



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Construções imaginadas: a estética da intervenção digital

Imagined Constructions: the aesthetics of digital intervention

Denize Correa Araujo^a

^a Universidade Tuiuti do Paraná, Paraná, Brasil - denizearaujo@hotmail.com

Palavras-chave:

Estética da
Hipervenção. Hiper-
realidade. Imagens
Virtuais. Pós-mídia.
Tecnologias Digitais.

Keywords:

"Aesthetics of
Hypervention".
Hyperreality. Virtual
Images. Post-media.
Digital Technologies.

Resumo: Este estudo tem como objetivo analisar o impacto da intervenção digital, tendo como *corpus* imagens de três filmes com construções criativas, de persuasão e sedução, criando ilusões virtuais: *SimOne* (Andrew Niccol, 2002), *The App* (Elisa Fukasa, 2019) e *Her* (Spike Jonze, 2013). O protagonista de *The App* é induzido a acreditar que está falando com alguém intrigante; o de *Her*, apesar de aceitar a virtualidade, deve admitir o fim de sua experiência digital. Em *SimOne*, a invenção da imagem da atriz convence espectadores, mas por tempo limitado. Apresento como relevantes os conceitos de Peter Weibel (2005) de "post-media computer possibilities", que Lev Manovich (2001) denomina de "post-media aesthetics", mas sugiro outra possibilidade, ao aplicar o conceito de "estética da hipervenção", "hiper" embasado na hiper-realidade de Baudrillard e "venção" como invenção/intervenção digital. A metodologia de base adotada para a análise é a dialética de Hans-Georg Gadamer.

Abstract: This study aims to analyze the impact of digital intervention, having as corpus images from three films with creative constructions, of persuasion and seduction, creating virtual illusions: *SimOne* (Andrew Niccol, 2002), *The App* (Elisa Fukasa, 2019) and *Her* (Spike Jonze, 2013). The protagonist of *The App* is tricked into believing that he is talking to someone who is intriguing; *Her's* protagonist, despite accepting virtuality, must admit the end of his digital experience. In *SimOne*, the invention of the actress's image persuades viewers, but for a limited time. I present, as relevant, Peter Weibel's (2005) concepts of "post-media computer possibilities", which Lev Manovich (2001) calls "post-media aesthetics", but I suggest another possibility, when applying the concept of "aesthetics of hypervention", "hyper" based on Baudrillard's hyperreality and "vention" as a digital invention / intervention. The methodology adopted for the analysis is based on Hans-Georg Gadamer's dialectics.



Introdução

Este estudo objetiva enfatizar o impacto das intervenções digitais, tendo como *corpus* imagens de três filmes com construções criativas, de persuasão e sedução, criando ilusões virtuais: *SimOne* (Andrew Niccol, 2002), *The App* (Elisa Fukasa, 2019) e *Her* (Spike Jonze, 2013). A metodologia de base para as análises é a dialética de Hans-Georg Gadamer, em seu exercício dialógico entre convergências e divergências para uma asserção em relação à hipótese de que as imagens podem pertencer aos conceitos de pós-mídia de Lev Manovich e Peter Weibel, assim como possuem elementos para pertencimento à estética da hipervenção.

As tecnologias digitais mudaram o cenário artístico e criativo. Por um lado, abriram possibilidades inovadoras, por outro lado produziram simulações por vezes tomadas como verdadeiras ou, ao menos, como ilusões virtuais. Há pesquisadores que as consideram linguagens experimentais, outros que condenam seu aspecto irreal. Jean Baudrillard, por exemplo, em seu livro *A Troca Impossível*, argumenta que “o real expurgado do anti-real torna-se hiper-real, mais real que o real, e desfalece na simulação” (BAUDRILLARD, 1999, p. 18). Falando do princípio da incerteza, Baudrillard oferece dois caminhos:

