



# ARTE DE NOVAS MÍDIAS E AS POSSIBILIDADES DE DISCURSOS SOBRE O REAL: UMA REFLEXÃO SOBRE A IMAGEM SINTÉTICA

Carmem Martins Coelho<sup>1</sup>

## RESUMO

O presente trabalho propõe uma investigação sobre o potencial da imagem puramente eletrônica, ou sintética, para produzir discursos sobre o real - isto é, sobre o mundo em sua materialidade. O foco da investigação reside nas considerações levantadas por pensadores da imagem, sobretudo Philippe Dubois, que tangenciam a questão da habilidade (ou inabilidade) representativa da imagem eletrônica, e também na produção artística documental contemporânea baseada em imagens dessa natureza. Desse modo, buscamos atualizar e avançar nas questões desenvolvidas pelos autores que pautaram a imagem eletrônica e sua relação com o concreto, bem como comentar obras que exploram a articulação entre o virtual e o material de maneira significativa. Por último, dedicamos especial atenção à obra *SocialSim* (2020) de Hito Steyerl, em que a violência policial é trabalhada a partir de uma videoinstalação que simula um videogame.

**Palavras-chave:** Imagem sintética; Imagem eletrônica; Philippe Dubois; Hito Steyerl.

<sup>1</sup> Mestrado em Imagem, Estética e Cultura Contemporânea pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília. E-mail: [carmemcmartinss@gmail.com](mailto:carmemcmartinss@gmail.com) | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4920-8748>



# NEW MEDIA ART AND THE POSSIBILITIES OF DISCOURSES ON REALITY: A REFLECTION ON THE SYNTHETIC IMAGE

## ABSTRACT

This paper proposes an investigation into the potential of the purely electronic or synthetic image to produce discourses on the real - that is, on the world in its materiality. The focus of the investigation lies on the considerations raised by image thinkers, especially Philippe Dubois, which touch on the issue of the representational ability (or inability) of the electronic image, and also on contemporary documentary artistic production based on images of this nature. Thus, we aim to update and advance the issues developed by the authors who have guided the electronic image and its relationship with the concrete, as well as comment on works that explore the articulation between the virtual and the material in a significant way. Finally, we devote special attention to the work *SocialSim* (2020) by Hito Steyerl, in which police violence is addressed through a video installation that simulates a video game.

**Keywords:** Synthetic Image; Electronic Image; Philippe Dubois; Hito Steyerl.

## INTRODUÇÃO

Imagine que você é um *gamer* e entra na maior plataforma de transmissão ao vivo de videogames para assistir um jogo. Você se depara, então, com alguém jogando *Grand Theft Auto* (2013), conhecido como GTA, um dos jogos mais influentes e populares da história do videogame. Famoso por sua violência, o jogador de GTA tem liberdade quase total para cometer crimes sem grandes consequências dentro do jogo, que envolvem tiroteios, assassinatos e perseguições violentas.

Você assiste a uns minutos da transmissão, no entanto, há uma trilha sonora diferente do jogo. A transmissão é acompanhada da música *God Bless America*, hino patriótico estadunidense. Há também um número na tela que aumenta num espaço de tempo relativamente curto, enquanto corpos se acumulam no chão. Ao procurar entender o porquê destas alterações do formato tradicional de transmissão, você descobre que o número presente na tela é extraído continuamente do *Gun Violence Archive*, plataforma que monitora dados sobre homicídios com armas de fogo nos Estados Unidos. Cada vez que alguém morre por arma de fogo nos Estados Unidos, um corpo é atirado e levado ao chão dentro do jogo transmitido.






Este trabalho, espécie de performance ou *happening* da Era Digital, aconteceu em 2018, intitulado pelo artista, Joseph deLappe, como *Elegy: GTA USA Gun Homicides*. No Brasil, o trabalho foi exibido na exposição *Playmode*<sup>1</sup>, que esteve em cartaz no Centro Cultural Banco do Brasil em 2023, onde dividia a galeria com a obra *Serious Games* (2009), de Harun Farocki. Em *Serious Games 1*<sup>2</sup>, soldados estão em treinamento militar usando um videogame que simula a situação de combate. Em *Serious Games 3*, um soldado utiliza óculos de realidade virtual para simular, com fins terapêuticos, a situação em que um trauma decorrente da guerra foi vivenciado. As imagens exibidas por Farocki foram extraídas do Centro de Combate Aéreo e Terrestre do Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos, gravadas pelo exército e apropriadas por Farocki. As duas obras partilham de preocupações semelhantes: a fricção entre “realidade” e virtualidade; os vínculos entre violência, em sua forma concreta, com tecnologias de imagem.

Tais inquietações também são encontradas em obras da artista Hito Steyerl, cuja obra *Dancing Mania* (2021), compartilha inclusive em termos metodológicos. Nesta obra, são apresentadas imagens de policiais dançando, com um visual *gamificado*, geradas por computador e projetadas ao vivo. Seus movimentos evocam rotinas de dança urbana contemporânea, mas o ritmo da performance é determinado por dados estatísticos relacionados a casos de brutalidade policial na Alemanha. Hito Steyerl foi eleita pela *ArtReview*, em 2017, a pessoa mais influente na arte contemporânea (a primeira mulher a receber tal título), o que indica a relevância de seu trabalho para se pensar a contemporaneidade.

Mas por que usar imagens puramente eletrônicas, destituídas de materialidade, a fim de pautar um tema político e concreto como a violência? Por que escolher imagens como essas para falar sobre a realidade? Não se trata da mera disponibilidade das novas mídias, mas justamente, do seu uso em função de uma *metalinguagem* da sociedade midiática, que permite a transposição dos espaços tradicionais de arte para o interior da própria mídia (e seus derivados institucionais). Autores como Philippe Dubois e Arlindo Machado, chegaram a elaborar formulações iniciais sobre a imagem eletrônica com relação à sua capacidade de analogia, isto é, de representar o real. Tais formulações se deram ainda no final da década de 1990. O que este artigo propõe é uma reflexão acerca das indagações levantadas por tal questão; em suma, abordar considerações sobre as problemáticas, mas também as possibilidades discursivas e estéticas que se abrem para a produção artística uma vez que a imagem é destituída de sua relação direta com o real.

Para tanto, é necessário primeiro traçar o panorama quanto à imagem, a fim de compreender as continuidades e rupturas que emergiram a partir das





diferentes máquinas de produção de imagens experienciadas na modernidade e contemporaneidade. Assim, caminharemos por considerações de Philippe Dubois sobre o tema, como pensador central para este artigo, mas também lançamos mão de outros pensadores da imagem, como Arlindo Machado, Raymond Bellour e Lucia Santaella. Por fim, analisaremos a obra de Hito Steyerl mencionada acima. A artista fundamenta sua prática investigativa na proliferação de imagens digitais e em suas implicações em larga escala e, portanto, a escolha da obra se deu pela proximidade do trabalho de Steyerl com as temáticas que envolvem este artigo, bem como por sua recência (a obra data de 2020) e pelo grande destaque da artista no mundo da arte contemporânea.

