

## ENTRE O CINEMA EXPERIMENTAL E A VIDEOARTE: DESDOBRAMENTOS DO AUDIOVISUAL

*Carmem Martins Coelho*<sup>1</sup>

*Susana Madeira Dabal Jordan*<sup>2</sup>

### Resumo

Este trabalho consiste em uma análise das formas de arte ligadas à imagem em movimento no atual cenário. O estudo tem como objetivo analisar o processo de convergência entre o cinema experimental e a videoarte, de modo a entender as movimentações estéticas e políticas que culminaram nessa conjuntura. Para isso, foi realizada revisão bibliográfica de autores influentes no tema e análise teórico-crítica de artistas que produzem dentro dessa perspectiva, tais como André Parente e Luc Courchesne. A partir dos resultados da pesquisa, foi possível concluir que a divisão entre cinema experimental e videoarte se mostra anacrônica, uma vez que a arte é cada vez mais multimidiática e que os artistas voltam sua atenção para as problemáticas de uma sociedade computadorizada.

**Palavras-chave:** *Cinema experimental; Videoarte; Arte contemporânea; Imagem.*

Com o surgimento da televisão, manifestou-se um mal-estar dentro do cinema quanto à possibilidade de sobrevivência desta arte. Um exemplo disso é o filme *Chambre 666* (1982), de Wim Wenders, que foi realizado ao longo de uma edição do Festival de Cinema de Cannes, em que o diretor convidou os diretores Jean-Luc Godard, Werner Herzog, Steven Spielberg, Rainer Werner Fassbinder, Yilmaz Guney e Michelangelo Antonioni para o quarto do hotel onde estava hospedado para indagar-lhes sobre os rumos do cinema diante do avanço da televisão. Os diretores, em maioria, mostraram desdém pela

---

<sup>1</sup> Estudante do oitavo semestre de Comunicação Social com habilitação em Comunicação Organizacional na Universidade de Brasília.

<sup>2</sup> Jornalista, Mestre em Fotografia, Doutora e Pós-doutora em História da Arte. Professora do curso de Jornalismo da Universidade de Brasília.

televisão, enxergando pouco ou nenhum potencial artístico nesse meio. Antonioni e Godard, entretanto, rejeitaram a perspectiva trágica dos outros diretores, enxergando no meio digital uma oportunidade inventiva para o cinema. Ambos chegaram a experimentar com as possibilidades eletrônicas, Antonioni em seu *Il mistero di Oberwald* (1981), em que as cores foram trabalhadas a partir de uma mesa de efeitos eletrônicos, e Godard, que já em maio de 1968 utilizava o vídeo para produzir reportagens rápidas sobre a movimentação estudantil, e que foi cada vez mais incorporando a imagem digital ao seu trabalho. Seu último longa-metragem, inclusive, *Le livre d'image* (2018) se apropria de imagens de todos os tipos: trechos de filmes feitos em película distorcidos com efeitos eletrônicos, videopropaganda do Estado Islâmico retirada do YouTube, pinturas do cânone da história da arte, entre outros, se configurando como uma colagem dos mais diversos suportes.

Outros diretores consagrados do cinema, como Chantal Akerman, Agnes Varda e Chris Marker optaram por experimentar com o vídeo produzindo videoinstalações, mas ainda mantiveram sua relação próxima com os suportes mais tradicionais do cinema. Ou seja, apesar do medo que se instaurou a partir da televisão (de modo mais ou menos semelhante à crise que a fotografia instaurou na pintura), parte dos diretores não sucumbiu ao pessimismo e preferiu testar os novos meios. No caso de Jean-Luc Godard e Chris Marker, ambos escolheram trabalhar com a imagem nas mais variadas formas: do fotofilme à videoinstalação. Esses trabalhos também contribuíram para encurtar a distância entre a arte contemporânea e o cinema. A videoinstalação *Zapping Zone (Proposals for an Imaginary Television)*, do Chris Marker, foi produzida para a exposição *Passages de l'Image* do Centro Georges Pompidou (Passagens da Imagem, em português) em Paris no ano 1990 e hoje faz parte do acervo do museu. O mesmo espaço realizou a exposição de *Voyage(s) en utopie, Jean-Luc Godard, 1946-2006. À la recherche d'un théorème perdu*, organizada por Godard, que consiste em uma montagem de imagens emprestadas da história da arte e do cinema, conectando-as.

