

## Neo-Remix Gestos v.1.1<sup>1</sup>

Milena SZAFIR<sup>2</sup>

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP  
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### Resumo

As gestualidades do Remix, que permearam os realizadores audiovisuais da cultura digital de primeira onda (1995-2007) e que se inserem nos atuais *softwares* para edição em tempo real, já podiam ser encontradas também nas experimentações estéticas de Godard (*Histoire(s) du Cinema*, 1999), por exemplo. Nos últimos anos venho desenhando metodologias de ensino e aprendizagem nas estéticas do fazer vídeo em paralelo ao desenvolvimento de um dispositivo para montagem audiovisual desde/no/para o *online* visando uma alfabetização de não-especialistas. Compartilho aqui trechos de minha pesquisa de doutorado onde descobrimos alguns gestos característicos das estéticas – tecidas desde engramas das memórias – as quais denominei de Proto, Pós e Neo-Remix.

**Palavras-chave:** banco-de-dados; afecção; post tv; estéticas emergentes; arquivo.

### Introdução

Nessa comunicação gostaria de discutir as gestualidades do Remix – com letra maiúscula – frente a duas experiências pontuais: [1.]didático-metodológica junto aos alunos da “Oficina de Edição e Montagem” e [2.]o aplicativo audiovisual “The Memmory Game Mashup”– protótipo em fase de testes nos últimos meses; resultados práticos – que apresentaremos no encontro presencial no Rio de Janeiro – oriundos da pesquisa “Retóricas Audiovisuais 2.1 [...]”. O título primeiro a esse nosso<sup>3</sup> presente ensaio [artigo] era “Uma viagem pelas gestualidades da composição audiovisual [estéticas de montagem entre o vídeo-remix e o filme-ensaio pensadas na produção online]”, mas preferimos reduzir tal nome ainda que a extensão de nossos apontamentos sigam esse mote.

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Doutora em Meios e Processos Audiovisuais na ECA-USP e Professora no curso de Cinema e Audiovisual do Instituto de Cultura e Artes na Universidade Federal do Ceará, email: profmilena[at]manifesto21.tv

<sup>3</sup>A utilização da primeira pessoa no plural aqui não deve ser confundido com falsa modéstia. Visa fazer jus à natureza constantemente dialógica de nossa pesquisa, um método interativo também de ensino que, no doutorado, denominamos “Aprendizagem Compartilhada” em vista de eu ter contado com intensa participação de meus alunos de graduação assim como de colegas da pós-graduação, além das enriquecedoras orientações da profa. Dra. Esther Hamburger.

Convido, assim, a mergulharmos nas artes do fazer audiovisual, uma em particular, a Remix que tem em seus gestos de montagem as lógicas das linguagens que permeiam três [extra-]gêneros de nosso interesse aqui: filme-ensaio, *political remix video* [prv] e *live cinema* [vj'ing, *live images*]. E esclareço desde já que não pretendemos aqui esgotarmos qualquer problema: essas aproximações, que em si nada têm de original, servem apenas para mostrar ao leitor – se direito a esse interlocutor eu tiver – a parte descoberta de um *iceberg*.

Poderíamos, ainda, fazer um caminho através das ferramentas de edição onde encontraríamos uma [im]possível linearidade de evolução tecnológica referente aos processos da imagem em movimento. No entanto, prefiro operar através de uma ciência dos intervalos nessa arqueologia para averiguarmos as tangenciais características nesses *modus operandi* como estética e, provavelmente, geradores de alguns estilos “autorais”.

Estilo (*stilus*, no latim) era uma espécie de ponteiro com que os antigos escreviam em tabuinhas enceradas, já que não havia computador, imprensa, pena, tinta ou lápis. Assim, do nome de um objeto com que se grafavam palavras [símbolos] surgiu outra concepção: os *modus operandi* da escrita, suas formas e suas estéticas. Para nós, a potencialidade de um estilo está sempre no caminhar desse [m]unido à estética. A estética, sucintamente, é a ciência da experiência como ato de afecção tecno-conceitual. A grande questão está em conseguir casarmos estilo e estética para que as gerações futuras possam dispor, no sentido da cultura, de espírito criticista e sensório, onde os estilos se diferenciam através de uma concepção estética.