## AS NOVAS MÍDIAS E A ARTE MULTIMÍDIA

Em seu livro *Arqueologia das Mídias*, Elsaesser (2018) advoga por uma história não-linear das mídias; em outras palavras, uma genealogia aberta, bifurcada e incerta. Não seria o caso, portanto, de atribuir uma história isolada a cada uma das mídias, ao contrário, cumpre estabelecer histórias múltiplas, histórias que atravessam umas às outras. Mais que isso, é válido também propor histórias alternativas e contrafactuais. Pode-se pensar não apenas o futuro das mídias, mas também seu passado.

Um exemplo factível dessa potência é a ideia de cinema das atrações, em que Tom Gunning (1990) reescreve a história do início do cinema: ao invés de uma “linguagem primitiva”; para ele tratava-se de um cinema cujo impulso era outro, mais especificamente, o estímulo visual e sensorial. Desse modo, o autor repensa não somente o primeiro momento do cinema, mas todo um encadeamento de ascendência das mídias. Afinal, pode-se identificar a vocação ao espetáculo ou à experiência multissensorial (ao invés de uma trama ou enredo coeso) também no cinema experimental, no cinema expandido, no grande cinema *hollywoodiano* e nas novas mídias (no videogame e na realidade virtual tal identificação salta aos olhos).

O próprio Elsaesser reconhece nas novas mídias uma oportunidade agradavelmente provocativa (2018, p. 92) para uma arqueologia aberta, dada a incerteza corrente em relação a estas. De fato, se fôssemos fazer uma arqueologia das diversas novas mídias, elas se encontrariam muito próximas ou muito distantes a depender de qual aspecto é considerado. Com efeito, suas genealogias não se estruturariam de modo vertical, mas sob várias ramificações. Há diversos pais, primos e descendentes para as novas mídias, que também não se dão de forma direta, mas pela confluência de diferentes aspectos.



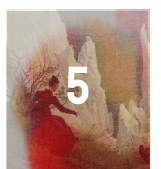


Apesar de usarmos com frequência o nome “novas mídias”, não há uma homogeneidade histórica desse conjunto. Lev Manovich em seu texto *Novas Mídias como Tecnologia e ideia: dez definições* (2003) destrincha as diferentes definições encontradas sobre novas mídias. Em algumas concepções estas são descritas enquanto o *software*, outras como informação computadorizada, ou ainda, como estética ligada às novas tecnologias e até como vanguarda artística. Manovich ora as define a partir de noções mais puramente tecnológicas, ora relacionando-as a processos históricos ligados à arte. Como teórico da cultura, Manovich teoriza sobre as novas mídias com um olhar especialmente interessado na interseção da tecnologia com a estética.

A proposta de Manovich é produtiva, mas cumpre reconhecer que há formas mais usuais de se conceituar as novas mídias. Na maior parte do tempo, o termo é usado para se referir a formas de comunicação e expressão que se baseiam em tecnologias digitais e na internet. Esta é a definição aqui adotada, pois entendemos que definições mais específicas (que se vinculam ao sistema operacional, ao uso de algoritmos e afins) estão sujeitas a deixar parte do fenômeno de fora. As formas expressivas que surgem no meio digital são muitas e bastante diferentes entre si: dos videogames às redes sociais, do *podcast* à realidade virtual, dos *streamings* à realidade aumentada, passando pelo metaverso, pela *glitch art*, pelos filmes de *desktop* e diversas outras manifestações que emergem nesse universo.

O termo ‘novas mídias’ revela a complexidade de abranger a multiplicidade de técnicas e visualidades que se expandem (continuamente) nas últimas décadas. É, portanto, um termo guarda-chuva que serve mais a fim de designar um momento da tecnologia, que decorre do avanço dos computadores, do que de fato uma trajetória compartilhada. Mesmo os computadores estabelecem parentescos dos mais diversos: se de um lado o computador pode ser pensado como um sucessor da televisão, de outro, o computador possui uma herança militar pouco lembrada.

O computador foi desenvolvido para fins militares, com a função de interceptar as mensagens das máquinas “Enigma” da Alemanha nazista (Elsaesser, 2018, p. 92). A realidade virtual originou-se em contexto militar, e seus primeiros desenvolvimentos datam das décadas de 1950 e 1960, quando foram utilizados para treinamento de soldados, pilotos e outros profissionais militares, criando ambientes virtuais para simulação de missões e testes de novas estratégias. A precedência bélica desses meios inclusive reforça a importância de olhar para a produção artística que, justamente, traça os vínculos entre a indústria das tecnologias de imagem com o militarismo, como fazem as obras de Harun Farocki, Joseph deLappe e Hito Steyerl. O que se quer sublinhar aqui é o caráter híbrido





que marca o fenômeno das mídias digitais quando consideradas do ponto de vista genealógico.

No entanto, há de se reconhecer as diferentes confluências que marcam a história das mídias digitais e paralelamente compreender que as novas mídias compartilham entre si todo um paradigma visual contemporâneo, do qual alguns acontecimentos são inescapáveis. O maior deles talvez seja o vídeo, portanto, concentremo-nos inicialmente nele.

## O VÍDEO E AS MÚLTIPLAS IMAGENS

A arte de novas mídias decorre de um processo de contaminação de imagens umas pelas outras, sobretudo tratando-se das imagens técnicas. Tal processo é frequentemente atribuído ao vídeo. Autores como Philippe Dubois (2004) e Raymond Bellour (1997) dedicaram inúmeros escritos aos esforços de compreender tudo o que o vídeo representava em termos de história da arte, de espectadorialidade e de cultura visual. Conforme Bellour,

Não foi por acaso que o desenvolvimento do congelamento da imagem e de todas as formas do fotográfico que invadiram o cinema na virada dos anos 60 coincidiram com as transformações que se definiram mais tarde com o tratamento da imagem eletrônica. Uma palavra circunscreve essa mutação: *vídeo*. (1997, p. 14).

