

Desvios e Ruídos do Vídeo na Cultura Digital¹

Christine Mello²

Professora e pesquisadora do SENAC-SP

Resumo

Durante os anos noventa, vimos surgir, no campo da produção audiovisual determinados efeitos de estranhamento gerados em torno do estatuto da imagem em meios eletrônicos que seguem presentes até hoje. Como estratégia de provocar dessemelhança, esses efeitos resultam de processos criativos e dizem respeito a um tipo de “quebra”, “desvio” ou “ruído” na comunicação que são de ordem não-convencional. Sob a ação estética do vídeo, tais efeitos desconstrutivos são provocados principalmente no trânsito híbrido entre sistemas analógicos e digitais e na chamada convergência das mídias. O vídeo, contribui como um elemento desorganizador ao inserir experiências relacionadas ao ato de “sujar”, “rasurar” e “transmutar” as imagens e sons de forma indelével, como as encontradas nas obras de Eder Santos, Lucas Bambozzi e Leandro Lima.

Palavras-chave

vídeo; estética, hibridismo ; convergência das mídias; cultura digital;

¹Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do VI encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Christine Mello é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Integra o Grupo de Pesquisa em Estética, Comunicação e Design do Centro Universitário Senac-SP, coordena o curso de Pós-Graduação “Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos” na mesma instituição, sendo professora também da FAAP-Artes Plásticas e da PUC-SP. Realiza curadorias e integra desde 2003 a Comissão de Seleção e Programação do Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil. chris.video@uol.com.br

Desvios e Ruídos do Vídeo na Cultura Digital³

Durante os anos noventa, vimos surgir, no campo da produção audiovisual determinados efeitos de estranhamento gerados em torno do estatuto da imagem em meios eletrônicos que seguem presentes até hoje. Como estratégia de provocar dessemelhança, esses efeitos resultam de processos criativos e dizem respeito a um tipo de “quebra”, “desvio” ou “ruído” na comunicação que são de ordem não-convencional.

Sob a ação estética do vídeo, tais efeitos desconstrutivos são provocados principalmente no trânsito híbrido entre sistemas analógicos e digitais e na chamada convergência das mídias. Tais efeitos correspondem a uma alternativa aos limites impostos pelas imagens sintéticas cujo “excesso de limpeza, a estilização geométrica, a falta de variação e surpresa” as tornavam, de certo modo, demasiado assépticas, regulares e previsíveis⁴. Num dado momento, “para se dar conta de um mundo verdadeiramente dinâmico e complexo, a arte do computador deveria se deixar ‘sujar’ e se contaminar por uma certa taxa de desordem” (Machado, 1993: 91). O vídeo, em seu caráter impuro e insubmisso aos cânones e bons costumes do determinismo tecnológico, contribui e interfere nestes processos como um elemento desorganizador ao inserir experiências relacionadas ao ato de “sujar”, “rasurar” e “transmutar” as imagens e sons de forma indelével.

Na teoria da comunicação, não se pode deixar de lembrar, os “desvios” e os “ruídos” são considerados como “fontes de erro, distúrbio ou deformação de fidelidade na transmissão de uma mensagem visual, escrita, sonora, etc”⁵. Tais fenômenos são considerados de modo diferenciado no campo da ação estética. Nela, todo o sinal tido como “indesejável” na comunicação tem a capacidade de se transformar em elemento de estranhamento, com o objetivo de desautomatizar os sentidos e se integrar intencionalmente à mensagem transmitida.

³Parte considerável deste texto integra a pesquisa *Extremidades do Vídeo*. A presente versão foi atualizada e revista.

⁴Extraído do capítulo “A Simulação da imagem”, in *Máquina e imaginário* (1993a), de Arlindo Machado.

⁵Extraído do Dicionário Novo Aurélio (Ferreira, 1999), do verbete “ruído”.

