



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

CARMEM MARTINS

O DOCUMENTÁRIO NA ERA DIGITAL:

Um estudo sobre os filmes de *desktop*

BRASÍLIA

2026

CARMEM MARTINS

O DOCUMENTÁRIO NA ERA DIGITAL: Um estudo sobre os filmes de *desktop*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, na linha de pesquisa Imagem, Estética e Cultura Contemporânea.

Orientadora: Prof. Dra. Susana Dobal

BRASÍLIA

2026

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

O DOCUMENTÁRIO NA ERA DIGITAL: Um estudo sobre os filmes de *desktop*

Autor(a): Carmem Martins

Orientador(a): Prof. Dra. Susana Dobal

Banca:

Profa. Dra. Mariana Souto

Prof. Doutor André Bonotto

Prof. Doutor Pablo Gonçalo (suplente)

“A arte não é um jogo entre todos os homens de todas as épocas?”

(Marcel Duchamp)

“O vídeo pensa o que o cinema cria.”

(Philippe Dubois)

AGRADECIMENTO

À minha mãe e ao meu pai, Jane e Fabiano, que sempre acreditaram em mim, expresso meu agradecimento pelo apoio constante em todas as instâncias. Este momento só é possível graças a vocês.

Ao meu companheiro, João Victor, meu principal interlocutor ao longo deste percurso. Sem nossas trocas, esta pesquisa não seria o que é. Obrigada por me instigar a ir além, pelo companheirismo e pelo amor que sustentaram esta trajetória.

À minha orientadora, Susana, que me acompanha desde a graduação, manifesto minha gratidão pela confiança depositada, bem como pelo rigor e pelo estímulo presentes nos momentos decisivos desta investigação.

RESUMO

A presente dissertação investiga o documentário de *desktop* como uma forma audiovisual emergente no contexto da cultura digital contemporânea, caracterizada pela centralidade das interfaces, pela circulação intensiva de imagens e pela mediação constante da experiência social por dispositivos técnicos. Partindo da transformação do documentário tradicional, que desloca seu interesse do registro indexical do real para a análise crítica dos regimes de visibilidade, mediação e circulação das imagens, a pesquisa busca compreender de que modo o documentário de *desktop* reformula a relação entre documentário, realidade e imagem na era digital. O trabalho analisa como esses filmes convertem a interface do computador em espaço cinematográfico, substituindo a câmera pela captura de tela e operando sobre fluxos informacionais, arquivos e imagens pré-existentes. Como método, adota-se uma abordagem qualitativa de natureza teórico-analítica, que articula revisão bibliográfica sobre documentário, cinema ensaístico, imagem técnica e cultura visual contemporânea à análise fílmica detalhada de dois estudos de caso: *Transformers: The Premake* (2014), de Kevin B. Lee, e *Watching the Pain of Others* (2019), de Chloé Galibert-Laîné. A análise comparativa dessas obras permite identificar dois eixos centrais do documentário de *desktop*: a política das imagens, voltada à investigação crítica das infraestruturas de produção, circulação e controle imagético, e o pensamento em processo, no qual a forma fílmica torna visível o próprio percurso reflexivo do autor. Conclui-se que o documentário de *desktop* opera como um dispositivo crítico da cultura visual contemporânea, afirmando uma relação com o real baseada menos na evidência e mais na reflexão sobre os modos de mediação que estruturam a experiência digital.

Palavras-chave: documentário; *desktop*; imagem digital; filme-ensaio; cultura digital.

ABSTRACT

This dissertation investigates desktop documentary as an emerging audiovisual form within contemporary digital culture, characterized by the centrality of interfaces, the intensive circulation of images, and the constant mediation of social experience by technical devices. Departing from the transformation of traditional documentary practices, which shift their focus from the indexical recording of reality toward a critical analysis of regimes of visibility, mediation, and image circulation, the research seeks to understand how desktop documentary reconfigures the relationship between documentary, reality, and image in the digital age. The study examines how these films transform the computer interface into a cinematic space, replacing the camera with screen capture and operating on informational flows, digital archives, and pre-existing images. Methodologically, the research adopts a qualitative, theoretical-analytical approach, combining a bibliographic review on documentary cinema, essay film, technical images, and contemporary visual culture with detailed film analysis of two case studies: *Transformers: The Premake* (2014), by Kevin B. Lee, and *Watching the Pain of Others* (2019), by Chloé Galibert-Lainé. The comparative analysis of these works makes it possible to identify two central axes of desktop documentary: the politics of images, oriented toward a critical investigation of the infrastructures of image production, circulation, and control, and thinking-in-process, in which the filmic form renders visible the author's own reflective trajectory. The study concludes that desktop documentary operates as a critical device within contemporary visual culture, establishing a relationship with reality based less on evidentiary claims and more on reflection about the modes of mediation that structure digital experience.