A prática de remixar (ou *mashing up*) uma história previamente existente online tem se tornado atrativo a uma comunidade de web-realizadores audiovisuais em expansão. Os aplicativos de edição online (*web native cinema*) não são apenas para composição da imagem videográfica, mas também possibilitam conectar outras informações na esfera telemática, como adicionar elementos narrativos enquanto o vídeo é tocado. Ou seja, para além da publicação de um vídeo isolado, uma história mais complexa pode ser construída através dos diferentes formatos dos dados em órbita na web (Treske, 2013).

### **Artesanias do vídeo digital**

*as an important tool in learning environments, helping create rhetoric and expressiveness while working with both content and aesthetic aspects. The usage of this online application aims at promoting research and motivating networked participatory, shared experiences to develop cultural and digital skills. [...] Referencial functions: [1]User selects YouTube videos and links them (via url, like tested at YouCube and YoooooouTube); [2]User can play, trigger and remix those video clips and sounds via keyboard. He can apply a series of audiovisual effects*

*based on analogical video switchers and also present at some digital visual jockey software, like colorize (RGB) and opacity (both with lowpass/highpass filter), image repeating (non-controllable parameters of number of columns neither of rows), luma-chroma key etc So, user creates a new composition in real time and he can play also using his own image from webcam (like experienced at Vjar: Web-Vjing-Cam); [3]It is important to have a “record function”, i.e. it records this live composition to online server as a new video clip; it's done without interrupting live experience. These new video clips are created in a user space (own channel inside application) where he can choose how to publish it: draft, private (with a password) or public, like it occurs in a blog [...] New functions: [1]the possibility to control time position of a video clip; [2]lettering-text input: user can write moving texts over the images; [3]interface design: possibility to customize and personalize the own channel (colors, background image, title, text etc); [4]footage can be put in loop, reverse and there is also a speed control. [...] Future functions: [1]Scratch: video frames backward and forward; [2]Midi Controller: for any device to control the app; user will map preloaded video clips to be enabled trigger and knob; [3]Download: possibility to storage offline the new compositions, live creations; [4]Upload a remixed video straight into your own channel at YouTube [to be shared in the web services like online & networked audio-visual dialogues] (SZAFIR, 2010b)*

Na esteira da cultura digital de 1ª onda – de recombinação crítica e extremo compartilhamento de [i+]materiais –, surge a *remix culture*, investida pela prática da (re)apropriação de materiais culturais como uma realidade criativa, de expansão e desenvolvimento do conhecimento como peça fundamental de uma sociedade dialógica. Realidade esta que diariamente, a partir do compartilhamento, gera uma gama de novos pensadores multimidiáticos (realizadores).

Diferentemente dos processos industriais, a criação de escritas audiovisuais via [re]apropriação é desenvolvida de uma maneira artesanal. Há bem pouco tempo o artesão audiovisual digital possuía também os desafios referentes às distintas materialidades da imagem (e do som), no entanto os pioneiros da apropriação *online* seguiam ainda em um processo artesanal na medida em que necessitávamos – a partir de *softwares* gratuitos encontrados online – aplicar um *download* de todo e qualquer vídeo encontrado nos repositórios online (como YouTube, Vimeo etc), armazenando-os assim de uma maneira *offline* para que pudessem ser retrabalhados em editores não-lineares e posteriormente possivelmente retornados à rede. Até poucos anos atrás a manutenção destes arquivos digitais era trabalhosa, na medida em que os vídeos captados via *YouTube*, por exemplo, encontravam-se através de específicos *codecs* ao pacote de extensão .flv (vídeo em *Flash*) e os *softwares* de edição não-linear aceitavam *codecs* diversificados como .mov, .avi, .3gp ou .mp4 (entre outros, com exceção do .flv). Assim sendo, todos os vídeos precisavam ser previamente convertidos (o *software MPEGstream* era o que melhor dava conta do recado já em 2006). Manovich no seminal livro “The Language of New Media”, escrito no final

dos anos 1990, nos lembra que os vídeos *online*, quando disponíveis diretamente no *browser* em sua maioria, existiam via *plugin-player* do *QuickTime (Apple)*. Sabemos que a caixa *pr@ta* (Szafir, 2010) estabelece uma realidade de banco de dados – arquivo ou memória – que pode ser constantemente e aleatoriamente [ou, melhor, programável randomicamente] acessada. Devemos refletir, portanto, sobre não apenas o armazenamento e distribuição dessas informações pós-fotográficas, mas uma realidade produtiva – e de criação expressiva – nessa jovem esfera do vídeo online.