Bellour observa que Jean-Luc Godard, ao apropriar-se do vídeo (um dos primeiros, se não o primeiro cineasta a dar esse passo) levou o cinema ao que havia de mais novo: uma nova natureza das mídias que se tornava capaz de integrar e de transformar todas as outras. Na mesma tacada, Godard levava consigo não apenas a imagem cinematográfica, mas todas as outras imagens. É nisso que consiste a grande potência do vídeo. Mais que pensar nas obras-primas do vídeo, que inegavelmente existem (por exemplo, obras de Nam June Paik, Wolf Vostell, Pipilotti Rist, Bill Viola, Bruce Nauman, Vito Acconci, Chris Burden; ou no Brasil, Letícia Parente, Anna Bella Geiger), a força do vídeo consiste sobretudo na capacidade de atravessar as imagens, de operar, nos termos de Bellour, passagens. Passagens entre móvel e imóvel, entre a verossimilhança da imagem fotográfica e a imagem digital infinitamente maleável. Passagens entre foto, cinema e vídeo, entre o que passava na televisão e o que se definia resistindo a ela. Em suma, uma multiplicidade de sobreposições, de novas configurações pouco previsíveis.

Este novo ambiente, o qual Bellour intitula entre-imagens, é a soma de todas essas passagens, um lugar físico, mental, múltiplo; ao mesmo tempo visível e encoberto nas obras. O entre-imagens remodela a experiência do espectador, inaugura formas temporalmente e corporalmente novas de se relacionar com a





imagem; flutua entre diferentes naturezas de imagens, entre diferentes suportes, entre múltiplas telas, múltiplas velocidades. A publicação de *Entre-imagens* (1997) data da primeira década do século XXI, mas qualquer ida a um museu de arte contemporânea hoje atesta a precisão de seu prognóstico. Mais que a pintura, a fotografia e o cinema, há cada vez mais imagens impuras, imagens de passagens. Abaixo, algumas obras que compõem a curadoria de alguns dos museus e feiras de arte contemporânea de maior prestígio.

**Imagem 1** - *Liquidity Inc.* (2014) de Hito Steyerl, no Museu Stedelijk, na Holanda

**Fonte:** Site Museu Stedelijk. Disponível em: <https://www.stedelijk.nl/en/exhibitions/hito-steyerl-2>.



Acesso em: 8 abr. 2025.



**Imagem 2** - Detalhe de instalação de Guerreiro do Divino Amor na Bienal de Veneza de 2024.



**Fonte:** Site Vogue Globo. Disponível em: <https://vogue.globo.com/cultura/arte/noticia/2024/04/guerreiro-do-divino-amor-conheca-o-suico-brasileiro-representante-da-suica-na-bienal-de-veneza.ghml>. Acesso em: 8 abr. 2025.

**Imagem 3** - *Timelapse* (2023) de Sarah Sze no Museu Guggenheim de Nova Iorque



**Fonte:** Site Museu Guggenheim. Disponível em: <https://www.guggenheim.org/exhibition/sarah-sze-timelapse>. Acesso em: 8 abr. 2025



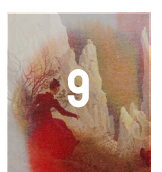
As obras acima evidenciam a contaminação da imagem de forma geral pela forma-vídeo, o entre-imagens ao qual nosso cotidiano está embutido, e que é particularmente assumido dentro dos museus, como nas obras mencionadas, em que as imagens assumem diferentes formatos, linguagens e temporalidades. Tais obras, como coloca Arlindo Machado no prefácio de *Cinema, Vídeo, Godard* de Dubois (2004), resultam em verdadeiros quebra-cabeças para os fanáticos da especificidade. O vídeo tornou escorregadias as fronteiras que delimitavam uma certa ontologia de cada meio e nos obriga a um olhar mais aberto às possibilidades de experimentação. Mas não custa frisar: não é o vídeo como fim em si mesmo que tanto importa, e sim os caminhos abertos por ele que permitiram uma maior entropia da imagem. Por isso, Philippe Dubois sugere pensar o vídeo enquanto *estado*, e não um produto.


Existe, é claro, o vídeo como produto, obras dadas a ver numa tela grande ou pequena. Mas vídeo pode ser também um dispositivo: um evento, uma instalação, uma complexa cenografia de telas. Dubois conta que *Cinema, Vídeo, Godard* se originou como uma tentativa de escrever sobre o vídeo um livro como o que escreveu sobre a fotografia, um livro de cunho identitário, de busca pela essência. No entanto, ele esbarrou na impossibilidade de tal projeto. Como fazer da fenomenologia uma ontologia? Como fazer o sólido com o líquido? Dubois chega à conclusão de que o vídeo resiste em ser um objeto, ele seria, antes, um processo, um não-objeto. Ao invés de um objeto como seria a fotografia em seus moldes mais tradicionais, o vídeo seria, antes, um modelo de pensamento da imagem tecnológica, a imagem em si oferecida como experiência. Nas palavras de Dubois:

O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem, ou criam. (2004, p. 116).

Mas ainda, a fim de compreender melhor o paradigma da imagem no qual as novas mídias se circunscrevem, convém expor um breve recurso da *techné* das imagens. A *techné* é, simplesmente, a competência do fazer humano. Desse modo, a técnica é quase tão antiga quanto a ação humana no mundo. Mesmo obras paleolíticas já exigiam um dispositivo técnico de base, bem como os afrescos egípcios, as estátuas greco-romanas, os manuscritos medievais e assim por diante. No Renascimento, as técnicas de perspectiva constituem uma sofisticada *techné* de produção de imagens. Cada um desses momentos instituiu novos procedimentos e instrumentos que configuraram um acontecimento tecnológico.

No entanto, antes que se caia numa relativização total, convém considerar também a crescente e impetuosa maquinização das produções de imagens que





os quase dois últimos séculos manifestaram. Fotografia, cinematógrafo, televisão/ vídeo e imagem eletrônica; cada uma, a seu modo, conceberam inovações radicais em relação às precedentes, e salientam um cruzamento cada vez mais evidente entre técnica e estética.

Com relação a estas máquinas de imagens e aos modelos visuais por elas possibilitados, Dubois os pensa a partir de três grandes questões, que se colocam desde sempre, mas que aparecem sob diferentes arranjos a depender da técnica acionada. Estes tópicos são: a questão do real (e do realismo), a da analogia (o mimetismo) e a da matéria (o materialismo), representados, respectivamente, pelos eixos maquinismo-humanismo, semelhança-dessemelhança e materialidade-imaterialidade da imagem. Estas questões funcionam como pontapés iniciais para sondar aspectos das imagens eletrônicas, uma vez que mapeiam mudanças substanciais na visualidade ao longo dos últimos dois séculos. Posto isso, abordemos cada uma.

## **MÁQUINAS DE IMAGENS E A PERCEPÇÃO**

### **O HUMANO, A MÁQUINA E O LUGAR DO REAL**

Pensemos em um aparato como era a câmara escura. A câmara escura consiste em um dispositivo fechado e escuro com um pequeno buraco ou lente em uma parede. Quando a luz passa por esse buraco, projeta uma imagem invertida do exterior na parede oposta. Trata-se, portanto, de um instrumento que organiza o olhar, facilita a percepção visual e conseqüentemente a apreensão do real. No entanto, a câmara escura não inscreve, por si mesma, nenhuma imagem sobre um suporte. Ela intervém antes da constituição propriamente dita da imagem, que ainda é realizada exclusivamente através da intervenção manual do pintor ou desenhista.

