

**EXPERIÊNCIA VIDEOGRÁFICA NA CONTEMPORANEIDADE:  
PROCESSOS CRIATIVOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Aline Lisboa<sup>1</sup>

**Resumo**

O presente trabalho traz à tona uma abordagem que rediscute possibilidades criativas em relação à experiência videográfica na contemporaneidade. Com o objetivo de observar formatos e processos que envolvem a criação, a partir do uso do celular diante da linguagem audiovisual, analisamos três curtas-metragens, que apresentam formatos diferenciados, com o uso do dispositivo móvel. *Espaços vazios* (2008); *A palavra mais difícil* (2009) e *Dot* (2010) são os objetos da análise em questão e apresentam, a partir do experimentalismo, da interatividade e inovação, algumas das diversas possibilidades existentes em realização audiovisual via celular. O micro metragem, o vídeo de bolso e as potencialidades técnicas do aparelho são alguns dos aspectos levantados durante a nossa discussão. Para tanto, utilizamos autores como Christine Mello (2008); Arlindo Machado (1997); Lúcia Santaella (2007) e Giselle Beiguelman (2008), dentre outros, para fundamentar a proposta em questão.

**Palavras-chave:** Audiovisual; Celular; Curta-metragem; Processo Criativo; Vídeo.

O campo da *media art* apresenta-se demasiadamente complexo em suas formas expressivas na atualidade. A tecnologia aliada à arte tem se tornado pauta importante no que tange aos estudos voltados à área, em especial por questões ligadas à produção, distribuição e consumo de obras audiovisuais; e com o vídeo isso não se apresenta de modo diferente.

De natureza híbrida e regido pelo pluralismo, o vídeo apresenta formas diversas de ampliar os sentidos, refletindo novas abordagens através de sua linguagem múltipla, intersectada com diferentes campos de ação, como o design, a publicidade, hipermídia, os games, a tecnologia móvel, dentre outros. Devido a isso, o vídeo não deve ser analisado apenas como linguagem, mas como meio que cria relações e proposições artísticas interconectadas aos mais variados elementos sensíveis.

---

<sup>1</sup> Professora da Universidade Federal de Sergipe, Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: [alinelisboa.silva@gmail.com](mailto:alinelisboa.silva@gmail.com)

Partindo dessa abordagem, Mello (2008) aponta uma proposição diferenciada sobre o vídeo, analisando seu procedimento criativo a partir de três vieses – desconstrução, contaminação e compartilhamento – com o intuito de examinar como se dá o deslocamento e a hibridação dele. No entanto, neste trabalho, a proposta é focar na análise do processo criativo que permeia o vídeo, enquanto desconstrução, observando métodos diferenciados que o constituem.

Observando o que Mello (2008) considera como “extremidade” (p. 31), ou seja, a capacidade de descentralização do vídeo enquanto linguagem, demonstrando como este pode se associar diretamente a diversas práticas, é possível estabelecer uma conexão entre o presente trabalho e a proposta da autora, em especial por conta da análise dos objetos em questão, três curtas-metragens realizados via celular: *Espaços vazios* (2008), *A palavra mais difícil* (2009) e *Dot* (2010), os quais apresentam particularidades estéticas da experiência videográfica na atualidade.

O *corpus* de análise se dá pela amplitude de práticas plurais em realização de filmes via celular, diante de uma perspectiva de arte não linear e, muitas vezes atemporal, combinando elementos de fluxos e circuitos móveis (SANTAELLA & ARANTES, 2008) em um ambiente processual descentralizado, como o digital.

Selecionamos três curtas que apresentam diferenciações em seus processos criativos e, consequentemente, em seus resultados. Primeiramente, examinamos *Espaços vazios*, realizado pelo artista multimídia Baga Defente<sup>2</sup>, o qual apresenta aproximações, de ordem estética, com propostas vanguardistas realizadas por artistas como Nam June Paik, que trabalha a sensorialidade do espectador em suas obras. Em seguida passamos ao curta de Bruna Baitelli, *A palavra mais difícil*, vencedor da categoria ficção, no Festival Cel.U.Cine em 2009. O vídeo produzido totalmente via celular, trata do complexo tema relações amorosas, sob óticas diferenciadas, neste caso tendo como proposta principal, interagir com o espectador. E, finalmente, a animação *Dot*, produzida em formato *stop motion*, onde uma boneca de nove milímetros anda sobre moedas, notas e usa alfinetes como espadas, tudo isso em um microcenário,

---

<sup>2</sup> Artista multimídia natural de Botucatu-SP, que trabalha com artes plásticas, videoarte, poesia, dentre outras linguagens artísticas.

construído especialmente para o curta que tem como referência *o menor filme de animação do mundo*<sup>3</sup>, segundo os próprios realizadores.

