território de acção, ampliando a percepção e a relação entre tempo e espaço, assim como coloca em diálogo as especificidades próprias de diferentes meios. Explora as potencialidades das diferentes linguagens por meio da experimentação e da incorporação de novas referências e materialidades, as quais possibilitam um outro saber fazer da técnica e um diálogo entre a arte e a tecnologia. (BORGES, 2009, p. 3396)

Além da estética este diálogo está presente também na forma como a história é contada. Para Borges (2009, p. 3397), na obra de Greenaway, a linearidade e a cronologia que são o fundamento da narrativa clássica dão lugar à perspectiva múltipla projetada em telas múltiplas. “A narrativa torna-se não-linear, não cronológica, assíncrona, aparentemente ilógica, paralela e aleatória”.

Desta forma, partindo do conceito visual de apresentar imagens em um ambiente multi telas, objetivando reunir discursos desvinculados e simultâneos, o *database cinema* tem como principal característica a seleção de cenas em um determinado banco de dados, em oposição à estrutura linear e fixa do cinema tradicional. De acordo com Manovich nos *Database Cinema*:

os elementos de mídia são selecionados a partir de um grande banco de dados para a construção de um número potencialmente ilimitado de diferentes filmes narrativos, ou diferentes versões do mesmo filme. Nós também abordamos banco de dados como uma nova forma de representação em seu próprio direito. Assim, investigamos diferentes formas de visualizar bancos de dados *Soft Cinema*. (MANOVICH, 2005, tradução nossa)<sup>16</sup>

A apresentação do projeto<sup>17</sup> *Soft Cinema: Navigating the Database* (2005) descreve os três filmes, presentes no DVD, como representantes de um tipo de cinema

---

<sup>16</sup> "Database Cinema." The media elements are selected from a large database to construct a potentially unlimited number of different narrative films, or different versions of the same film. We also approach database as a new representational form in its own right. Accordingly, we investigate different ways to visualise *Soft Cinema* databases. Disponível em: <<http://www.softcinema.net/form.htm>>. Acesso em: 05 mai. 2015.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.softcinema.net/?reload>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

apropriado à era do computador, devido às suas características estéticas e funcionais. A maioria dos clipes foi gravada por Manovich em viagens ao redor do mundo. O trabalho demonstra as nuances de um cinema baseado em *software*, em que a subjetividade do interator, em conjunto com as escolhas idealizadas pelos autores, se combinam e geram infinitas possibilidades narrativas em sequências audiovisuais únicas. Segundo Anderson:

Dois efeitos particularmente interessantes estão no trabalho Soft Cinema. Primeiro, o projeto envolve a criação, não só de um trabalho de arte discreto, ou uma série de obras de arte, mas um motor de processamento de mídia que poderia, em teoria, ser aplicado a qualquer banco de dados de mídia existente. Esta fusão de bancos de dados com ferramentas interpretativas que transformam seu significado ressoa de forma abrangente através de uma variedade de práticas culturais, a partir dos experimentos de Brian Eno com a composição de música algorítmica, em meados da década de 1990, e do motor de narrativa interativa de Florian Talhofer conhecido como o Sistema Korsakow. Em segundo lugar, Manovich e Kratky modelaram um modo de composição em que o trabalho do "artista" é deslocado da codificação de significados desejados em uma estrutura de montagem para o estabelecimento das regras e metadados pelas quais o motor Soft Cinema irá criar as suas próprias combinações de elementos de mídia (vídeo, texto, som, composição), o significado do que acabará por ser produzido por meio da recepção e interpretação por um espectador. (ANDERSON, 2006, tradução nossa.)<sup>18</sup>

O DVD traz três filmes, nos quais a combinação gerada pelo *software* dá origem a uma nova versão a cada inicialização. É portanto, um modelo de interação diferente do proposto por Talhofer. Cabe a quem assiste aos filmes apenas apertar o ícone que dispara a inicialização, ou esperar um novo recomeço, para que o *software* proceda com a seleção de clipes de áudio, vídeo e trechos de textos, que se combinam de forma randômica, sendo praticamente impossível, devido à grande quantidade de combinações possíveis, que uma mesma sequência de clipes de vídeo, *layout* de tela e sequência de áudio se repita mais de uma vez em um filme.

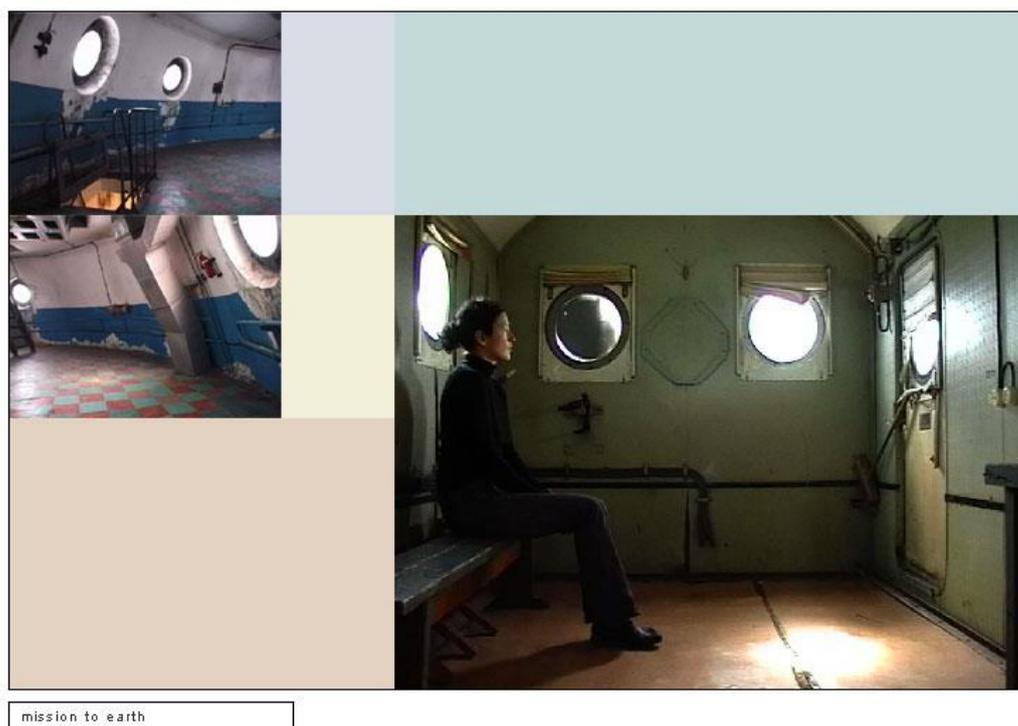
O primeiro trabalho *Missão para a Terra (Mission to Earth)* é uma alegoria da experiência subjetiva vivida pelo imigrante nas grandes cidades, representada por uma

---

<sup>18</sup> Two particularly interesting effects are at work in Soft Cinema. First, the project involves the creation not only of a discrete art work or series of artworks, but a media processing engine which could, in theory, be applied to any existing media database. This merging of databases with interpretive tools for transforming their significance resonates widely across a variety of cultural practices, from Brian Eno's experiments with algorithmic music composition in the mid-1990s to Florian Talhofer's interactive narrative engine known as the Korsakow System. Second, Manovich and Kratky have modeled a compositional mode in which the work of the "artist" is shifted from encoding desired meanings into a montage structure to establishing the rules and metadata by which the Soft Cinema engine will create its own combinations of media elements (video, text, sound, composition), the meaning of which will ultimately be produced through reception and interpretation by a viewer. Disponível em: < [http://technocinema.usc.edu/wp-content/uploads/MovingImageSoftCinemaReview\\_OCR.pdf](http://technocinema.usc.edu/wp-content/uploads/MovingImageSoftCinemaReview_OCR.pdf)>. Acesso em 20 jan. 2016.

personagem extraterrestre em missão científica em nosso planeta. Inga é a alienígena de Alpha-1 que, depois de passar vinte anos na Terra, finalmente tem a chance de retornar ao seu lar. Usando as regras definidas pelos autores, a variabilidade de possibilidades de exibição em um *layout multi-frame* representa também uma identidade variável, enquanto o filme é montado em tempo real pelo *software*. Segundo Anderson (2006), “É difícil não ler *Mission to Earth* como uma alegoria velada para a própria experiência de Manovich - tanto como imigrante quanto como um teórico-prático no campo rarefeito da *new media art*”. A narrativa permanece a mesma e se reinicia a cada 23 minutos; todos os outros elementos podem mudar. Como resultado, não existe uma versão original e única. Cada recomeço produz uma nova versão.<sup>19</sup>

Figura 13: Screenshot do filme *Mission to Earth*,



2005.

Em “Absences”, uma narrativa em branco e preto baseada em algoritmos, normalmente usados em aplicações de vigilância, Andreas Kratky explora dois campos

<sup>19</sup> Descrição presente no site ADA - *Archive of Digital Art*. Disponível em: <<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/mission-to-earth-soft-cinema-2.html>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

narrativos que podem ser descritos como paisagens urbanas e paisagens naturais, sendo que cada campo é representado por um número de fragmentos de filmes, em que parâmetros visuais sobre as paisagens são descritos. Kratky ajustou cada parâmetro até que pudessem promover distinções visuais entre os clipes, como a distinção entre concreto e abstrato:

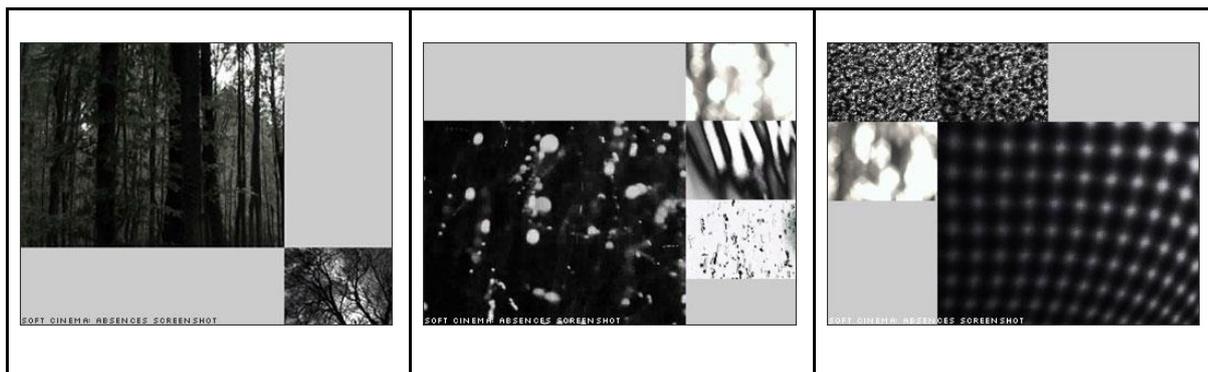
A minha ideia para esta edição do *Soft Cinema* era criar um filme sem uma narrativa pré-formulada. Eu comecei com uma suposição de que significado e coerência narrativa podem ser criados por meio de cadeias associativas. Eu também acredito que a percepção humana tenta conectar imagens que são apresentadas em conjunto e integrá-las em uma estrutura significativa coerente. Assim, o segundo pressuposto de *Absences* é que é possível criar essas cadeias associativas através das propriedades visuais das imagens. (KRATKY, 2005, tradução nossa.)<sup>20</sup>

O autor ressalta que, embora tenha usado o *Soft Cinema* para ativar a exibição do filme, a narrativa e visualização são resultados de suas decisões artísticas, pois o uso do *software* não oferece um resultado estético em si mesmo, mas fornece uma ferramenta associativa usada pelo artista para explorar uma coleção de clipes e organizá-los de forma coerente. O algoritmo por trás do *software* é resultado de um processo de criação.

Figura 14 - Screenshots do filme “Absences” de Andreas Kratky.



