

First Stars I see Tonight: a nova imaginação e o caráter da imagem¹

Larissa Almeida DE LA RUE²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

O presente artigo se configura na análise do audiovisual “First Stars I See Tonight” da produtora aberta de conteúdos colaborativos hitRECORD e em seu caráter de entre-imagens e passagem (PEIXOTO, 1993), imagem síntese e a dupla-hélice (BELLOUR, 1993) contida na sua estrutura. Além disso, o caráter de nova imaginação (FLUSSER, 2004) presente no material pode ser analisado devido às ilustrações que convergem com as imagens em *live-action*, principalmente pela presença de um cálculo na sua elaboração, ou algoritmo (MANOVICH, 2000) que fomenta um banco de dados para a concepção dos audiovisuais do hitRECORD.

Palavras-chave: hitRECORD; nova imaginação; imagem síntese; dupla-hélice; banco de dados.

1 INTRODUÇÃO

A cultura contemporânea se baseia, em muitos momentos, na produção de audiovisuais. Com isso, Vilém Flusser (2007) considera que atualmente nos encontramos na passagem da linha – texto – para a superfície – telas. Sendo assim, as linhas são consideradas como “discursos de pontos, e que cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um ‘conceito’)” (FLUSSER, 2007, p. 102-103), as superfícies são as telas, as imagens como desenho e pintura, por exemplo. Hoje em dia, produzem-se muito mais materiais em telas, permitindo ao audiovisual ganhar força e se tornar uma potência, convergindo com a fala do autor.

Nesse sentido, ele também pontua uma nova forma de se compor essas telas ou superfícies, através da nova imaginação. “A nova imaginação é a capacidade de fazer quadros a partir de cálculos” (FLUSSER, 2004, tradução nossa)³ permitindo que novas maneiras de se produzir materiais em vídeo sejam possíveis. Dessa forma, não se está reproduzindo o mundo, mas sim representando o pensamento através de cálculos, indo além do que existe no mundo exterior. É nesse cenário que se insere o audiovisual “First Stars I

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, email: laridelarue@gmail.com.

³ Tradução de: “La nueva imaginación es la capacidad de hacer cuadros a partir de cálculos” (FLUSSER, 2004).

See Tonight”⁴ da produtora de conteúdos colaborativos hitRECORD⁵, que é composto de particularidades da nova imaginação.

2 HITRECORD

A produtora de conteúdos colaborativos hitRECORD foi criada em 2005 pelos irmãos Dan e Joseph Gordon-Levitt. Ela surge em um período em que as tecnologias de captação e edição de som e vídeo sofrem com o barateamento de seus custos, permitindo maior acesso a esses equipamentos por parte da população. Com isso, uma empresa que depende de colaboradores compreende que atualmente muitas pessoas desejam contribuir ou participar de produções como “First Stars I See Tonight”, mas anteriormente não teriam nem local nem aparatos tecnológicos para isso. Nesse aspecto, a produtora se posiciona como um meio de contribuições e, também, como local para que as pessoas possam convergir seus trabalhos, isto é, à medida que uma pessoa pode ser excelente na edição de vídeo, mas não possuir habilidades para a captação de imagens.

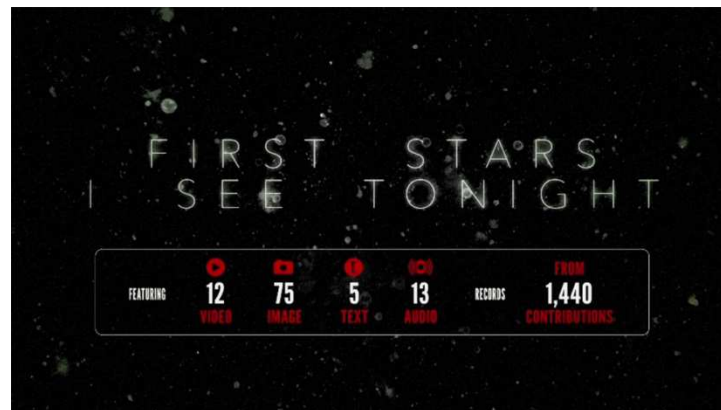
Atualmente conta com uma ampla gama de colaboradores espalhados pelos Estados Unidos da América e por outros países, e, a partir disso, produz conteúdos colaborativos – textos, vídeos, imagens, áudios – tendo alguns dos materiais apresentados no programa de televisão “hitRECORD on TV”⁶, transmitido pela emissora norte-americana Pivot. Dessa maneira, a empresa possui dois tipos de colaborações: uma iniciada e requerida pela própria produtora, em que os colaboradores produzem sobre as ideias da empresa ou de ideias sugeridas por colaboradores; outra iniciada e realizada pelos colaboradores dentro do site, sem a intervenção da empresa. É importante ressaltar que as produções conduzidas pelo hitRECORD recompensam monetariamente os colaboradores quando exibidas na televisão.