Keywords: documentary; desktop; digital image; essay film; digital culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Videoinstalação <i>Liquidity Inc.</i> (2014) de Hito Steyerl, no Museu Stedelijk, na Holanda.....	26
Figura 2 - Detalhe da videoinstalação <i>Roma Talismano</i> (2024) de Guerreiro do Divino Amor na Bienal de Veneza de 2024.....	26
Figura 3 - Videoinstalação <i>Timelapse</i> (2023) de Sarah Sze no Museu Guggenheim de Nova Iorque	27
Figura 4 - Frame do filme-instalação <i>In Event of Moon Disaster</i> (2019) de Francesca Panetta e Halsey Burgund.....	36
Figura 5- Técnicas de <i>deepfake</i> usadas no filme, como substituição de diálogos (para replicar o movimento da boca e dos lábios de Nixon)	36
Figura 6 - Rostos criados por inteligência artificial no site <i>This person does not exist</i> .	37
Figura 7 - <i>Parallel</i> (2012) de Harun Farocki.....	39
Figura 8 - Policiais dançando de acordo com os dados de violência policial em <i>SocialSim</i> (2020)	41
Figura 9 - <i>Screenshot</i> do filme <i>Watching the Pain of Others</i> (2018) de Chloé Galibert-Lainé	77
Figura 10 - <i>Screenshot</i> de um momento em que elementos múltiplos disputam a atenção	87
Figura 11 - <i>Screenshot</i> de um momento em que um vídeo ocupa toda a interface mostrando apenas uma cena da gravação do filme vista na perspectiva de um transeunte	87
Figura 12 - <i>Screenshot</i> de <i>Transformers: The Premake</i> (2014).....	92
Figura 13 - <i>Screenshot</i> de <i>Watching the Pain of Others</i> (2018) mostrando três janelas com Chloé Galibert-Lainé à direita e um trecho de <i>Pain of Others</i> à esquerda.....	98
Figura 14 - <i>Screenshot</i> de <i>Watching the Pain of Others</i> (2018) em que vemos a diretora, um pequeno machucado em sua pele, uma imagem de alguma vítima suposta de <i>Morgellons</i> e um artigo científico.....	101

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. A IMAGEM SINTÉTICA E SEUS REGIMES DE REPRESENTAÇÃO.....	19
1. 1. As novas mídias e a arte multimídia.....	23
1. 2. O vídeo e as múltiplas imagens.....	24
1. 3. Máquinas de imagem e a percepção.....	29
1. 3. 1. O Humano, a máquina e o lugar do Real.....	29
1. 3. 2. Mimese, analogia e realismo na imagem.....	30
1. 3. 3. A materialidade-imaterialidade.....	33
2. CONTINUIDADE E RUPTURA: O DOCUMENTÁRIO DE <i>DESKTOP</i> NO CAMPO DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS	45
2. 1. Raízes e intersecções entre documentário, ensaio e cinema experimental.....	46
2. 2. O 'traço' indicial no filme documentário.....	51
2. 3. Definindo o documentário: perspectivas teóricas.....	54
2. 4. Aprofundando o filme-ensaio.....	60
3. FILMES DE <i>DESKTOP</i> : ENTRE DOCUMENTÁRIO E PRÁTICAS DIGITAIS.....	65
3. 1. A rede digital e seus circuitos de informação.....	69
3. 2. Fazendo uso das imagens: pós-produção e práticas contemporâneas.....	73
3. 3. O 'traço' indicial no filme de <i>desktop</i>	76
4. DOCUMENTÁRIO DE <i>DESKTOP</i> E A POLÍTICA DAS IMAGENS: UMA ANÁLISE DO FILME <i>TRANSFORMERS: THE PREMAKE</i> (2014).....	84
5. DOCUMENTÁRIO DE <i>DESKTOP</i> E O PENSAMENTO EM PROCESSO: Uma análise de <i>Watching the Pain of Others</i> (2018).....	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	110
REFERÊNCIAS	116

INTRODUÇÃO

O documentário é tão antigo quanto o próprio cinema. Ainda que sua catalogação como gênero tenha ocorrido apenas algumas décadas depois, é difícil negar o ímpeto documental presente em filmes dos irmãos Lumière, como *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (*A saída da fábrica Lumière em Lyon*, 1895) e *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (*A chegada do trem na estação*, 1895): um desejo de “capturar o real”. Esses primeiros filmes não possuíam roteiro ficcional e se apresentavam como registros diretos da realidade. No entanto, como aponta João Luiz Vieira (2007), ainda nas primeiras décadas do cinematógrafo, há uma cooptação do cinema pela narrativa, com influência sobretudo do teatro e do romance do século XIX (VIEIRA, 2007, p. 69). Assim, definiu-se um rumo relativamente dominante para o cinema, no qual a ficção se torna a norma.

O termo *documentário* surge posteriormente, sendo utilizado pela primeira vez em 1926 pelo crítico e cineasta britânico John Grierson para designar filmes que “aplicam um olhar criativo à realidade, com propósito social”. A necessidade da criação de um termo para nomear essa produção surgiu da impossibilidade de classificar esses filmes enquanto ficção, forçando a concepção de um outro gênero. O documentário se define inicialmente pela negativa, ou seja, documentário é aquilo que não é ficção (MACHADO, 2011, p. 6).

Mesmo antes da consolidação do termo “documentário”, já se configurava uma produção expressiva de filmes voltados ao registro e à interpretação do real, que hoje pode ser compreendida como documental. Nesse conjunto incluem-se as obras clássicas de Robert J. Flaherty, as experiências inventivas do cinema soviético de Dziga Vertov e o documentário britânico associado a John Grierson, entre outros.