Mas é também com a câmara escura que a máquina enquanto instrumento se coloca entre o homem e o mundo no processo de construção simbólica, que baseia o princípio da representação. A imagem, enquanto mediação entre Sujeito e Real, é continuamente acrescida de intermediários maquínicos, que distendem ou separam de forma crescente os dois pólos, “como um jogo de filtros ou de telas se adicionando” (Dubois, 2004, p. 38).

No início do século XIX, a imagem fotográfica vai elevar a maquinização da figuração a novo nível, ampliando sua intervenção para a segunda etapa do processo. Aqui, a máquina não se limita a captar a visão, mas produz a inscrição propriamente dita. O gesto humano deixa de ser uma criação direta para se tornar algo como o manejo da máquina, que agora atua diretamente no processo de





formação da imagem. Com a fotografia, tem-se uma intensa remodelação dos lugares ocupados pela máquina e pelo humano na constituição das imagens. Segundo Dubois (2004, p. 40), a emergência deste tipo de imagem intensifica então o problema da atrofia do homem nas artes maquinicas, ou da hipertrofia da máquina na relação entre o Sujeito e o Real.

Com o cinematógrafo, uma nova etapa se vincula à máquina: a visualização. As imagens do cinema só são vistas mediante aparatos maquinicos, mais especificamente, pelo fenômeno da projeção. Sem o projetor, só o que se pode ver é a película do filme, em suma, sua parte fotográfica. E com a televisão ou a imagem videográfica, uma quarta camada maquinica se sobrepõe às outras por intermédio da transmissão: ao vivo, multiplicada, à distância. Qualquer que seja o acontecimento ou objeto transformado em imagem, seu acesso é possibilitado em tempo real e a qualquer distância. A imagem agora se propaga, viaja, circula, inaugura uma co-presença digital.

Finalmente, a imagem eletrônica. Também chamada de imagem virtual, digital, sintética ou infográfica, esta imagem volta ao ponto mais elementar do circuito imagético: a representação. Com ela, elimina-se o referente material das quais suas antecedentes ainda careciam. É uma máquina de concepção, mais do que de reprodução. O objeto captado pela câmara escura, registrado pela máquina fotográfica e projetado/transmitido pelo cinema e televisão agora é dispensado de sua existência material, e resulta mesmo da própria máquina. É o programa que o inventa e manipula a seu critério.

A imagem eletrônica, que interessa especialmente a essa pesquisa, dissolve a barreira entre signo e referente, entre o objeto e sua figuração; em resumo, esta nova imagem faz com que a própria ideia de representação se desprenda da sua razão de ser. A máquina abrange todo o processo, não há nada externo a ela. Ora, é evidente que essa imagem, apartada de seu vínculo direto com a representação, institui uma relação outra com a realidade. O que essas imagens são capazes de falar sobre o mundo em sua materialidade se elas não compartilham da mesma? Será que outras formas de representação (se é que esse ainda é o termo a ser usado) são possíveis ou estamos diante de uma falência geral do modelo que nos guiou até então da imagem como representação do mundo? São inquietações como essas que nos incentivam a buscar pistas na produção artística contemporânea.

### **MIMESE, ANALOGIA E REALISMO NA IMAGEM**

Acima, a questão colocada é em que nível a presença humana e a presença maquinica atuam no ciclo de concepção e circulação de uma imagem. Aqui, trata-se de pensar a capacidade de mimese da imagem, um pêndulo entre a semelhança





e a dessemelhança; enfim, da vocação realista. Em uma perspectiva teleológica comum, tende-se a pensar que o avanço tecnológico está diretamente relacionado ao grau de mimese das imagens. Bellour e Dubois, no entanto, compreendem uma tensão dialética entre a semelhança e a dessemelhança que ora tende a um, ora tende a outro, independentemente do estágio tecnológico, pois trata-se mais de uma questão de ordem estética do que técnica.

A pintura depende exclusivamente da mão do artista. Por isso, o caráter realista da pintura sempre foi, de certa forma, precário. Nela, a subjetividade e a interpretação por parte do homem são indubitáveis. Na fotografia, no entanto, há um ganho de realismo atribuído à automatização e maquinização da imagem, os quais patentearam sua marca documental - e alguns diriam, pelo menos em um primeiro momento, neutra, objetiva. A fotografia, segundo essa crença, não imita o mundo, mas o capta através de processos físicos e químicos. Antes de avançarmos para as demais tecnologias de imagem, vale expandir rapidamente o debate sobre a fotografia, que nos é caro.

A fim de não cair em reducionismos, é oportuno frisar que há, pelo menos, três discursos possíveis com relação à fotografia. Em relação à tão declarada objetividade da fotografia, o que se costumou chamar de *discurso realista*, um outro discurso se opunha denunciando os usos ideológicos da ilusão da neutralidade. Neste *discurso do código* (Dubois, 2012, p. 26), opera-se uma desconstrução semiótica a fim de desnudar todos os aspectos da fotografia que a tornam também um produto do homem. O *discurso do índice* opera por intermédio das posições que o antecederam: compreende a falácia cientificista da objetividade fotográfica, mas não deixa de enfatizar uma forte presença de realidade na fotografia, que estaria, contudo, mediada por um conjunto de códigos sociais e técnicos. Compreender os enunciados que rondam a fotografia é especialmente importante para essa pesquisa que está interessada, sobretudo, no que o avanço da imagem eletrônica significa em termos de relação com o mundo.

Segundo a compreensão linear de progresso em direção a uma mimese cada vez mais fidedigna do real, o cinema traria para o jogo a reprodução do movimento, da qual resultaria um realismo do tempo. A televisão, por sua vez, introduz o "tempo real", como se houvesse, finalmente, uma sincronicidade do tempo da imagem com o tempo do Real. Mas a questão pode ser vista sob outro ângulo: se deslocamos nossa análise dos aspectos técnicos para os aspectos estéticos, temos modulações infinitas de oposições dialéticas entre a semelhança e a dessemelhança.