⁴ “Primeiras estrelas que eu vejo essa noite”.

⁵ hitRECORD. Disponível em: <www.hitrecord.org>. Acesso em: 3 jul. 2015.

⁶ hitRECORD on TV. Disponível em: <<http://www.takepart.com/pivot/hitrecord-on-tv-with-joseph-gordon-levitt>> Acesso em: 30 jun. 2015.

Figura 1 - Colaborações



Fonte: YouTube

O audiovisual “First Stars I See Tonight”⁷ foi exibido pela primeira vez no episódio número um da primeira temporada do programa no canal Pivot em janeiro de 2014. Ele conta com 1.440 contribuições para o produto final, mas teve seu início com um texto postado em 2013 pela usuária “Roswell Gray” sobre a sua história de vida. Nesse sentido, o processo criativo é muito mais horizontal, depende das contribuições dos usuários e do trabalho sobre a colaboração original.

3 FIRST STARS I SEE TONIGHT

O caráter colaborativo do vídeo se dá principalmente na exacerbação de montagens ali presentes, isto é, por exemplo, a narração em *voice-over* é realizada por um colaborador e não pela atriz principal do material, ou na medida em que os personagens são gravados em *live-action*⁸, mas interagem com elementos animados. A atriz norte-americana Elle Fanning interpreta a história de Roswell Gray, que sofre de uma doença degenerativa ocular em que aos poucos sua capacidade visual vai diminuindo, fazendo com que tenha cegueira noturna. Devido a isso, somente aos 16 anos pode ver as estrelas, sendo isso possível somente porque seu pai tinha adquirido óculos militares de visão noturna.

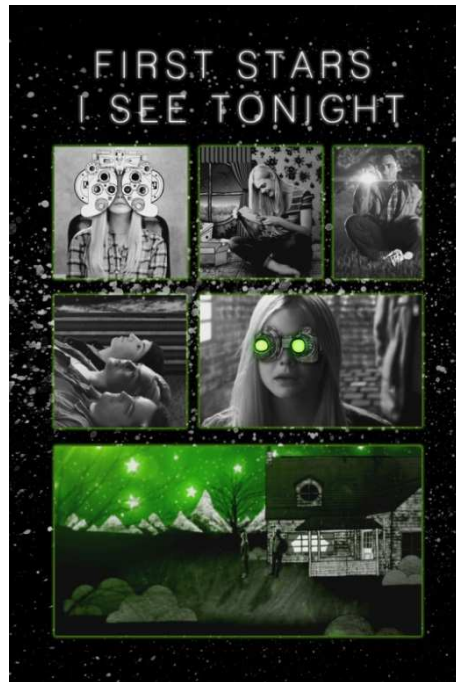
O vídeo tem como estética visual o preto e branco, com exceção das estrelas e do céu que possuem a cor verde, visto que são representadas como vistas através dos óculos de visão noturna. Ademais, é visualmente composto por várias imagens e animações, as quais foram desenvolvidas pelos colaboradores e montadas sobre o material gravado em câmera. Essas imagens interagem com os desenhos animados em 2D – duas dimensões – por computação gráfica, podendo ser qualificadas como animações relativamente simples, uma

⁷ First Stars I See Tonight. Disponível em: <<http://www.hitrecord.org/records/1502955>> Acesso em: 30 jun. 2015.

⁸ O *live-action* se caracteriza quando atores reais atuam no filme, ou seja, filme capturado por uma câmera de vídeo.

vez que se tratava de uma das primeiras colaborações da empresa e ainda não era muito especializada ou possuía o mesmo número de contribuintes de hoje em dia.