<sup>20</sup> My idea for this *Soft Cinema* edition was to create a film without a pre-formulated narrative. I started with an assumption that meaning and narrative coherence can be created through associative chains. I also believe that human perception tries to connect images that are presented together and integrate them into a coherent meaningful structure. Therefore the second assumption of *Absences* is that it is possible to create these associative chains through the visual properties of images. Disponível em: <<http://www.softcinema.net/absences.htm#>>. Acesso em: 24 nov. 2015.



Fonte: *Soft Cinema: Ambient Narrative*<sup>21</sup>

A terceira obra, *Texas*, é uma “narrativa de bancos de dados” por reunir imagens, sons e outras narrativas de vários bancos de dados. *Texas* é uma das histórias curtas da série *GUI (Global User Interface)*, que tenta revelar, por meio de uma linguagem visual, a identidade global contemporânea. A série *GUI* busca representar a experiência subjetiva de pessoas diferentes em um mundo global. As narrativas curtas presentes no filme são o resultado de um trabalho que começou em 1998. Os clipes de vídeo gravados pelo autor em viagens a Berlim, Tóquio, São Paulo, entre outras cidades, seguem algumas regras do Dogma 95<sup>22</sup>, ou seja, são filmados por uma câmera portátil em tomadas contínuas e não editadas. Há ainda planos que simulam movimento a partir de imagens estáticas e animações. Além disso, os ângulos escolhidos levam o público a assistir ao filme com os olhos do protagonista. Muitas vezes as sequências são etiquetadas, isto é, definidas por palavras-chave, de maneira errada, propositalmente, por exemplo, quando um trecho gravado em Berlim recebe a etiqueta “Los Angeles”.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://www.softcinema.net/absences.htm#>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

<sup>22</sup> Mais informações na página sobre a série GUI. Disponível em: <<http://www.softcinema.net/gui.htm>>. Acesso em: 25 nov. 2015.

Figura 15: Screenshot do filme  
*Texas*.



Fonte: *Soft Cinema: Ambient Narrative*

Segundo Anderson (2006), são imagens aparentemente amadoras, capturadas em diferentes cidades do mundo, que agrupam e combinam algumas propriedades (como cor, brilho, composição e movimentos de câmera) com parâmetros de conteúdo (como geografia e presença ou ausência de pessoas).

Os projetos *Soft Cinema* e *Korsakow System* inspiraram artistas na criação de obras que utilizam a estrutura de banco de dados e o *layout* de divisão de tela, como em narrativas não lineares e interativas, que dão novos sentidos às imagens já existentes.

### 3.2.3 *O tempo não recuperado, 2006*

Em *O tempo não recuperado* (2006), o artista multimídia Lucas Bambozzi criou uma obra que permite navegar por suas memórias. Para o banco de dados do projeto, Bambozzi reuniu imagens gravadas por ele desde o final dos anos 1980, utilizando diversos

aparelhos de gravação, muitos deles arcaicos nos dias atuais. Imagens pessoais como momentos em família, depoimentos de seu pai e viagens. “Ao longo desses quase quinze anos, fui colecionando imagens de eventos, acontecimentos, devaneios, situações íntimas, momentos peculiares, especiais ou não — e a câmera foi se tornando uma espécie de cúmplice de muitas situações vividas”, afirma Bambozzi<sup>23</sup>. Ao pensar no acúmulo de imagens produzidas por nós mesmos, que muitas vezes se perdem em sua própria obsolescência, o artista questiona o destino das emoções supostamente impressas em fitas esquecidas e filmes não revelados.

Algumas dessas imagens se tornam gozo interrompido, pois não se tornaram uma obra, não obtiveram o privilégio de encontrar um espectador: não se confirmaram como registro, documento ou poesia. Por não terem ecoado na subjetividade alheia (às vezes sequer em minha própria subjetividade), a essas imagens não lhes foram atribuídas um sentido, elas não tiveram a oportunidade de sair de seu confinamento meramente técnico. Elas não endossarão a existência de ninguém. Se nada for feito (e serei o único responsável por isso), elas morrerão junto com as mídias que as viabilizaram. (BAMBOZZI, 2006)<sup>24</sup>

Motivado pelas sensações que a revisita a essas imagens trazem, Bambozzi as organiza sem deixar de perceber que, de certa forma, recupera lembranças, mas não pode recuperar o tempo. De acordo com a sinopse da obra:

O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens videográficas em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de videoinstalação e em formato DVD, o trabalho reprocessa vestígios dos propósitos originais que motivaram a captação dessas imagens de modo a permitir novos sentidos e reconfigurações atualizadas às imagens existentes. (BAMBOZZI, 2006)

Segundo Bambozzi (2006), após uma pesquisa sobre a ferramenta que usaria para a construção do DVD, escolheu o sistema *Korsakow* por representar uma opção fácil, gratuita e multiplataforma. Para o autor, a natureza subjetiva e íntima das imagens presentes em seu banco de dados não teria um encadeamento projetado, uma edição. Tais imagens deveriam ser disponibilizadas para que fossem acessadas de forma aleatória, sem a necessidade de conclusões ou uma “moral da história”. Deveriam ter, enfim, “uma estrutura que permitisse o

---

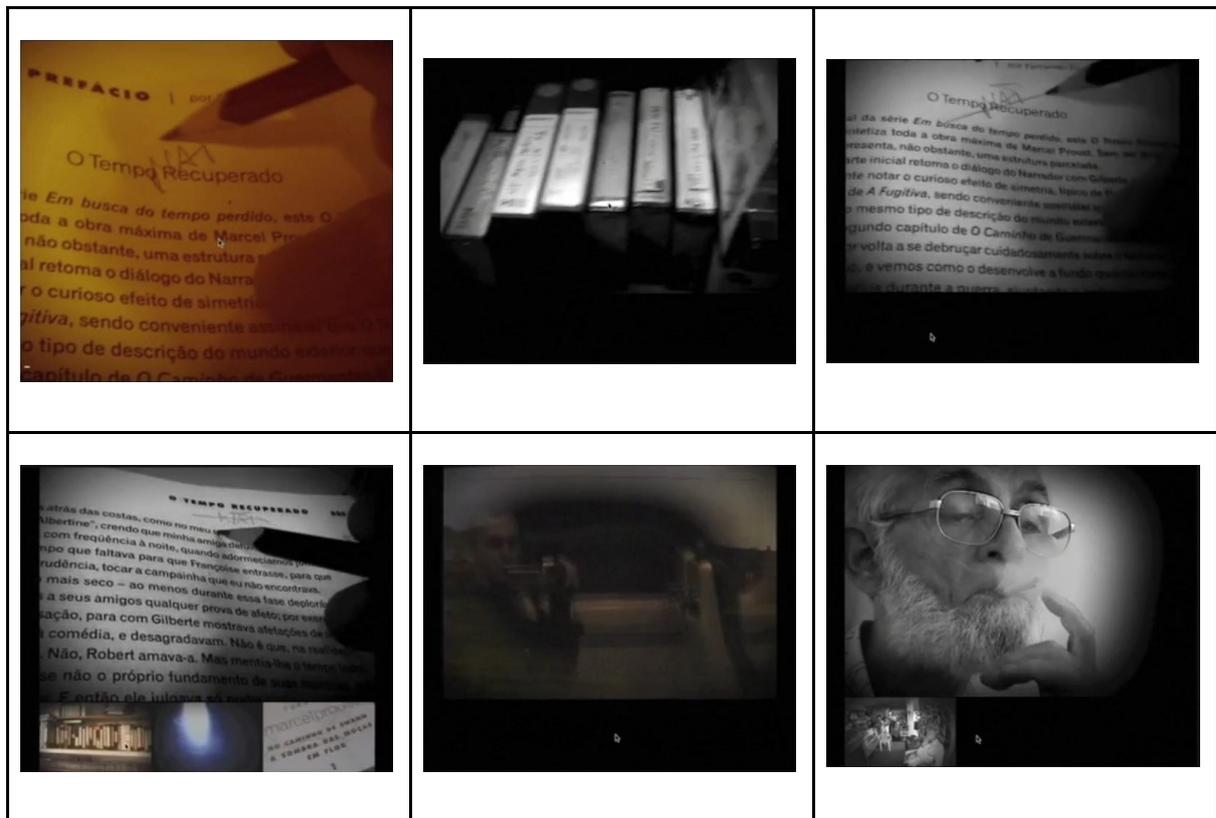
<sup>23</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/tag/o-tempo-nao-recuperado>>. Acesso em: 25 nov. 2015.

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/tag/o-tempo-nao-recuperado>>. Acesso em: 25/11/2015.

acaso e a intuição e que valorizasse o processo criativo, inclusive do espectador”. Bambozzi decidiu não usar recursos complexos oferecidos pelo sistema:

... três opções de novas seqüências ao fim de cada seqüência vista. Isso bastaria para levar o usuário/espectador a um labirinto bastante complexo de situações subjetivas, convidando-o a compor possíveis retratos (situações, paisagens, espaços percorridos, existências diversas, meu pai, eu mesmo) de forma aberta, não concluída, sugestiva. (BAMBOZZI, 2006)

Figura 16: Screenshots de *O tempo não recuperado*.



Fonte: Vimeo<sup>25</sup>

A tela de inicialização do DVD é uma página do ultimo volume “O tempo recuperado”, do romance *Em busca do tempo perdido*, de Proust.<sup>26</sup> Bambozzi rabisca a lápis a palavra *não*, entre a frase, para formar o título de sua obra, *O tempo não recuperado*. Em

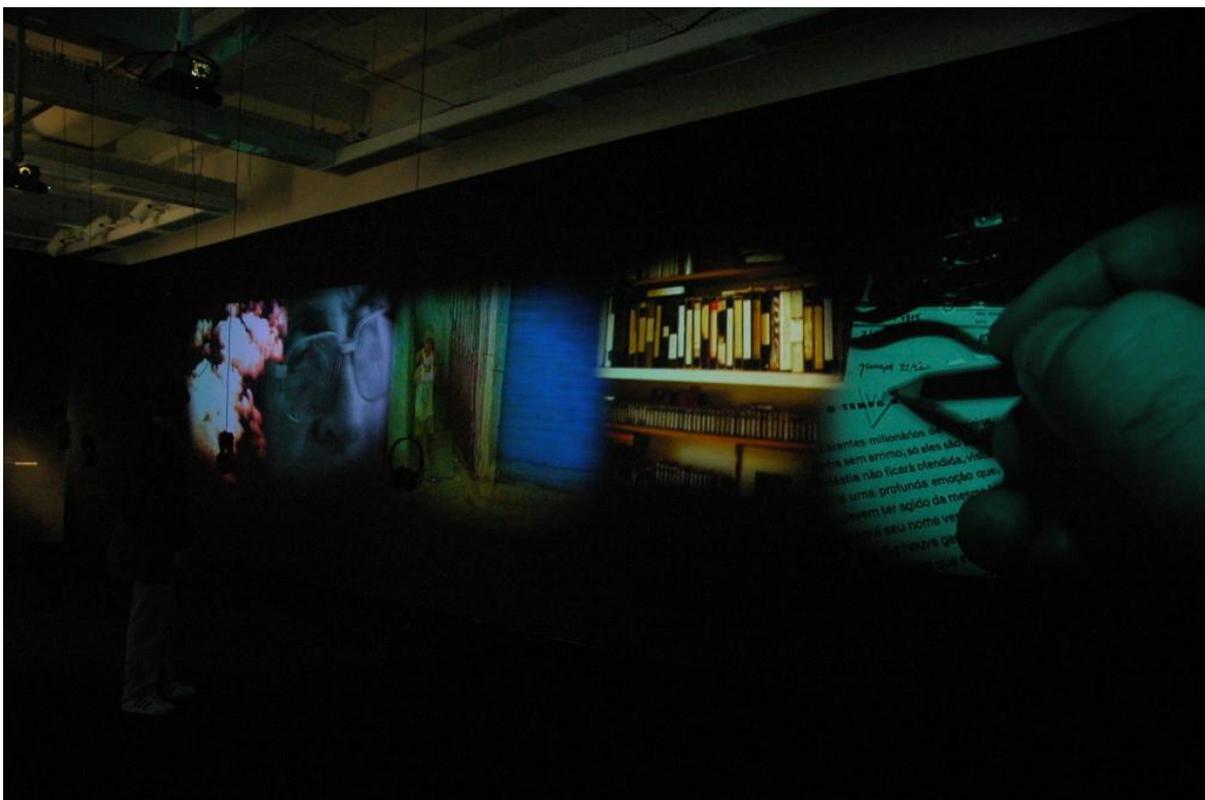
<sup>25</sup> O artista disponibilizou um registro em vídeo da navegação pelo DVD-ROM, com duração de doze minutos. Disponível em: <<https://vimeo.com/5881225>>. Acesso em: 25/11/2015.