O cinema, como a fotografia, está longe de encarnar a transparência mimética como regra, e antes que se pense no cinema da grande indústria contemporânea, há de se lembrar a *avant-garde* das primeiras décadas de





produção cinematográfica, ou ainda, nos termos de Tom Gunning (1990), o cinema de atrações que se revelava já no momento mais incipiente do cinema. No campo da televisão, os videoartistas trabalhavam sobretudo no sentido de explorar os usos perturbadores e desfigurativos que se poderia fazer da imagem. É possível inclusive que se pense o oposto da reciprocidade entre progresso tecnológico e grau de analogia da imagem. A tese da dupla-hélice de Raymond Bellour (1993) argumenta que, quanto maior a capacidade realista de um sistema de imagens, mais intensas serão as manifestações opostas que minam tal potência.

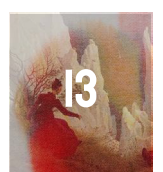
De volta à imagem eletrônica, como compreendê-la entre a semelhança e a dessemelhança? Se de um lado ela encarna a falsidade da imagem, livre da dependência de um objeto do qual a imagem seria o símbolo, de outro, ela permite a simulação da realidade, com precisão variada. É como se o ciclo da imagem tivesse se finalizado para retornar à sua origem pictórica, em que a imagem perde, em grande parte, a necessidade de um referente; porém, dessa vez, sob modos de circulação e consumo radicalmente diferentes da pintura.


Dubois ao falar sobre a imagem eletrônica com relação à sua capacidade de analogia coloca o seguinte:

A partir do momento em que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real (...) é o "real" que passa a se assemelhar à imagem. Na verdade, trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda: a relação mimética funciona como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida. (Dubois, 2004, p. 53)

Talvez Dubois tenha captado, ainda na virada do século, a relação conturbada que esta nova imagem técnica parece estabelecer com o real. Ora, Dubois quando escreveu *Cinema, Vídeo, Godard* (2004) não imaginava o avanço dos *deepfakes* e manipulações digitais com uso de inteligência artificial, e nem como tais imagens seriam de amplo uso nas eleições a partir da segunda década do século XXI. De fato, muito mais que suas antecessoras, a imagem eletrônica funda uma confusão pela sua capacidade de mimese aliada à dissolução da representação em seu sentido semiótico original.

No mesmo texto, Dubois coloca que, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente inéditas e nunca vistas, as imagens eletrônicas esforçam-se ao contrário para reproduzir imagens já disponíveis, objetos já conhecidos do mundo (Dubois, 2004, p. 53). Assim, para o autor, tais imagens recorrem à semelhança (mesmo que distorcida ou forçada), porque já não sabem o que mais fazer de efetivamente novo. A ênfase seria então em provar que um computador era capaz de produzir imagens "tão bem quanto uma imagem tradicional". Findo o momento de persuasão quanto à competência da imagem sintética, qualquer usuário de





internet nos dias atuais concordaria que tal trecho do autor hoje soa datado em vista da diversidade de imagens à qual somos submetidos no ambiente digital: algumas recorrendo à semelhança, forçada ou não; e outras que tendem muito mais à dessemelhança explícita.

### **A MATERIALIDADE-IMATERIALIDADE**

A fotografia moderna é uma imagem-objeto. No entanto, o século XX foi um contínuo processo de desmaterialização da imagem, cada vez menos objeto. A imagem de cinema, por exemplo, não existe enquanto objeto ou matéria. Ao contrário, trata-se de uma ilusão, no qual os fotogramas em movimento geram uma continuidade que passa a existir na percepção do espectador. Mas no cinema ainda há um resquício de materialidade, na matriz da imagem-movimento há o filme-película, seu remanescente fotográfico. O mesmo não acontece na imagem videográfica, na qual a imagem-fonte se dissipa. Como Nam June Paik já havia colocado, o vídeo não existe no espaço, mas somente no tempo. A imagem videográfica, sinal elétrico codificado ou ponto de varredura de uma trama eletrônica, é uma operação em si mesma, sem qualquer outro acontecimento material que a tornaria perceptível no espaço visível.

Chega-se ao ponto mais extremo, até então, da desmaterialização da imagem com os complexos sistemas informáticos e computadorizados. A imagem eletrônica da televisão tradicional era baseada em um processo de varredura analógica ou digital em uma tela com tecnologia de CRT ou LCD simples, já a imagem eletrônica do computador de hoje é gerada digitalmente, com maior controle sobre cada pixel e capacidades avançadas de exibição e interação, em telas de alta definição com maior resolução e precisão. A imagem informática é puramente virtual. Ela resulta de um programa matemático, ela corresponde a um sinal numérico, em resumo, a uma sequência de algoritmos. Como uma imagem tão descorporificada pode se relacionar com o mundo concreto? Diante da condição contemporânea da imagem no ápice do maquinismo, da simulação e da desintegração; como pensá-la como escritura sobre o mundo em sua "realidade"? É evidente que tal escritura funciona sob aspectos muito diferentes das imagens que operavam no auge da modernidade. Cumpre, justamente, revelar ou especular sobre estes aspectos.

Ainda sob influência de Dubois, o próprio autor pontua, em diferentes trechos de seu livro, que o progresso da imagem tecnológica produz uma transformação fundamental nas condições em que se toma a "realidade". Sobre a desmaterialização na imagem informática, Dubois diz:

Neste universo, não só a imagem perdeu o corpo, como também o próprio real, inteiro, parece ter-se volatilizado, dissolvido, descorporificado numa total abstração sensorial. (2004, p. 66).





Em outro trecho, ainda:

O próprio mundo se tornou maquínico, isto é, imagem, como numa espiral insana. A realidade passa a ser chamada de “virtual”. (...) Não só não há mais “Real” (nem “representação” portanto), como também podemos dizer que não haja mais imagens. A chamada imagem de síntese, em certo sentido, não existe (...) Como ver uma imagem de síntese, se ela não passa de uma potencialidade? Sua essência mesma reside apenas na natureza da sua virtualidade. (2004, p. 50).

Para um leitor da segunda década do século XXI, já acostumado com o computador, os trechos acima podem parecer, ora óbvios (“o mundo se tornou maquínico”), ora demasiadamente alarmistas (“o próprio real parece ter-se dissolvido”) diante dos contornos da tecnologia. Entretanto, se nos afastarmos da nossa relação íntima com os dispositivos do *smartphone* e da internet de hoje, bem como da novidade com que Dubois se relacionava com a popularização dos computadores, as constatações de Dubois soam como um presságio da desconfiança com a imagem e a informação hoje. Ele não é o único a pontuar observações nesse sentido.

Sobre o vídeo, Arlindo Machado diz que, a partir do final da década de 1990, começou um interesse em investigar ou fundar sua “linguagem”, que fez com que ele passasse de uma mera “[...] forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal).” (Machado, 1997, p. 188).