Se não podemos captar ao mesmo tempo a gênese e a singularidade do acontecimento, a aparência das coisas e seu sentido – das duas uma: ou dominamos o sentido e as aparências nos escapam, ou o sentido nos escapa e as aparências são salvas. Pelo próprio jogo das aparências, as coisas se afastam cada vez mais de seu sentido e resistem à violência da interpretação. (BAUDRILLARD, 1999, p. 25)

Por outro lado, André Parente, em seu livro *Ensaio sobre o cinema do simulacro*, comenta que

Todo filme lança mão de processos de falsificação: os fenômenos vistos e ouvidos são muitas vezes falsos; os movimentos, sons e cores são alterados; o espaço e o tempo em que os fenômenos se dão consistem em uma ilusão produzida pela forma do filme; aqueles que vemos e ouvimos nem sempre são os que pensamos ser... O cinema não pára de inventar novas possibilidades de ilusão (PARENTE, 1998, p. 90).

A ilusão virtual é uma das temáticas deste estudo. Concordo com André Parente em seu comentário acima, especialmente quando ele menciona que “o cinema não pára de

inventar novas possibilidades de ilusão”. As tecnologias digitais criaram novas formas e modalidades que podem seduzir espectadores e provocar ilusões. Marshall McLuhan já previu o que estava para acontecer, com sua frase impactante: “o meio é a mensagem”. Segundo seu conceito, “os meios, ou extensões do homem, são agentes ‘produtores de conhecimento’, mas não ‘produtores de consciência’. A hibridização ou combinação desses agentes oferece uma oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais” (MCLUHAN, 1964, p. 67). Complementando seu ponto de vista, McLuhan sugere que “os meios, como extensão de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, mas também entre si, na medida em que se inter-relacionam” (MCLUHAN, 1964, p. 72). Nos três filmes do *corpus* deste estudo, o meio, ou seja, a linguagem experimental da tecnologia digital é a mensagem recebida e absorvida pelos protagonistas.

Além de McLuhan, Walter Benjamin foi outro precursor ao questionar o papel das técnicas de reprodução e da perda da aura da obra de arte, em seu ensaio de 1936 “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. Em alguns trechos de sua explanação, Benjamin parece ser extremamente negativo em relação às reproduções:

Na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema. Sua função social não é concebível, mesmo em seus traços mais positivos e precisamente neles, sem seu lado destrutivo e catártico: a liquidação do valor tradicional do patrimônio da cultura. (BENJAMIN, 1936, p. 168–9)

Para Benjamin, a unicidade, a autenticidade e a originalidade da obra parecem ser qualidades fundamentais, especialmente em relação à questão da aura, assim por ele definida: “figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”. Por outro lado, há uma razão para o fato:

cada dia mais irresistível é a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. Cada dia fica mais nítida a diferença entre a reprodução, como ela nos é oferecida pelas revistas ilustradas e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem; retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma

forma de percepção cuja capacidade de captar o semelhante no mundo é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único. (BENJAMIN, 1955, p. 170)

Em outros momentos, porém, Benjamin nos oferece reflexões opostas: “com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual” (p. 171). Se a obra “autêntica” tem um fundamento teológico, como ritual secularizado, sua emancipação pode ser considerada um fator positivo. Benjamin, ao contrastar seus pontos de vista em relação aos efeitos da reprodutibilidade técnica, conclui que

o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido. (BENJAMIN, 1987, p. 174).

Alguns anos mais tarde, Edmond Couchot, em seu artigo “Da representação à simulação”, descreve o pixel, palavra oriunda da junção dos termos “picture” e “element”, menor unidade que compõe uma imagem, ou menor elemento em um dispositivo de exibição:

O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética. A imagem não é mais projetada, mas ejetada pelo real, com força bastante para que se liberte do campo de atração do Real e da Representação. A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. Nesse sentido, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real: libera-se dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da Simulação (COUCHOT, 1996, p. 42).