<sup>26</sup> Em busca do tempo perdido é um obra romance de Marcel Proust escrito entre 1908-1909 e 1922, publicada entre 1913 e 1927 em sete volumes.

seguida, surge a imagem do que parece ser seu ambiente de trabalho, passando por inúmeras fitas antigas, câmeras sobre a mesa, computador, uma sequência que nos insere no universo de Bambozzi; corte para a imagem em que o artista sublinha um trecho do livro, onde podemos ler “o mesmo se dá com o nosso passado”; corte para a palavra *não* sendo inserida folha após folha, quando surgem as janelas inferiores que possibilitam a navegação pela obra. O autor se apropria do título e o ressignifica, assim como fazemos com suas memórias, ao longo da exibição dos clipes de vídeo. São cem clipes no banco de dados, divididos nas categorias: não recuperado, tempo, retratos, quartos, pai, espaço. Os clipes têm duração variada e a navegação pelas histórias é comandada pelo interator. As imagens se fundem e às vezes confundimos efeitos aplicados pelo artista ao utilizar imagens sobrepostas, com imagens refletidas nos vidros, enquanto há também uma fusão de sons da rua, do trem e dos ambientes. Dos vídeos presentes no arquivo, os que o artista gravou de seu pai provocam em nós imensa reflexão, além de remeterem ao projeto original de Talhofer, por abordarem o consumo de álcool.

Na videoinstalação, segundo Canetti (2004), a projeção simultânea de cinco vídeos, o formato irregular e a forma como se fundiam nas extremidades remetiam ao ato de “revirarmos nossas lembranças” em busca de algum tipo de ordenação que possa encadeá-las e formar sequências. “Cada novo acesso gera uma nova ordenação ou mesmo uma nova porta de entrada”. O som, vindo das duas laterais, desviava, com frequência, os olhares curiosos e fazia com que os participantes se voltassem, de corpo inteiro, para os clipes que mais chamassem sua atenção, enquanto as projeções centrais só eram ouvidas por meio de *headphones*, o que promovia, em suas palavras, um “transbordamento de sentidos”, enquanto o público se deslocava constantemente e aguardava sua vez para trocar o áudio.

Figura 17 Videoinstalação *O Tempo não recuperado*.



Fonte: lucasbambozzi.net<sup>27</sup>

Esta imersão em um ambiente especialmente projetado provoca nos espectadores novas sensações quando em contato com a obra. Para Christine Mello:

A vídeoinstalação é associada na contemporaneidade como uma poética capaz de traduzir uma rede de conexões estabelecidas com o outro, entre o espaço expositivo e o espaço da vida. Ela se apresenta como um dispositivo capaz de expor movimentos entre o que é real e o que é construção, intercambiados continuamente, gerando uma ambigüidade capaz de nos fazer entrar num jogo narrativo muito mais complexo e desconcertante sobre os confrontos com a vida real e certos dilemas da sociedade. Expandem-se, assim, na vídeoinstalação, as fronteiras entre o documentário e a ficção, o visível e o sugerido, o vivido e o imaginado. (MELLO, C. 2008, p.183)

Os momentos pessoais e familiares presentes na obra de Bambozzi tornam o confronto descrito por Mello inevitável por remeterem a experiências comuns a grande parte do público. São imagens gravadas ao longo da vida, em diferentes mídias, dispostas em um banco de dados viabilizado graças à tecnologia de atualização dessas imagens para um formato

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/2963>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

compatível com os equipamentos disponíveis hoje. O processo de digitalização e exportação das imagens para um formato único reforça a idéia de que sua recuperação é possível, mas não a do tempo.

Nos trabalhos apresentados ao longo deste capítulo, podemos perceber que a maioria transcende a utilização de um meio físico, como o DVD, ou o rolo de filmes, para alcançar o público. Com forte influência do cinema expandido e a presença dos autores na arquitetura das ações previstas para o observador, utilizam bancos de dados como fonte de clipes audiovisuais que se apresentam ao espectador, seja pela escolha direta do autor, como nas obras de Forgács, seja seguindo um algoritmo pré-determinado, como em *Soft Cinema*, ou por meio da escolha de quem interage com a obra, como em “*Korsakow Syndrom*” e *O tempo não recuperado*. Mas, especificamente nas obras abordadas no capítulo 3.2, que utilizam um banco de dados e a interação do usuário para se tornarem completas, ainda que o produto final derive de incontáveis possibilidades de combinações de imagens, são limitados, uma vez que apresentam um número fixo de imagens, além de terem estas sido criadas por seus autores, Talhofer, Manovich e Bambozzi.

No próximo capítulo, abordaremos o uso de um banco de dados, fruto da cultura participativa e em constante evolução, o YouTube, como fonte de imagens na criação de novas obras audiovisuais.

#### 4 ANÁLISE DE YOUTAG E BRASIL EM CARTAZ

As obras que abordaremos a seguir tratam da observação do uso de imagens produzidas e posteriormente transferidas ao YouTube. Como vimos anteriormente, o *site* tornou-se centro de armazenamento de todo tipo de produção, profissionais e amadoras, livres ou detentoras de direitos autorais. Este gigantesco banco de dados em constante evolução aparece também como foco de manifestações artísticas plurais que reforçam a “ideia de ser o vídeo, uma prática que opera transformações na produção imagética contemporânea” (MELLO, 2008, p.21). A arte tem dado, atualmente, destaque a questões referentes à história, memória e arquivo, enquanto introduz novas formas artísticas como a net arte, arte móvel, recursos programáveis na criação de novas obras, fazendo uso da evolução dos meios de comunicação. Assim, como artistas *pop* das décadas de 1950 e 1960 reutilizavam o excesso dos jornais, revistas, *outdoors* e nas transmissões de rádio e TV, o que deixava clara a influência exercida, não mais pela natureza, mas pela “realidade construída pelos humanos” (SANTAELLA, 2005, p. 38), nos trabalhos abordados neste capítulo pretendemos evidenciar a apropriação do excesso de imagens produzidas pelo cidadão comum, tendo em vista as facilidades de criação, armazenamento e compartilhamento abordadas nos capítulos anteriores. São obras que se enquadram no que Priscila Arantes (2013) define como “Poéticas do Arquivo”, que exploram a informação em demasia e a necessidade constante de documentação do cotidiano, que transformou o arquivamento em algo banal:

Dentro de um segundo vetor podemos destacar projetos que dialogam com a idéia do arquivo. A questão do arquivo se difundiu fortemente na cultura da visualidade, invadindo práticas cotidianas aliadas às novas tecnologias e às redes de sociabilidade virtuais. Sites de diferentes natureza e finalidade compartilham informações e arquivos pessoais, como fotos e vídeos de celulares. Todos querem exibir-se, de forma massiva e instantânea, como foi a festa do final de semana, fotos de amigos, viagens, animais de estimação; tudo passou a ser registrado. No compasso de uma cultura que se ancora crescentemente em imagens, desmonta-se o velho império da palavra e proliferam fenômenos nos quais a lógica da visibilidade e o mercado das aparências desempenham papéis primordiais. (ARANTES, 2013, p. 721)

Para a autora, na arte contemporânea, artistas e curadores trabalham questões referentes ao arquivo, seja através da utilização de materiais de arquivo ou por meio da criação de arquivos fictícios colocando muitas vezes em debate a maneira como construímos nossas histórias.

Os dois trabalhos abordados se apropriam de imagens presentes no YouTube para compor uma nova obra. No primeiro deles, o videoclipe “Brasil em Cartaz”, de Thiago

Correia, as imagens são garimpadas no YouTube. Um processo semelhante ao dos trabalhos citados no capítulo 3.1, quando os artistas empreendem uma busca por imagens que dêem sentido à obra. Imaginamos que o processo de busca por palavra-chave seria um facilitador, por concentrar o resultado de escolha de imagens a partir de um universo amplo, afinal, bastaria digitar as palavras “manifestações 2013” para escolher entre as imagens presentes no resultado da pesquisa, as que melhor atendessem à proposta do trabalho. Mas a constatação de que as coisas não eram assim tão simples foi exatamente o que nos levou à segunda obra analisada, o Projeto Youtag, de Lucas Bambozzi, trabalho que prova que as *Tags*, ou palavras-chave, não são um meio totalmente confiável de classificação de vídeos. O YouTube toma o lugar dos arquivos públicos e pessoais utilizados na construção das obras anteriores e torna-se um banco de dados único nas obras abordadas neste capítulo.

#### 4.1 O VÍDEO BRASIL EM CARTAZ

Em junho de 2013 o Brasil vivenciou um período de manifestações populares que tomaram as ruas de cidades por todo o país. Não nos atentaremos aos motivos de seu surgimento ou aos rumos que tomaram, mas ao grande fluxo de imagens geradas e enviadas ao YouTube durante estes eventos. Uma busca na plataforma de compartilhamento pela expressão “manifestações 2013” (sem aspas) traz aproximadamente 164 mil resultados, entre vídeos canais, filmes, *playlists* e programas. Se nos concentrarmos apenas nos vídeos, aplicando um filtro à busca, são, aproximadamente, 151 mil. O resultado da busca traz postagens de todo tipo, trechos de telejornais, trechos de programas de rádio, trabalhos escolares, imagens amadoras e profissionais. Fato curioso revelou-se ao filtrarmos a busca por “vídeos com maior contagem de visualizações”, pois o mais assistido não é sobre as manifestações que ocorreram nas ruas, mas sobre um ato pela liberação do *topless* nas praias brasileiras, ocorrido na praia de Ipanema, em dezembro de 2013.

Durante o período das manifestações alguns compositores criaram músicas sobre o momento, foi o caso de Tom Zé, Leoni, Capital Inicial, Seu Jorge, entre outros<sup>1</sup>. As músicas ganharam versões audiovisuais para o YouTube em que imagens produzidas por quem esteve nas ruas e mesmo pela mídia televisiva, durante as passeatas, acabaram sendo usadas para

---

<sup>1</sup> É possível conferir uma seleção de músicas sobre o tema “manifestações”. Disponível em: <<http://www.elhombre.com.br/as-musicas-sobre-os-protestos/>>. Acesso em 28 nov. 2015.

ilustrar os videoclipes. Observando o alcance desse tipo de vídeo a partir da contagem de visualizações, constatamos que o mais visualizado foi o vídeo *Vem pra rua*<sup>2</sup>, postado por Bruno Hayne, em quatorze de junho de 2013. O vídeo alcançou 861.129 visualizações e trata-se de uma reunião de imagens apropriadas, e também criadas por Hayne, que ilustram a música *Vem pra rua*, gravada pelo vocalista da banda *O Rappa*, Marcelo Falcão, para um comercial da Fiat, na campanha da Copa das Confederações, realizada em 2013<sup>3</sup>. Bruno buscou no próprio YouTube e em outras redes sociais, como o *Facebook*, imagens realizadas nas manifestações. Foram utilizados os programas *Final Cut 7* para edição do vídeo e *After Effects* para a criação das artes presentes entre as imagens<sup>4</sup>. Embora a música seja, na verdade, um *jingle*, o “vem pra rua” acabou se tornando o lema do movimento para muitos manifestantes.