Eu tenho vídeos no YouTube, eu gosto de fazer vídeos [a partir da pergunta: O que você faz na internet?] ... eu trabalho no *Movie Maker [Windows-Microsoft]*, gosto de baixar novos efeitos, de fazer coisas diferentes. Faço pros meus amigos, meus amigos gostam [E como é que você capta as imagens?] Capto do Orkut ... às vezes eu baixo vídeos do YouTube para fazer abertura dos meus vídeos etc ... [Mas não é proibido usar os vídeos dos outros pra fazer os seus vídeos?] Eu sei que é por direitos autorais, mas se eu precisar de um papel pra cada pessoa que eu pegar foto eu estou perdido [rindo]” [GODINE apud SZAFIR, 2010]

Poderíamos mesmo dizer que os jovens cada vez mais assistem menos televisão e cinema e mais “bancos de dados”. Diferentemente do cinema, a recepção de um vídeo online acontece em possíveis momentos dispersivos, tão característico de nosso ubíquo *habitat multitasking*. Como estamos, portanto, vivenciando atualmente esta experiência com imagens técnicas em movimento? Talvez a principal diferença seja que não estamos somente analisando e trabalhando com imagens técnicas, mas em programas (e seus aparelhos) com enormes bancos de dados em crescimento exponencial.

*The cinéma-vérité generation’s wish for the camera to become a ‘stilo’ has come true: the billions are scratching away with abandon. ... it’s about the millions of films watched every day, which provide Google (YouTube’s owner) with a treasure trove of user data. What is your ‘association’ economy worth? Am I really aware of why I’m clicking from one clip to the next? If not, we can always reread our own history on YouTube. We can find out everything – but mainly about ourselves: what the most popular channel is, which friend has watched this video. ... Online video has incorporated this discovery into its architecture. As a clip plays on the left, ‘related videos’ by the same uploader appear on the right. The computer interface is geared toward more of the same. ... Online video interfaces aren’t about increasing the information overview. The many open programmes signify intensive engagement; they’re not signs of a misspent life. Today, rather than an unintended side effect, multitasking is the essence of the media experience. ... We must take database-watching seriously, not dismiss it as ‘consuming video clips’. Watching videos online is something people occupy themselves with for hours – longer than the average feature film’s 90 minutes. It is inherent in the interface that we keep going and going and the clip chain continues forever. Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century. (LOVINK apud SZAFIR, 2010)*

O YouTube – criado em fevereiro de 2005 por dois ex-funcionários do *eBay* (site norte americano de vendas online como o brasileiro MercadoLivre, no qual é acionista

desde 2001) – alcança, surpreendentemente, em julho de 2006 a marca de 100 milhões de vídeos assistidos por dia (42,2% de representatividade na internet à época), onde os usuários alimentavam em torno de 65 mil novos vídeos digitais diariamente. Alguns meses depois, a revista norte-americana *Times* classificou o YouTube como a “invenção do ano” e, finalmente, ainda em 2006, o YouTube é comprado pela Google por 1,6 bilhões de dólares. O “*found footage* youtubeano” era então “backupeado” (à época em *flv*), decupado, convertido digitalmente (para um formato apto aos programas de edição) e separado [recortado] como *samples* para *loops & scratches*.

**Modus Operandi YouToRemix#2** < <http://bit.ly/ZM7Dqr> ><sup>4</sup>

Um raro caso de projeto que soube elaborar esteticamente os recursos do YouTube na criação merece destaque. Trata-se de YouToRemix\_Bike C-Mapping\_YouTubeMix [...]. O vídeo aborda o alarde midiático em torno da mobilidade e é mixado em tempo real pelos usuários do YouTube, na própria plataforma, com base na playlist elaborada. (BEIGUELMAN et.al., 2011)

*YouToRemix#2* foi uma tentativa de argumentar audiovisualmente a proposta de um futuro aplicativo para empoderamento de não-especialistas desde [re]apropriação crítica de conteúdo *online* e construção das Retóricas Audiovisuais na própria *web* como possibilidades de diálogos extra-verbosorrágicos na rede. Tal iniciativa estava baseada na perspectiva de verificarmos o potencial da internet como um exponencial arquivo de bens comuns – um espaço público de mentes [e memórias] coletivas (KERCHOVE, 1997) – e sua possibilidade a regimes de servir de base a sistemas compartilhados de produção de conteúdo audiovisual, como promulgava a cultura digital de 1<sup>a</sup> onda.