A explanação de Couchot descreve especialmente o primeiro filme do *corpus*, *SimOne-Simulation One* (Andrew Niccol, 2020), onde a imagem criada para a protagonista realmente pertence à era da simulação. Quanto ao filme *The App- O Dispositivo* (Elisa Fukasa, 2016), a ênfase está nas mensagens do celular, que parecem trazer uma nova sensação ao protagonista, seduzindo-o integralmente. No terceiro filme, *Her* (Spike

Jonze, 2013), a sedução é auditiva, apesar de que o protagonista cria em sua mente uma imagem idealizada, que acompanha suas atividades e especialmente sua solidão.

Apesar da relevância das estratégias digitais produzidas nos filmes do *corpus*, o foco central deste estudo é investigar como estas estratégias são assimiladas e incorporadas pelos protagonistas, que se transformam em receptores, ou até interatores ao interpretar as imagens digitais, transformando-as em ilusões virtuais. Mesmo exibindo protagonistas em situações diferenciadas, os três filmes sugerem o poder das imagens construídas e das intervenções digitais que simulam um universo tentador na era pós-mídia.

Estética pós-mídia ou estética da hipervenção

O conceito de pós-mídia foi proposto por Félix Guattari, em 1990, ao se referir a uma “era de reapropriação coletiva-individual e um uso interativo de máquinas de informação, comunicação, inteligência, arte e cultura” (GUATTARI, 1990). Em 2001, Lev Manovich, em seu ensaio “Post-Media Aesthetic”, cita as novas formas de interfaces e enfatiza a combinação autor-texto-leitor, ressaltando a equivalência do emissor-mensagem-receptor sob a influência dos novos softwares. Em seu livro *The Language of New Media*, Manovich argumenta que a antiga dicotomia forma-conteúdo foi reconfigurada pelas novas mídias, afirmando que o conteúdo e a interface não podem mais ser vistos separadamente (MANOVICH, 2001: 67). Peter Weibel, em 2006, retoma a discussão sobre as interfaces, de seu ensaio “The World as Interface” (1996), propondo que a obra/mundo e o interator/observador estão interrelacionados e fazem parte do mesmo sistema (WEIBEL, 2006).

Isto nos leva de volta a Couchot, quando ele sugere:

De todas as hibridações em direção às quais o numérico se inclina - afirma o autor - a mais violenta e decisiva é a hibridação do sujeito e da máquina, através da interface. Violenta porque ela projeta o sujeito - tanto o autor da obra quanto o espectador, o artista quanto o amador de arte - em uma situação nova, em que ele é intimado insistentemente a redefinir-se. (...) A aparelhagem numérica do sujeito perturba, com efeito, novamente as relações entre o EU e o NÓS, mas de uma maneira que se configura sem comum medida com o que já conhecemos. (COUCHOT, 2001: 271)

No filme *SimOne*, a combinação citada por Manovich, de autor-texto-leitor, é explícita no enredo do filme em si, quando o diretor cria sua musa, que reproduz o texto que lhe é

dado e emociona os espectadores, com mais sucesso que o próprio diretor. O enredo implica um cinema do futuro, em que não haverá mais personagens e sim criações tecnológicas. A atriz virtual tem a voz de Jane Fonda, o corpo de Sofia Loren, a Grace de Grace Kelly, o rosto de Audrey Hepburn e o olhar de Lauren Bacall, tornando-se irresistível ao simular as divas consagradas. Suas aparições são feitas através de hologramas controlados por computador. Simone é a materialização do hiper-real, resultado de uma colagem digital de divas, substituindo-as pelo simulacro.

Figuras 1, 2 e 3 – Filme *SimOne* (Andrew Niccol, 2002)



Fonte: Google.