Tal circunstância desconstrutiva no vídeo é vivenciada desde que artistas como Nam June Paik, a partir dos anos 1960, empreenderam intervenções nas linhas de retícula e feixes de elétrons dos seus sinais eletrônicos. Como sabemos, a imagem videográfica em sua codificação eletrônica-analógica⁶ diz respeito a um tipo de imagem cuja circulação de sinais se dá com perda de definição. Por conta disso, ela foi por muitas vezes explorada pelos criadores da videoarte como processo de interferência em seus estágios mais agudos de transfiguração, degeneração ou perda de qualidade⁷.

Na passagem para o século 21, por meio dos processos de digitalização das imagens e sons, o vídeo tem se articulado em torno da codificação digital. Esse tipo de codificação, constituída, aparentemente, sem perda de qualidade, diz respeito aos modelos numéricos, que integram as bases formadoras das linguagens informacionais da contemporaneidade.

Dos atritos causados entre o modelo analógico e o modelo digital surgem parâmetros novos e híbridos na imagem produzida em meios eletrônicos. Quando utilizados pelos criadores sob a forma de recurso criativo, esses parâmetros são considerados muitas vezes como formas de estranhamento e designados como *transmutações intersígnicas* (Plaza, 1987: 67) entre uma e outra codificação de linguagem.

São analisados, a seguir, alguns desses modos de produção de “desvio”, “ruído” e “transmutação” do vídeo, fruto de rupturas promovidas nas estratégias estéticas audiovisuais que fazem “estranhar” o ambiente de construção da imagem na cultura digital.

1. Estética dos desvios e ruídos videográficos

Afirmar ou negar uma imagem? Desmontá-la? Desconstruí-la? Deslocá-la? A tônica de certas produções em vídeo consiste em subvertê-la, demoli-la e reprocessá-la. Esse tipo de

⁶Conforme explica Arlindo Machado, “na codificação analógica, como o próprio nome indica, produz-se uma analogia entre cada valor luminoso da imagem e uma quantidade correspondente de eletricidade. A imagem, convertida portanto em energia elétrica, ganha as propriedades desta última, podendo ser enviada de um lugar a outro, por cabos ou por ondas eletromagnéticas, bem como ser registrada em fitas de compostos metálicos.” (Machado, 1988:30)

⁷ Para maiores esclarecimentos, pesquisar em *A arte do vídeo*, de Arlindo Machado (1988).

atitude imprime um caráter não-formalizador para com a imagem e é uma forma de chamar atenção para os imprevistos da linguagem.

Os “desvios” do vídeo integram um conjunto de interferências simbólicas que permeiam a produção criativa em meios eletrônicos. Esse tipo de procedimento tipicamente experimental implica uma problematização da imagem videográfica. Implica também a sua compreensão para além do fluxo das “imagens-mercadorias” encontradas habitualmente nos contextos comunicacionais. Esses gestos de “desvio” e estranhamento para com o vídeo revelam, antes de mais nada, uma visão crítica sobre o estatuto da imagem e questionam a sua natureza e seus circuitos.

Nancy Betts, em seus estudos sobre a intertextualidade e os procedimentos artísticos, analisa as potencialidades das articulações criativas em torno do efeito de estranhamento. Para tanto, ela toma como base a teoria desenvolvida no início do século 20 pelo russo Chklovski, que consiste em observar um tipo de “quebra” da “coerência dos cânones aceitos”, por meio da construção de um certo “desvio da norma” ou de um certo conjunto de regras sintático-semânticas. Assim, segundo suas afirmações, no modo de estruturar a obra, o artista instaura um “desvio” no intuito de violar o sistema conhecido, ou pré-determinado, da linguagem (Betts, 2002: 39). Nesta direção, o termo “desvio” passa a ser incorporado, nos estudos da arte, como um elemento poético estabelecido pela criação artística, produtor das noções de dessemelhança entre a obra e o mundo real.