Nas décadas seguintes, enquanto essa produção cinematográfica se expandia e se diversificava, desenvolveu-se também uma reflexão teórica sobre o gênero. Tal reflexão, contudo, ainda não se organizava como um “campo teórico autônomo”: o documentário era discutido de maneira dispersa, em manifestos, ensaios críticos, textos políticos e reflexões estéticas elaborados por cineastas e críticos como André Bazin, além dos já mencionados Grierson e Vertov.

Dziga Vertov e André Bazin mostraram-se interessados em pensar precisamente a relação do cinema com o real e com a representação do mundo. Para Vertov, a câmera supera o olho humano, e é nessa capacidade que reside seu potencial de revelação do mundo; rejeita-se, assim, a ficção em favor de um cinema que pretende revelar a verdade, e não encená-la. Bazin, por sua vez, parte do realismo fotográfico e defende uma ontologia do cinema segundo a qual a incorporação da imagem técnica (fotográfica ou cinematográfica) permite um tipo de realismo que não pode ser alcançado pela pintura ou por quaisquer meios que não mantenham uma relação física com o mundo.

Ou seja, para Bazin, a imagem fotográfica é, em essência, um fragmento da própria realidade. O documentário fundamenta-se, assim, na vocação realista da imagem, cuja força não reside primariamente na elaboração de um discurso, mas no fato de que a própria imagem carrega consigo uma dimensão ontológica do real. Esse argumento exerceu forte influência sobre o campo do documentário e encontra adeptos até os dias atuais, configurando-se provavelmente como a teoria documentária mais consolidada da primeira metade do século XX. No entanto, na segunda metade do século passado, sobretudo a partir dos anos 1980, a produção cinematográfica documental passa a apresentar uma série de obras que desafiam as definições de documentário até então vigentes. Paralelamente, a reflexão teórica sobre o gênero também se renova, e autores como Bill Nichols passam a exercer grande influência. Em 1991, Nichols publica *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, obra fundamental sobre documentário e representação, na qual defende o documentário como um discurso e não como uma espécie de espelho do real.

No campo da produção cinematográfica, observa-se igualmente uma profusão de propostas inventivas: documentários extremamente subjetivos como *Sans Soleil* (*Sem Sol*, 1983), de Chris Marker; ensaios em vídeo, como *Histoire(s) du Cinéma* (*História(s) do Cinema*, 1988-1999) e *Puissance de la Parole* (*O Poder da Palavra*, 1988), ambos de Jean-Luc Godard; documentários sonoros, nos quais a imagem cinematográfica está ausente, como *Blue* (1993), de Derek Jarman; e filmes em que ficção e realidade se confundem, como *F for Fake* (*Verdades e Mentiras*, 1973), de Orson Welles e *Jogo de Cena* (2007) de Eduardo Coutinho, para citar apenas alguns exemplos.

No século XXI, surgem documentários a partir da imagem computadorizada, em que a realidade aparece hiper-mediada pela tecnologia. O último trabalho de Harun Farocki em vida, por exemplo, é *Parallel I–IV* (2012–2014), uma videoinstalação em

quatro partes que examina a evolução das imagens digitais e dos gráficos de videogame, em um esforço de atualizar suas reflexões sobre a imagem técnica. Nesse contexto, não se trata apenas de uma dissolução das dicotomias que antes definiam o documentário, mas também de experimentar um tipo de “documentário expandido”, mais ou menos nos moldes que Gene Youngblood pensou o cinema expandido na década de 1970. *Expanded Cinema* (1970), de Gene Youngblood, foi uma obra influente no estabelecimento do campo das artes midiáticas, pois aponta para um alargamento do conceito de cinema a partir da convergência de múltiplas linguagens no campo audiovisual.

O cinema rompe, então, suas fronteiras tradicionais, reaparecendo em novos contextos e estendendo sua presença além das salas de exibição convencionais. Ambientes virtuais, videoarte, instalações interativas e arte generativa, entre tantas outras formas, configuram o complexo e multifacetado território do audiovisual que se dá a partir da contaminação pelas novas tecnologias. Hoje, já passadas algumas décadas, torna-se ainda mais evidente a constatação de Youngblood sobre o cinema expandido, cuja lógica se intensifica à medida que o mundo se digitaliza.

Nesse contexto, o documentário também experimenta uma expansão de seu campo, desafiando parcialmente as definições tradicionais do gênero. Isso nos leva a reconsiderar a relação que o documentário estabelece com a representação do real e, por consequência, o que hoje significa falar em “representação” e em “realidade”, bem como o que configura um documentário contemporâneo. O próprio dispositivo cinematográfico se transforma: documentários podem se desenvolver dentro de universos ficcionais de videogame, assumir a forma de videoinstalações ou ser exibidos em museus de arte contemporânea, mantendo, ainda assim, uma função de reflexão sobre a realidade — por que não considerá-los documentários?

A título de referência, Chantal Akerman desenvolveu a videoinstalação *D’Est - au bord de la fiction* (*Do Leste - na fronteira da ficção*, 1995) como um desdobramento expositivo de seu documentário *D’Est* (*Do Leste*, 1993), reelaborando o filme para o espaço do museu ou da galeria. Enquanto *D’Est* foi concebido originalmente como um documentário de longa-metragem, registrando uma viagem pelo Leste Europeu após o colapso da União Soviética, a videoinstalação fragmenta e redistribui esse material em múltiplas telas, criando uma experiência espacializada. Longe de esvaziar o sentido documental da obra, pode-se argumentar que ele se reforça, ao permitir que o espectador

se mova fisicamente pelo espaço, vivenciando de maneira direta os temas centrais da diretora, como o deslocamento e a passagem, a percepção sensorial do tempo e do espaço.