O vídeo *Brasil em Cartaz* de Thiago Corrêa surge nesse cenário de manifestações. Chegamos até ele ao buscarmos um trabalho que trouxesse referências dos vídeos utilizados, para que pudéssemos rastrear a montagem a partir dos primeiros vídeos. Corrêa é um músico da geração *Mashup*, que mistura obras existentes na criação de um novo trabalho. Segundo Corrêa, o termo vem do inglês *mash*, que significa mistura e foi inicialmente utilizado na programação, onde significa inserir o aplicativo de um *site* dentro de outro. Como exemplo podemos citar os vídeos do YouTube que são incorporados dentro de outros *sites*. Na música, a palavra se refere à mistura de duas ou mais canções, normalmente pela transposição do vocal de uma sobre o instrumental de outra<sup>5</sup>. Em seus *shows* Thiago divide o palco com estrelas da música *pop* internacional por meio de projeções e efeitos de mixagem sonora. Todo o seu trabalho é disponibilizado para *download* gratuito na internet. No vídeo *Brasil em Cartaz*, que possui três minutos e vinte e dois segundos de duração, além de usar as imagens feitas por participantes de diversas cidades do país, o artista usou as frases dos cartazes para compor a letra da música.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vvJt-Mpz8us>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RCR68eAYrvk>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

<sup>4</sup> Informações obtidas em conversa com o autor em 01 dez. 2015.

<sup>5</sup> Trecho extraído do programa MASHUP, REMIX E POUT POURRI. QUAL A DIFERENÇA? Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yf-bgZ67HaQ>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

Figura 18 - Screenshot do vídeo Brasil em Cartaz.



Fonte: YouTube

Sáí do *Facebook* pra mostrar como se faz  
E é tanta coisa que não cabe num cartaz  
O Brasil era um país muito engraçado  
Não tinha escola, só tinha estádio  
Ninguém podia protestar, não  
Porque a PM sentava a mão

O Brasil é o país do futebol  
Porque futebol não se aprende na escola  
Mas agora colocaram Mentos na geração Coca-Cola

E olha só que coincidência  
Não tem polícia não tem violência  
O transporte público é pior que a Tim  
Me chama de copa e investe em mim

- Refrão -

Vem pra rua vem comigo  
 Mas seu guarda seja meu amigo  
 A bomba sobe a gente abaixa  
 Me joga um halls odeio bala de borracha

*The jiripoca is going to pew pew*  
 Queremos formatar o Brasil  
 É uma vergonha, é uma vergonha  
 A Passagem tá mais cara que a maconha

Thiago relacionou os vídeos utilizados na composição do clipe e criou *links* para os mesmos na página do clipe no YouTube. O primeiro deles, o vídeo *Porto Alegre Manifestação 17/06/2013*<sup>6</sup> é um vídeo amador gravado a partir de um telefone celular e postado pelo usuário Mark Sup, em dezessete de junho de 2013. Possui 4.927 visualizações, mas não foi localizado por nós no vídeo Brasil em Cartaz. O segundo, *Manifestação Pública Curitiba HD 17/06/2013*<sup>7</sup> foi publicado pelo usuário Moiza Joseias, em 18 de junho de 2013. O vídeo tem três minutos e cinquenta e seis segundos e teve várias cenas utilizadas no vídeo *Brasil em Cartaz*. As imagens, em HD, aparentam terem sido gravadas por um profissional. Moiza Joseias fez a montagem de imagens sobre uma música americana. O vídeo teve 1.019 visualizações. O terceiro vídeo intitulado (*FULL HD Vem pra rua!*)<sup>8</sup>, postado pelo usuário Izaque Lucas em 15/06/2014 é o vídeo *Vem pra rua* de Bruno Hayne, apenas republicado. O quarto vídeo *13 de junho de 2013*<sup>9</sup> é bem editado e também apresenta uma aparência profissional, com imagens de boa qualidade e boas transições. A edição do vídeo mistura diferentes áudios de momentos em que os manifestantes gritam em conjunto frases de ordem. Possui 37.082 visualizações, quatro minutos e cinquenta e três segundos e foi postado em 14 de junho de 2013 pelo usuário oitentaedois coletivo. O quinto e último vídeo *Protestos em São Paulo #VEMPRARUA*<sup>10</sup> foi postado em 15/06/2015, pelo usuário André Custódio. O

---

<sup>6</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B-2Q9bBRUs8>>. Acesso em: 03 dez. 15.

<sup>7</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fBVCDFMTbjQ>>. Acesso em: 03 dez. 15.

<sup>8</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CJDDPaLPZBo>>. Acesso em: 03 dez. 15.

<sup>9</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B2kDyGSCQCY>>. Acesso em: 03 dez. 15.

<sup>10</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z7RjDE222ys>>. Acesso em: 03 dez. 15.

vídeo recebeu 2.649 visualizações e possui três minutos e vinte e oito segundos. São belas imagens criadas e editadas de forma simples pelo próprio André.

Pela seleção das imagens presentes em *Brasil em Cartaz* podemos concluir que, em sua escolha, Thiago optou por aquelas que apresentavam melhor qualidade e aparência profissional e, mesmo em menor número, não deixou de inserir imagens amadoras e imagens estáticas que tiveram grande repercussão midiática, como a da repórter atingida por um tiro de bala de borracha no olho. Ainda que dentro de um contexto pop, a obra pode ser pensada também como o que Arantes (2013, p. 721) denomina “poéticas do testemunho”, pois se trata de uma obra que reutiliza imagens que, de alguma forma, documentam este momento de nossa história recente pelas câmeras de quem esteve presente no movimento.

Ao pensarmos a ideia principal da pesquisa, que é identificar na obra os aspectos da cultura participativa, podemos citar alguns trechos presentes no vídeo que poderiam ser considerados como aspectos. O primeiro seria a máxima da Cultura participativa defendida por Jenkins (2009), que define “cada usuário como um novo produtor de conteúdo”. A forma como o YouTube opera nos leva a crer que mesmo o usuário que apenas assistiu ao vídeo gerou um novo conteúdo, ainda que seja um número a mais na contagem de visualizações presente na página, mas observando em um sentido mais específico, a presença marcante da participação popular na criação desta obra, seja com imagens ou com as frases dos cartazes, acaba sendo mais relevante. Aí podemos incluir também a presença dos colaboradores (Burgees e Green, 2009) nas imagens amadoras, mas também nas imagens profissionais, apropriadas sem nenhuma restrição. A criação do vídeo *Vem pra Rua*, a partir de um *jingle* feito para uma propaganda de TV é um aspecto descrito por Jenkins (2009, p. 194) ao afirmar que boa parte das criações amadoras são adaptações de produtos da cultura comercial. Há ainda o uso de dispositivos móveis, especialmente telefones celulares na gravação destas imagens, mesmo que usadas em menor número. O compartilhamento, característica fundamental para a propagação (JENKINS; GREEN; FORD, 2014) também pôde ser verificado, quando Corrêa citou como fonte um compartilhamento e não o vídeo original, se é que em algum destes trabalhos podemos usar este termo. De toda forma, podemos constatar que a presença destes aspectos moldam a obra como um todo, da criação das imagens e da letra da música à forma como a mesma se tornou conhecida. Não tendo sido divulgada pela TV e nem por veículos especializados foi concebida e propagada exclusivamente via internet. Os acessos e comentários recentes demonstram que permanece viva e pode, quem sabe, tornar-se ainda matéria-prima na criação de outras obras, como veremos a seguir.

## 4.2 O PROJETO YOUTAG

O Projeto Youtag não é um vídeo, mas um gerador de vídeos, que usa palavras-chave inseridas no sistema para formar uma nova obra, a partir das já existentes no YouTube. É um projeto de pesquisa desenvolvido pelo grupo Interfaces Críticas, formado, em 2006, por Lúcio Agra, Priscila Arantes, Lucas Bambozzi, Claudio Bueno, Nancy Betts e Christine Mello. A criação e direção são de Lucas Bambozzi. O responsável pelo design e desenvolvimento tecnológico foi Cláudio Bueno e a programação do *software* foi feita por Luciano Bonachela e Thomas G. Miranda. A obra foi vencedora do Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética em 2007 e exposta, em forma de instalação, na Bienal Internacional de Arte e Tecnologia EMOÇÃO ART.FICIAL 4.0: EMERGÊNCIA, que aconteceu entre julho e setembro de 2008, em São Paulo, no Itaú Cultural.

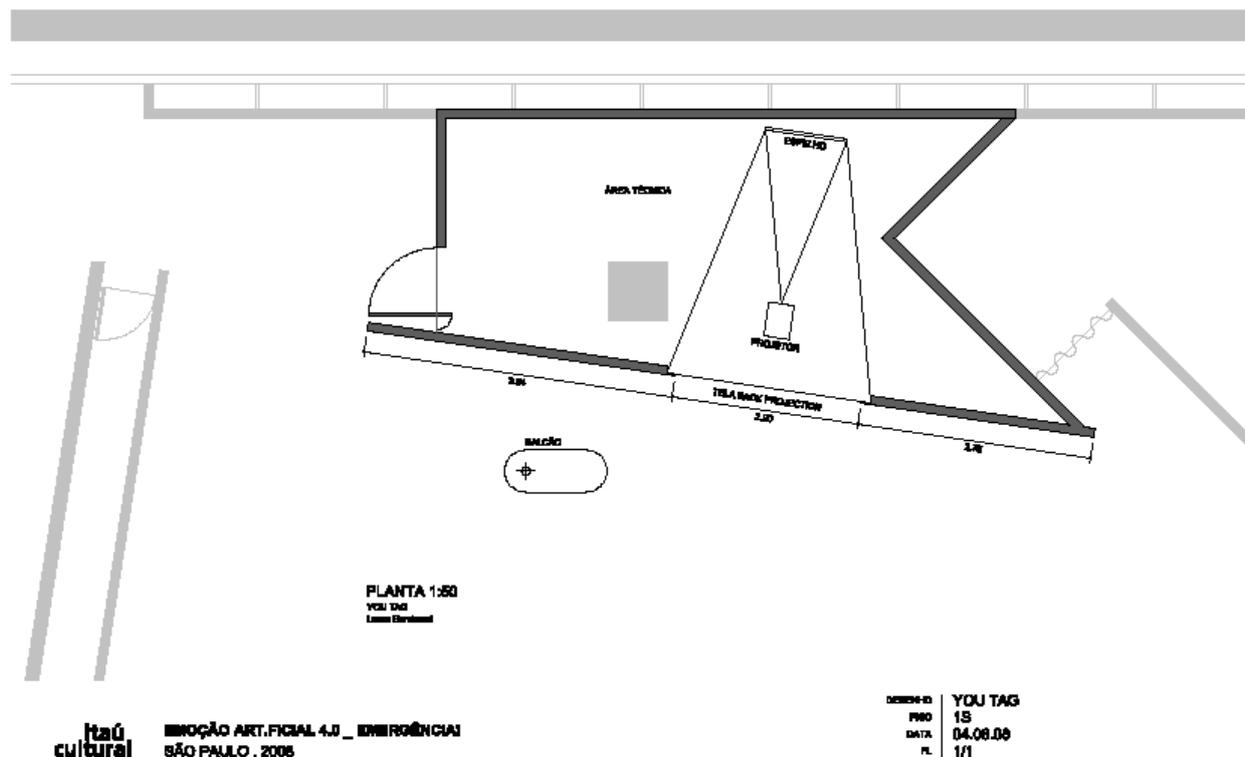
Na instalação os visitantes eram convidados a participar escolhendo palavras, frase ou título e recebiam por e-mail uma peça audiovisual remixada, de autoria desconhecida, com base em material previamente existente e disponível na rede. A interface do programa era diferente da atual, e além disso, segundo Bueno (informação verbal)<sup>11</sup>, na época os vídeos eram buscados e posteriormente baixados no servidor de hospedagem, onde um programa interno cortava esses vídeos, para que ficassem com 30 segundos cada um, e compunha um vídeo final, com duração de um minuto e meio. Bambozzi (informação verbal)<sup>12</sup> afirma que a maneira como a net arte era mostrada dentro de algumas exposições parecia um pouco burocratizada, com uma escrivadinha, um computador bege, um teclado, tudo remetendo a um escritório. Pensando nisso, o artista criou uma interface mais simpática, que levou em consideração uma suposta aversão do público em relação a esta cena.