A experiência dos videoartistas em torno aos antigos modos de deformação da imagem, ou anamorfose⁸, propiciados pelo sistema analógico — com seu alto poder de degeneração e violação da imagem figurativa e dos códigos visuais previstos na perspectiva clássica do Renascimento⁹ — é reconfigurada hoje em dia tanto como uma forma de reconhecimento de novos procedimentos de estranhamento na cultura digital quanto como uma forma de reposicionamento de tais ações estéticas. Para eles, trata-se de, por um lado, explorar novas

⁸De acordo com Arlindo Machado (1988: 207) trata-se de um termo introduzido no século XVII para designar certas distorções produzidas nas figuras representadas no plano bidimensional quando se muda o ponto de vista a partir do qual elas são visualizadas (conforme Baltrusaitis, 1977).

⁹Para uma melhor compreensão desse aspecto da arte, procurar no ensaio “Anamorfofes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem”, de Arlindo Machado (1993b).

possibilidades anamórficas para a imagem e, por outro lado, subverter conscientemente os programas pré-definidos e as fórmulas matemáticas computacionais a que se submetem o seu processamento, com o objetivo, assim, de redimensionar a lógica do descontrole, do acaso e do imprevisto no contexto digital.

O meio digital, como sabemos, em sua constituição numérica, por ser um “sinal convertido em *bits* matemáticos e processado na memória do computador, de modo a poder sofrer toda sorte de manipulações, sem degeneração ou perda de informação” (Machado, 1988: 211), não prevê o erro, ou a falha. Nesse sentido, incorporar a perda da qualidade, a falha, nesse meio, é como uma transgressão ao próprio sistema que a gera.

Como exemplo, podemos verificar, entre muitos procedimentos, o uso de certos defeitos decorrentes das primeiras câmeras de vídeo com processamento digital. Tais equipamentos foram vendidos em larga escala pela indústria a partir de 1997 e 1998 e foram colocados no mercado por meio de uma forte publicidade em torno ao seu alto grau de “qualidade” e definição da imagem. O discurso vigente dava conta de apresentá-los como substituintes dos equipamentos analógicos, procurando demonstrar que as imagens por eles captadas não estariam fadadas aos defeitos, ou aos conhecidos ruídos e *drop-outs*, anteriormente encontrados no sistema analógico. No entanto, após quatro ou cinco anos de uso intenso, muitos desses equipamentos digitais apresentaram desgastes e conseqüentes falhas, sendo possível constatar, desse modo, que repetiam as mesmas anomalias e distorções progressivas, porém não mais de caráter analógico. Ou seja, as mesmas deformações figurativas da imagem tantas vezes produzidas intencionalmente na história da videoarte poderiam ser assim substituídas e transformadas em deformações numéricas, possíveis de serem observadas *a olho nu* em certos estilhaçamentos geométricos produzidos na superfície da imagem processada digitalmente.

Nessa direção, é possível ao criador reconfigurar à luz do contexto digital certos “desvios” e “ruídos” do vídeo, algumas vezes inesperados, outras vezes provocados. Para eles, ao invés dessas imagens serem descartadas, ou seja, jogadas fora como lixo, ao contrário, elas são reincorporadas para dentro da construção simbólica.

O artista, desse modo, movido pelo espírito de destruição já instituído desde as primeiras experiências dessa ordem na história da videoarte, passa a experimentar esses *defeitos* e a incorporar os irrefutáveis erros e imprevistos do sistema digital em sua obra. Ao incorporar o estranhamento como procedimento de linguagem e evidenciar certos efeitos de sujeira e distorção na imagem digital, ele gera uma rara composição estética. Como uma espécie de subversão, ou uma metáfora acerca da tensão criativa que há entre a possibilidade de controle-descontrole no meio digital, o artista que lida conscientemente com esse artifício o faz por reconhecer neste procedimento um modo de gerar uma crítica ao sistema tecnológico e ao mesmo tempo circunscrever sua obra numa zona diferenciada, esteticamente fora de controle, nesta avalanche de imagens produzidas na atualidade.

A estética dos desvios e ruídos videográficos opera, assim, como uma perspectiva de perturbação criativa no cerne da imagética contemporânea. Como um tipo de intervenção no sistema eletrônico, essa estética se configura em uma ampla gama de trabalhos realizados no campo midiático. Entre eles, serão aqui relatados, algumas dessas experiências empreendidas pelos brasileiros Eder Santos e Lucas Bambozzi.