Em *Novos Territórios do Documentário*, Arlindo Machado (2011) organiza algumas das principais tendências contemporâneas do gênero: o documentário híbrido (ou documentário ficcional), o falso documentário (se vende como documentário mas é pura fabulação), o metadocumentário (que reflete sobre si mesmo), o documentário sonoro, o documentário em animação e o documentário em *machinima* (produzido a partir da mesma tecnologia utilizada em videogames). As duas últimas categorias sinalizam uma remodelação do campo documental no que diz respeito à natureza da imagem, pois deixa de privilegiar a imagem fotográfica como sua forma por excelência. Passados mais de dez anos, surgem mostras dedicadas à produção documental em realidade virtual, como o *Sheffield DocFest – International Virtual Reality Competition* e o *DOC. VR* (DOC. Coimbra), criados respectivamente em 2017 e 2024.

Outra produção que aparece nesse contexto é o documentário de *desktop*, que constitui objeto central de nossa pesquisa e cuja produção se inicia oficialmente três anos após a publicação de Machado, com o lançamento do filme *Transformers: The Premake* (2014) de Kevin B. Lee. Um documentário de *desktop* é um tipo de documentário contemporâneo que se constrói a partir do que aparece na tela do computador — imagens, vídeos, janelas de navegador, arquivos, conversas em chats, redes sociais, *softwares* e qualquer material digital que compõe a experiência do usuário.

Tanto os museus quanto os festivais de cinema precisaram se adaptar a esses novos formatos: a imagem em movimento adentra com mais intensidade as instituições de arte contemporânea, enquanto os festivais se abrem para experiências multimídia e formas de cinema/documentário expandido. Surge, assim, uma produção que atravessa esses dois campos, revelando uma fratura na percepção tradicional da imagem: ela deixa de ser concebida exclusivamente como cinematográfica, fotográfica ou pictórica. Nossa cultura visual contemporânea é marcada pela hibridização, pela coexistência de diferentes regimes imagéticos, e se há uma forma de imagem que hoje protagoniza nossa experiência cotidiana, é a imagem digital, que nos acompanha permanentemente em celulares, computadores e outros dispositivos eletrônicos.

É nesse sentido que a primeira seção da pesquisa se dedica a uma exposição sobre a imagem digital em comparação com as formas imagéticas que a precederam, buscando

identificar tanto aquilo que essa imagem inaugura ou reforça quanto o que ela rompe ou relativiza. Tal abordagem visa compreender uma questão mais ampla: de que maneira a imagem digital se relaciona com o mundo material. Para isso, recorre-se à discussão sobre suas capacidades miméticas e representativas, bem como sobre o papel desempenhado pela máquina ou pelo humano nesse processo. A partir dessa reflexão, apoiada em autores como Philippe Dubois, Arlindo Machado, Raymond Bellour e outros, torna-se possível compreender também o lugar do vídeo enquanto paradigma visual, na medida em que ele tensiona os modelos mais tradicionais do cinema e contribui para a constituição do cenário híbrido que caracteriza a experiência audiovisual contemporânea.

As imagens capturadas em ambientes digitais já são incorporadas a diversos filmes, incluindo produções de grande orçamento. Um exemplo extremo é *Host* (2020), filme de terror que se desenrola inteiramente na tela de um computador, onde o espaço virtual constitui toda a narrativa. Mas mesmo em obras cuja história não se concentra nesse ambiente, imagens de telas e interações digitais aparecem com frequência, refletindo o fato de que grande parte da vida cotidiana hoje se dá nesse espaço. Filmes como *Bodies Bodies Bodies* (*Morte Morte Morte*, 2022) e *Not Okay* (*Influencer de Mentira*, 2022) utilizam telas de celular, mensagens e interações digitais como elementos narrativos centrais, articulando a vida pessoal e as relações entre personagens através do universo digital.

Os documentários de *desktop* não apenas reconhecem o espaço do digital em nossas vidas, mas fazem dele a realidade a ser explorada, tornando-o tanto tema quanto meio da obra. Essa abordagem confere às produções um caráter metalinguístico, ao refletir sobre como tecnologia e representação se entrelaçam. Apesar de relativamente recentes (com pouco mais de uma década desde *Transformers: The Premake* (2014), primeiro filme catalogado neste formato), já existem diversas obras significativas e documentaristas que atuam centralmente neste campo, como Chloé Galibert-Lainé, autora de *Watching the Pain of Others* (2019), também analisado nesta pesquisa.

Nem todos os filmes exploram o *desktop* em sua totalidade; alguns se concentram em um único recurso, como o uso do *Google Maps* em *Nunca é Noite no Mapa* (2016), de Ernesto de Carvalho, e *Your Father Was Born 1000 Years Ago And So Was The Nakba* (2018), de Razan AlSalah; ou o uso de e-mails, vídeos online e filmagens de protestos em *Fragments of a Revolution* (2011) (filme de autoria anônima que documenta os protestos no Irã em 2009 e 2010 a partir de *tweets*, e-mails clandestinos e vídeos online). Em todos

esses casos, a tela do computador se transforma em espaço de observação, montagem e experiência, aproximando essas obras do que hoje chamamos de documentário de *desktop*.