Desta forma, percebe-se que a escolha dos objetos de análise se deu por três critérios em especial: gêneros diferenciados - experimental, ficção e animação -; todos em formatos de curta-metragem e realizados via celular. A proposta é justamente demonstrar como o aparelho móvel é adaptável a processos criativos diferenciados e apresenta formatos variados de realização, como o micrometragem<sup>4</sup> e o vídeo de bolso<sup>5</sup>, por exemplo.

A criação de narrativas multiformes a partir da experimentação de formatos diferenciados, como a realização de filmes por celular, tem propiciado ao campo da estética, possibilidades criativas diversas, diante da linguagem audiovisual. Entretanto, recursos clássicos da linguagem cinematográfica não são necessariamente desprezados, sobretudo quando se trata de produzir. Em nossos objetos de análise, encontramos isso de forma mais latente na produção *A palavra mais difícil*, onde a diretora se utiliza do estilo de narrativa clássica para contar a história da relação amorosa entre as personagens do curta em questão. Entretanto, a ideia que interliga o título do vídeo com desenrolar do enredo é o que destaca a obra.

A proposta de apresentar um dos protagonistas de cabeça para baixo instiga o espectador, criando uma diferenciação estética. O fato de não possuir diálogos é outra característica marcante do curta, dando preferência à subjetividade diante da justaposição de duas perspectivas diferentes, tanto por parte dos protagonistas, quanto do espectador. Podemos analisar o curta como uma espécie de discurso sobre relações humano-amorosas, assumindo significações diferentes, através da associação de fragmentos – montagem, edição, trilha sonora, atuações, direção, entre outros.

---

<sup>3</sup> Considerado o menor filme de animação do mundo pelo Guinness Book, o curta animado *Dot* foi realizado com um aparelho NokiaN8, que possui uma câmera com 12 megapixels. O set, bem como a personagem, foram adaptados ao tamanho ideal à lente de um microscópio.

<sup>4</sup> É um formato que tem por peculiaridade a realização de filmes curtíssimos (com duração de 30 segundos a 03 minutos).

<sup>5</sup> Formato concebido através de aparelhos digitais móveis, que muitas vezes, cabem literalmente no bolso, como celulares, câmeras fotográficas digitais, smartphones, e têm como foco a liberdade de criação, predominando um modelo simples de captura das imagens e compartilhamento na web.

**Figura 1 – A palavra mais difícil de Bruna Baitelli propõe dois pontos de vista**



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Unniq0685ls&list=PL0E9015>

O curta de Baitelli apresenta limitações de ordem técnica e a condição móvel do celular interfere diretamente no resultado da proposta videográfica, já que a diretora cria um mecanismo na exibição do vídeo, por celular, em que a partir da perspectiva escolhida para vê-lo, muda-se também a perspectiva da personagem (homem em pé/mulher de ponta-cabeça ou o contrário). Podemos dizer que a proposta em questão se encaixa na categoria vídeo de bolso, já que trabalha a liberdade de criação, captura das imagens, através de um dispositivo móvel simples, e o compartilhamento se dá na web. (MELLO, 2008).

O mesmo formato de vídeo de bolso se encaixa na produção experimental *Espaços Vazios*, onde objetos do cotidiano e espaços urbanos são utilizados a fim de explorar a subjetividade e linguagem poética. Esteticamente, o vídeo é formado a partir de imagens anamórficas, transformadas, manipuladas, próprias da vertente da videoarte. Além disso, o áudio do curta, nitidamente manipulado, deixa clara a proposta de não linearidade e aparente falta de coerência, estabelecida pelo realizador.

**Figura 2 – Fragmentos aparentemente desconexos em *Espaços vazios***

# XII ENECULT

ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA



Fonte: [https://www.festivaldominuto.com.br/videos/3001/show/Espa\\_os\\_Vazios?](https://www.festivaldominuto.com.br/videos/3001/show/Espa_os_Vazios?)

No entanto, o curta de Baga Defente aponta uma característica crucial que se diferencia da proposta de Bruna Baitelli: é uma produção de curtíssima duração que se encaixa ainda em outra categoria: o micro metragem. O vídeo apresenta apenas um minuto de duração, já que foi produzido com essa finalidade para o Festival do Minuto<sup>6</sup> e adota uma estética própria da videoarte, compreendendo o termo não somente como a própria imagem técnica, mas também em uma instância mais abrangente, enquanto sistema de expressão.