2. Eder Santos

No campo das poéticas que entrecruzam a criatividade, os defeitos, os erros, a imprevisibilidade e a disfunção como uma potencialidade, encontramos em grande parte a obra de Eder Santos. Considerado um dos mais importantes artistas a se dedicar ao meio eletrônico no Brasil, ele articula uma enorme quantidade de ruídos, encontrados muitas vezes sob a forma de texturas, como verdadeiros *palimpsestos* contemporâneos, por meio de camadas múltiplas de informações visuais, sonoras e verbais sobrepostas em seus vídeos. Como as dobras extraídas do conceito de mônada de Leibniz, tais procedimentos acabam por constituir uma marca própria, como a tradução de expressividade das pessoas que as operam.

Sua trajetória artística tem início na virada dos anos 1970 para os 1980. Em 1984, ele apresenta o vídeo *Interferências* (melhor vídeo VHS experimental no 3º Videobrasil), em 1987, *Europa em cinco minutos*, em 1989, *Rito & expressão*, em 1990, *Não vou à África porque tenho plantão*, e em 1991, *Essa coisa nervosa e*, em 1993, *Janaúba*. Entre muitos outros trabalhos desenvolvidos de lá para cá, Santos se apropria radicalmente, como poucos já o fizeram, da lógica desconstrutiva do vídeo. Entre uma série de recursos, ele utilizou nos idos anos 1980 e 1990, por exemplo, efeitos como os do *flickering*, ou flicagem, de fazer oscilar a luz do projetor de cinema sobre as imagens de vídeo, no sentido de interferir em sua textura e velocidade.

Em toda sua obra, Eder Santos trabalha ao extremo com os limites da imagem e do som, num processo contínuo de desconstrução e reconstrução, para garantir um tempo e uma plásticidade diferenciada. A partir dos anos de 1990, Santos desloca os estranhamentos gerados nas intersecções entre o meio videográfico e o cinematográfico, para o campo das videoinstalações e também das “performances de imagens para a música ao vivo”. Encontramos já em seus vídeos mais recentes — como *Tumitinhas*, *Framed by curtains* e *Projeto Apollo*, realizados entre 1998 e 2000 — processos de intervenção nos circuitos digitais da imagem e suas correspondências naquilo que compreende-se hoje como sendo da ordem do “desvio” no contexto da convergência das mídias.

Para Arlindo Machado (2003) a obra de Santos é constituída predominantemente de ruídos, interferências, ‘defeitos’, distúrbios do aparato técnico e que, às vezes, roça mesmo os limites da visualização. Para ele, as texturas e as superfícies rugosas que o artista gera servem para perturbar a inteligibilidade das imagens ou corromper a sua coerência figurativa. Já as manchas de luz pulsantes sobre a tela e os ruídos visuais simulando os arranhões característicos de velhos filmes cinematográficos, comprometem, para Machado, a estabilidade da imagem por meio de interferências que Santos faz sobre o sinal de controle vertical do vídeo ou de uma câmera ‘tremida’, lembrando os exercícios ingênuos dos amadores.

Na obra de Eder Santos a poesia é o mais puro território da subversão da linguagem. Em seus descaminhos e “anomalias” com o meio audiovisual, seu trabalho distingue-se por empreender uma nova gramática e sintaxe ao vídeo, ao mesmo tempo que dialoga com as questões mais subjetivas e profundas acerca do homem contemporâneo.

Santos opera, assim, na alteração e transformação do tempo-espaço referente aos códigos do sistema eletrônico, permeados de atritos entre o padrão analógico e o digital. Como reitera Machado, embora a sua obra se constitua como o “resultado de processamento da imagem em sofisticadas máquinas de efeitos digitais, o que se vê na tela não lembra nem de longe os produtos assépticos que normalmente se obtêm com tais recursos” (Machado, 2003: 26).

3. Lucas Bambozzi

Neste campo de pesquisa conceitual, podemos exemplificar uma série de outras experiências que, embora muito diferentes entre si, também processam uma intervenção no espaço-tempo da imagem videográfica. Este é o caso do projeto poético de Lucas Bambozzi.