Figura 2 - Ilustrações



Fonte: hitRECORD

3.1 First Stars I See Tonight: a imagem

Na relação entre as imagens gravadas pela câmera e as imagens produzidas eletronicamente, se situa a nova imaginação proposta por Flusser (2004), visto que as ilustrações ali presentes se qualificam como produções de cálculos computacionais. Porém, os produtos desses cálculos são imagens que se relacionam com as personagens reais e atuadas, criando um universo novo a partir de desenhos e intersecções sem necessariamente representar o mundo exterior. Nesse sentido, a fusão entre ilustrações e cenas gravadas pela câmera produz um efeito de que as fronteiras entre uma imagem e a outra estejam se dissipando, a relação entre as duas vem se fundindo.

Raymond Bellour (1993) considera o que foi gerado pela máquina uma imagem síntese, no caso está-se tratando como máquina, o computador. A imagem síntese é “estritamente numérica, calculada, [...] escapando à ação da representação, abrindo para o que se destaca dela: uma simulação” (BELLOUR, 1993, p. 224). Ela simula uma analogia com o mundo real, mas ao mesmo tempo o modifica, implica “uma criação imitada e uma recriação recomeçada” (BELLOUR, 1993, p. 225). À medida que ela se recria, se torna mais complicado de se definir o que é, uma vez que muitas imagens se entrelaçam em uma

só, fazendo que a imagem síntese termine por gerar uma coabitação com o cinema de animação⁹. Isto é, no caso do audiovisual analisado existe uma representação, mas não pura e completamente fiel à realidade, e sim modificada de acordo com escolhas arbitrárias do ilustrador e animador. Torna-se uma analogia virtual daquilo que representa, ela alcança um grau de mixagem entre as duas representações: cenas gravadas pela câmera e as imagens criadas através de cálculos e da máquina.

Desse modo, as imagens produzidas no audiovisual analisado podem ser consideradas como imagens de passagem, que se situam no “entre”, uma vez que podem ser compreendidas como um entrelaçamento de imagens diferentes. Por exemplo, as técnicas utilizadas, como o *chroma key*¹⁰, se justificam na medida em que produzem essa permeabilidade nas imagens.

Procedimento técnico do 'chroma key': incrustação eletrônica, abolindo a unidade do espaço e a indissociabilidade do corpo com seu entorno. As misturas de imagens – divisão da tela, sobreimpressão e incrustação – usadas no princípio do cinema, são fundamentais na constituição da simultaneidade e da multiplicação dos pontos de vista da experiência visual contemporânea. (PEIXOTO, 1993, p. 244)

Devido a isso, cenários e atores com origens diferentes são unidos no produto final, essas imagens são mixadas eletronicamente permitindo que se crie um efeito de fusão entre dois eixos. A partir disso, as fronteiras “se rasgam”, e o entre-imagens se torna ainda mais forte. No material “First Stars I See Tonight” as passagens se configuram no eixo entre as ilustrações e animações com as cenas atuadas perante a câmera.

O audiovisual também une alguns aspectos pictóricos com cinematográficos, na medida em que busca a representação através das imagens gravadas, mas também dos traços ilustrados. Isto é, as linhas e contornos ali presentes não possuem limites impostos, eles se mesclam nos dois estilos e quebram barreiras do que é puramente animação e o que é puramente *live-action*. Cada estilo, ou arte, pode se realizar na próxima (PEIXOTO, 1993), se instalar no “entre”, no encaixe. Para Bellour (1993, p. 220) “cada arte fica tentada a cobrir em si mesma, no interior de seus limites materiais, mas também forçando-os”, cobrir em si mesma a relação com outras artes.

⁹ Bellour (1993) afirma que essa relação – imagens gravadas em conjunto com a animação – perpassa ou a mimética pura e simples ou a concepção de novos elementos diferentes dos existentes no mundo.

¹⁰ A técnica de filmagem com *chroma-key* se caracteriza pelo uso de uma tela ou fundo verde, permitindo que as imagens gravadas possam ser alteradas através de computação gráfica de modo mais fácil. No vídeo analisado, as imagens com personagens reais foram todas gravadas com essa técnica.