---

<sup>11</sup> Entrevista concedida por BUENO, Cláudio. Entrevista I. [set. 2015]. Entrevistador: Lícia Fajardo. Juiz de Fora, 2015. Entrevista Bueno .m4a (14 min.)

<sup>12</sup> Entrevista concedida por BAMBOZZI, Lucas. Entrevista III. [dez. 2015]. Entrevistador: Lícia Fajardo. Juiz de Fora, 2015. Entrevista Bambozzi .m4a (89 min.)

Figura 19 – Planta do Youtag no EMOÇÃO ART.FICIAL 4.0



Fonte: Arquivo pessoal de Lucas Bambozzi.

Explicitar o processo realizado pelo *software* sempre foi a intenção, a ideia era mostrar isso ao usuário, se ele não percebesse ao navegar e ao acessar os vídeos já prontos, ainda assim teria uma forma, que na exposição foi uma grande projeção que exibia o processo que estava ocorrendo internamente, com a ação do *software* em tempo real, mostrando o percurso do que estava acontecendo na rede em tempo real. Também o nome dos usuários que fizeram *uploads* dos vídeos usados era conhecido. Quando não havia nenhuma demanda, o servidor exibia os últimos vídeos produzidos. De acordo com Bambozzi, o trabalho

... parte de um sistema aparentemente simples, que vai trazer resultados complexos. O algoritmo é até simples, mas o desdobramento dele não. O resultado visual que chega sempre surpreende. É uma contínua emergência de sistemas gerados a partir desse dinamismo próprio da web. (BAMBOZZI, 2008)<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Trecho extraído do vídeo produzido para a exposição Emoção Artificial 4.0. Disponível em: <https://youtu.be/fV9kFbL1ggc>. Acesso em: 30 nov. 2015.

Depois de ser exposto na forma de instalação no Emoção Art.Ficial 4.0, o youTag voltou a ser o que era desde o início, um sistema online de “fabricação” de vídeos a partir de palavras-chave: os *tags* que hoje regem boa parte da indexação do mundo na Internet<sup>14</sup>.

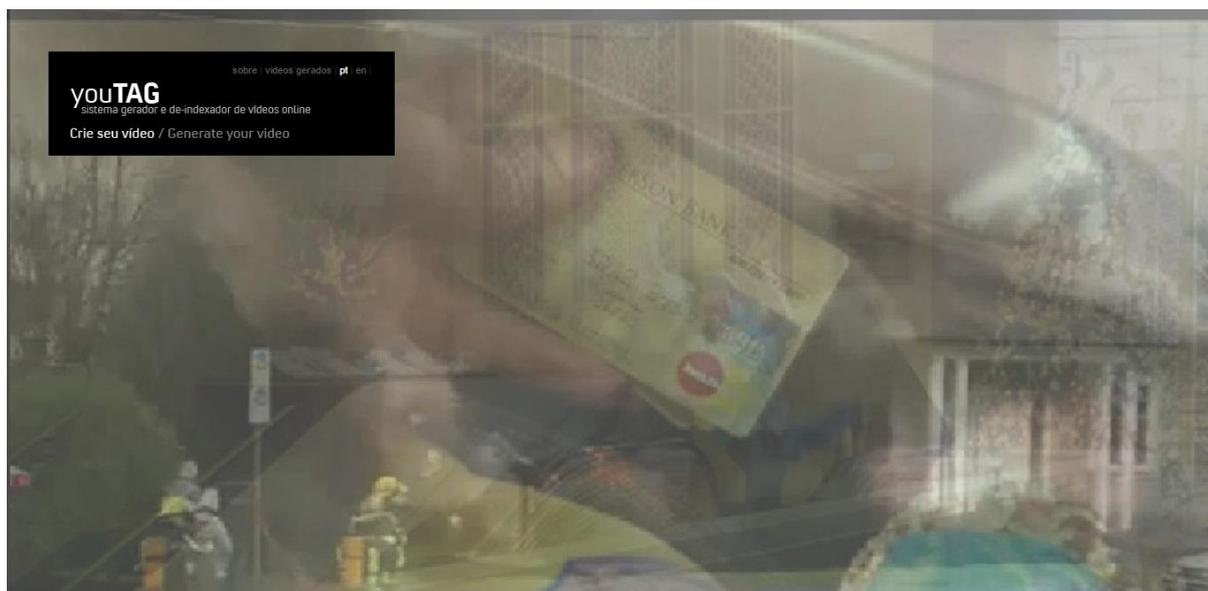
Na internet, o funcionamento do Youtag se dá da seguinte forma: através da interface do programa, presente no endereço *web www.youtag.org*, o usuário escolhe criar um novo vídeo por meio de três palavras-chave, uma frase ou título. Cada escolha o leva a um ambiente específico onde digita o que deseja. No caso da escolha por palavras, deve escolher entre uma das várias já expostas e preencher outras duas nos espaços específicos. Feito isso, o sistema irá gerar um novo vídeo que será enviado para o e-mail informado pelo participante. Bambozzi se preocupou, assim como em *O Tempo não recuperado*, em criar a interface da forma mais simples possível, para que o visitante não se perdesse em meio a formulários e caminhos complexos que pudessem levá-lo a perder o interesse pela obra. Sua intenção era seguir na contramão de um pensamento corrente de que a interface era o conteúdo e que percorrer o labirinto proposto já seria suficiente, como foco absoluto na interação. Simplificando o percurso, o artista poderia abarcar também usuários menos aptos, mais preguiçosos ou “tecnofóbicos”. O trabalho se enquadra nas novas formas da arte contemporânea que evidenciam o uso dos recursos atuais, principalmente após o surgimento da internet. Para Priscila Arantes:

Mais do que atestados de óbito de formas artísticas vimos surgir uma série de experimentações e discursos que incorporam as demandas colocadas em voga pela contemporaneidade. Agindo sobre novos circuitos, a arte se abre para outros formatos expressivos atuando, muitas vezes, na convergência das linguagens. Para além de seu caráter objetual incorpora a transitoriedade, a efemeridade, o tempo, a participação, a impermanência, as práticas colaborativas e relacionais em seu fazer. (ARANTES, 2013, p. 715)

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/453>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

Figura 20 - Screenshot da interface do Projeto Youtag.



Fonte: Youtag.org

O artista Cláudio Bueno (2015) explica que com o desenvolvimento do YouTube e das chamadas *APIs*,<sup>15</sup> que são as interfaces de contato com a plataforma de compartilhamento, houve uma mudança na programação do *software* e o programa passou a editar vídeo *on line*, direto do *site*, sem a necessidade de baixar os clipes para o servidor. Ele enfatiza que quando esses vídeos, por algum motivo, saírem da internet, aqueles gerados pelos participantes se perderão, pois o trabalho passou a ser feito na própria rede, com sua vida própria. O *software*, por meio das *APIs* busca, na lista do YouTube três vídeos e os mistura na interface do Youtag. Em seguida, usa recursos como sobreposição de camadas, *fades* e alfa, elementos, que são passíveis de serem controlados devido à extensão *flash* dos vídeos. Segundo Bambozzi (2015), as imagens sobrepostas podem ser lidas como um recurso que fornece ao vídeo final uma característica estética da videoarte. Algo necessário para dar aos vídeos gerados pelo Youtag a sensação visual de ser um trabalho diferente daqueles buscados para formá-lo, um trabalho novo e único gerado pelo *software*. Uma característica estética, com o toque pessoal do artista, que pode ser programada no resultado dos vídeos. Sobre esta característica, Bambozzi comenta:

---

<sup>15</sup> API é um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseada na Web. A sigla API refere-se ao termo em inglês *Application Programming Interface*, que em português significa "Interface de Programação de Aplicativos". Disponível em: <<http://canaltech.com.br/o-que-e/software/o-que-e-api/>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

Ela me parecia o clichê mais aceito do que poderia ser videoarte. Do que poderia ser essa ressignificação. Porque se eu optasse, por exemplo, por uma ressignificação a partir de uma montagem paralela, para o corte, colocar trecho de um, trecho de outro, trecho de outro, talvez isso, para muitas pessoas, soasse mais como uma interrupção ou algum defeito e não uma intencionalidade. A sobreposição me parecia funcionar mais com essa ideia da intencionalidade e de fato remetendo há um tipo de vídeo que eu fazia muito nos anos 90. (informação verbal)<sup>16</sup>

O artista fundamenta o uso do que chama de *chavão* ou clichê, por esses recursos terem sido explorados no vídeo como contraposição à imagem que o cinema propunha. As técnicas do vídeo nos anos 1990 não eram aceitas como técnicas para se fazer cinema, pois a imagem era fraca, de baixa resolução, não tinha profundidade de campo, era borrada. Com isso, para muitos defensores da natureza da imagem do vídeo e de sua qualidade, como os pesquisadores, Arlindo Machado e André Parente, o caminho natural do vídeo seria explorar essa superfície, a característica reticulada, o borrão, a imagem que não se vê com clareza, “explorar tais características como textura, como tecido, como pele. Se não há profundidade de campo, a riqueza aparente da superfície deve ser explorada”. (BAMBOZZI, 2015). Assim, a estética dos vídeos gerados pelo Youtag usam esta opacidade para remeter a tudo isso, de forma que o segundo vídeo sobreponha o primeiro com uma opacidade de 40%, para que todos fiquem visíveis e ocorra, simultaneamente, a exibição de dois ou três discursos distintos. Esta convivência acaba gerando um tipo de estranhamento que produz sentidos aleatórios. Navegando pelas frases de intelectuais, como Oscar Wilde, Mark Twain, Francis Bacon, por exemplo, o resultado será necessariamente um vídeo que talvez não carregue a sabedoria dessas frases. Assim, para o autor, no Youtag, a estética permite gerar uma comunicação ambígua, em termos do que é ouvido e visto, uma vez que está sobreposto e misturado, enquanto também gera uma dúvida:

Será que essa frase de fato gerou esse vídeo? Como pode uma frase tão inteligente ter gerado um vídeo tão bizarro, tão estranho, tão feio, ou seja, culpa do que circula entre nós. Culpa desse banco de imagens que nós produzimos. Nós somos os responsáveis pelo Youtube, todos nós, todos os usuários. Seja por postarmos coisas lá ou seja por consumirmos, por sermos público dele, um usuário ativo, pois a cada clique estamos gerando uma parte desse commodity do YouTube. (*ibdem*)