Sua trajetória artística tem início uma década após a de Eder Santos, na virada dos anos 1980 para os 1990. Em seu vídeo *Love stories*, produzido em 1992, a partir de uma determinada imagem geradora (no caso um único fotograma extraído do filme *Hiroshima Mon Amour*, de Alain Resnais), Bambozzi reelabora todo um intrínseco processo de subjetivação, articulado continuamente a partir das apropriações que faz entre as realidades da fotografia, do cinema, do vídeo e do computador. Entre o movimento e o não-movimento dessas imagens, entre os contextos analógicos e digitais, ele decompõe toda uma tecitura eletrônica em pró da análise dos sentidos da paixão. É no jogo entre a promiscuidade, a hibridez e a articulação heterogênea de diferentes processos e condutas relacionados às imagens que articula, que se constituem os sentidos de linguagem em seu trabalho. Hoje em dia, tais mecanismos são reconhecíveis e ampliados no âmbito de seus

mais recentes trabalhos calcados sob os aspectos das interfaces baseadas na realidade e da interatividade.

Ao observarmos o seu vídeo *Aqui de novo* (6', 2002) é possível notar que, nele, Bambozzi incorpora um conjunto de *desvios*, de ordem tanto semântica quanto sintática, advindos de estratégias criativas “não-autorizadas”. Por exemplo, a tônica do trabalho ocorre sob o ato de captar imagens de transeuntes, pessoas anônimas, no espaço público sem permissão e as (re)arranjar. Em associação a esta idéia no campo sintático, é possível verificar também, certas anomalias apresentadas como *defeitos* inesperados, produzidos na captação dessas mesmas imagens, por meio de câmeras de vídeo digital que acusaram desgaste, e conseqüentes falhas. Tais recursos criativos, não-previstos pelos manuais de uso desses equipamentos, dizem respeito justamente às deformações figurativas já comentadas anteriormente aqui, como deformações numéricas, possíveis de serem observadas *a olho nu* nos estilhaçamentos geométricos produzidos sob a grade mosaicada da tela eletrônica.

Ao circunscrever estes novos tipos de “desvios”, produzidos no meio digital, Bambozzi incorpora também o processual na constituição simbólica, dando, dessa forma, visibilidade às rasuras da linguagem. Nesse caso, em sua iniciativa, ele busca não ocultar do público o processo criativo — ao contrário, exponencia-no, mostra-o em suas entranhas, em suas formas metafóricas viscerais de diálogo: entre aquilo que podemos articular como os “defeitos” e as “anomalias” produzidas pela sociedade tecnológica e os “defeitos” e as “anomalias” produzidas pela escritura contemporânea. É como se, partindo de tal premissa, nos seja facultado perceber por este vídeo que os sentidos em nossa sociedade podem ser compreendidos sob uma lógica desviante e no entorno de suas forças de produção.

O conjunto de obras de Bambozzi, é baseado, dessa forma, na criação de zonas de reversibilidade, zonas de estranhamento e tensão como as existentes entre imagens analógicas e numéricas, fixas e móveis, roubadas e não-roubadas, zonas táticas entre uma imagem e uma não-imagem.

Para Bambozzi, esta é também uma forma do vídeo emancipar a arte digital do seu caráter de imagem “limpa”, asséptica, construída sob controle, por meio de sua programação numérica. Este gesto, para ele, proporciona gestos mais livres, mais descontrolados e menos condicionáveis. Como resultado, é possível observar em seu conjunto de trabalhos uma certa organicidade promovida por meio de uma persistente e contínua busca por uma estética aberta ao ruído, à sujeira, à instabilidade e à falha, fazendo assim do seu trabalho um tipo de arte mais relacionada à vida e à experiência humana.

Mais uma vez, o efeito de estranhamento é assim observado por meio de estratégias de “desvio” e “ruído” naquilo que antes existia como “normatização” e regra. Como uma forma de oferecer novas camadas poéticas — por meio desses imprevistos, impurezas e erros de linguagem — é possível perceber que esse tipo de experiência tem a força de introduzir no ambiente digital a dúvida, a quebra de hábitos e a “desbanalização” de uma dada realidade.