Se o que se entende por arte, é em parte uma decisão dos museus e galerias, a incorporação de cineastas ao corpo de artistas do museu é uma pista de que o interesse dessas instituições nesse tipo de trabalho cresceu. Isso é verificável ao constatarmos que nas últimas décadas, a compra de filmes e vídeos por parte de colecionadores e aparatos

culturais aumentou consideravelmente. Segundo Erika Balsom, pesquisadora e crítica de cinema, arte e suas interseções,<sup>3</sup>

Nas últimas duas décadas, à medida que a popularidade do filme e do vídeo na arte contemporânea disparou, a edição limitada finalmente provou ser não apenas um modelo viável de distribuição, mas também talvez o modelo de distribuição para a arte da imagem em movimento. Hoje, filmes e vídeos são regularmente vendidos como objetos de arte, na maioria das vezes em uma edição de três ou quatro mais provas do artista. (BALSOM, 2020, p. 3).

Julien Levy, negociante de arte e proprietário da Julien Levy Gallery em Nova York, galeria que abrigou surrealistas, artistas de vanguarda e fotógrafos americanos nas décadas de 1930 e 1940, teve a inovadora ideia de vender curta-metragens em edições limitadas para colecionadores de arte. Sua tentativa não teve sucesso na época, e esse modelo continuou falhando até 1990, quando finalmente começou a ser bem-sucedido. Tal mudança se deve a alguns fatores. Primeiramente, o vídeo vai estabelecer uma relação mais próxima às galerias de arte do que o cinema mantinha até então, já que os artistas de vídeo geralmente produziam também em outras mídias mais vendáveis, sendo o vídeo uma parcela de sua produção.

Nessa época, o vídeo exprimia a mesma desmaterialização do objeto de arte que ocorria na performance, nos happenings e na prática conceitual. A entrada dos vídeos no mundo da arte vai facilitar a aceitação da imagem em movimento como um todo, mesmo porque vários desses artistas também produziram filmes, como é o caso dos artistas do grupo Fluxus, que produziram os *Fluxfilms* (estes trabalhos foram adquiridos por diferentes museus, entre eles o MoMA). Ainda, o crescente interesse do outro lado, ou seja, por parte dos cineastas e videoartistas em integrar o corpo museal se justifica (além de questões financeiras) por um desejo de controle das condições em que a obra é vista. Ou seja, para garantir que a obra circulasse apenas nos canais autorizados e fosse vista apenas no ambiente adequado, principalmente a partir do desenvolvimento das ferramentas digitais, que propiciam a facilidade de reprodução e circulação de imagens.

Além da abertura dos espaços de arte ao cinema experimental, este também apresenta, cada vez mais, tendências que se assemelham às práticas da arte contemporânea, ao que era feito sob o nome de videoarte e *happening*. Hoje, também, tanto o que é intitulado como cinema quanto o que é intitulado como videoarte é predominantemente

---

<sup>3</sup> Essa definição consta no site da pesquisadora, conforme disponível em: <https://www.erikabalsom.com/about/>. Acesso em: 12 dez. 2022.

produzido a partir da imagem digital, tornando escorregadia qualquer diferenciação entre as duas formas de expressão. A seguir, serão apresentadas algumas das tendências encontradas no cinema experimental contemporâneo, a fim de ilustrar quais foram os rumos seguidos que recordam as práticas produzidas anteriormente por artistas e videoartistas, e que aproximam tais linguagens ao ponto de uma convergência.

O cinema interativo é uma forma de cinema que se torna possível a partir da tecnologia digital, que possibilita que o espectador possa interferir na obra. Como exemplo, podemos citar a obra *The visitor: living by numbers* (2001), de Luc Courchesne, apresentada na exposição *The Future Cinema: a cinematic imaginary after film* no museu de tecnologia e novas mídias ZKM, em Karlsruhe, na Alemanha. Nesta obra, a interatividade é levada ao extremo, pois o espectador não apenas participa, ele é o protagonista da narrativa que será determinada por suas interações. A obra simultaneamente assume a forma de instalação (uma abóbada onde o visitante enfia a cabeça para aderir à imersão), possui um funcionamento que lembra um videogame e se apresenta como cinema, sendo *Teorema* (1969) de Pier Paolo Pasolini o filme que inspirou a concepção da obra.<sup>4</sup> No filme/instalação/jogo, o visitante se encontra em meio à narrativa, em um cenário que remete a um ambiente rural. Ao entrar no espaço da obra, são dadas as seguintes instruções: a) entrar na abóbada e ajustar a altura até que a posição esteja confortável; b) quando a ação fílmica parar, fale qualquer número de um a doze, para indicar a direção que você quer ir ou para mostrar o interesse nas pessoas (virtuais, do filme) e no que eles têm a dizer. Ao explorar o território, você vai conhecendo pessoas, fazendo negócios (ou não) e assim consolidando uma determinada posição social naquela sociedade. O visitante pode vir a ocupar espaços mais privilegiados ou, gradualmente, ser relegado e excluído pela comunidade.