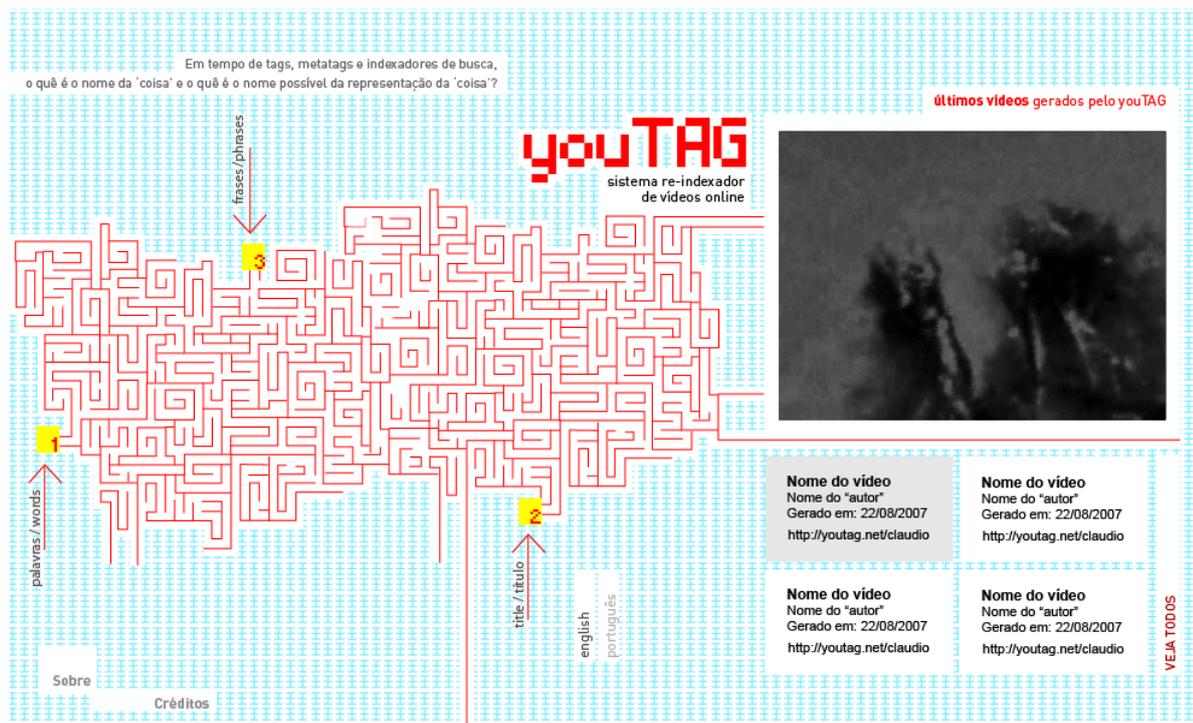
Bambozzi explica que a primeira interface do Youtag aparentava ser uma mistura entre um labirinto, inspirado na obra do Artista Conceitual argentino Leon Ferrari, e um *QR*

---

<sup>16</sup> Entrevista concedida por BAMBOZZI, Lucas. Entrevista III. [dez. 2015]. Entrevistador: Lícia Fajardo. Juiz de Fora, 2015. Entrevista Bambozzi .m4a (89 min.)

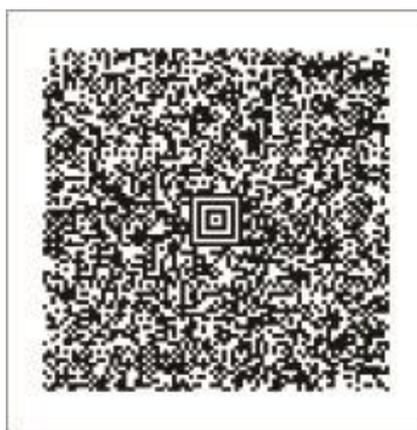
*Code*<sup>17</sup>. O objetivo era evidenciar que por trás da interface havia um *software* agindo e aquilo era o que produzia o resultado final. Como se a máquina discordasse de nossas escolhas e mudasse o resultado propositalmente, levando o usuário a se perder na proposta da obra.

Figura 21 – Primeira interface do Youtag



Fonte: Arquivo pessoal de Lucas Bambozzi

Figura 22 – QR ótico. Referência Youtag



Fonte: Arquivo pessoal de Lucas Bambozzi

<sup>17</sup> Sigla do inglês *Quick Response* é um código de barras bidimensional que pode ser escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código pode ser convertido em informações maiores ou mais complexas, como texto, endereço URL, localização georreferenciada, e-mail, entre outros.

Figura 23 – Obras Leon Ferrari. Referência Youtag



Fonte: Arquivo pessoal de Lucas Bambozzi

Para aumentar ainda mais esta sensação, em algumas escolhas por palavra-chave, os algoritmos foram programados para alterar propositalmente uma escolha feita pelo espectador, como uma forma de impor a vontade da máquina sobre a vontade do homem e provocar uma espécie de frustração proposital com o resultado final. Posteriormente a imagem do labirinto foi substituída por uma imagem em sobreposição para enfatizar o aspecto da leitura visual que cada um faz, pois, de acordo com o artista, estamos longe de conseguir entender o código, uma vez que o próprio YouTube muda constantemente os algoritmos de indexação. Um exemplo citado por Bambozzi seria um algoritmo de interpretação de imagem para gerar sugestões de um próximo vídeo a ser escolhido. Anteriormente a sugestão era sempre por palavras-chave. Quando um usuário digitava água, o sistema gerava uma *playlist* com outros vídeos que também foram indexados com a palavra, ou *tag* água. Mas logo depois do Youtag perceberam que, mesmo um vídeo não contendo a palavra-chave água, o fato dele conter imagens de água sugeriria um outro vídeo que também tivesse uma textura similar à da água, ou seja, foi criado um algoritmo de interpretação visual, baseado na constituição da imagem. É uma similaridade por texturas, por padrões que se repetem. Uma tendência em se

identificar e sugerir novas opções a partir da natureza da imagem e não só a partir das palavras-chave. Por este motivo, o *layout* da interface do Youtag foi alterado, para associar o processo mais à natureza da imagem e menos ao labirinto e à codificação. Bambozzi acredita que pelos padrões que os recursos de interpretação de dados na internet vêm adotando, se algo ficou obsoleto no sistema Youtag foi exatamente a crítica ao sistema de indexação, que precisa ser renovada, por esta não ser feita apenas por palavras-chave. Há a necessidade de incluir as formas de indexação que surgiram. Ainda assim, o novo *layout*, de alguma forma, enfatiza a natureza da imagem e o que é gerado a partir daí. Podemos associar o vídeo gerado pelo Youtag à arte cubista descrita por Couchot (1999, p. 44), quando afirma que os pintores cubistas colavam em seus quadros “fragmentos do real”, recortes de jornal, tecido, palhinha de cadeira, cartas de baralho. Para o professor, os autores “suprimindo qualquer ponto de vista privilegiado, hierárquico, deram do real uma imagem fragmentada, partida”. Nesse aspecto é grande a semelhança com o resultado estético dos vídeos gerados pelo projeto Youtag. São fragmentos de vídeos, pequenas sequências do real, que podem vir de uma imagem autoral, de uma câmera de segurança, ou uma imagem amadora. Umas são mixadas às outras, atravessando a tela em *fade*, nos fazendo lembrar uma tela cubista. Ali há fragmentos do real. Bambozzi cita influência de Kurt Schwitters, da poesia dadaísta e das técnicas cut-up de Burroughs.

No capítulo anterior, Anderson (2006) afirmou que a dinâmica do *software* presente em *Soft Cinema* poderia ser aplicada a qualquer banco de dados. Isso nos leva a pensar o Youtag como a evolução dos trabalhos que utilizam *software* e banco de dados em seu desenvolvimento, no que diz respeito à participação, embora esta participação tenha sido projetada para acontecer da forma mais simples. O que presenciamos no projeto é uma mistura das ideias presentes em *Soft Cinema*, que levam a um maior esforço por parte do espectador na compreensão da obra, devido à sua não linearidade, com a proposta de ligação dos clipes por meio de palavras-chave, presente no sistema *Korsakow*. Porém, o Youtag evolui ao inserir o espectador também como co-autor devido às escolhas, prévias das palavras-chave que serão, ao mesmo tempo, o tema do vídeo gerado. Bambozzi empregou algoritmos no maior banco de dados da atualidade e questionou recursos fundamentais ao seu funcionamento como a própria classificação por palavras-chave.

Inspirado no conceito de ‘database movies’, o projeto youTag: gerador e de-indexador de vídeos online é um dispositivo de busca de tags e palavras-chave na Internet, associados a vídeos e fotos, como forma de criação de peças audiovisuais remixadas, re-significadas e ‘desautorizadas’ (de autoria muitas vezes bastarda) a

partir de material previamente existente e disponível na rede. O que está publicado geralmente está aceito, ‘normatizado’ e indexado. O projeto youTag: de-indexador de vídeos online propõe um deslocamento do estatuto de estabilidade associado aos tags e sistemas indexadores. Uma vez que os tags são a garantia da visibilidade na rede, são utilizados de forma estratégica, não estando necessariamente ligados a uma descrição fiel do conteúdo acessado. O projeto youTag: pretende disponibilizar ao público/usuário uma ferramenta de re-ordenação e re-significação de seqüências visuais disponíveis na rede. (ARANTES, 2010, p.84)

Para Bueno (2015), O Youtag tem a preocupação de pensar, como materiais audiovisuais são indexados, ou seja, são arquivados e nomeados na internet, questionando e até, duvidando um pouco do modo como sistemas de busca indexam e organizam as informações online. Um exemplo seria um usuário digitar “bola vermelha” em um determinado sistema de busca, como o do YouTube, por exemplo, e como resultado surgir um vídeo com uma criança correndo atrás de uma bola vermelha e também um vídeo com a bandeira do Japão. O *software* opera o tempo todo com essa imprecisão e a partir disso mistura elementos apropriados da própria rede, de pessoas comuns que postaram qualquer vídeo online. Com isso, o vídeo gerado põe em debate a noção de autoria, ao mesmo tempo em que apresenta misturas pouco prováveis. Como no caso do vídeo com título “Bola vermelha” o software misturaria referências de diferentes lugares sobre a noção do que seria “Bola vermelha”. Isso tudo faz com que o usuário se sinta, muitas vezes, frustrado com o vídeo gerado, pois o mesmo não traz o resultado esperado. “Cria-se um descompasso entre o título, o sentido da palavra e a imagem buscada”<sup>18</sup>.

Quanto à forma como o *software* seleciona os vídeos que farão parte da nova obra, no banco de dados Bueno explica que na forma mais simples, quando o usuário escolhe montar o vídeo a partir de um título, este digitava o título de seu vídeo e as palavras que compunham o título eram buscadas no YouTube. No início, quando tudo era baixado no servidor, era criada, de forma aleatória, uma lista de cem vídeos e sorteado um dentre estes cem. Por exemplo no vídeo cujo título seria “O vídeo mais lindo do mundo”, para a palavra mundo seria sorteado um vídeo da lista, para a palavra lindo seria sorteado outro e para a palavra vídeo, outro. Sempre dentro de um título são escolhidas de duas a três *tags* para o *software* então proceder à busca, selecionar os vídeos e trazê-los como resultado. Mesmo quando há apenas duas palavras-chave irá procurar dois vídeos para uma palavra e um vídeo para outra, fazendo sempre sobreposições a partir de três vídeos. Atualmente, segundo

---

<sup>18</sup> Entrevista concedida por BUENO, Cláudio. Entrevista I. [set. 2015]. Entrevistador: Lícia Fajardo. Juiz de Fora, 2015. Entrevista Bueno .m4a (14 min.)

Bambozzi, os vídeos são selecionados entre os três primeiros resultados exibidos pelo YouTube, que são sempre muito associados à cultura *pop* ou a uma estratégia de indexação destinada a aumentar a visibilidade de determinados vídeos. Isto produz certa ironia, um desencontro entre o que se espera e o resultado, ou entre uma estética associada à ideia de videoarte e a estética dos vídeos que compõe essa peça de videoarte. Entre os vídeos selecionados, há aqueles que apresentam baixa qualidade e muitos da cultura popular, que viralizam no YouTube. Para o autor, o Youtag acabou se tornando uma espécie de “retrato do YouTube”.