Christoph Turcke, em relação às imagens técnicas, cita que “o choque de imagem exerce fascinação estética; constantemente ele promete novas imagens ainda não vistas” (TURCKE, 2010b, p. 398). No caso em questão, pode-se dizer que a imagem de Simone já foi vista em partes, mas nunca completamente em uma só visão. A fascinação pela imagem virtual advém do processo de construção da mesma e provoca o que Baudrillard explica como a “passagem da simulação simples à segunda potência, a do fetichismo”:

A fantasia, a partir do momento em que se está para além do valor e da representação, pode se encarnar em todas as direções. No fetichismo radical, não há mais hierarquias de valores, nem de história. O objeto fetichizado escapa a toda diferença e se torna de novo literal. Existe literalmente. Encarna a literalidade da fantasia. (BAUDRILLARD, 1999, p. 134)

A literalidade da fantasia, como cita Baudrillard, é o ponto central da fascinação que o protagonista do filme *The App* encarna. Apesar de ter sua vida já estruturada, e de estar em Londres para encenar seu primeiro filme, Nick, ator e herdeiro industrial, é vítima de uma fantasia que o celular exhibe, um “dating app”, e que ele acredita que existe literalmente, fazendo-o negligenciar seus compromissos e se dedicar inteiramente à nova

imagem. Enquanto Simone consegue criar uma ilusão virtual para muitos espectadores, em *The App* a ação é individual.

Figuras 4 e 5 – Filme *The App* (Elisa Fuksas, 2019)



Fonte: Google.

A temática do filme, ou seja, o fascínio da imagem criada é bastante enfatizada no enredo, fazendo com que outros personagens tenham pouca relevância para a trama e explicitando a obsessão pelo celular, o que é um fato cada vez mais contundente na contemporaneidade, especialmente após o advento das tecnologias digitais inovadoras. A segunda imagem acima (fig. 5) reflete bem o “blurring” que o personagem sofre, eclipsando aspectos importantes de sua vida e exigindo toda a sua atenção à construção imaginada por sua mente ao ser exposta a imagens de ilusão virtual. Embora o filme *Her* tenha também um protagonista exposto ao fascínio de um dispositivo, a situação é diversa.

Theodore, o protagonista do filme *Her*, é um escritor introvertido que compra um sistema de AI, Inteligência Artificial, e se deixa seduzir pela voz que o ajuda, tanto em sua escrita, como em preencher o vazio de sua solidão. Neste caso, não se poderia dizer que seria uma manipulação do imaginário, e sim uma imersão na realidade virtual. Se analisarmos o significado do verbo “imersão”, teremos duas definições: “1. *Transitivo direto e intransitivo e pronominal*: meter(-se) em (água ou em qualquer líquido); estar imerso; afundar-se. 2. *Transitivo indireto e pronominal*: fig. entrar ou penetrar em (alguma coisa, algum lugar); introduzir-se, adentrar-se. A primeira definição é a mais adequada, se considerarmos a junção de dois mundos: o de sua vida cotidiana e o de sua vida no sistema de AI com Samantha. Para Oliver Grau, a imersão

É um modelo que compreende a ideia utópica de transportar o observador para dentro da imagem, invalida a distância até o espaço imagético, intensifica a ilusão e aumenta o poder da obra de arte sobre o público – ideia que sempre

deu início à dinâmica constitutiva do desenvolvimento de novas mídias de ilusão. A imersão surge quando a obra de arte e o aparato técnico, a mensagem e o meio de percepção convergem para um todo inseparável. (GRAU, 2007, p. 405).

Embora Oliver Grau defina seu conceito dentro do universo da RA ou RV, o mesmo pode explicar o processo da imersão do protagonista de *Her*, especialmente quando Grau sugere que o ato da imersão é necessariamente cercado pelas emoções e sensações, e que o pensamento crítico, no momento das experimentações, se afasta. É como se Theodore estivesse entrando no mundo virtual e quisesse ter ali uma experiência imersiva enriquecedora.

Figuras 6 e 7 - Filme *Her* (Spike Jonze, 2013)



Fonte: Google.

Os três filmes do *corpus* deste estudo convergem em certos aspectos e divergem em outros. As divergências mais contundentes se referem a aspectos diegéticos em relação à audiência. Em *SimOne*, a imagem construída é exibida a muitos espectadores/personagens, em *The App*, alguns personagens, como a namorada de Nick e os produtores do filme tomam conhecimento do processo que o protagonista está passando, e em *Her* as cenas se passam somente entre Theodore e Samantha, apesar de que há uma possibilidade a ser considerada: talvez outros usuários do mesmo sistema de AI – Inteligência Artificial possam estar conectados.