Esse “jogo” que disponibilizamos aos internautas (e como dispositivo-obra via totem-projeção na mostra internacional 3M de arte digital em 2011) foi um vídeo digital planejado na lógica de *samples* metricamente calculados para funcionarem como pedaços de um quebra-cabeça: sequências argumentativas, intervalos e 'efeitos' sonoros que, quando [re]montados – articulados – no tempo real, auferem um valor de diálogo com o participador, convidado a [re]discursar através de uma edição videográfica ao vivo entre desvios e derivas reflexivas. O caminho prévio de montagem só existe como um banco-de-dados, construído como uma linha de peças soltas, um *puzzle*, um anagrama, uma *ars* combinatória. É a participação do espectador que explicita a(s) Retórica(s) proposta(s). Assim, este vídeo-interativo *online* nos permitiu trabalhar algumas ideias basilares (conceitos característicos) inerentes à prática de *vj'ing*, desde o analógico-eletrônico ao

<sup>4</sup>“YouToRemix\_Bike C-Mapping\_YouTubeMix (teste02)”. Ver também < <http://blog.manifesto21.com.br/2010/07/23/youtubemix2/> >, último acesso em jul/2015.

digital, numa cultura do remix audiovisual então já a partir do banco-de-dados *online* à disposição.

Ao retomarmos tal experiência aqui, interessa-me lhes apresentar sobre o que chamo de gestualidade Remix. Tal gestualidade pode ser compreendida através da lógica de montagem em *vj'ing* [*live cinema*]: a partir de amostras [*samples*] organiza-se um “*preset*” [pré-organização – listagem – do material existente a ser trabalhado como uma performance audiovisual] em um “*pad*” [paleta; banco-de-botões no 'controlador' para fácil-rápido acesso ao banco-de-dados videográficos colocados em jogo] que serão mesclados “ao vivo” [a elaboração/ edição de um discurso “em tempo real” em diálogo com o público presente]. Neste “mágico-de-oz”, os disparos [*video triggering*] trabalham na lógica do “*looping*” e podem configurar-se gestualmente como “*scratches*”.

Numa busca por refletir as questões estéticas caracteristicamente dos vídeos *online* frente aos conceitos de memória, arquivo e banco-de-dados digital, pergunto: quais seriam suas particularidades não apenas de transmissão-distribuição e consumo, mas principalmente de produção, *modus operandi*? De qual [quais] materialidade[s] estamos a tratar em termos da *techné* como um todo? Neste leque de sintomáticas realizações após nosso original mapeamento de 2011 (vídeos via HTML5 e plataformas para edição *online*), interessa-nos as possibilidades ensaísticas que se caracterizem como diálogos – retóricas audiovisuais – ao se projetarem através da coordenação-argumentação reflexiva entre os componentes gráficos, visuais e sonoros à disposição, em processos de busca e lógicas de montagem [in]conscientes no enorme [des]encontro da Big Data. Configurava-se, dessa maneira, a busca por uma organização metodológica a um projeto de montagem audiovisual, empoderamento a não-especialistas para geração de vídeos como “diálogos audiovisuais e em rede” (SZAFIR, 2011). O modelo mais complexo, tanto em termos de dinâmica como de realização, institui-se como gestualidades possíveis nas duas principais lógicas de montagem vislumbradas: as edições denominadas “não-linear”, em interfaces digitais, e “ao vivo”, nos meios analógico-eletrônicos e digitais.

### **De aparatos televisivos-videográficos a editores “em nuvem”**

As características comuns nos *softwares* de *vj'ing* [*live images*, *live cinema*] – nos simuladores digitais, sejam eles “programáveis” (*Isadora*, *vvvv* etc<sup>5</sup>) ou “fixos” (*NuVJ*, *Resolume*, *QuaseCinema*<sup>6</sup>, etc) – permeiam os efeitos existentes nas ilhas-de-edição (mesas

<sup>5</sup>Ou qualquer outro da área “*vj'ing programável*”, i.e. baseado nas tecnologias orientadas por prototipagens via “módulos de processamento de mídia (áudio ou vídeo) cujas entradas e saídas” (JACOME apud SZAFIR, 2015) são desenhadas através de conexões para criação dos fluxos [fluxograma] de processamento midiáticos almejados em tempo real.