#### 4.2.1 O VÍDEO *BRASIL EM CARTAZ* GERADO A PARTIR DO YOUTAG

Como metodologia proposta para o desenvolvimento deste trabalho, pensamos em criar um vídeo por meio do Projeto Youtag usando o título do vídeo de Correa: “Brasil em Cartaz”. Nossa intenção é mostrar a ação do *software* na forma como os vídeos são indexados e catalogados e a maneira como são recuperados e mixados na nova obra, com o objetivo de fazer mesmo uma comparação entre as imagens e uma investigação nos sentidos múltiplos que estas possam adquirir. O vídeo foi gerado em 10/09/2014 e pode ser acessado através do endereço <http://www.youtag.org/1588>. A seguir relatarei as reflexões sobre o resultado obtido.

Duas imagens iniciais aparecem sobrepostas na tela. A imagem que serve como base é de uma partida entre Brasil e Itália pela Copa das Confederações, em 2013, transmitida pelo canal *SporTV*, o que demonstra claramente que, neste vídeo, esta imagem representa a *tag* “Brasil”. Em fusão, e com recurso alfa vimos surgir uma imagem de câmera de vigilância com alguns carros passando por uma rua. O relógio digital presente no canto superior da imagem indica que a mesma foi gravada em 06/09/2014, portanto, uma imagem recente. Quando uma imagem de todo o estádio arranca do locutor a frase “Que bonita esta imagem aérea do Fonte Nova!”, logo em seguida, em fusão, a sequência exibe um pedestre sendo atropelado por um automóvel, na área da tela onde podemos ver o gramado ao fundo. Ou seja, o acaso provoca enorme contradição entre as imagens. A empolgação do locutor e da torcida no jogo, em contraste com a brutalidade da cena, o que, instantaneamente, nos leva a pensar que no país do futebol coisas ruins podem acontecer.

Figura 24 - *Screenshot* do vídeo gerado pelo sistema Youtag, a partir do título *Brasil em Cartaz*.



Fonte: [youtag.org/1588](http://youtag.org/1588)

As imagens seguem sobrepostas, mas não conseguimos tirar o olho da imagem do atropelamento. Nos esforçamos para ver o que se passa e podemos observar algumas pessoas chegando e tentando socorrer a vítima. É incrível como deixamos de observar as imagens dos “melhores momentos” da partida, apenas ouvimos a voz do locutor Cleber Machado, empolgado com os momentos de “quase gol”, em tremendo descompasso com as imagens do atropelamento. Nesse instante somos surpreendidos, pois as imagens do atropelamento são substituídas por um clipe musical feito por algum usuário, em que diversas imagens estáticas são coladas no decorrer da música. A música cantada por Fagner logo apresenta seu refrão “você me dá prazer, você me dá cartaz”. É neste momento que entendemos que ela está, no vídeo, representando a *tag* “cartaz”. E assim vão surgindo imagens de cartazes que ilustram cada frase da música, mixadas com as imagens da partida de futebol até o fim do vídeo.

Figura 25 - Screenshot do vídeo gerado pelo sistema Youtag, a partir do título *Brasil em Cartaz*.



Fonte: [youtag.org/1588](http://youtag.org/1588)

As limitações semânticas presentes no uso de *tags* como sistema de classificação, segundo Golder e Huberman (*apud* GERALDO, 2010, p. 76), podem ser resumidas em três questões fundamentais: polissemia, sinonímia e variação de nível básico, em que a polissemia representa a possibilidade de uma mesma *tag* descrever diferentes objetos, como vimos no exemplo da “bola vermelha” se referir tanto ao objeto bola, como a bandeira do Japão, a sinonímia, ao contrário, é a possibilidade de diferentes *tags* descreverem o mesmo objeto, como a partida entre Brasil e Itália, poder ser marcada como “Brasil”, “Itália” “futebol”, “copa das confederações”, e assim por diante e a variação de nível básico está relacionada ao modo como descrevemos um objeto, do grau mais específico ao mais abrangente, como de diamante à pedra preciosa; de meias à roupa, ou vestuário; de arroz a alimento, por exemplo. Esta é a questão fundamental explorada pelo sistema Youtag, como aponta Bambozzi (2008) na descrição do projeto:

Em tempo de tags, metatags e indexadores de busca, o quê é o nome da ‘coisa’ e o quê é o nome possível da representação da ‘coisa’? O que acontece nas vísceras dos

search engines? Que tipo de sentido é produzido quando tudo passa a ser regido pelas formas de indexação atuais?<sup>19</sup>

Em relação aos vídeos buscados pelo sistema, estes representam o auge da participação popular na produção de conteúdos midiáticos, algo já experimentado ao longo do desenvolvimento dos equipamentos audiovisuais, mas nada comparável ao que temos agora, com o acesso aberto, tanto à produção, quanto ao compartilhamento. Nas palavras de Bambozzi:

Entre tantas imagens produzidas diariamente por webcams, handycams e celulares, espontaneamente colocadas em circulação (25 mil uploads diários apenas no Youtube – o que definitivamente não resulta em experiências com significados relevantes em termos de contundência ou discurso expressivo), vale a pena pensar em reaproveitá-las, em atribuir novas configurações de sentido ao encadeamento seqüencial ou causal entre vídeos – seja em um processo de re-significação ou desnormalização. (BAMBOZZI, 2006)<sup>20</sup>

Na era da participação, as diferentes formas como são criados os conteúdos ou mesmo como são descritos não asseguram sua visibilidade. Podemos constatar isso entre tantas outras coisas, ao não vermos sequer uma imagem das manifestações no vídeo gerado pelo Youtag, mesmo tendo sido o cartaz uma marca do movimento.

Por outro lado, o vídeo *Brasil 4 x 2 Itália Melhores Momentos*, que aparece como fundo durante todo o vídeo gerado pelo sistema Youtag teve 1.375.896 visualizações individuais. É um vídeo com direitos autorais, por se tratar de um trecho exibido pelo canal *SporTV*. Postado pelo canal corinthiano *fiel*<sup>21</sup>, o vídeo de quase onze minutos mostra os melhores momentos do jogo. A presença deste vídeo da forma como se dá no YouTube pode ser considerada outro aspecto da cultura participativa, ao se apropriar de uma obra com direitos autorais e retransmiti-la, atribuindo a ela a licença padrão do Youtube, algo que foge ao controle das emissoras. Hartley (*apud* Burgess e Green, 2009, p.72) descreve esta prática como *redaction*, ou a produção de novos materiais a partir de conteúdo existente, uma nova forma de publicação em que os indivíduos comunicam e narram suas experiências culturais, incluindo suas experiências de consumo dos produtos da mídia convencional.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/youtag>>. Acesso em: 05 mai. 2015.

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/73>>. Acesso em: 05 mai. 2015.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J5PZY-dayRc>>. Acesso em: 07 dez. 2015.

O segundo vídeo presente na obra gerada pelo sistema Youtag é o vídeo *Mulher é atropelada pelo próprio carro ao atravessar rua em Joaçaba*<sup>22</sup>, mas também pode ser outros tantos vídeos de igual teor postados por diferentes usuários do YouTube, com pequenas diferenças, como o tempo de duração. No primeiro canal em que foi exibido<sup>23</sup>, o vídeo obteve 11.709 visualizações, mas quando foi retransmitido pelo canal de um jornal de grande circulação<sup>24</sup> atingiu 309.589 visualizações e foi compartilhado setenta e sete vezes. A presença deste vídeo na obra permanece um mistério, pois não conseguimos identificar sua relação com as *tags* presentes no título “Brasil em Cartaz”, talvez seja a desobediência intencional do software em incluir o acaso no resultado, como relatado anteriormente por Bambozzi. É importante perceber que o vídeo também revela aspectos da cultura participativa, como a divulgação de imagens fortes obtidas a partir de câmeras de segurança e, principalmente, a capacidade que determinados vídeos apresentam de se propagar pela rede, tornando impossível rastreá-los ou contabilizar suas visualizações, uma vez que foram compartilhados e recompartilhados. Esta prática evidencia o que Jenkins, Green e Ford (2014, p. 24) consideram ser uma mudança de distribuição para circulação, em que o público não é visto apenas como consumidor de mensagens prontas, mas que, ainda que de forma desorganizada, molda, compartilha e reconfigura conteúdos de mídia de novas formas. “E estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas como integrantes de comunidades mais amplas e de redes que lhes permitem propagar conteúdos muito além de sua vizinhança geográfica”.

O último vídeo presente na obra gerada pelo sistema é o vídeo *Fagner - Cartaz - Legendado em Português*, postado no Canal *wwwvwv*<sup>25</sup>, especializado em criar videocliques de músicas populares com imagens apropriadas da própria rede. O vídeo possui 63.268 visualizações e foi compartilhado 849 vezes. É também um aspecto da cultura participativa a apropriação, neste caso, da própria música, sem o conhecimento do artista e das imagens presentes no videoclipe. Algo parecido com o que foi feito na criação dos vídeos que compõem o trabalho de Corrêa, todos ilustrados com imagens de outros usuários e que não chega a ser um *spoof*, conforme descrito por Felinto, no capítulo anterior, mas que

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A3tUp3AsVjU>>. Acesso em: 07 dez. 2015.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=geMy-ZfMefQ>>. Acesso em: 07 dez. 2015.

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A3tUp3AsVjU>>. Acesso em: 07 dez. 2015.

<sup>25</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/channel/UCZWWQfs\\_LcZHH3z4ys7LpUOQ](https://www.youtube.com/channel/UCZWWQfs_LcZHH3z4ys7LpUOQ)>. Acesso em: 07 dez. 2015.

transita entre a paródia e o remix, com a utilização de imagens, por vezes, cômicas, na tentativa de representar “ao pé da letra” cada frase da música.

Neste capítulo vimos o uso dos vídeos produzidos, modificados e enviados ao YouTube em duas diferentes obras. Formas que atestam novas experiências artísticas que exploram o vídeo e as possibilidades surgidas a partir do uso de *softwares*, seja na edição, como forma de auxiliar o processo executado pelo autor, ou de forma mais ampla, no cerne da obra, como meio de seleção e montagem de imagens. Na obra *Brasil em Cartaz*, os vídeos se mostraram, ao contrário do que imaginávamos, um tanto quanto profissionais e representam a parcela de imagens escolhidas pelo autor a partir de outras obras produzidas por diferentes autores, que contam histórias ocorridas em diversas cidades, num dado momento de nossa história. São imagens-documento. No vídeo gerado pelo Youtag as imagens criadas com um propósito ganham outro significado, contrastantes em sua maioria, para atender à vontade do autor de evidenciar toda a dissensão presente dentro de um banco de dados tão abrangente quanto o YouTube. A cultura participativa opera de diferentes formas nestas obras. De maneira básica, na criação do material bruto em ambas, mas também na construção, interferindo diretamente no resultado final da segunda.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo deste trabalho foi identificar aspectos da cultura participativa presentes em duas obras que utilizam o YouTube como banco de dados: *Brasil em Cartaz* de Thiago Correa e *YouTag*, de Lucas Bambozzi. Para tanto, foram investigados outros pontos que, em nossa opinião, nos trouxeram ao contexto atual de utilização de bancos de dados na criação de narrativas digitais e, conseqüentemente, à existência dessas obras, como as mudanças no campo da comunicação que propiciaram o surgimento do sujeito criador de conteúdo, a evolução dos equipamentos e técnicas, a forma como este sujeito atua na criação e armazenamento de vídeos no YouTube e como a plataforma se tornou o centro de arquivamento dessas imagens. Procuramos ainda abordar trabalhos anteriores que servissem como referência no percurso do uso de imagens amadoras de arquivo em obras audiovisuais, para ao final analisarmos os diferentes sentidos que a obra pode adquirir ao ressignificar imagens criadas com outros objetivos.