Podemos identificar aproximações entre a videoarte e o vídeo produzido por celular, especialmente por ambos se apresentarem, através da imagem eletrônica, de forma maleável, sujeitos à manipulação, transformações e anamorfoses. Entretanto, se a primeira possui uma vertente, especificamente mais experimental, direcionada à

---

<sup>6</sup> Considerado o maior festival de vídeos da América Latina na atualidade. O Festival do Minuto estimula a produção de filmes com até 60 segundos de duração. Fonte: <http://www.festivaldominuto.com.br/>

linguagem poética, o último não necessariamente configura-se dessa maneira, podendo ou não apresentar-se dessa forma.

Entretanto, observamos em *Espaços vazios* a tentativa de “romper vínculos sensório-motores presentes em situações cotidianas” (GOBATTO, 2009, p. 69), operando assim, através de fragmentos aparentemente desconexos, um sistema de significações através de objetos e lugares que permitem reconhecer o mundo de forma descomunal, caracterizando-se fortemente, como uma proposta de videoarte inserida num formato de micro metragem. Isso ratifica o que Beiguelman (2008) discute sobre tecnologia aliada à arte, a qual tem se tornado pauta importante no que tange aos estudos voltados à área, em especial por questões ligadas à produção, distribuição e consumo de obras audiovisuais.

A autora corrobora que as configurações das poéticas digitais levam à construção de processos colaborativos, em que o caráter efêmero da obra se destaca fortemente. Além disso, a participação dos usuários conduz a recombinações, desconstruções e remontagens, alterando profundamente o significado do fazer artístico; além disso, o processo criativo, diante da realização com dispositivos móveis, se destaca pela amplitude da liberdade de produção e desconstrução de paradigmas impostos pelo sistema convencional de produção audiovisual.

Muito embora, as práticas videográficas na contemporaneidade não sejam marcadas apenas por limitações técnicas e experimentalismo, o que mais encontramos são resultados de curtas que apresentam essas características. Todavia, cada vez mais os aparelhos portáteis apresentam recursos mais desenvolvidos, como a própria câmera, permitindo, dessa forma, a produção de resultados bastante qualitativos em termos de som e imagem, como a animação *Dot*, nosso terceiro objeto de análise.

**Figura 3 – Animação *Dot* inova inserindo lente microscópica ao celular**





Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=CD7eagL15c4>

Em *Dot* observamos que o processo criativo apresenta inovação quando insere a lente microscópica ao aparelho móvel (NokiaN8), utilizando a tecnologia do *CellScope*, que, basicamente, se trata da junção de uma câmera de celular à lente de um microscópio. Essa tecnologia, criada inicialmente por *Daniel Fletcher*<sup>7</sup>, para dar suporte a diagnósticos médicos foi utilizada durante a captura das imagens do curta *Dot*, comprovando assim a flexibilidade e versatilidade do dispositivo móvel, diante de processos criativos em audiovisual.

**Figura 4 – Uso da técnica do *CellScope* no curta *Dot***

---

<sup>7</sup> Professor da Universidade de Berkley – Califórnia, EUA. Desenvolveu a técnica do *CellScope* para diagnosticar doenças de difícil precisão em áreas remotas como Ásia ou África.

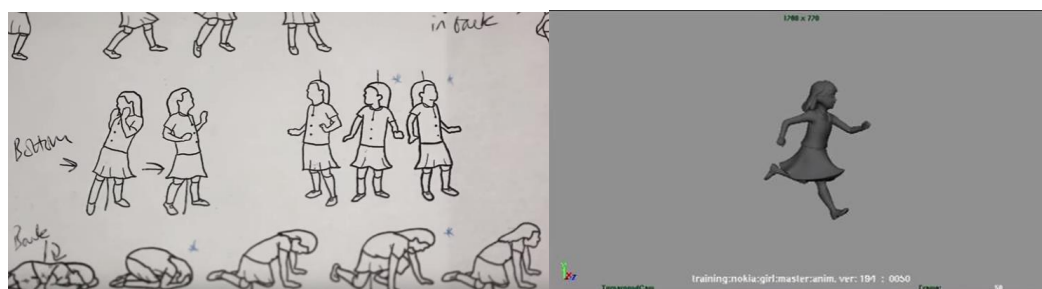


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=XTbzSiwbRfg>

A animação em *stop motion*, possui a menor personagem do mundo, segundo o Guinness Book, com aproximadamente 9 mm de altura e mais de 50 poses diferentes. A boneca foi gravada quadro a quadro, com mais de 50 substituições por quadro gravado. Por possuir um tamanho nada convencional para uma personagem de animação, seus realizadores utilizaram a técnica de impressão em 3D, onde milhares de camadas de resina se acumulam gradualmente formando o objeto desejado, do tamanho e da espessura que quisessem.