<sup>6</sup>Claramente em referência à Otítica e Neville d'Almeida, o software brasileiro foi desenvolvido em *Open Frameworks*.



mixers) utilizadas nas redes de televisão e produtoras de vídeo às décadas de 1960 a 1980 (antes da ubiquidade digital), parâmetros de manipulação imagética como por exemplo: *keying* (sobre-impressão – sobreposição – de imagens), alteração de velocidade (aceleração ou retardamento, *slow motion*), “reverse” (vídeo tocado de trás para frente), agulha de posicionamento (escolha do tempo de início do *sample-loop*), “flip” (efeito de espelhamento horizontal), “invert” (“negative color”), “threshold” (efeito estilo HQ ou stencil), “visual echo” (reverberação da imagem dentro da própria imagem: rastros, *feedback* imagético), coloração (ajustes dos canais de cor RGB – cores primeiras de luz –, com distintos parâmetros de intensidade), *multi-screen* (repetição do vídeo com matrizes simétricas, i.e. a variação de ordem da matriz é via XY), *chromakey* e *lumakey*, entre outros; além das transições tradicionais via *slider* para fusão imagética e/ou cortes (*crossover*, *fade in/out* etc), como as “fantasias” (comumente utilizadas pelas redes de televisão e produtoras de vídeo há trinta ou quarenta anos). Ainda que o *scratch* (oriundo das *pickups* de *dj'ing*) seja uma função rara nos *softwares*, é encontrada em alguns poucos “fixos” (como o popular Arkaos-NuVJ que por utilizar uma interface física própria – desenvolvida pela Numark, uma das principais marcas de mesas mixers para som – é o que utilizo como aula básica sobre lógicas da montagem no tempo real junto aos alunos, além de já vir com um GC – gerador de caracteres – próprio). Dessa maneira, algumas das gestualidades encontradas nos procedimentos de *vj'ing* (exercício de edição no tempo real) podem ser compreendidas como gestos do Remix entre o analógico-eletrônico e o digital.

Entre 2012-2014 foram lançadas dezenas (ou centenas talvez) de aplicativos em código aberto (a maior parte como testes em HTML5) onde podemos encontrar alguns caracteristicamente de *vj'ing* (interfaces 'hápticas' para *video-triggering* etc na edição “ao vivo”, para pensamentos em fluxo constante do tempo real) e outros para edição “não-linear” (com interfaces para pensamentos pautados pela complexidade entre *tracks-layers* etc). Em comum, ambas as lógicas de montagem configuram-se como aplicativos “em nuvem” (não necessitando de robustos computadores pessoais e tampouco de instalações de *software*) e trabalham também via procedimentos de *linkagem* (embutem materiais já existentes *online*). Nesses atuais *softwares* – alguns baseados no projeto às “Retóricas Audiovisuais 2.1 [...]” (Szafir, 2010b), como o *Popcorn Web Maker* – construir um vídeo *online* requer a mais básica operação das novas mídias: a combinação de camadas através do *copy and paste* [copiar e colar] de materiais existentes na rede. Assim, após nossas já costumeiras buscas em *Search Engine Systems*, cria-se uma biblioteca (ao lado do tocador de vídeo, onde podemos ver uma *pré-set* de dados) que apresenta os itens que poderão ser adicionados à narrativa pretendida junto à *timeline*. *Popcorn Web Maker* (Mozilla) e

*YouTube Editor* (Google) apresentam convencionais interfaces gráficas – modelos extraídos dos digitais editores de vídeo não-linear –, assim empregadas para tornar familiar a utilização do ferramentário de composição na criação de uma escrita audiovisual através do extenso conteúdo *online*. Diferentemente, as interfaces nos aplicativos para *vj'ing* – além da não criação de uma *timeline* linear (como em *LSD* e *Musikame*) – se apresentaram mais complicadas quando utilizadas por usuários amadores que desconhecessem tais lógicas de montagem (testes de usabilidade efetuados entre 2013 e 2014).

Em comum, portanto, é como visionamos o vídeo *online*: uma integração das imagens em movimento com outros conteúdos diretamente da rede. Cria-se, dessa maneira, avançados níveis de escrita audiovisual ao propiciarmos utilizar da combinação desses componentes – fontes que permanecem intactas em suas origens – através da arquitetura da web e aplicação de efeitos de edição e montagem. Mas, criticamente, o que significa afirmarmos, nesses últimos cinco anos (desde o fechamento de minha dissertação de mestrado), que o vídeo via HTML5 simplesmente tentava encorajar usuários a criar histórias audiovisuais através da utilização de ferramentas *online*, de códigos e seus exponenciais banco-de-dados, como, por exemplo, nosso aparentemente caótico herdeiro de Abel Gance, o *pop-up database* videoclipe *The Wilderness Downtown* (Koblin & Milk apud Szafir, 2011)?