Uma das convergências dos filmes pode ser explicada por Manovich, em relação à estética pós-mídia:

Como a nova mídia é criada em computadores, distribuída via computadores e armazenada e arquivada em computadores, pode-se esperar que a lógica do computador influencie significativamente a lógica da tradição cultural midiática; ou seja, nós devemos esperar que a camada computacional afetará a camada cultural. (MANOVICH, 2001, p.46)

Esta afirmação de Manovich deve ser considerada ao analisarmos o impacto das tecnologias digitais, seja diegeticamente ou aos espectadores dos filmes, que interagem com os processos de ilusão, persuasão e sedução das construções *pós-mídia* presentes nos três filmes. Peter Weibel, também na temática pós-mídia, observa:

O espaço imaterial da telecomunicação, o espaço virtual desmaterializado da era tecnológica, não é somente um espaço da ausência, um espaço da falta, mas é também um novo espaço da presença, da telepresença, um novo espaço situado além do visível, que sempre esteve ali, mas que nunca pôde ser visto. O tecnoespaço e o tecnotempo se situam além da experiência física; são espaços que se tornaram experimentáveis por meio de máquinas telemáticas, espaços de tempo invisíveis. (WEIBEL,1996; 110)

Estes espaços e tempos citados por Weibel fazem parte da vida contemporânea, e são demonstrados nos três filmes: Simone conquistou seu espaço e seu tempo, ao se tornar um ícone computacional; Nick, ao se deixar iludir pelo *dating app*, comprovou o impacto que as tecnologias inovadoras exercem; e Theodore, o mais envolvido tanto emocionalmente quanto como em todos os aspectos de sua vida, interagiu integralmente, como comprovam as duas imagens do filme (figs. 6,7), onde as sentenças traduzem seu mais puro sentimento: “É bom estar com alguém que se encanta pelo mundo” e “Tem algo lindo em compartilhar sua vida com alguém”.

Em relação à questão do interator, Manovich sugere que “o interator é solicitado a empregar significativos recursos emocionais, perceptuais e cognitivos ao próprio ato de operar o dispositivo” (MANOVICH, 2007: p. 02), o que pode explicar o processo sofrido por Theodore, quando o mesmo estava tentando se adaptar ao funcionamento do sistema de Inteligência Artificial que ele havia adquirido. Weibel também corrobora com a asserção, ao citar que a interação ocorre quando o interator se torna parte do sistema que observa. Até certo ponto, a criação de uma tecnologia da interface entre o observador e a imagem se faz necessária devido à virtualidade e à variabilidade da imagem (WEIBEL, 2005). Nos filmes *Her* e *The App*, os protagonistas podem ser nomeados de interatores, segundo a citação de Weibel que acredita que a interação ocorre quando o interator se torna parte do sistema que observa. Nick e Theodore são interatores. No caso de filme *SimOne*, o interator é o diretor do filme que interage com o sistema, fazendo com que sua criação diga suas palavras e siga seus procedimentos, o que está evidenciado nas imagens do filme (figs. 1,3).