Consideramos que o objetivo de investigação foi alcançado ao indicarmos diversas características identificadas como pertencentes a uma cultura participativa, ao longo da pesquisa, nas obras analisadas, mas mais do que isso, pudemos verificar, principalmente no vídeo gerado pelo projeto *YouTag*, como estas imagens amadoras adquirem complexidade, ao serem analisadas questões referentes aos sentidos que podem adquirir quando revelam as intenções do autor ou da programação que atua por trás da obra.

As criações do homem estenderam suas capacidades de produção em todas as suas áreas de atuação. Nas comunicações, as descobertas verificadas no último século permitiram o surgimento de novas tecnologias e novas formas de pensamento a uma velocidade nunca vista. Tais descobertas promoveram o rearranjo das relações entre espectador, criadores e produtos midiáticos. Em pouco tempo, este se tornou produtor de conteúdos e passou a depositar experiências pessoais em ambientes virtuais que se tornaram repositórios virtuais. Locais onde a memória se multiplica e perpetua, o que demonstra a aceitação das novas formas de comunicação e interação por parte deste público. A atuação do cidadão comum na criação de imagens, ainda que não seja uma prática recente, aumentou ao longo do século e pode ser percebida na criação e disseminação de ideias, principalmente na *web*. Termos referentes às práticas de gravação, montagem, distribuição, apropriação surgem a todo instante na tentativa de qualificar esta atuação. O YouTube, como maior banco de dados audiovisual da atualidade tornou-se o local de armazenamento dessas imagens e vem

ampliando sua atuação no plano físico, com a criação de cursos e estúdios modernos para profissionalizar o conteúdo gerado por seus usuários e aumentar ainda mais a audiência.

Os artistas, "antenas da humanidade", que faziam uso de imagens de arquivo em suas obras captaram as impressões do indivíduo comum de posse de uma câmera mesmo antes do uso de computadores no processo de criação. Nas obras apresentadas neste trabalho estes autores procuraram evidenciar a direção do olhar dos criadores das imagens, selecionando-as e entregando a nós um trabalho pronto para que pudéssemos entrar com nossas impressões. Posteriormente, estes artistas perceberam as possibilidades criativas presentes em ambientes computacionais que combinam imagens e linguagem de programação. Integrando a estética da experimentação, influenciados por movimentos de vanguarda, como o dadaísmo, a pop arte, a videoarte e o cinema expandido puderam estabelecer conexões entre imagens, como as que ocorrem mesmo em nossas mentes, ao extrair pensamentos aleatórios de nossas lembranças.

O surgimento da cultura do banco de dados remete à busca de informações em locais de armazenamento externo ao corpo. Nesse sentido, o YouTube, surge como arquivo de criação coletiva, local onde experiências particulares e acontecimentos públicos são depositados por cidadãos espalhados por todo o globo, território fértil para a experimentação de novas combinações, livres de entraves como bitolas, formatos de arquivo ou qualidade de som e imagem.

A criação de narrativas a partir dessas imagens aborda questionamentos pertinentes ao momento atual, em que são discutidas a participação do espectador na produção de conteúdo, a apropriação de trabalhos com direitos autorais, a produção de sentido diante das formas de representação e indexação no novo meio, ou a possibilidade de recuperar imagens de diferentes culturas e lugares, interligando-as e de alguma forma atestando nossa presença na aldeia global. Ao mesmo tempo, a fragilidade do suporte não esconde que esta pode ser uma presença temporária, volátil. Algo que precisa ser pensado para que esta produção não se perca.

A pesquisa perdura no estudo de narrativas que utilizam imagens de autoria diversa como forma de se aproximarem da proposta de uma narrativa para a era do Google, que use, na prática, os princípios fundamentais disseminados pela *web*: ser um ambiente livre e aberto à participação, de acúmulo de conhecimento, onde todo o conteúdo deve ser utilizado, modificado e novamente disponibilizado.

## 6 REFERÊNCIAS

AGASSI, Denise. **Plataforma net arte**. Disponível em: <<http://plataforma.midiama.com.br/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

ALEXA INTERNET INC. **Estatísticas de acesso ao Youtube**. Disponível em: <<https://http://www.alexa.com/>>. Acesso em: 01 nov. 2015.

ARANTES, Priscila. Re/escrituras da arte contemporânea: história, memória e arquivo. In: ENCONTRO NACIONAL ANPAP, 22., Belém, 2013. **Anais...** Belém: ANPAP;PPGARTES/ICA/UFPA, 2013. Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/comites/htca/Priscila%20Almeida%20Cunha%20Arantes.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2015.

AZZI, Francesca. Território impuro. In: MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil: três décadas de video brasileiro**. São Paulo: Iluminuras : Itáu Cultural, 2007. p. 169-180.

BAMBOZZI, Lucas. Oportunidade para lembrar. In: MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil: três décadas de video brasileiro**. São Paulo: Iluminuras : Itáu Cultural, 2007. p.229-239.

\_\_\_\_\_. **O tempo não recuperado**. Disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/o-tempo-nao-recuperado>>. Acesso em: 05 dez. 2015.

\_\_\_\_\_. **Youtag**. Disponível em: <<http://www.youtag.org>>. Acesso em: 05 dez. 2015.

\_\_\_\_\_. **Youtag - Emoção Artificial 4.0**. Disponível em: <<https://youtu.be/fV9kFbL1ggc>>. Acesso em: 30 nov. 2015.

BARTOS family. Direção: Péter Forgács. New York: Electronic Arts Intermix, 1988. 1 DVD (60 min.), son., color. ep&b, som original.

BLANK, Thais. Do cinema ao arquivo: traçando o percurso migratório dos filmes de família. **Revista Digital de Cinema Documentário**, n. 13, p. 5-20, dezembro 2012. Disponível em: <<http://www.doc.ubi.pt/index13.html>>. Acesso em: 08 nov. 2015.

BOLTER, David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Massachusetts: The MIT Press, 1998.

BORGES, Gabriela; O Cinema Expandido de Peter Greenaway: uma análise do projecto The Tulse Luper Suitcases. **Actas do VI Congresso da Sopcom**. Lisboa, 2009. p.3387-3401. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/280921633\\_O\\_Cinema\\_Expandido\\_de\\_Peter\\_Greenaway\\_uma\\_analise\\_do\\_projecto\\_The\\_Tulse\\_Luper\\_Suitcases](https://www.researchgate.net/publication/280921633_O_Cinema_Expandido_de_Peter_Greenaway_uma_analise_do_projecto_The_Tulse_Luper_Suitcases)>. Acesso em: 11 dez. 2015.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 6ª. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

CORREIA, Thiago. **Brasil em Cartaz**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=PJ6NnGEiucM>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

COUCHOT, Edmond. "**Da representação à simulação**: evolução das técnicas e das artes da figuração". In: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48.

CREATIVE COMMONS CORPORATION. **Licenças Creative Commons**. Disponível em:  
<[https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR)>. Acesso em: 31 out. 2015.

FEIGELSON, Kristian. O "labirinto": uma estratégia de experimentação sensível, um cineasta dos anônimos. In: FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. p. 87-92. Disponível em: <<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

FELINTO, Erick. Videotrash: o YouTube e a cultura do "spoof" na internet. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 16, p. 33-42, dez. 2008.

FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. Disponível em:  
<<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

FRANÇA, Andréia. Imagens congeladas, imagens vivas: uma história da Segunda Guerra. In: FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. p. 87-92. Disponível em: <<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. de Laurent de Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990. Tradução de: *La mémoire collective*.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **TEDxNYED - 03/06/10**. Disponível em:  
<<http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxNYED-Henry-Jenkins-030610;search%3Ajenkins>>. Acesso em: 28 out. 2015.

KIKA. Direção: Pedro Almodóvar. 1993. 1 DVD (114 min.), son., color., legendado.

LEMOS, André. **Conecta**. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=D4x5tliWGpA>>. Acesso em: 08 out. 2015.

LÈVY, Pierre. **Inteligência coletiva**: para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.

QUESTÃO DE CRÍTICA, 2º Encontro, 2013, Rio de Janeiro. **Cinema e crítica**. Do crítico tradicional ao espectador-montador. Disponível em:

<<http://www.questaodecritica.com.br/2013/12/cinema-e-critica/>>. Acesso em: 09 nov. 2015.

MACHADO, Arlindo. As linhas de força do vídeo brasileiro. In: \_\_\_\_\_. **Made in Brasil**: três décadas de vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras : Itáu Cultural, 2007. p. 15-47.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (understanding media). 14ª ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

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

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MELLO, Jamer. A apropriação de imagens de arquivo na obra de Harun Farocki e Péter Forgács. **Revista Digital de Cinema Documentário**, n. 13, p. 71-88, dezembro 2012. Disponível em:

< <http://www.doc.ubi.pt/index13.html> >. Acesso em: 08 nov. 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itáu Cultural, UNESP, 2003.

NICHOLS, Bill. A memória da perda. A saga de vida de vida familiar e inferno social de Péter Forgács. In: FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. p. 12-31. Disponível em: <<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

Odin, Roger. Como fazer da história algo perceptível. A família Bartos e a série da Hungria Particular In: FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. p. 66-86. Disponível em: <<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

PACIFC. Direção: Marcelo Pedroso. São Paulo: Vitrine Filmes, 2009. 1 DVD (72 min.), son., color., som original.

PEREIRA, Vinícius. **Estendendo McLuhan**: da aldeia à teia global – Comunicação, memória e tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

\_\_\_\_\_. **Aula aberta comunicação digital 2012**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=xBzemEq2ppA>>. Acesso em: 10 out. 2015.

POCKET FILMS. **Indian Short Films**. Disponível em:  
<<http://www.pocketfilms.in/#!distribute>>. Acesso em 08/11/2014.

REBELLO, Patrícia. Fazer ou tornar visível? A arquitetura da memória em Péter Forgács. In: FORGÁCS, Péter. **Arquitetura da memória**. Curadora: Patrícia Rebello. São Paulo: [s.n.], 2012. 145 p. Catálogo da mostra, 07 fev. – 19 fev. 2012, CCBB Brasília, 31 jan. – 12 fev. 2012, CCBB Rio de Janeiro, 15 fev. – 26 fev. 2012, CCBB São Paulo. p. 5-7. Disponível em:  
<<http://www.klaxon.art.br/peterforgacs/catalogo.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que a comunicação e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

\_\_\_\_\_. **Como a mídia social pode fazer história**. Disponível em:  
<[https://www.ted.com/talks/clay\\_shirky\\_how\\_cellphones\\_twitter\\_facebook\\_can\\_make\\_history?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cellphones_twitter_facebook_can_make_history?language=pt-br)>. Acesso em: 19 out. 2015.

TAS, Marcelo. A minha história da Olhar Eletrônico. In: MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brasil: três décadas de video brasileiro**. São Paulo: Iluminuras : Itaú Cultural, 2007. p. 209-217.

THE DANUBE exodus : two Danube stories filmed by Captain Andrásovits. Direção: Péter Forgács. Toronto: Bit Works, 2011. 1 DVD (60 min.), son., color. ep&b, som original.

TRINTA, Aluizio. Marshall McLuhan, essencial. **Lumina**, Juiz de Fora, v.6, n.1/2, p. 1-14, jan./dez. 2003.

YOUTUBE. **Youtube para criadores de conteúdo**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/?noapp=1>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

\_\_\_\_\_. **Primeiros passos**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/get-started.html?noapp=1>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

\_\_\_\_\_. **Escola de criadores de conteúdo**. Disponível em:  
<<https://creatoracademy.withgoogle.com/page/education>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

\_\_\_\_\_. **Comunidade**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/yt/creators/pt-BR/community.html?noapp=1>>. Acesso em: 06 nov. 2015.



**ANEXO A – DVD COM VÍDEOS ABORDADOS NO TRABALHO**

Vídeo 1 – Brasil em Cartaz

Vídeo 2 – Vídeo gerado no YouTag com o título “Brasil em Cartaz”.