### **Metodologia às “Retóricas Audiovisuais 2.1” [o espetáculo remixado]**

Se a *techné* é o encontro do projeto (*to design*) com a poética que se vislumbra a uma era de jogos inter-conectados, qual o papel da escrita audiovisual como uma forma discursiva-dialógica?! Sabemos que a retórica, desde Cícero (YATES, 2007; MIOTTI, 2010) Quintiliano (MIOTTI, 2010) e Aristóteles (1966), é dividida em cinco partes [metodologia]:

1. invenção [busca-inventário-tagueamento]
2. disposição [organização-indexação-planilha#1]
3. elocução [adaptação-edição-decupagem-planilha#2]
4. memória [arquivo: *stored & retrieved*; banco-de-dados afetivo e algorítmico]
5. *actio-pronuntiatio* [montagem-manipulação; discurso-diálogo]

Para visualizarmos tal metodologia, apresentarei presencialmente os desafios da escrita audiovisual através dos gestos Remix que se configuram entre *Pathosformeln* (Warburg), *Anima Pathema* (Spinoza) e a estética do sublime (Burke). Assistiremos algumas pílulas-cartas debordianas [ou godardianas] desenvolvidas entre 2013 e 2015 por jovens realizadores brasileiros em form'ação audiovisual. Desafios em legar ao futuro a memória do presente já passado, como uma forma de construir conhecimento através do



método “Retóricas Audiovisuais”. A esse desafio, Aristóteles chamara de *anamnesis* [o ato consciente de lembrar], auferindo valores à citação, à imitação, ao empréstimo e, por fim, à assimilação. Discutiremos assim um conjunto de sons e imagens que tomou o mundo das aparências como seu ponto de partida e que envolve não somente as “maneiras de ver”, mas também – ou principalmente – as “maneiras de fazer”:

a memória é historicamente condicionada, mudando de cor e forma de acordo com o que emerge no momento; de modo que, longe de ser transmitida pelo modo intemporal da 'tradição', ela é progressivamente alterada de geração em geração. Ela porta a marca da experiência (...) Tem, estampadas, as paixões [afecções // afetividades] dominantes de seu tempo. Como a história, a memória é inerentemente revisionista, e nunca é tão camaleônica como quando parece permanecer igual. (SAMUEL, 1997)

Assim, com base nas Artes da Retórica – desde Aristóteles, Cícero e Quintiliano –, tomamos as cinco estratégias (etapas construtivas) por eles historicamente em suas cartilhas descritas-publicadas: *inventio*, *dispositio*, *elocutio*, *memoria* e *actio* [ou *pronuntiatio*]. Ou seja, será através deste método construtivo [percurso], que tentaremos estabelecer uma conceitualização do *modus operandi* à criação dessas situações audiovisuais [a metodologia às Retóricas Audiovisuais 2.1]. Sigamos o desenho de tal estratégia: 1. busca-se a matéria [os fatos] e os argumentos; 2. organiza-se estes materiais encontrados; 3. adapta-os convenientemente entre sons e imagens [ou seja, dá-se uma expressividade 'linguística' aos pensamentos] que, 4. trabalhados mnemonicamente pela percepção do realizador podem então ser levados à distintas 5. ações gestuais – pronúnciação/ realização – da oratória [discurso] audiovisual para diálogos públicos [em rede].

### ***The Memmory Game Mashup [You2Remix v.5.5.1]*<sup>7</sup>**

O vídeo *online* possui um valor tanto simbólico como financeiro, ambos relacionados aos valores afetivos. Ao nos relacionarmos com e através dessa jovem esfera videográfica, tais imagens tornam-se de um *loop* infinito – e possivelmente “sem volta” –, num fluxo contínuo que engramatiza nossos corpos e sobrevivem como sons e imagens da “escória de nossos tempos” (SZAFIR, 2013). Partindo desse randômico – remix algorítmico – “jogo da memória”, criaremos nossa biblioteca áudio-visual. Afunilamento de materiais disponíveis *online* através de uma ou mais TAGs e a partir da qual manipularemos essas peças através de uma musicalidade implícita aos jogos simbólicos imagético-sonoro, fórmulas

---

<sup>7</sup>< <http://tmgm.manifesto21.tv> >, caso você não consiga acesso ao “The Memmory Game Mashup” [TMGM], por favor contacte-nos: profmilena[at]manifesto21.tv e nos informe o ocorrido (lembre-se de que se trata de um protótipo experimental-independente e não-comercial, parte da pesquisa em doutoramento “Retóricas Audiovisuais 2.1 [...]”, ECA-USP com auxílio CAPES 2011-2012)

videográficas das paixões, auferindo uma digestão – e uma digressão discursiva-dialógica – daquilo que flui nas redes.