Entretanto, antes mesmo de chegar a essa fase era necessário o modelador 2D iniciar o processo criativo de posições da personagem ainda no papel, passando em seguida ao modelador 3D, que estendeu a criação ao design gráfico e então, finalmente, foi feita a impressão das micro bonecas de 9 mm.

**Figura 5 – Processo criativo em *Dot* utiliza 2D e 3D**







Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=XTbzSiwbRfg>

Em seguida as bonecas foram pintadas e um arame fino acoplado à cabeça de cada uma delas, com o objetivo de manipulá-las durante a animação quadro a quadro. No entanto, as bonecas apresentavam peculiaridades que precisavam ser construídas a cada impressão 3D, não apenas em relação às posições delas durante o movimento, como também outras características, como o cabelo ou as mãos, por exemplo. Tudo isso para dar maior senso de movimento e tornar a personagem o mais humanizada possível.

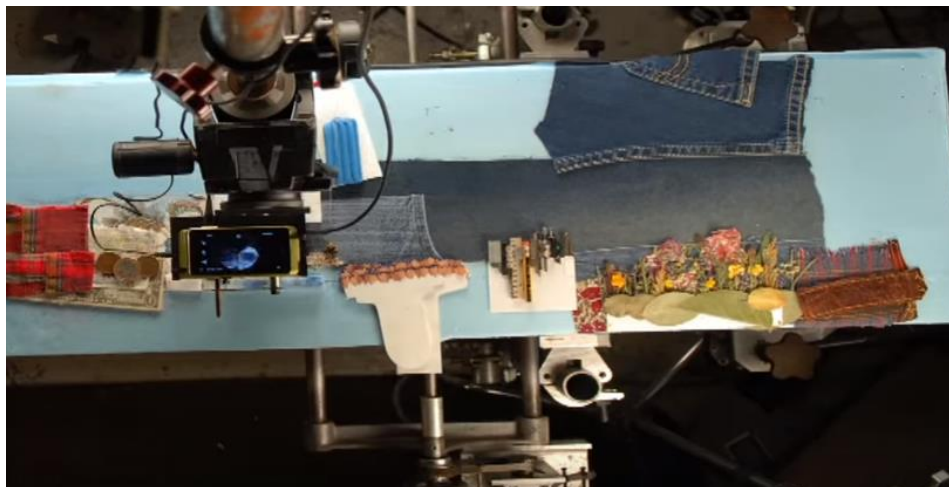
Diferente da maior parte das animações em *stop motion*, onde o foco está centrado na movimentação da personagem, aqui o *CellScope* é o maior trunfo deste processo criativo. E para que o processo fosse completamente inovador e gerasse uma experiência diferenciada, como era a então proposta da Nokia, o engenheiro mecânico Lew Gardiner, readequou a tecnologia existente às especificidades da câmera do NokiaN8.

Uma das alterações foi ampliar a profundidade de campo em relação à captura das imagens, já que além da personagem, o cenário também seria fundamental durante todo o processo, além disso, foi necessário adaptar o aparelho a uma base computadorizada para que houvesse “incrementos controlados pelo computador” (PATTERSON & STUDD, 2010), demonstrando o hibridismo existente em todo processo criativo do curta em questão.

**Figura 6 – Cenário móvel em *Dot***

# XII ENECULT

ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=XTbzSiwbRfg>

Outra diferenciação no processo criativo de *Dot* é que ao invés da câmera se mover, como acontece geralmente em produções feitas com celular, aqui o *set* se movimenta em relação à câmera, demonstrando o alto grau de investimento em engenharia mecânica no projeto em si. Como o aparelho está acoplado a uma base de lente microscópica foi necessário recriar o processo de movimentação de um em relação ao outro, reafirmando o caráter versátil do dispositivo móvel em realização audiovisual.