A interatividade é evidenciada na arte contemporânea desde a década de sessenta, aqui, ela se expande para o cinema de modo a atribuir ao espectador a função de co-produtor da obra. A pesquisadora Natália Aly enxerga no cinema interativo um potencial de estimulação de uma consciência coletiva, pois este constituiria:

Uma reconstrução dos padrões de representação de mundo, que agora, ao invés de contar histórias, permite o compartilhamento cinemático sensorial e

---

<sup>4</sup> Essa informação consta no site da Daniel Langlois Foundation, fundação que financiou o projeto. Acesso pelo seguinte link: <<https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=129>>

perceptivo em conjunto, como numa simulação artística do fluxo do pensamento acionado por redes neurais entrelaçadas. (ALY, 2012, p. 75)

O avanço dos softwares de programação, mapeamento e compartilhamento de imagem em tempo real transformou as imagens em um domínio de experimentação cada vez mais direcionado à improvisação e ao acaso. Assim, surge outra tendência marcante do cinema experimental contemporâneo que é o *live* cinema. Nestas obras, produzidas em tempo real, o corpo do artista torna-se elemento fundamental do trabalho (diferentemente do cinema tradicional, em que o artista está ausente), constituindo uma situação de performance. A manipulação dos elementos audiovisuais e a improvisação integram essa forma contemporânea de se produzir cinema. Desse modo, resultados inesperados e mesmo erros fazem parte do processo e, conseqüentemente, o resultado final é (por mais que haja um direcionamento) sempre incerto. O processo torna-se mais relevante que a obra final.

Desde a década de 1990, artistas empregam a hibridização de mídias para desenvolver obras que produzem uma confluência visual. Virtual e real começam a ser integrados simultaneamente. Aos poucos essa fusão vai alterando a percepção estética do espectador, que hoje lida naturalmente com a imagem computadorizada e com a fusão de imagens de diferentes naturezas. Nos últimos anos, ainda, assiste-se a uma proliferação de filmes que são produzidos de forma completamente eletrônica. Pela primeira vez o cinema não depende mais de um referente material, de uma correspondência no mundo real. Assim, o termo cinema digital surge para designar obras nesse sentido. Um exemplo interessante desse tipo de trabalho é o filme *Abyss* (2022) de Jeppe Lange, em que dez mil imagens estáticas são conectadas entre si através da inteligência artificial do Google. Considerando que nessa obra o que se mostra relevante é a reflexão articulada (a respeito de uma maquinização não somente do olhar, mas da construção da realidade), em detrimento da própria estética (aparência) da arte, essa pode ser considerada uma produção conceitual e exemplifica a aproximação do cinema da arte contemporânea.

Embora tais tendências que evocam práticas anteriormente praticadas nas artes visuais tenham se tornado mais corriqueiras no cinema experimental nas últimas três décadas, elas decorrem de um processo de expansão da cinematografia que já vinha sendo trabalhado desde a década de 1970. Nessa década, Gene Youngblood vai cunhar o termo Cinema Expandido, que designa as experiências de cinema que extrapolam os limites que o cinema é usualmente circunscrito, tais como a sala escura, a disposição passiva do

espectador e o ocultamento do dispositivo cinematográfico. O Cinema Expandido é um conceito aberto, que admite um repertório amplo de práticas: a multiplicidade de telas, a colagem, o improvisado, a exibição do aparato fílmico, os espaços alternativos de projeção do filme, de modo a procurar sempre uma subversão da imagem. Youngblood estava olhando para os experimentos ainda recentes da década de 1960 e 1970, portanto, foi conveniente pensar uma generalização que fosse capaz de denominar as inovações surgidas no cinema naquele período. Mais de meio século depois, com a amplificação dessas práticas, hoje é possível falar em ramificações do cinema expandido, sendo que o *live cinema* e o cinema interativo (trabalhados acima) podem se configurar como práticas de cinema expandido.