Ao mesmo tempo que o vídeo parece ter legitimado sua possibilidade de discorrer sobre a “realidade”, o autor enxerga outro processo paralelo que diz respeito aos meios eletrônicos. Segundo Machado,

A iconografia atual tem relativizado bastante os aspectos “indiciais” da imagem técnica, ou seja, o seu caráter de registro, os efeitos da impressão direta do “real” sobre um suporte, isso que se conhece na semiótica peirciana como a secundidade. Em contrapartida, ela agora se mostra também como intervenção gráfica, como iconografia em si (primeiridade na classificação peirciana) e como informação conceitual, expressão de um saber, efeito de conhecimento (terceiridade). (1997, p. 223).

O ponto crucial de Arlindo Machado é que a imagem pré-digital tinha uma vocação maior para o registro, amparada na capacidade “documental” de tais aparatos. Não custa frisar que há muito se discute que o acesso ao “real” sempre foi mediado e sempre sofreu intervenções. Não há algo como um registro puro do real, mas o que Machado pontua é que a imagem digital solapa tal ideia, ao permitir uma manipulação sem precedentes das imagens. Por isso, a autora Lucia Santaella (2005) discorre sobre o paradigma pós-fotográfico da imagem,

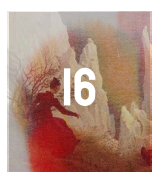




ênfatizando os novos contornos da imagem no contexto digital, que transcendem a função de registro e rompem mais ênfaticamente com a noção de uma relação direta e fixa da imagem com a realidade. Por meio da simulação, manipulação e virtualização, a imagem sublinha seu caráter como linguagem, isto é, como forma de conhecimento em si mesma.

Giselle Beiguelman, em um texto mais atual que os antecedentes, ênfatiza justamente o que difere a manipulação de hoje da manipulação de fotos feitas em outro tempo. Em *Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera* (2021), a autora aborda especificamente o *deepfake*, uma tecnologia de manipulação de mídia, geralmente envolvendo vídeos, imagens ou áudios, que usa técnicas de inteligência artificial (IA) e aprendizado de máquina para criar conteúdos falsos, mas extremamente realistas. Ela frisa: o *deepfake* não é colagem, nem edição nem dublagem. Estamos diante de uma imagem produzida por algoritmos, sem mediação humana em seu processamento (um estágio do eixo maquinismo vs. humanismo mais avançado que Dubois chegou a teorizar em *Cinema, Video, Godard*), que emprega milhares de imagens armazenadas em bancos de dados para aprender os movimentos faciais de uma pessoa, incluindo os movimentos labiais e as variações de sua voz, a fim de prever como ela poderia falar algo que nunca disse. O *deepfake* já é uma grande preocupação política.

*In Event of the Moon Disaster* (2019), documentário ficcional de Francesca Panetta e Halsey Burgund, ilustra as possibilidades das tecnologias de *deepfake* criando uma história alternativa a um evento seminal. E se a missão Apollo 11 tivesse dado errado e os astronautas não tivessem conseguido retornar para casa? O presidente Nixon preparou um discurso de contingência para essa possibilidade, mas ele nunca foi proferido. Usando a tecnologia de *deepfake*, *In Event of the Moon Disaster* recria esse discurso, mostrando Nixon anunciando o fracasso da aterrissagem na Lua e a morte de Neil Armstrong e Buzz Aldrin. A instalação nos convida a entrar nessa história alternativa e nos pede para refletirmos sobre como as novas tecnologias podem distorcer, redirecionar e ocultar a verdade ao nosso redor.



**Imagem 4** - Frame do filme-instalação In Event of the Moon Disaster (2019) de Francesca Panetta e Halsey Burgund



Fonte: Captura de tela. Trecho do filme [05:09].

**Imagem 5** - Técnicas de deepfake usadas no filme, como substituição de diálogos (para replicar o movimento da boca e dos lábios de Nixon)



**Fonte:** docubase. Disponível: <https://docubase.mit.edu/project/in-event-of-moon-disaster/>. Acesso em: 15 abr. 2025.

Todos esses autores convergem para a ideia de que, se um dia foi possível crer que a imagem era em si mesma um pedaço do real (ainda que tal ideia sempre fora controversa), há uma falência geral desse entendimento na medida em que as imagens se aproximam da imagem sintética. Hoje, é comum se perguntar “essa imagem é real?”, de maneira que não se fazia na fotografia tradicional pois, ainda que houvesse manipulação, esta era mais facilmente identificada. A

dubiedade generalizada é um fenômeno contemporâneo, dada a proximidade da manipulação com a realidade. E tal sintoma, como sabemos, ainda não deu sinais de que cessará, pelo contrário, tende a se expandir.

Um exemplo particularmente interessante que trabalha justamente no limiar da semelhança com a realidade é a página da web “This Person Does Not Exist”, criada por Philip Wang, engenheiro de software e cofundador da empresa de tecnologia *Lambda Labs*. A página utiliza inteligência artificial (IA) para gerar imagens de rostos de pessoas fictícias, ou seja, pessoas que não existem de verdade, mas que espantam por sua verossimilhança. A página foi lançada em 2019 e rapidamente se tornou viral, destacando o avanço e poder das redes neurais generativas na criação de imagens realistas. A imagem abaixo corresponde a alguns desses rostos gerados pelo site.

**Imagem 6** - Rostos criados por inteligência artificial



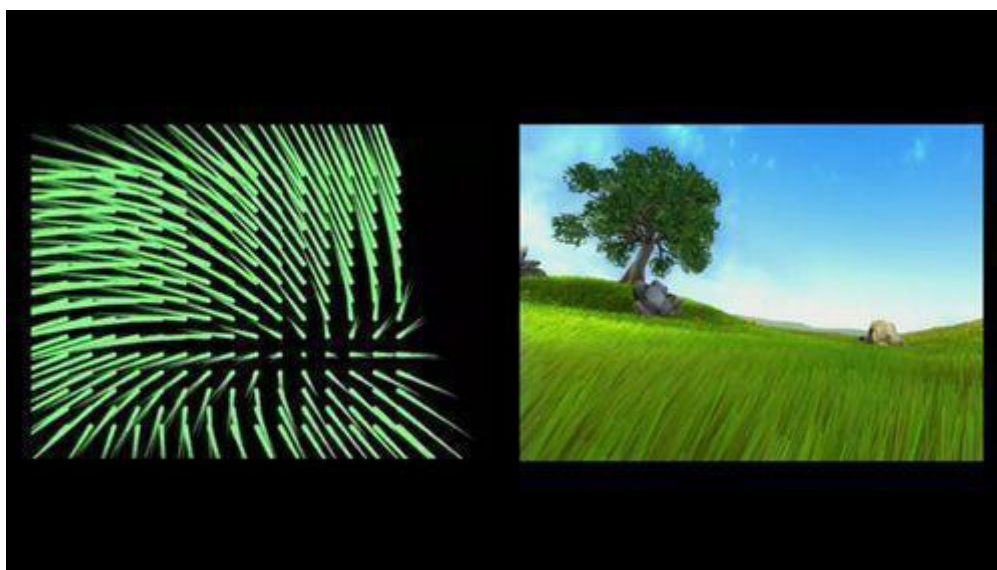
**Fonte:** *This person does not exist*. Disponível em: <https://thispersondoesnotexist.com/> Acesso em: 15 abr. 2025.