Transformers: The Premake (2014), de Kevin B. Lee, organiza trailers, clipes promocionais e vídeos de fãs da franquia *Transformers* em uma montagem ensaística que analisa a lógica do cinema blockbuster contemporâneo. *Watching the Pain of Others* (2019), de Chloé Galibert-Lainé, investiga de forma ensaística a relação do público com imagens de sofrimento na era digital. Em ambos os filmes, a mediação tecnológica é central, evidenciando como a experiência do mundo contemporâneo é profundamente moldada pelos meios através dos quais o percebemos. Nessa perspectiva, a questão da representação se coloca de forma imediata: essas produções parecem direcionar seus esforços críticos mais para a representação em si do que para a busca de um real originário.

A representação sempre foi um terreno escorregadio no documentário, pois afirmar que o gênero “representa a realidade” não responde a questões essenciais. Antes de tudo, a própria definição do que é a realidade é um tema inesgotável da filosofia, que o debate cinematográfico simplifica parcialmente. Este trabalho, contudo, não pretende resolver essa questão, tanto pelo risco de superficialidade quanto porque parte diretamente dos filmes para compreender que realidade eles apresentam. O foco, portanto, não está no que se entende por real, mas em como essas obras nos permitem tatear os sintomas da experiência coletiva hodierna. Afinal, se o documentário busca educar, informar, criticar ou provocar reflexão poética sobre algum aspecto do mundo, é antes de tudo um recorte desse mundo, que assume a importância de uma temática ou objeto em detrimento de outros.

O documentário não é a realidade em si, mas uma possível representação dela. Na teoria de Bazin, essa representação se dá de modo relativamente direto: a fotografia funciona como o objeto tornado presente. Embora essa teoria sempre tenha tido seus críticos, que denunciavam uma falsa objetividade nesse discurso, a produção documental contemporânea se mostra radicalmente diversa, inclusive no que se refere à natureza da imagem utilizada. Essa diferença é tão marcada que torna obsoleto o discurso ontológico clássico para compreender a relação do documentário com o real. Um exemplo ilustrativo que leva essa condição ao extremo é o trabalho *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018), de Joseph DeLappe, no qual o artista recria cenas do popular videogame *Grand Theft*

Auto enquanto incorpora dados reais sobre homicídios nos Estados Unidos, articulando uma crítica contundente à violência e à forma como ela é representada no ambiente digital.

Certamente existe aqui uma preocupação documental, mas a forma de representar a violência difere radicalmente de obras como *In the Year of the Pig* (1968), de Emile de Antonio, que recorre extensivamente a filmagens reais da Guerra do Vietnã, ou mesmo de *Landscape Suicide* (1987), de James Benning, que representa a violência de maneira indireta e antiespetacular, recusando a imagem como prova ou choque. Em *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018), a imagem não pretende ser uma janela para o real. Sua falsidade é assumida e os vínculos com o mundo real são construídos por outras fontes: os dados concretos, combinados às imagens do jogo, criam um sentido que conecta a experiência lúdica à materialidade da violência nos Estados Unidos. Assim, o caráter documental da obra não reside apenas nos elementos visuais, mas na associação crítica entre imagens sintéticas e dados reais, demonstrando uma abordagem contemporânea do documentário que vai muito além do registro direto do mundo.

É inegável que o campo do documentário está em expansão. Este trabalho propõe investigar como essas obras geram novas possibilidades teóricas e práticas, estabelecendo tanto continuidades quanto rupturas em relação à teoria documentária. O objetivo é colocar essa produção em diálogo com a teoria, revelando onde ela esclarece e onde se mostra insuficiente para compreender esses filmes. Compreender isso vai além de simplesmente descrever o funcionamento das obras: trata-se de analisar os deslocamentos que operam na representação e na própria realidade social que essas produções buscam explorar.

Dentro do amplo universo de obras que se desenvolvem no espaço digital, optamos por analisar os filmes de *desktop* a partir de *Transformers: The Premake* (2014) e *Watching the Pain of Others* (2019) por algumas razões: ambos são referências consolidadas dentro dessa produção (o primeiro, de Kevin B. Lee, é o pioneiro a ser catalogado como documentário de *desktop*) e, além disso, os dois artistas já colaboraram entre si, demonstrando reconhecimento mútuo de seus trabalhos. Vale destacar também que um é classificado como ensaio e o outro como documentário, o que nos permite examinar diferentes vias, ensaística ou documental, que coexistem nesse campo de produção.

Essas obras compartilham diversos elementos, permitindo analisar como o documentário de *desktop* funciona, ao mesmo tempo em que se apresentam de formas discursivas distintas. A diferença entre eles oferece a oportunidade de refletir sobre a representação da realidade a partir do método adotado por cada filme. As próprias obras evidenciam tensões no campo documental, questionando categorias como documentário e ensaio e interrogando a relação com o real quando a imagem digital se torna protagonista. Com a questão indexical em grande parte esvaziada, permanece o interesse pelas outras relações com a realidade que esses filmes estabelecem: quais estratégias formais e discursivas eles adotam, e o que essas escolhas revelam sobre a experiência social contemporânea? É em torno dessas questões que se organiza este estudo.