Nelson Brissac Peixoto (1993, p. 243) afirma que o “vídeo assimila todas as outras imagens, permite a passagem entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema”, o que torna “First Stars I See Tonight” um vídeo plural, múltiplo, com muitos pontos de entrelaçamentos. Ele se torna um atravessador de artes. Nesse contexto, o vídeo, em seu lugar de passagem, constrói uma analogia que pode criar ou destruir, visto que ele contém o caráter de dupla-hélice.

3.2 First Stars I See Tonight: a dupla-hélice

A analogia indica uma relação entre os modos de imagens, ela se afasta da realidade na arte para poder criar e permitir funcionamento de máquinas de imagens mecânicas, fundamentais na composição de imagens através da nova imaginação. E a dupla-hélice se instaura na interligação entre as duas modalidades da analogia: a fotográfica, a maneira pela qual os objetos são definidos pela visão; e a própria reprodução de movimento; e quanto mais essas duas modalidades se apresentam, mais os seus limites são testados. Além disso, com o vídeo, a dupla-hélice se manifesta ainda mais fortemente, “pela primeira vez, os corpos e os objetos do mundo são virtualmente desfiguráveis” (BELLOUR, 1993, p. 223). Devido a isso, o vídeo consegue se estabelecer como uma nova imagem, porém também pode congrega o que o precede – fotografia, cinema, pintura.

Nesse aspecto, o vídeo analisado une tanto aspectos da pintura, nas ilustrações presentes, mas também do cinema, ao trazer planos e enquadramentos próprios dessa linguagem. Contudo, ao invés de estar exposto em um quadro no museu ou em salas de cinema, ele se encontra disponível na plataforma online YouTube¹¹ e na televisão através do canal Pivot. Sendo assim, a imagem-síntese, abordada previamente, é uma das melhores expressões da dupla-hélice na medida em que em que possibilita a sua própria modulação e composição. Ela é um pixel que pode agir de – quase – qualquer maneira.

Ao poder criar e se recriar, a imagem do vídeo analisado também opera através de um padrão de efeitos de computação gráfica. Muitas vezes esses efeitos são “escondidos” do olhar do espectador, porém, no presente caso, essas inserções são expostas modo aberto, o que permite àquele que o visualiza a compreender que se trata de um vídeo que mescla animação e *live-action*, mas de modo explícito e como escolha artística. Ainda, o estilo das ilustrações também está imbricado com a narrativa do audiovisual (MANOVICH, 2001), visto que o vídeo busca ressaltar o caráter pessoal e colaborativo da produção, e também o

¹¹ YouTube. Disponível em: <www.youtube.com.br>. Acesso em: 01 jul. 2015.

fato de ter sido produzido para a televisão, não tendo tantas amarras como no cinema clássico.

3.3 First Stars I See Tonight: narrativa e escolhas estéticas

Flusser (2007, p. 113) aponta que “a ficção quase sempre finge representar os fatos, substituindo-os e apontando para eles”. A narrativa abordada no vídeo pode ser considerada ficção na medida em que é retratada no audiovisual. Com isso, ele justifica o fato de se encontrar no reino das imagens, conforme o autor. Isto é, existem símbolos convencionados que representam os elementos e os seus significados, fazendo com que as estrelas representadas pictoriamente no vídeo – mesmo sem assumirem sua forma real – possam ser compreendidas através do formato convencionado de estrelas (cinco pontas).

Em relação à compreensão da ficção, Flusser (2007) afirma que ao se assistir a um produto audiovisual ocorre uma leitura do mesmo, uma vez que um filme é uma sequência de imagens lineares a serem “lidas”. Com isso, o espectador termina por assistir o filme em seu tempo, o acompanhando para poder compreender a mensagem ali imposta, além de fazer com que o espectador assuma um ponto de vista predeterminado, no caso ou a tela do computador ou a tela da televisão. A partir disso, entende-se que o sujeito irá analisar e compreender o audiovisual através do seu ponto de visão, mas também através dos códigos imagéticos ali fixados. Tais códigos são considerados subjetivos, pois dependem de um ponto de vista predeterminado, “baseados em convenções que não precisam ser aprendidas conscientemente: elas são inconscientes” (FLUSSER, 2007, p. 114). Desse modo, “First Stars I See Tonight” pode ser considerado como um produto de ficção imagética, tendo em vista que é construído em superfície, ou pensamento em superfície. Esse tipo de representação possui um caráter muito rico em sua mensagem, pois se trata de uma representação subjetiva.