Embora os três filmes do *corpus* possam ser classificados como representativos dos conceitos de pós-mídia de Manovich e de Weibel, há outra possibilidade, ou seja, o conceito de “estética da hipervenção”. A palavra hipervenção neste contexto é a junção de “hiper”, no sentido de hiper-realidade de Baudrillard e “venção”, no sentido de invenção/intervenção. Baudrillard define hiper-realidade como uma representação sem um referente original, ou misturando o ‘real’ com um conjunto de significantes. Indo além da famosa frase de McLuhan de que o ‘meio é a mensagem’, Baudrillard se refere à hiper-realidade como a incapacidade de consciência para distinguir a realidade de uma simulação da realidade, especialmente em sociedades tecnologicamente avançadas e argumenta que não existe apenas uma implosão da mensagem no meio, há, no mesmo movimento, uma implosão do próprio meio, na própria mídia, criando uma espécie de nebulosa hiper-real, em que mesmo a definição e ação distinta do meio não podem mais ser determinadas. (BAUDRILLARD, 1991). Se considerarmos a hiper-realidade de Baudrillard na análise em questão, podemos ressaltar que as estratégias construídas se referem à “incapacidade de distinguir a realidade de uma simulação da mesma” citada acima por Baudrillard. Tanto os espectadores de atriz Simone quanto os protagonistas Nick e Theodore aceitam a hiper-realidade, o primeiro sem saber exatamente o que é o *dating app* e o segundo sabendo parte do processo, mas mesmo assim continuando a interagir. Não há dúvida que o fascínio pelas estratégias exerce um impacto de sedução. Baudrillard define o fascínio como “sedução fria”, pertencente à ordem do lúdico, o encanto narcísico dos sistemas eletrônicos e informáticos, o encanto frio do médium e do terminal que todos nós somos, isolados na auto-sedução manipuladora de todas as mesas de comando que nos rodeiam (BAUDRILLARD, 1991, p.197-207).

Por outro lado, a segunda parte da estética da hipervenção, ou seja, a parte da “venção” significando invenção/intervenção, se contrapõe, argumentando que a criatividade possibilitada pelas tecnologias digitais é um fator positivo que permite imagens de sedução e persuasão, incentivando emoções mesmo sendo estas conduzidas por ilusões virtuais. O cinema, como já foi citado antes, tem seu lado ficcional que permite inserções simuladas, com interpretações não unilaterais. A hibridação das linguagens experimentais, especialmente em instantes artísticos, como o da criação “simulation one” pode proporcionar aos espectadores diegéticos um prazer inusitado por recordar o poder das clássicas divas do cinema. Nick pode também caracterizar o uso constante do celular, que tem se tornado um objeto de fetiche, inseparável, por vezes substituindo eventos e

sensações pela vida cotidiana. Theodore é o personagem que mais evoca o sentimento do amor, do prazer pelo compartilhamento e da sensação de estar vivo, de ter alguém para dividir seus problemas e suas alegrias.

Conclusão

O *corpus* deste estudo permite que a conclusão das análises seja polifônica, dando a diversas vozes o poder de validar seus conceitos. Os três filmes são pós-mídia, se analisados pela parte técnica, tecnológica e artística, tanto seguindo a definição de Manovich quanto a de Weibel. Manovich prevê duas camadas na estética pós-mídia: a computacional e a cultural, ressaltando que as camadas se influenciam mutuamente, o que provoca uma mistura de significados humanos e computacionais (MANOVICH, 2000, p. 46). Weibel, por ser artista, curador e teórico, compreende a condição pós-mídia em termos do uso artístico. Neste sentido, define dois estágios da condição pós-mídia: igualdade das mídias e a mistura das mídias (WEIBEL, 2005, p.15). Por outro lado, argumento que os três filmes podem ser melhor entendidos pela estética da hipervenção, se considerarmos o final dos filmes. A construção da atriz Simone é finalmente comprovada, o que traz problemas ao realizador. Nick fica surpreso quando uma declaração de sua musa desconstrói sua ilusão. Theodore se choca ao saber que Samantha tem mais de 400 seguidores e que talvez ela tenha o mesmo comportamento para todos. Podemos então concluir que ambos os lados da estética da hipervenção são válidos: as imagens dos filmes, por um lado, são de invenção e de intervenção, sugerindo possibilidades virtuais das tecnologias digitais. Por outro lado, representam a parte negativa que Baudrillard sugere:

Estamos na lógica da simulação, que já nada tem a ver com a lógica dos fatos e uma ordem das razões. Simulação é caracterizada pela precessão do modelo, de todos modelos ao redor do mero fato – o modelo vem primeiro e a circulação orbital constitui o genuíno campo magnético dos eventos. Os fatos não têm mais uma trajetória própria, nascem da intersecção de modelos ao mesmo tempo. Esta antecipação, esta precessão, este curto-circuito, esta confusão do fato com o seu modelo, é sempre ela que dá lugar a todas as interpretações possíveis, mesmo as mais contraditórias – todas verdadeiras, no sentido em que a sua verdade é a de se trocarem, à semelhança dos modelos dos quais procedem, num ciclo generalizado. (BAUDRILLARD, 1991:26)

Como construções imaginadas, as estratégias digitais cada vez mais possibilitam produções criativas, ao mesmo tempo em que se afastam da factualidade, permitindo

leituras diversas que enriquecem o repertório e que questionam o papel da arte e do cinema. Peter Weibel, em 2005, já previu um futuro tecnológico inovador, ao sugerir que “these new media not only built a new branch on the tree of art but they also changed the tree altogether” (WEIBEL, 2005, p. 11).

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Denize C. *Imagens Revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e simulação*. 1. ed. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. 1. ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1991a.

BAUDRILLARD, Jean. *A Troca Impossível*. Paris: Ed. Galilée, 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In*: BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1955.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. *In*: PARENTE, André. *Imagem Máquina*. São Paulo: Ed. 34, 2001.

COUCHOT, Edmond; PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1997.

GRAU, Oliver. *Arte visual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Ed. UNESP, 2007.

GUATTARI, Félix. *As três ecologias*. São Paulo: Editora Papyrus, 1990.

MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

MANOVICH, Lev. A Interação como efeito estético. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/download/20988/11363>. Acesso em: 20 abr. 2020.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

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

PARENTE, André. *Ensaio sobre o cinema do simulacro*. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1998.

TURCKE, Christoph. *Filosofia do sonho*. Rio Grande do Sul: Ijuí: Ed. Da Unijuí, 2010b.

WEIBEL, Peter. The World as Interface: toward the construction of context controlled event-worlds. In: DRUCKREY, Timothy (org.). *Electronic Culture: technology and visual representation*. New York: Aperture, 1996.

WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Senac, 2003.

WEIBEL, Peter. The Post-Medial Condition. *Arte ConTexto*, n. 6, 2005.

WEIBEL, Peter. *The Post Media Condition*, 2012. Disponível em: <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Filmografia

HER. Direção: Spike Jonze. Canadá, 2013.

SIMONE. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos da América, 2002.

THE APP. Direção: Elisa Fukasa. Itália, 2019.

NOTAS DE AUTORIA

Denize Correa Araujo (denizearaujo@hotmail.com) - PhD Comp. Lit, Cinema & Arts –UCR-Univ. of California, Riverside, USA; Pós-Doutorado em Cinema e Artes – UAlg- Univ. do Algarve, Portugal. Docente do PPGCom – UTP-Univ Tuiuti do Paraná e Coordenadora da Pós em Cinema UTP, do GP CIC (CNPq, em parceria com o CIAC-Portugal) e do GT Imagem e Imaginários Midiáticos (Compós); Chair do GT VIC-Visual Culture da IAMCR e do IC – International Council, SRC- Scholarly Review Committee e PC- Publishing Committee -IAMCR. Curadora do Animatiba – Festival Internacional de Animação e do BRICS Film Festival da Bienal Internacional de Arte de Curitiba. Diretora do Clipagem-Centro de Cultura Contemporânea e Co-Coordenadora do NPPA – Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual. ORCID: 0000-0001-6856-509X

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

ARAUJO, Denize Correa. Construções Imaginadas: a estética da intervenção digital. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 157-170, 2020.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figuras 1, 2 e 3 – Filme SimOne (Andrew Niccol, 2002). Fonte: Google.

Figuras 4 e 5 – Filme The App (Elisa Fuksas, 2019). Fonte: Google.

Figuras 6 e 7 - Filme Her (Spike Jonze, 2013). Fonte: Google.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 28/09/2020.

Aprovado em: 08/10/2020.