O trabalho também não se encerra em uma posição definitiva sobre o documentário. O interesse central é apresentar uma produção contemporânea e retomar a discussão conceitual, buscando compreender os desvios que ela opera e o que esses desvios nos permitem pensar sobre o mundo, o cinema e a arte hoje. Questões como a ontologia fotográfica não são aqui nem negadas nem plenamente acatadas, mas colocadas em perspectiva diante das transformações no campo documental. Ao final, pretende-se que o leitor seja introduzido a essa produção audiovisual, compreenda como ela representa seu objeto, o que revela sobre o ambiente digital e sobre o mundo contemporâneo, e tenha um vislumbre das novas possibilidades de representação da realidade.

A pesquisa se organiza em cinco capítulos e a conclusão. O primeiro propõe um percurso teórico voltado à compreensão da imagem digital, considerando sua inscrição histórica e técnica, bem como suas continuidades e descontinuidades em relação às formas de imagem que a precederam. No segundo capítulo, a atenção se volta aos gêneros que os filmes de *desktop* evocam — documentário, filme-ensaio e, por último, cinema experimental. Este terceiro gênero é mencionado apenas para fins de esclarecimento e tratado de forma mais breve, buscando reduzir a confusão que frequentemente surge diante de obras que desafiam concepções mais tradicionais de gênero. A discussão concentra-se principalmente no documentário e no filme-ensaio, expondo as principais teorias sobre cada um, para, posteriormente, examinar os filmes de *desktop* à luz dessas referências.

No terceiro capítulo, dedicamo-nos à produção dos filmes de *desktop*, analisando seu surgimento, as principais chaves teóricas utilizadas em sua compreensão e os temas

recorrentes nessa produção. Destacam-se, em particular, as problemáticas centrais dessas obras, que refletem uma preocupação direta com a experiência do mundo mediada pelo computador. Para situar essas questões, apresenta-se um panorama conciso sobre o funcionamento da rede digital e seus circuitos de informação. Intitulado *Filmes de Desktop: Entre Documentário e Práticas Digitais*, o capítulo também expõe as chaves de leitura que nós propomos, mostrando como o documentário se articula com práticas digitais de produção e consumo, como apropriação e remixagem. Tais estratégias não apenas definem modos atuais de criação, mas, quando incorporadas ao documentário, transformam a própria forma do filme em um discurso sobre o panorama cultural contemporâneo.

No quarto capítulo, analisamos *Transformers: The Premake* (2014), considerado o primeiro documentário de *desktop*, ou ao menos o primeiro a se intitular dessa forma, enquanto no quinto capítulo examinamos *Watching the Pain of Others* (2019). Intitulamos a análise do primeiro filme como “Documentário de *Desktop* e a Política das Imagens: Uma análise de *Transformers: The Premake*” e a do segundo como “Documentário de *Desktop* e o Pensamento em Processo: Uma análise de *Watching the Pain of Others*”, destacando aspectos que se sobressaem em cada obra: no primeiro caso, a reflexão sobre as relações de poder e consumo mediadas pela lógica digital; no segundo, a estrutura ensaística que evidencia o caráter processual e construído do discurso do cineasta.

Os títulos foram escolhidos em razão desses elementos mais visíveis em cada filme, mas tanto a política das imagens quanto o pensamento em processo estão presentes em ambos e, de fato, se manifestam de forma recorrente nos documentários de *desktop* em geral. Mais do que um desfecho, espera-se que esta reflexão inspire novos modos de leitura e criação, permitindo compreender e interagir com um real cada vez mais marcado pela presença do virtual.

1. A IMAGEM SINTÉTICA E SEUS REGIMES DE REPRESENTAÇÃO

Este capítulo tem como objetivo investigar as transformações contemporâneas da imagem a partir da emergência da imagem digital e sintética, examinando seus diferentes regimes de representação e as implicações estéticas, técnicas e ontológicas que deles decorrem. Para abordar essa problemática, torna-se necessário recuar historicamente e interrogar a própria natureza da imagem técnica, passando por suas origens na fotografia, por seus desdobramentos no cinema e no vídeo, até chegar às formas atuais de imagens computacionais e geradas por algoritmos. A escolha de iniciar essa trajetória pela fotografia não é casual: é nela que se consolida, de modo paradigmático, a ideia de uma relação privilegiada entre imagem e real, fundada na indexicalidade e na crença de que a imagem técnica poderia funcionar como inscrição direta do mundo. No entanto, um exemplo recente oriundo do campo fotográfico permite ilustrar de maneira concreta como essa noção, que sempre foi tensionada, é radicalmente desestabilizada na contemporaneidade, mesmo em um meio tradicionalmente associado ao registro do real.

Um episódio emblemático no debate contemporâneo sobre fotografia ocorreu em 2023, quando uma obra gerada por inteligência artificial venceu uma categoria do *Sony World Photography Awards*, uma das mais prestigiadas premiações internacionais de fotografia. A imagem, intitulada *Pseudoamnésia: O Eletricista*, foi inscrita pelo artista alemão Boris Eldagsen na categoria *Creative* e posteriormente revelada como inteiramente produzida por meio de ferramentas de IA generativa. Após o anúncio do prêmio, Eldagsen recusou publicamente a premiação, afirmando que imagens geradas por IA não deveriam competir diretamente com a fotografia tradicional. O gesto provocou ampla repercussão e intensificou discussões no campo da fotografia, inclusive documental, acerca dos critérios de autenticidade, autoria e indexicalidade, evidenciando questões de ordem estética e ética que surgem diante da crescente presença de imagens sintéticas nos regimes contemporâneos de representação do real.