De acordo a Godard (1999), se a imagem é uma forma que pensa e um pensamento que forma, quais as potencialidades estéticas do vídeo quando em fluxo constante? Na Internet, as imagens e os sons podem ser compreendidos como arquivos vivos (CHUN, 2011) passíveis de serem [re]apropriados na esfera *online* dessa atual videografia enredada através de narrativas audiovisuais em formatos emergentes.

Qualquer busca na chamada “web 2.0” parte de existentes indexações nos quais os [des]encontros “randômicos” significam o remix de algoritmos proposto via *Search Engine Systems*, o que não apenas define uma peneração prévia a nossas perguntas, mas se configura como um intrínscico e poderoso processo de vigilância e controle:

O que significa que nossa atenção tem sido guiada por sistemas de banco-de-dados? A busca é realmente mais importante do que o encontro? Por que processos de busca ['buscabilidade'] na rede têm se tornado tanto um princípio essencial de organização? A que nosso relacionamento pessoal com tal computação de algoritmos baseada no registro de dados diagramático é violentamente empurrado? Quem nos mostrará ao redor e nos contará quais palavras-chaves nos trarão algo interessante? Estaríamos realmente em diálogo com a Máquina? A conscientização cultural (um conhecimento da situação ou percepção do fato) de como os algoritmos trabalham é ainda um longo caminho a percorrer. Seriam realmente as respostas a nossas questões democraticamente determinadas pelos usuários, como é frequentemente sugerido, ou há editores por trás recomendando os 'vídeos mais populares'? [...] O poder definitivamente existe mas permanece invisível e impenetrável. Google permite tudo, de pornografia a piadas politicamente incorretas; ninguém diz nada (ou ao menos isto parece). ... O poder que nos controla é simplesmente tão anônimo quanto nós acreditarmos que também somos. Enquanto nós ainda não internalizarmos que a Rede é a autoridade, não há problema. Então é importante estender a fase naïve tão mais quanto possível e evitar estragar o divertimento coletivo. Este é o dilema da crítica radical ao YouTube: por que estragar a alegria de milhões de pessoas que há muito já sabem o quão intimamente elas são vigiadas? (LOVINK apud SZAFIR, 2010)

Dessa maneira, a usabilidade do atual aplicativo em protótipo baseia-se não apenas nas distintas ferramentas audiovisuais já existentes *online*, como também em nossas gestualidades cotidianas de montagem. Ponto tangencial à maioria deessas ferramentas atualmente existentes é a utilização de metadados, ou seja, existem a partir de APIs e hiperligação, enquanto as mais complexas visam uma edição audiovisual em tempo real comandada pelo participante, ou seja, com a possibilidade de mixagem *online* de vídeos, 'fotografias' e sons.

O internauta torna-se, portanto, um sujeito-agenciador. Ou seja, é aquele que não apenas dialoga com as imagens e sons (como o espectador pensante dos filmes-ensaio e vídeos-remix), mas que articula discursos e diálogos através das imagens e sons: “ele

ganha, portanto, potencialidades novas, ainda pouco conhecidas e mal utilizadas ... um universo [complexo] que passa a demandar dele respostas problematizadoras” (MACHADO, 2007).

Assim, tal aplicativo – ou dispositivo audiovisual – visa uma experimentação expressiva dos dados “memorificáveis” ao mesmo tempo em que se torna um *switcher* (aka 'botoneira', ilha-de-edição não-linear) *online* destinado à criação de possíveis *Retóricas Audiovisuais*. Ou seja, pretende-se disponibilizar junto ao aplicativo parte de nosso método para uma escrita audiovisual na *web*. Oriundo da metodologia de elaboração do que denominamos Retóricas Audiovisuais, criamos um ambiente audiovisual onde a escrita se dá através da remixagem de vídeos [e dados] *linkados* desde o *YouTube*, *Vimeo*, *Flickr*, *ccMixer* entre outros distintos atuais repositórios na rede. A saída do projeto montado é definida como um evento que pode ser compartilhado através dos diferentes serviços *online*: correspondências audiovisuais telemáticas.

[...]