Em seu livro *Expanded Cinema* (1970), Youngblood vai, de forma precursora, discutir o vínculo do cinema com a ciência e a tecnologia, defendendo a relevância da arte para desenvolver uma percepção mais aguçada. Assim, o caos das imagens seria capaz de estimular uma consciência expandida, em um tempo em que a televisão aos poucos se estabelecia como estruturante máximo da percepção. Segundo o autor,

Não se pode mais se especializar em uma única disciplina e espero, sinceramente, expressar uma visão clara de suas relações no ambiente. Isso é especialmente verdadeiro no caso das redes intermídia de cinema e televisão, que agora funcionam, nada mais nada menos, como o sistema nervoso da humanidade. (YOUNGBLOOD, apud. ALY, p. 6).

O livro *Expanded Cinema* foi pioneiro também em outros dois pontos: foi o primeiro livro a defender o vídeo enquanto forma de arte, e vai influenciar a consolidação do campo de artes midiáticas. Na verdade, Youngblood estava simultaneamente tratando de cinema, de vídeo, de instalação e de performance (sendo o cinema expandido também conhecido como cinema performático), uma vez que ele estava olhando não para tais expressões de forma individualizada, mas como um todo em diálogo com questões sociais e estéticas que surgem com o desenvolvimento de novas mídias na década de 1960, e que são melhor entendidas em conjunto. Também é essa proposição que guia este trabalho, de modo a pensar não só a indefinição entre a videoarte e o cinema, com a dissolução das diferenças que os separavam, mas como sua ambiguidade é interessante também para pensar um universo maior: o da imagem.

De acordo com Fredric Jameson, autor do livro *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio* (1991), o vídeo é a forma de arte representativa do capitalismo tardio. Assim como o cinema foi a síntese da modernidade, o vídeo seria o modelo mais

adequado para exprimir os sintomas de um novo cenário que se delineia em meio ao capitalismo multinacional. Há autores que se opõem ao conceito de pós-modernidade, mas a intenção aqui não é adentrar nesse debate, apenas contextualizar as particularidades do vídeo que justificaram que fosse traçado um paralelo entre essa expressão e um determinado momento histórico, seja ele denominado pós-modernidade, capitalismo tardio ou quaisquer outros termos. Ainda, se faz necessário lembrar que o livro data do início da década de 1990, e que o cinema experimental contemporâneo hoje apresenta maior semelhança com o que Jameson estava teorizando a respeito da videoarte.

A era digital, potencializada pela internet, instaura uma textualidade predominantemente visual. A análise da mídia, em termos semióticos e linguísticos, se torna menos verbal e amplia seus elementos visuais, musicais, corporais e espaciais. Segundo Jameson, isso inaugura um problema interpretativo, em que uma interpretação à moda antiga já não é possível, configurando um desafio crítico e disruptivo com os instrumentos conceituais habitualmente acionados em uma assimilação cognitiva. A aceleração do fluxo de imagens também corrobora para tal impasse, na medida em que não proporciona tempo para apreender e interpretar um determinado conteúdo, que logo é substituído por outro. Na televisão e no vídeo experimental, a memória já não estabelece a mesma função que exercia no cinema (em que as grandes cenas são memorizadas); nas formas de imagem digital, a norma é consumir imagens incessantemente sem que essas possuam uma sobrevida.

Entretanto, o vídeo experimental promove a possibilidade de se pensar o próprio meio, descortinando as formas com que a era da informação opera. De acordo com Jameson, o vídeo trabalha de modo indireto, como quando nos desviamos de um objetivo para atingi-lo de forma mais direta, ou olhamos um objeto mais de longe para registrá-lo de forma mais exata. Nesse sentido, uma reflexão acertada sobre a televisão comercial pode envolver ignorá-la e pensar a respeito de outra coisa: nesse caso, o vídeo experimental. Dessa forma, para o autor, o vídeo é capaz de atingir as correntes profundas do pensamento, como por exemplo em uma videoinstalação em que inúmeras telas são dispostas no mesmo espaço, forçando o espectador a um olhar fragmentado (contrário ao olhar do cinema tradicional) e de contato direto com o hiperestímulo a que estamos condicionados no atual estágio do capitalismo.