Na matéria da BBC sobre o caso, o canal relata que os organizadores do prêmio informaram à *BBC News* que Eldagsen os havia enganado quanto à extensão do uso de inteligência artificial na imagem. Ou seja, eles sabiam que havia alguma intervenção de IA, mas não foram informados de que a maior parte da obra resultava dessa tecnologia.

Isso levanta uma questão importante: onde cruzar esse limite? Em que ponto uma imagem deixa de ser um registro para se tornar outra coisa? Os responsáveis pelo festival, entretanto, não exigiram que Eldagsen fosse excluído da competição; na verdade, ele próprio se retirou, motivado pelo desejo de provocar um debate e chamar a atenção para o tema.

O fotógrafo argumentou que a maioria das pessoas tem dificuldade em distinguir imagens geradas por IA de fotografias tradicionais, e que essa confusão tende a aumentar, exigindo uma análise mais cuidadosa. Embora existam estratégias e ferramentas para identificar o uso de IA, mesmo profissionais ou dispositivos especializados podem falhar, e sua atuação ocorre em escala muito menor do que a produção de imagens e seu ritmo acelerado de consumo, instaurando uma temporalidade contínua praticamente desprovida de pausas. Nesse cenário, vivemos em um fluxo constante entre diferentes tipos de imagens: do registro fotográfico fiel à realidade às criações profundamente manipuladas, digitais ou inteiramente sintéticas.

Se o artista optou por recusar o prêmio para reafirmar sua posição tradicional em relação à fotografia, do outro lado existem iniciativas que se dedicam a refletir sobre o estatuto da imagem tecnológica e suas possibilidades documentais. É o caso do IDFA *DocLab*, plataforma criada em 2007 pelo Festival Internacional de Documentários de Amsterdã, o maior festival de documentários do mundo, para explorar novas formas de narrativa no ambiente digital. O *DocLab* reúne documentários interativos, experiências em realidade virtual e aumentada, filmes de *desktop* e projetos que investigam a relação entre tecnologia, audiovisual e sociedade. Reconhecido por seu caráter experimental e inovador, tornou-se uma referência no campo do documentário contemporâneo, promovendo reflexões críticas sobre os limites do cinema tradicional e as possibilidades narrativas emergentes das mídias digitais.

A produção contemporânea de documentário, em suas modalidades mais experimentais, se apropria crescentemente de tecnologias digitais e de imagens sintéticas. Recursos como animação 3D, ambientes virtuais, visualizações de dados, inteligência artificial e imagens geradas por computador passam a coexistir com registros audiovisuais tradicionais, tensionando a noção de indexicalidade historicamente associada ao documentário. Dentro desse contexto, o documentário contemporâneo se afirma menos como uma tentativa de espelhar o real e mais como um campo híbrido de experimentação estética e tecnológica, capaz de articular memória, simulação e crítica social.

Nesse sentido, qualquer imagem pode ser considerada matéria-prima documental. É o caso da animação digital em *Valsa com Bashir* (2008), que utiliza animação como meio de acesso à memória e ao trauma da Guerra do Líbano (1982), da utilização de inteligência artificial no filme *In Event of Moon Disaster* (2018) (que será comentado adiante), da imagem operacional no trabalho de Harun Farocki, assim como de gráficos de computador, animações 3D, imagens de videogames e ambientes virtuais na produção documental de Hito Steyerl, eleita em 2017 pela *ArtReview* como a pessoa mais influente na arte contemporânea.

Em meio a essa produção audiovisual prolífica, surgem os documentários de *desktop*, nos quais a narrativa se desenrola na tela de um computador, explorando interfaces, janelas, vídeos, mensagens e redes sociais como elementos centrais da experiência audiovisual. Ao privilegiar imagens que circulam em ambientes digitais, frequentemente manipuladas, esses documentários se inserem em uma tendência mais ampla do cinema contemporâneo: em vez de reivindicar uma ligação direta com o “real”, as imagens passam a funcionar como ferramentas de investigação, análise e narrativa crítica, questionando a própria relação entre registro, representação e experiência perceptiva.

Mas por que utilizar imagens puramente eletrônicas, destituídas de materialidade, para produzir um documentário? Por que recorrer a esse tipo de imagem 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, nesse caso a tela do computador.

Contudo, a presença de documentários ancorados na imagem digital reforça a necessidade de repensar o lugar da fotografia e da representação, uma vez que, no campo da produção documental, a fotografia constituiu o ponto de partida, em grande parte da teoria cinematográfica, para a defesa de um vínculo particular com a realidade fundamentado na indexicalidade, isto é, na relação física e causal com o referente que esteve diante da câmera. Nesse sentido, tanto a fotografia quanto o documentário são comumente compreendidos como formas de representação ancoradas no real, já que as imagens derivam da presença concreta de pessoas, objetos e acontecimentos em um tempo e espaço determinados. A indexicalidade, assim, sustenta a ideia de testemunho e

confere às imagens um valor de evidência, por meio de uma relação de registro e inscrição do real.