4. Hibridização e convergência das mídias

O vídeo, meio originalmente analógico, articula-se como uma linguagem híbrida que alterna características ópticas-eletrônicas, capaz de registrar impressões do mundo físico, com a vasta amplitude de processamentos digitais, gerados nos trânsitos e nas convergências das mídias.

Ao incorporar nestes ambientes a idéia da “falha” e do “ruído” o artista opera deslocamentos no ideal de *pureza digital*, encontrados nas imagens algorítmicas (produzidas por meio de equações matemáticas, sem referência com o mundo físico), ideal este supostamente produzido “longe de toda imperfeição toscamente analógica” (Sibilia, 2006). Permite, dessa forma, reconfigurar novas possibilidades sensíveis existentes no campo dos programas, dos códigos e do imaginário numérico.

Assim, quando imagens analógicas do vídeo são digitalizadas, colocadas na memória do computador e processadas, há o ambiente propício ao surgimento desses novos modos de

estranhamento nas práticas estéticas. Como sabemos, linguagens analógicas como as da fotografia, do cinema e do vídeo são absorvidas, manipuladas e recicladas hoje em dia com bastante facilidade em meio às imagens algorítmicas, bem como transmutadas nesta forma de heterogênesse em que consiste o processamento digital. Julio Plaza denomina esse procedimento de modelo de transdução, que consiste em:

“(...) traduzir um sinal por uma imagem. Este processo exemplifica, portanto, a passagem de um código estruturado para outro. Esse sinal pode ser um evento sonoro, um gesto, uma fotografia. Desta forma, todo o universo de sinais — sonoros, textos, imagens, gestos — se coloca em estado potencial de recriação pelos processos informáticos. Surge, então, uma relação entre o mundo físico natural, analógico, e o universo conceitual e digital da tecnologia” (Plaza, 1993: 76).

Em seu ensaio *A dupla hélice*, Raymond Bellour aponta que, quanto mais se estende o poder de analogia de um sistema de imagens, mais se manifestam tendências ou efeitos de desfiguração da representação (*apud* Dubois, 2001: 23). Trata-se das questões relativas a critérios de semelhança e dessemelhança com o mundo real na elaboração da linguagem, bem como da poética de desconstrução das imagens.

Os processos entre as dualidades semelhança-dessemelhança na história da arte ocorrem de modo cíclico e descontínuo há muito tempo. É possível notar exemplos disso desde o período clássico. Nele, foram estabelecidos parâmetros de normatização da figura, que foram rompidos na seqüência, em sua antítese, pelo período seguinte, o período helênico, que reintroduz as misturas e a heterogeneidade das formas. Tal fenômeno é visualizável também na tensão dialética encontrada entre as linhas retas e a perspectiva na pintura do Quattrocento, e as linhas curvas, as deformações, típicas do Barroco¹⁰.

Pelo processo de hibridização entre as mídias e com a possibilidade concreta de máquinas mais ágeis e potentes, que administram um acervo maior de informações, é possível obter hoje em dia um universo de imagens bem mais misturadas e heterogêneas.

¹⁰Para uma melhor compreensão desses princípios estéticos e dessa vertente de debate nas práticas teóricas da históricas na arte, pesquisar em *The life of forms in art*, de Henri Focillon (1992).

É nesse sentido que o histórico de experiências impuras — do qual fazem parte poéticas como a do vídeo — possibilita alternativas estéticas na produção contemporânea da dessemelhança e de novas formas de convivência midiática. Essas experiências introduzem a idéia do estranhamento, da desautomatização e do não-familiar no sistema digital.