Nesse sentido, Philippe Dubois (2004) aponta três problemáticas centrais da estética da representação, sendo elas: maquinismo-humanismo; semelhança-dessemelhança; materialidade-imaterialidade. Em relação ao primeiro eixo, a máquina de produção televisual expandiu a sala de cinema, e atualmente com o YouTube, a transmissão se encontra ainda mais expandida. O audiovisual analisado foi exibido tanto na televisão como na plataforma de vídeos, fazendo com que ele, ao contrário do que afirmado pelo autor¹², não torne seu espectador apenas um número, visto que ele será ou virá a ser, muito

¹² Dubois afirma que a televisão transformou o espectador em “no máximo um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência” (2004, p. 48).

provavelmente, um dos colaboradores da produtora hitRECORD. E assim, a imagem síntese, chamada por Dubois (2004, p. 28) de “imagem informática”, retorna a ser evidenciada, pois o vídeo possui uma imagem gerada pelo computador, e o que está sendo representado se torna maquínico. “First Stars I See Tonight” possui, então, imagens de concepção, criadas pela máquina – ou computador, no caso.

Dessa maneira, para desenvolver a criação de imagens, o colaborador também opera através de uma lógica de semelhança-dessemelhança, visto que os elementos representados no vídeo advêm de convenções e símbolos e também de elementos miméticos. Ou seja, grande parte das ilustrações e animações ali presentes possuem semelhanças com o mundo externo, porém não o representam de modo completamente fiel. Isso se dá devido à estética do vídeo e do estilo dos elementos animados, que buscam criar um universo amplo e rico. As estrelas, ao serem apresentadas de modo pictórico, garantem um caráter lúdico e esteticamente atraente. A própria sobreposição de elementos animados e elementos gravados em câmera fornece a sensação de que existe uma quebra entre o mundo exterior e o imaginário dos animadores, que buscam representar o texto mais como uma lembrança de Roswell Gray do que uma representação fidedigna da realidade exterior.

Figura 3 - Estética



Fonte: YouTube

As imagens concebidas pela máquina buscam reproduzir, em muitos casos, objetos já conhecidos, através da semelhança. No audiovisual analisado, a maior parte dos objetos advêm de elementos existentes, contudo, na sua elaboração existe a dessemelhança à medida que o uso das cores preto e branco modifica as cenas gravadas em câmera. Ademais, os traços do vídeo se movimentam de modo frenético, alterando os traços originais dos atores, através de efeitos de luz e sombra. Tais aspectos do vídeo se dão devido ao fato de ser um material colaborativo e manuseado por mais de um editor, o que permite que mais de uma escolha estética seja utilizada. Os encaixes da montagem, ao não serem exatamente perfeitos, possibilitam ao espectador compreender que não se trata de um

material com um propósito de ser realista, e sim que busca criar um novo universo, mais subjetivo e emocional.

O terceiro eixo proposto por Dubois (2004, p. 60), se qualifica a partir de “quanto maior o grau de analogia (poder mimético), mais imaterial de torna a imagem”. Porém, o autor alerta que essa concepção pode ser reducionista à medida que a fotografia, por exemplo, pode possuir o aspecto tátil em sua composição, tanto como a pintura em tela. Isto é, apesar de não possuir os detalhes da tinta na tela, ela pode ser manuseada e tocada. Já o cinema se configura como ainda mais imaterial, pois a imagem na tela é projetada. Por fim, a imagem eletrônica carece de uma imagem-fonte, segundo o autor, se tornando praticamente pura e completa imaterial. “A imagem informática é menos uma imagem que uma abstração [...], mas o produto de um cálculo” (DUBOIS, 2004, p. 66), os algoritmos presentes na sua elaboração determinam o seu aspecto final. Devido a isso, o material é composto por algoritmos que determinam a sua estética, mas também o tornam um elemento da nova imaginação (FLUSSER, 2004), visto que advém de um cálculo e concebido dentro da tela de um computador. Ainda, todas as imagens que o compõem se situam em um local de armazenamento, isto é, em um banco de dados.