Ainda sobre as possibilidades críticas do vídeo, Arlindo Machado (1997) traçou um paralelo entre a forma de montagem predominantemente encontrada na videoarte e a

montagem eisensteiniana. A montagem baseada na articulação de conceitos e sensações, cunhada por Sergei Eisenstein, se mostrou profícua na videoarte, que predominantemente não desenvolve narrativas, e que portanto articula os planos de modo a sugerir associações mais complexas e abstratas. No entanto, enquanto Eisenstein pensava a montagem de forma controlada, visando uma interpretação objetiva, a expressão videográfica se dá numa perspectiva mais anárquica e polissêmica, que se opõe ao significado fechado. Segundo Jameson,

Então parece claro que o texto pós-modernista – de que tomamos o videotexto como exemplar privilegiado – é, por essa perspectiva, definido como um fluxo de estruturas ou de signos que resiste ao significado, cuja lógica interna fundamental está na exclusão da emergência de temas propriamente ditos, e que, portanto, sistematicamente se propõe a frustrar tentações interpretativas tradicionais. (JAMESON, 1991, p. 113).

Jameson vai defender ainda o vídeo como forma expressiva da pós-modernidade por sua relação estreita com a tecnologia dominante do computador e da informação no capitalismo tardio, sendo esse, para o autor, o salto tecnológico que inaugura uma nova fase histórica e social. Se considerarmos que estas são questões também essenciais ao cinema experimental contemporâneo (todas as tendências referenciadas anteriormente que aparecem com constância nessa produção envolvem uso direto de tecnologias digitais), que se firma nas últimas décadas, podemos aferir que tais problemáticas circulam nas variadas formas de arte que envolvem a produção de imagens de forma digital. Portanto, o que se mostra mais relevante não é pensar nos problemas que atingem uma ou outra linguagem, mas sim aqueles que se interpenetram.

Raymond Bellour argumenta que o vídeo promoveu uma “passagem” nas artes. Por “passagem” ele entende um deslocamento que desarranja as linguagens que o antecederam, no caso a fotografia, a pintura e, sobretudo, o cinema. Segundo Bellour (1997), Jean-Luc Godard, tendo sido o primeiro cineasta a se apropriar do vídeo, teria compreendido que algo no cinema morria naquele momento, mas que este cinema como se conhecia até então estava gestando algo novo: um lugar que Bellour vai chamar de entre-imagens. Godard teria então carregado consigo não somente as imagens cinematográficas, mas todas as imagens. Esse movimento seria algo análogo a outras passagens que ocorreram na história da arte, tais como a quebra da perspectiva na pintura por Paul Cézanne no século XIX e a transformação conceitual de Marcel Duchamp. O vídeo reconfigura todas as imagens e há cada vez mais imagens, em um contingente não só abundante, mas diversificado, instável.



Como defende Nelson Brissac Peixoto, “O entre-imagens é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui.” (PEIXOTO, apud. COSTA, 2016, p. 241).

Outro conceito que estabelece relações com a ideia do entre-imagens é a ideia de transmídia. Em 1966, Dick Higgins utilizou o termo “intermídia” para ilustrar a produção do grupo Fluxus. A intermídia designava obras de arte que se construía na interseção de dois ou mais meios e manifestava um cenário artístico cada vez mais híbrido. Hoje, o termo “transmídia” é mais comum, e apesar de designar algo bem semelhante ao anterior, atualiza-o na medida em que o prefixo trans, que significa “além de”, “para além de”, qualifica um dispositivo que ultrapassa as mídias que o compõem, constituindo um amálgama de elementos interdependentes.

Abaixo, um exemplo de arte transmidiática, do brasileiro André Parente. A obra, intitulada *Circuladô* (2010/2014) é uma instalação interativa que simula um zootrópio gigante operado por espectadores que dentro dele podem regular a velocidade e a direção das imagens projetadas simultaneamente em uma tela circular. Neste trabalho, Parente se apropria de três imagens do cinema: uma cena de *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha; *Édipo Rei* (1967), de Pier Paolo Pasolini; e *Straight no chase* (1988), de Charlotte Zwerin. A partir do dispositivo tradicional cinematográfico, o artista desloca essas imagens para o contexto de galeria de arte sob a forma de uma instalação que utiliza de formas contemporâneas de projeção e reprodução. Ainda, o formato de zootrópio remete a esta mídia analógica, que ao ser incorporado à obra é contaminado por mídias modernas e contemporâneas. Parente manipula diferentes mídias e temporalidades da imagem simultaneamente.

Figura 1 – Fotografia da obra *Circuladô* (2010/2014), de André Parente

Fonte: <http://www.andreparente.net/works#/circulado/>. Acesso em: 16 dez. 2022.