Mas não é somente a verossimilhança que perturba. Além das discussões sobre veracidade, apropriação e os confrontos entre o humano e o maquínico, não é possível pensar a cultura visual contemporânea sem lembrar constantemente que esses sistemas de imagem são monopolizados por grandes corporações de tecnologia, que concentram o poder das mais diferentes esferas da vida social contemporânea. Uma única multinacional como a NVidia, uma das líderes do mercado em inteligência artificial, atua simultaneamente na indústria de data centers, *games*, veículos autônomos, *deep learning*, realidade aumentada (AR),

realidade virtual (VR) e produções cinematográficas. Em suma, essas corporações não detêm somente a maioria dos serviços on-line que usamos, mas detêm os principais *players* do mercado da visão computacional e de serviços de armazenamento de dados.


Neste cenário de controle de dados por grandes empresas, imagens geradas por máquinas com mínima intervenção humana e desconfiança nas informações, é válido perguntar: o que as imagens atuais ainda podem nos mostrar sobre a realidade? Tal questão é central na obra de artistas como Hito Steyerl e Harun Farocki, por exemplo. *Parallel* (2012) é um dos últimos trabalhos de Farocki em vida. Trata-se de uma instalação em vídeo que funciona como uma meditação visual sobre a natureza das imagens geradas por computador. “Se o cinema e a fotografia interrogaram a possibilidade de representar a realidade, as imagens geradas digitalmente são capazes de superar a própria ‘realidade?’”, pergunta Farocki (2013). Em *Parallel* (2012), uma animação computadorizada recria uma paisagem natural, que convida à contemplação, e termina por provocar no espectador uma sensação ambígua de familiaridade e estranhamento diante dessa imagem.

**Imagem 7** - *Parallel* (2012) de Harun Farocki



**Fonte:** GAMESCENES, 2013. Disponível em: <https://www.gamescenes.org/2013/02/game-art-harun-farockis-parallel-2012.html>. Acesso em: 15 abr. 2025.

Percebe-se que na produção artística de novas mídias, há uma profusão de artistas que lidam com a contradição de uma experiência altamente tecnologicizada e as problemáticas do mundo em toda sua materialidade, problemáticas que ora podem existir à parte da virtualidade, mas que cada vez mais se mostram também imbricadas às tecnologias.



No caso da violência, por exemplo, há uma quantidade numerosa de reportagens e trabalhos que denunciam ou analisam o uso de inteligência artificial e imagens de satélite para bombardeio, ou se preocupam com as questões éticas ligadas à falta de veracidade das imagens vinculadas a guerras ou conflitos (*deepfake*) ou das informações que correm sobre esses eventos nas redes sociais.

A internet, que já fora vista sob o sonho da utopia da globalização, hoje já é vista com muito mais pessimismo. Hito Steyerl, cineasta e artista alemã, que também produz teoria, redigiu um ensaio especificamente voltado para a discussão desta questão, o qual é intitulado *Too Much World: Is the Internet Dead?*, ao explicar o título ela diz:

A internet está morta? Esta não é uma pergunta metafórica. Ela não sugere que a internet seja disfuncional, inútil ou fora de moda. Ela pergunta o que aconteceu com a internet depois que ela deixou de ser uma possibilidade (Steyerl, 2013, p. 1).

A perspectiva de Steyerl não é exceção. Na maior parte dos artistas e cineastas selecionados para compor esta pesquisa, nota-se uma visão comum que pode ser exprimida pela máxima “estas tecnologias não são neutras”. No caso da violência tal relação é de fácil percepção, uma vez que as tecnologias digitais são amplamente utilizadas em guerras, confrontos e demais situações de truculência. Drones, hackerismo, tecnologias de reconhecimento e vigilância, inteligência artificial, algoritmos, *big data* e armas autônomas são apenas alguns dos dispositivos usados hoje nesses contextos.

Hal Foster, em seu livro *O que vem depois da farsa?* (2021), enxerga em Hito Steyerl, Harun Farocki e Trevor Paglen uma postura bastante contemporânea com relação ao documentário. Uma vez superado o mito realista do documentário, muitos artistas passaram de uma postura de desconstrução a uma de reconstrução - se não descritivamente adequada, ao menos criticamente eficiente (Foster, 2021, p. 176). Essa é uma postura identificada em muitos dos artistas que trabalham com novas mídias mirando em problemas políticos, em uma possível provocação com relação à pergunta: o que as imagens contemporâneas podem revelar sobre o mundo em sua materialidade?

## **SOCIALSIM(2020) - HITO STEYERL**

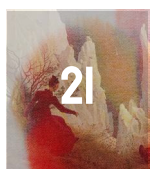
Em 2020 Hito Steyerl apresentou no *Centre Pompidou*, em Paris, sua instalação *SocialSim*, que ilustra essa postura bastante contemporânea em relação à prática documental. *SocialSim* (2020) consiste em uma simulação imersiva projetada ao vivo de imagens geradas por computador em que figuras dançantes de policiais uniformizados e equipados com trajes de choque se movimentam pelo espaço, ora



andando, ora dançando. Seus movimentos remetem a rotinas de dança urbana contemporânea, mas com uma deliberada falta de fluidez. O ritmo da dança é determinado por dados estatísticos relacionados a casos de brutalidade policial na França, onde a obra foi exibida.

*SocialSim* combina videogames e técnicas de visualização de dados para sobrepor à violência recreativa e imersiva dos jogos à violência policial. A obra foi feita no primeiro ano da pandemia de Covid-19; em que o isolamento social fez com o consumo de videogames tivesse um aumento substancial. Por outro lado, a violência policial persistiu apesar do confinamento imposto. *SocialSim* permitia que se visse, em tempo real, o monitoramento desses casos, mas a visualização se dava por meio de gamificação (como pode-se conferir nas imagens 8 e 9). A artista então evoca a contradição da violência lúdica praticada no interior dos lares em paralelo à violência estatal que perdura mesmo em momentos de calamidade pública. Steyerl sobrepõe essas duas dimensões e insinua os limites difusos entre a experiência da violência como entretenimento e a violência enquanto fenômeno material cotidiano.