No processo de convergência das mídias, produzem-se trabalhos em vídeo nos limites imprecisos entre o analógico e o digital. Esses limites podem ser encontrados em experiências como as de Leandro Lima, que questionam justamente esses parâmetros em seus vídeos *Analógico#1*, *Analógico#2* e *Analógico#3* (produzidos em 1997). Em cada um deles, de acordo com o próprio artista, trata-se de: desenhos orgânicos que mudam de forma constantemente, elaborados a partir de uma realimentação que ocorre entre a câmera de vídeo e o televisor (*Analógico#1*); projeções de cores em que o visitante ao interagir, tem sua imagem captada e projetada ao mesmo tempo, só que com um pequeno atraso que ocorre devido a uma realimentação entre a câmera de vídeo e o projetor (*Analógico#2*); e a imagem de um homem nadando, num líquido feito de retículas e pixels (*Analógico#3*).

A textura pictórica e temporal do vídeo passa a conviver, assim, com outras tramas e dimensões simbólicas. Vivemos, dessa forma, com a convergência das mídias, um momento de extremidade nas formas expressivas, de trânsito entre as linguagens, de rompimento generalizado das fronteiras entre os recursos expressivos, em que situações colocadas pela estética videográfica — como as imperfeições e os defeitos explorados diretamente no código eletrônico — passam a significar novos processos de alteração e subversão nos procedimentos estético-comunicacionais.

5. Limites e transgressões na Cultura Digital

Julio Plaza e Mônica Tavares, ao analisarem os métodos de criação artística, chamam atenção para o fato de que “a operação artística é um processo de invenção e produção”. Eles analisam cerca de dez modos de operar com as novas tecnologias. Dentre eles, há o método dos limites. Para eles, o método dos limites consiste em “explorar as leis, normas e

regras, que definem um projeto, na tentativa de nelas reconhecer as fronteiras do seu campo de atuação para, a partir daí, poder transgredi-las” (Plaza e Tavares, 1998: 97).

Como observou Foucault em 1963, limite e transgressão são conceitos interdependentes. Na exploração dos limites entre o analógico e o digital, as fronteiras entre controle e precisão (características do meio digital) e descontrole e imprecisão (características do meio analógico) tornam-se um desafio a ser transgredido pelos criadores. Esse desafio ocorre na medida em que o principal objetivo desse elaborado jogo criativo consiste em transcender as regras na busca por novos sentidos e por uma outra lógica poética.

Se na concepção do método dos limites, analisada por Plaza e Tavares, para criar se deve quebrar os limites impostos pelo meio, essas regras são constantemente atualizadas por criadores que buscam, no limite, estes (des)caminhos entre as linguagens. Esses (des)caminhos são como os estranhamentos, ruídos, defeitos e anomalias da linguagem. É por meio dos “desvios” e dos “ruídos” do vídeo que é possível encontrar uma parcela das zonas sensíveis e do pensamento crítico na cultura digital.

Referências Bibliográficas

BETTS, Nancy (2002). *Intertextualidade e contratos comunicacionais: apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner*. São Paulo: Comunicação e Semiótica/PUC. [Dissertação de Mestrado]

COSTA, Rogério da (2002). *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha.

COUCHOT, Edmond (1993). “Da representação à simulação”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, pp. 37-48.

DUBOIS, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros Del Rojas/Universidad de Buenos Aires. [Apresentação de Jorge La Ferla]

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (1999). *Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

FOCILLON, Henri (1992). *The life of forms in art*. New York: Zone Books.

MACHADO, Arlindo (1988). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.

_____ (1993a). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

_____ (1993b). “Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, pp. 100-116.

_____ (2003). “As linhas de força do vídeo brasileiro”. In: Arlindo Machado (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, pp. 13-47.

MELLO, Christine (2004). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Comunicação e Semiótica/PUC. [Tese de Doutorado]

PLAZA, Julio (1987). *Tradução intersemiótica*. São Paulo/Brasília: Perspectiva/CNPq.

_____ (1993). “As imagens de terceira geração, tecno-poéticas”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, pp. 72-88.

PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica (1998). *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec.

SIBILIA, Paula (2006). “Os Corpos descarnados das passarelas”. In *Caderno Mais!* (no. 723). São Paulo: Jornal Folha de São Paulo.

VIRILIO, Paul (1993). *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34.