Philippe Dubois (2009) também descreveu o processo de aproximação do cinema com as artes visuais através do que chamou de efeito “cinema” na arte contemporânea. O autor comenta que os cineastas experimentais e os videoartistas foram os mediadores entre esses dois universos, sendo que o primeiro dá um grande passo em direção ao universo das artes quando rompe com a projeção clássica na sala por meio das experiências de cinema expandido, ainda na década de 1960. Do mesmo modo, a videoarte introduziu a imagem em movimento no mundo das galerias e dos museus de arte contemporânea, também na década de sessenta. De lá para cá, muitas foram as práticas de experimentação que reforçaram a ideia de um efeito “cinema” na arte. Entre elas, as videoesculturas com monitores, as videoinstalações, os experimentos com imagens de arquivo (*found footage*), a reconstrução ou distorção do filme (alterando radicalmente a forma de percepção do filme), para citar alguns exemplos. Como exemplar do último caso, o artista escocês Douglas Gordon produziu o célebre *24 hours Psycho* (1993), em que se apropria do filme *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock e retarda sua duração original estendendo-a para 24 horas, projetando-a em dois quadros por segundo e retirando seu som.

Figura 2 – Fotografia da obra *24 hours Psycho* (1993), de Douglas Gordon



Fonte: <https://figuringfiction.net/2016/06/10/my-obsession-with-delillos-obsession-with-gordons-obsession-with-hitchcock/>. Acesso em: 16 dez. 2022.

Para Dubois, o cinema foi radicalmente deslocado a ponto de alterar seu código genético, tornando sua identidade tão incerta que o nome “cinema” já não corresponde aos fenômenos os quais estamos analisando. Por isso, as aspas no título do artigo, *o efeito “cinema” na arte contemporânea*, se justifica. Outras tentativas de invocar essa passagem são os termos “pós-cinema” (Arlindo Machado), “cinema-outro” (André Parente) ou mesmo o anterior “cinema expandido” (Gene Youngblood). Independente da escolha do termo, o que o debate comunica é como a própria ideia de “cinema” ou de “arte” (no sentido de obra de arte) se encontra bastante relativizada. Tal confusão se dá em nível institucional, teórico e também estético.

Assim, torna-se insustentável tratar de vídeo e cinema como compartimentos diferentes. A convergência entre as duas linguagens não cessa, ao contrário, torna-se mais acentuada na medida em que são absorvidas pelo universo digital dos dias que correm (bem como as demais artes). Referindo-se ao computador eletrônico totalmente digital, Charles Steinback, diretor do Centro Internacional de Fotografia, em Nova York, escreve:

Cerca de 45 anos após sua introdução, esta maravilha tecnológica assumiu incontáveis funções na cultura – colocando-se no centro do que poderíamos denominar a segunda transformação tecnológica, uma mudança da era industrial para a era eletrônica. Ela é o combustível que nos leva das restrições do mundo analógico ao potencial especulativo aparentemente ilimitado de um universo digital em expansão. (STEINBACK, apud. RUSH, 2006, p. 164).

Apesar do trecho acima ser demasiadamente otimista, ele ilustra a dimensão do fenômeno digital na civilização contemporânea. Ainda, tal fala data de uma época anterior aos smartphones e redes sociais que funcionam sob a lógica algorítmica, portanto, é razoável pensar que hoje o impacto da computadorização do mundo salta aos olhos mais facilmente. Com o avanço frenético das tecnologias, o mundo caminha para uma cultura digital, da qual a arte não escapa. A possibilidade de produção, edição e distribuição de imagens não tem precedentes na história. Hoje a imagem é informação, e pode ser manipulada de maneira ilimitada. Esse panorama constitui o território no qual se dá a produção audiovisual no presente, e acarreta em escolhas técnicas de produção audiovisual, bem como de poéticas e temáticas, que comumente envolvem reflexões a respeito da condição contemporânea em um mundo tecnologizado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALY, Natália. Desdobramentos Contemporâneos do Cinema Experimental. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 6, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52878/34693>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

BALSOM, Erica. “Original copies: how film and video became art objects”. In: KHOLEIF, Omar (Org.). **Moving Image: documents of contemporary art**. London, Whitechapel Gallery e Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, video**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

COSTA, Helton Luis Paulino. **Nas passagens das artes:** conexões e assimetrias entre o cinema experimental e a vídeo-arte. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. Disponível em:

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/19868/1/HeltonLuisPaulinoDaCostaDissert.pdf>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

DUBOIS, Philippe. “Um “efeito cinema” na arte contemporânea”. *In:* COSTA, Luís Cláudio. (Org.). **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. p. 179-216.

JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. 2.ed. Trad. Cássia Maria Nasser. São Paulo: Martins Fontes, 2013