Desta forma, podemos caracterizar *Dot* como uma produção realizada através de um celular, que coloca em xeque a discussão sobre as potencialidades técnicas e estéticas do aparelho, frente ao mercado audiovisual. Essa discussão se mostra pertinente a partir do momento em que se criaram tensionamentos acerca do uso do celular como possibilidade real para realizações em audiovisual, de cunho profissional. Embora saibamos que a produção *Dot* acaba se encaixando num sentido mais profissional, por todo investimento recebido em seu financiamento de produção, mas ainda assim esta não perde o caráter questionador em relação aos usos e potencialidades do celular, enquanto dispositivo apto à realização audiovisual, diante do mercado em questão.

## Considerações Finais

Considerando que elementos formadores de possibilidades criativas diferenciadas constituem um mesmo circuito fluxo-temporal, faz-se necessário destacar a emersão da cultura *mobile* diante da conjuntura atual, aflorando práticas diversas mediadas por dispositivos móveis, resultando em formatos como o vídeo de bolso, o micro metragem e, até mesmo, em curtas que apresentam uma qualidade indiscutível de som e imagem.

Reafirmamos o caráter híbrido do vídeo e seu aspecto de desconstrução, como afirma Mello (2008), demonstrando em nossa análise como este acaba por se expandir interligando-se a formatos diversos e práticas variadas, como é o caso da interatividade em *A palavra mais difícil*, do experimentalismo em *Espaços vazios* e da inovação no processo produtivo de *Dot*. Neste sentido, podemos ratificar a importância do vídeo como meio múltiplo, híbrido (SANTAELLA, 2007), em suas interfaces.

Se em *Espaços vazios*, a proposta experimental traz em sua concepção a ausência de narrativa linear, oposição às práticas comerciais, baixo orçamento, abordagem poética e uma proposta de relação ativa e reflexiva com o espectador; em *Dot* o alto investimento na produção e a adaptabilidade do aparelho celular a novas construções poéticas da *media art*, fazem com que possamos refletir acerca das potencialidades existentes do dispositivo móvel em relação ao mercado audiovisual, na atualidade.

Já em *A palavra mais difícil*, a condição móvel do aparelho possibilita o recurso da interatividade, outro aspecto característico de produções realizadas via celular, em que a diretora instiga o espectador, criando uma diferenciação estética, a partir do ponto de vista escolhido. Desta forma, é permitida uma experiência sensível diferenciada ao espectador, legitimando o vídeo, aqui nesse sentido, como transgressor<sup>8</sup> diante da cultura digital, mesmo sem haver desfigurações ou manipulações em imagens.

Por fim, podemos concluir que as principais discussões levantadas durante a pesquisa se apresentam em uma investigação de forma contínua, já que o estudo sobre o

---

<sup>8</sup> Segundo Mello (2008), em um processo de convergência das mídias, produzem-se trabalhos em vídeo nos limites imprecisos entre o analógico e o digital. Neste caso, discutimos a transgressão do vídeo como proposta de experiência sensível que tem como objetivo maior a interatividade com o espectador e não a partir de manipulação de imagens ou processos de alteração e subversão em seus procedimentos estético-comunicacionais.

universo dos dispositivos móveis, diante de processos criativos, se configura ainda como algo ainda incipiente, necessitando de mais pesquisas sobre o tema. No entanto, levando em consideração que há pouco mais de dez anos os aparelhos começaram a apresentar o recurso da câmera para gravar vídeos e que as mesmas passaram por um processo de desenvolvimento, que culminou em algo mais sofisticado apenas há pouco mais de seis ou cinco anos, podemos suscitar que a tendência é incorporar essas novas tecnologias ao sistema de produção audiovisual, seja para TV ou até mesmo cinema, embora, no momento, não exista ainda uma possibilidade real de inclusão do aparelho móvel como dispositivo oficial para isso.

## REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle. Olhares nômades. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. (orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Senac, 2011.

CELUCINE. Disponível em: <http://www.celucine.com.br/site/>. Acesso em: 04 mai. 2016.

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, F.(org.). **História mundial do cinema**. Campinas/SP: Papyrus, 2006.

FESTIVAL DO MINUTO. Disponível em: <http://www.festivaldominuto.com.br/>. Acesso em: 04 mai. 2016.

GOBATTO, M. R. **Entre cinema e videoarte: procedimentos disjuntivos de montagem e narrativas sensoriais**. Rio Grande do Sul, 2009. Tese (Doutorado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas/SP: Papyrus, 2007.

# XII ENECULT

ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA

\_\_\_\_\_. **Made in Brasil:** três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Abril Cultural, 2003.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Senac, 2008.

PATTERSON, Ed; STUDD, Will. **Dot:** the making of. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XTbzSiwbRfg>. Acesso: 12 mai. 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscila. (orgs.). **Estéticas tecnológicas:** novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.