### Breve conclusão

Vemos que percepção-recepção são trabalhadas como afecções, visando “agora” não somente a cumplicidade do espectador (sem a qual vídeo-remix e filme-ensaio inexistiriam), como também sua imersão participativa-propositiva. A base dessas emergentes estéticas funciona dentro do “dispositivo [que] visa à produção de efeitos específicos. ... [um] 'agenciamento dos efeitos de um mecanismo' [como] um sistema gerador” (Duguet, 2009) das formas de agir do ex-espectador.

Sabemos que o filme-ensaio e o vídeo-remix co-existem, também, a partir de um nível metacrítico, destacando – na montagem – o aspecto 'plástico' da imagem. A montagem dialógica-discursiva através do jogo de símbolos – o que envolve uma disposição erudita considerável, pois aqui se trata de investigar discussões que atravessam no mínimo dois mil anos (se tomarmos a *Arte Poética* e a *Arte Retórica* como pontos de partida) – é a característica primordial de ambos os 'gêneros', ou extra-gêneros.

Através de algumas táticas entre estética pop (SZAFIR, 2013) e conteúdo crítico-político de auto-conscientização (WEES, 1993), vemos a potencialidade dessas “formas de uma futura guerrilha da comunicação” (ECO, 1984) desde típicas características do vídeo-remix: apropriação [*samples*]; *loop* e *scratch*. Chamamos de gestualidades da montagem entre o filme-ensaio e o vídeo-remix características da circularidade retórica onde eles se encontram ao projetar[-se] visões do mundo através da suspensão e da repetição (AGAMBEN, 2006): gestualidades de ritmo às rimas na montagem.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. **Repetition and Stoppage**. In: S. Zweifel et al (eds), *The Situationist International*. Zurich: JRP, 2006.
- ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1966.
- BEIGUELMAN, G. et.al. **HTTPvideo**, São Paulo: ISM, 2011. < <http://goo.gl/Y1pBKm> > ou < [http://en.ism.org.br/files/2012/01/ebook\\_ing.pdf](http://en.ism.org.br/files/2012/01/ebook_ing.pdf) >, acesso em dezembro/2014.
- CHUN, W. **The Enduring Ephemeral, or The Future is a Memory**. In: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. *Media Archaeology*. UCLA Press, 2011.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUGUET, A. **Dispositivos**. In: MACIEL, K. (ed.). *Transcineamas*. RJ: Contra Capa, 2009.
- ECO, U. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- FLUSSER, V. **Los Gestos**. Barcelona: Herder, 1994.
- GINZBURG, C. **Medo, Reverência, Terror**. São Paulo: Cia das Letras, 2014.
- KERCKHOVE. **The Skin of Culture**. London: Kogan Page, 1997.
- MACHADO, A. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.
- MIOTTI, C. **Ridentem dicere uerum: o humor retórico de Quintiliano e seu diálogo com Cícero, Catulo e Horácio**. Tese de doutorado UNICAMP: Campinas, 2010. < <http://www.academia.edu/4836807>>, acesso em set. de 2014.
- SAMUEL, R. **Teatros da Memória**. In: Proj. História, São Paulo, (14), fev. 1997 < <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/11234/8241> >, acesso em março/2014.
- SZAFIR, M. **Retóricas Audiovisuais** [o filme Tropa de Elite na cultura em rede]. Dissertação de Mestrado ECA-USP: São Paulo, 2010.
- \_\_\_\_\_. **YouToRemix: the online audiovisual quoting live remix application project**. Anais EUROiTV: Finlândia, 2010b
- \_\_\_\_\_. **Retóricas Audiovisuais 2.0** [do online found footage ao filme-ensaio, a ideia do vídeo remix/ mash up como collage-essay]. Anais ABCIBER: Florianópolis, 2011.
- \_\_\_\_\_. **Breve “estado da arte” do vídeo digital online em 2011** [da produção-criação ao armazenamento-distribuição e consumo]. In: HAMBURGER, E. et.al. *Notas sobre criação audiovisual, redes sociais e web*. São Paulo: Cinusp, 2011b.
- \_\_\_\_\_. **[Des]apropriada: par’além do tempo real – dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form’ação** [sobrevivente em breve testemunho]. Anais SOCINE: Florianópolis, 2013.
- TRESKE, A. **The inner life of video spheres: theory for the YouTube Generation**. Amsterdam: INC, 2013.
- WEES, W. **Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films**. New York: Anthology Film Archives, 1993
- YATES, F. **A Arte da Memória**. São Paulo: UNICAMP, 2007.