Ao invés de falar sobre a violência a partir de registros fotográficos, a artista opta por um outro enquadramento no qual imagem não serve em si mesma como documento, mas se associa a outras imagens e outros sons para complexificar nossa apreensão do mundo, abrir nossa percepção para outros modos de pensar a violência, a indústria do entretenimento e os vínculos pouco debatidos entre estes dois fenômenos. Outro aspecto deste trabalho que é frequente na produção mais recente de Hito Steyerl é seu interesse pelos modelos operacionais e ideológicos dos programas de simulação social, que buscam estudar e prever o comportamento de indivíduos em um coletivo e modelar interações em massa. A partir da estética dos jogos eletrônicos, Steyerl trabalha especialmente pelos paradoxos da virtualização da realidade sob a influência das imagens digitais e das redes de mídia e experimenta novas formas de abordar a realidade, bem como pensar criticamente o capitalismo, o nacionalismo e a inteligência artificial.



**Imagem 8** - Videoinstalação SocialSim (2020) de Hito Steyerl



**Fonte:** Esther Schipper, 2022. Disponível em: [https://www.estherschipper.com/exhibitions/1053-i-will-survive-hito-steyerl/introduction\\_works/images14865/](https://www.estherschipper.com/exhibitions/1053-i-will-survive-hito-steyerl/introduction_works/images14865/). Acesso em: 15 abr. 2025

**Imagem 9** - Policiais dançando de acordo com os dados de violência policial em SocialSim (2020)



**Fonte:** Momenta Biennale, 2023. Disponível em: <https://momentabiennale.com/en/exhibit/social-sim/>. Acesso em: 15 abr. 2025.



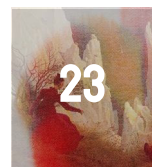
O que se nota então é que estes artistas apostam na arte de novas mídias sempre a partir de um viés crítico, mas ao invés de tratá-las como naturalmente problemáticas, o que caracterizaria um movimento tecnofóbico, os artistas se abrem para as diversas possibilidades, que incluem a denúncia, a subversão, a exploração das brechas, o uso para outros fins. Em poucas palavras, eles se esforçam para mostrar as problemáticas envolvidas, mas também onde é possível perturbá-las.

A perturbação dessas mídias remete ao conceito de arte das novas mídias. Arlindo Machado define a artemídia como “[...] formas de expressão artística que lançam mão de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento, ou intervêm em seus canais de difusão para propor alternativas qualitativas.” (Machado, 2002, p. 20). Por alternativas qualitativas, entende-se uma perspectiva desviante com relação à produtividade programada para a qual tais tecnologias surgiram. Isto é, para Machado, constitui aspecto fundamental da artemídia sua proposta de subversão da função industrial de uma máquina ou meio técnico. É o que os pioneiros da videoarte fizeram ao perturbar o sistema figurativo da televisão e é o que os artistas escolhidos por esse projeto fazem com imagens oriundas do século XXI.

Como coloca Machado,

Como poderíamos entender esse “desvio” do projeto tecnológico original no diálogo com as mídias e a sociedade industrializada? Ora, a artemídia é justamente o lugar onde essa questão encontra uma resposta consistente. O fato mesmo das suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm. (2002, p. 6).

Para Arlindo Machado, o que a arte de novas mídias propõe é que se desvie tais tecnologias de seu projeto industrial, manejando-as no sentido contrário ao de sua produtividade programada. O autor enxerga nas artes ligadas às novas mídias, também chamada, por vezes, de arte-comunicação, arte tecnológica ou arte eletrônica, um potencial expressivo de contestação de seu próprio tempo, uma vez que emerge dos aparatos que surgem no seio desta época, mas reinventam maneiras de se apropriar dos mesmos. Ao olhar para a produção artística que era feita próxima à popularização dos computadores e o que é feito hoje, percebe-se não somente uma maturação da linguagem, mas também uma maior propensão à denúncia. Hoje, uma ampla parcela dessas obras denuncia a vigilância, a concentração de poder nas mãos de grandes grupos empresariais, a ascensão da extrema direita, a crise climática, bem como outras questões que, longe de acontecer paralelamente a estas tecnologias, são por estas beneficiadas.





## CONCLUSÃO

O “desvio” do projeto tecnológico original, para usar os termos de Machado, é constatado na maioria expressiva dos trabalhos de Hito Steyerl. Os *games*, por exemplo, comumente acusados de despolitizar a violência, ou até mesmo de incitá-la, são usados com frequência por ela. Ao optar por imagens como essas, os artistas assumem algumas posturas: primeiramente, a de falar sobre o ecossistema contemporâneo informatizado utilizando, justamente, seus próprios meios. Em segundo, eles assumem a posição de pensar a imagem mais maquínica da história, mais imaterial e com menos inclinação para o registro para precisamente reabilitar seu potencial documental, para reinventar possibilidades de se falar sobre a realidade.

Ou ainda, reafirmam o esforço de pensar o problema olho/máquina para o mundo de hoje; como se pensou o mundo a partir do binômio mente/corpo em outras épocas. Esses artistas compartilham com Hito Steyerl a ideia de que “a realidade em si mesma é pós-produzida e roteirizada” e é necessário aprender a navegar “o espaço conectado” do “complexo industrial-militar-do-entretenimento”, com seus “jogos sérios”, “afetos pós-cinemáticos” e “espaços-lixo, nos termos de Steyerl (2013). Com efeito, esses artistas assinalam a convergência entre tecnologia e estética: a arte de novas mídias como *metalinguagem* da sociedade midiática.

## REFERÊNCIAS

- BELLOUR, Raymond. Dupla-hélice. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: arte das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 213-240.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUBOIS, Philippe. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In: COSTA, Luiz Cláudio. (org.). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. p. 179-216.
- ELSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Edições Sesc, 2018.
- FOSTER, Hal. *O que vem depois da farsa?* São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- GUNNING, Tom. The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: ELSAESSER, Thomas; BARKER, Adam (Org.). *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: British Film Institute, 1990. p. 56-68.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.



MACHADO, Arlindo. "Arte e Mídia: aproximações e distinções". *Galáxia*, São Paulo, n. 4, s.v., p. 19-32, jun. 2002. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1289/787>. Acesso em: 12 jan. 2025.

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

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. (org.). *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 26-47.

SANTAELLA, L. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

STEYERL, Hito. "Too much world: Is the Internet dead?". *E-flux journal*, New York: Sternberg Press and University of Minnesota Press. n.49, s.v., p. 1-10, 2013. Disponível em: <https://static1.squarespace.com/static/5828c5dd46c3c4d32c9fb53b/t/66d8ec416937d13043152334/1725492290630/Reading+3.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2024.

## NOTAS

- 1 O tour virtual da exposição pode ser conferido através do link <https://ccbb.com.br/programacao-digital/playmode-tour-virtual/>
- 2 Apenas as séries 1 e 3 compuseram a exposição.