3.4 First Stars I See Tonight: banco de dados

Segundo Lev Manovich (2000) os bancos de dados podem ser muitas coisas, mas não somente coleções, fazendo com que o site hitRECORD possa não apenas coletar e manter os materiais ali presentes, mas permitir que eles sejam alterados pelos colaboradores. Isso se dá, principalmente pelo caráter não fechado e completo da Web, ela sempre permite que novos links e novos elementos sejam inseridos nos portais, transformando sites como esse em objetos das novas mídias:

Novas formas culturais como síntese resultantes da intervenção do computador não tanto para a produção, mas, sobretudo, para a distribuição e, particularmente, para a transmutação entre códigos ou sistema. (MANOVICH apud MACHADO, 2002, p. 220)

Sendo assim, o processo de transcondificação é base para o entendimento das novas mídias, tendo em vista que ele rompe com a lógica do analógico gerando um processamento digital de dados. Assim, as imagens geradas a desse modo fazem com que imagens geradas pelo computador – imagens de síntese – não reproduzam a realidade presente, mas sim

busquem desenvolver uma nova realidade. Isto é, a nova imaginação se faz presente à medida que a velha imaginação dos quadros pintados à mão deixa de ser tão forte no hitRECORD, as ilustrações desenvolvidas pelos colaboradores de forma manual terminam por ser transcodificadas a medida em que são digitalizadas para serem disponibilizadas no site. Dessa forma, o banco de dados ali presente se configura como quase completamente e puramente digital.

Com isso, ao colaborar, os usuários aumentam o banco de dados da empresa, mas também fomentam a possibilidade de que novas contribuições e narrativas possam ser elaboradas. Os vídeos atuais se comportam de modo que ao serem desenvolvidos, dependem dos elementos transcodificados e dos elementos alocados em bancos de dados. “Bancos de dados se tornaram o centro do processo criativo na era do computador” (MANOVICH, 2000, p. 182, tradução nossa)¹³, a criação advém do cálculo (ou algoritmo) mas se solidifica tendo como base esses locais.

4 CONCLUSÃO

A produtora hitRECORD surge em um período em que as produções audiovisuais começaram a poder ser construídas fora do eixo hollywoodiano. As tecnologias atuais permitem que sujeitos fora desse eixo possam ser produtores de conteúdo audiovisual. No portal online da produtora, as colaborações são dispostas de modo que o banco de dados ali presente possa ser compreendido e utilizado de modo sistemático por aqueles que ali desejam contribuir ou trabalhar em cima de outras contribuições.

Assim, essas colaborações contam com o caráter de imagem síntese, isto é, geradas pela máquina, permitindo que a nova imaginação de Flusser seja aplicada. Atualmente, os consumidores desse tipo de imagens já estão habituados a esse novo modo de se fazer audiovisual, principalmente porque ele permite novas possibilidades de criação imagética, desafiando os limites da imaginação dos espectadores e também dos criadores. Em uma produtora colaborativa isso se faz de extrema valia, pois se trata de um local que permite o rompimento de limites, na medida em que não é restrito pelas mesmas amarras do cinema tradicional.

Essas novas formas de se produzir audiovisuais fazem com que mais pessoas se sintam atraídas para colaborar, fomentando e incrementando o banco de dados da produtora. Nesse aspecto, para a empresa é interessante que o número de colaboradores só

¹³ Tradução de: “database becomes the centre of the creative process in the computer age” (MANOVICH, 2000, p. 182).

amente, uma vez que isso permite que a qualidade dos materiais só melhore e seja mais diversificado. Quanto mais colaboradores postem seus produtos, mais alterações, criações e modificações irão ocorrer, permitindo que o imaginário de muitas pessoas se una e crie produtos ainda mais originais e diferentes.

5 REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. A dupla-hélice. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **La nueva imaginación**. Texto publicado originalmente em Art Forum com o nome de: "A New Imagination"/"On Discovery IV". 2004. Disponível em: <<http://www.lafuga.cl/una-nueva-imaginacion/532>>. Acesso em: 30 jun. 2015.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MACHADO, Irene. "Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov". *Galáxia* n. 3, São Paulo: PUC-SP, 2002, p.219-225. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1271/774>>. Acesso em: 03 jul. 2015.

MANOVICH, Lev. Database as a Genre of New Media. *AI & Soc* (2000) 14: 176-183. Disponível em: <<http://www.springerlink.com/content/n114188031j73111/fulltext.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2015.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.