A questão que se coloca é que, com o desenvolvimento tecnológico em direção à imagem digital, a noção de uma relação direta e necessária entre imagem e realidade se desestabiliza, uma vez que as imagens contemporâneas podem ser inteiramente geradas, modificadas ou combinadas por meio de processos computacionais, sem a presença concreta de um referente no mundo. Nessa perspectiva, a indexicalidade deixa de ser uma condição obrigatória da imagem digital, passando a constituir apenas uma possibilidade entre outras, o que complexifica o debate sobre sua relação com a realidade. Diante disso, coloca-se a questão de saber se ainda é pertinente falar em documentário e, em caso afirmativo, em que termos se estabelece sua relação com a representação do real. Que real é esse ao qual o documentário digital se dirige? Para avançar nessa discussão, antes de examinar o documentário enquanto gênero, é preciso delinear um panorama da imagem digital a partir de uma perspectiva histórica da técnica, uma vez que pensar o documentário digital implica, necessariamente, partir da própria imagem digital.

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 capítulo 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, à medida que a suposta indexicalidade ontológica da imagem se dissipa em um modelo digital onde coexistem diferentes visualidades, deixando de servir como argumento para sustentar seu vínculo com a realidade.

Essa transformação da imagem, ao abrir novas possibilidades estéticas e discursivas, exige um olhar atento sobre sua história e evolução. Para tanto, torna-se necessário primeiro traçar um mapeamento da trajetória da imagem técnica, 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, que aqui assume posição central, mas também lançamos mão de outros pensadores da imagem, como Arlindo Machado, Raymond Bellour e Lucia Santaella.

1.1. 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 as outras. Mais que isso, é válido também propor histórias alternativas e contrafactuais. Pode-se pensar, assim, 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, como um componente no grande cinema *hollywoodiano* e também 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 *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, afinal, o computador foi desenvolvido para fins militares, com a função de interceptar as mensagens das máquinas “Enigma” da Alemanha nazista (ELSAESSER, 2018, p. 92).

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, dos quais alguns acontecimentos são inescapáveis. O maior deles talvez seja o vídeo, portanto, concentremo-nos inicialmente nele.

1.2. 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 espetatorialidade 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: *video*. (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 transformar as demais. 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, [1990]) data do final do século XX, 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. A seguir, apresentam-se algumas obras que integram a curadoria de museus e feiras de arte contemporânea de reconhecido prestígio.

Figura 1 - Videoinstalação *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 de abr. de 2025.

Figura 2 - Detalhe da videoinstalação *Roma Talismano* (2024) 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 de abr. de 2025.

Figura 3 - Videoinstalação *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 jan. de 2026

As obras acima evidenciam a contaminação da imagem, de forma geral, pela forma-vídeo, o entre-imagens no 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 Philippe 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 nas quais 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, concebeu 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 os modelos visuais por elas possibilitados, Dubois os pensa a partir de três grandes questões, que se colocam desde os primórdios, 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.

1.3. Máquinas de imagem e percepção

1. 3. 1. 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 consequentemente 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 que copia a imagem projetada.

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 mais uma 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, têm-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 maquínicas, 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 maquínicos, 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 maquínica 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. A máquina abrange todo o processo, não há nada externo a ela. Ora, é evidente que essa imagem, apartada de seu vínculo indicial, institui uma relação outra com a realidade, não mais pautada pela crença em sua reprodução física. O que essas imagens são capazes de falar sobre o mundo em sua materialidade se ela não compartilha da mesma? São inquietações como essa que nos incentivam a buscar pistas na produção artística contemporânea.

1. 3. 2. Mimese, analogia e realismo na imagem

Acima, a questão colocada é em que nível a presença humana e a presença maquínica 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 é indubitável. Na fotografia, no entanto, há um ganho de realismo atribuído à automatização e maquinização da imagem, os quais patentearam sua marca documental – pelo menos em um primeiro momento, concebida como 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 costuma 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, pois está interessada, sobretudo, no que o avanço da imagem eletrônica acarreta em termos de representação do mundo.

Segundo a compreensão linear de progresso em direção à 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 desfigurantes 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 da 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, Video, 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 indicial 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.

1. 3. 3. 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 (quando o processo não é inteiramente digital, como na maioria dos filmes atuais). O mesmo não acontece na imagem videográfica, na qual a imagem-fonte se dissipa. Como Nam June Paik, artista pioneiro que começou a explorar as possibilidades do sinal eletrônico da imagem televisiva ainda na década de 60, já havia colocado, “o vídeo não é nada mais do que o tempo, somente o tempo” (Paik apud Dubois, 2004, p. 64). 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, correspondendo a um sinal numérico, 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-las como escrituras sobre o mundo em sua “realidade”? Evidente que tais escrituras funcionam sob aspectos muito diferentes das imagens que operavam no auge da modernidade. Cumpre, justamente, revelar ou especular sobre estes aspectos.

Dubois 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, o autor diz:

Neste universo [digital], 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 alarmados (“o próprio real parece ter-se dissolvido”) com os contornos da tecnologia. Entretanto, se nos afastarmos da nossa relação íntima com os dispositivos do *smartphone* e da internet de hoje, bem como da relação de novidade que Dubois estabelecia com a recém popularização dos computadores, as constatações de Dubois soam como um presságio para a 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). (MACHADO, 1997, p. 223)

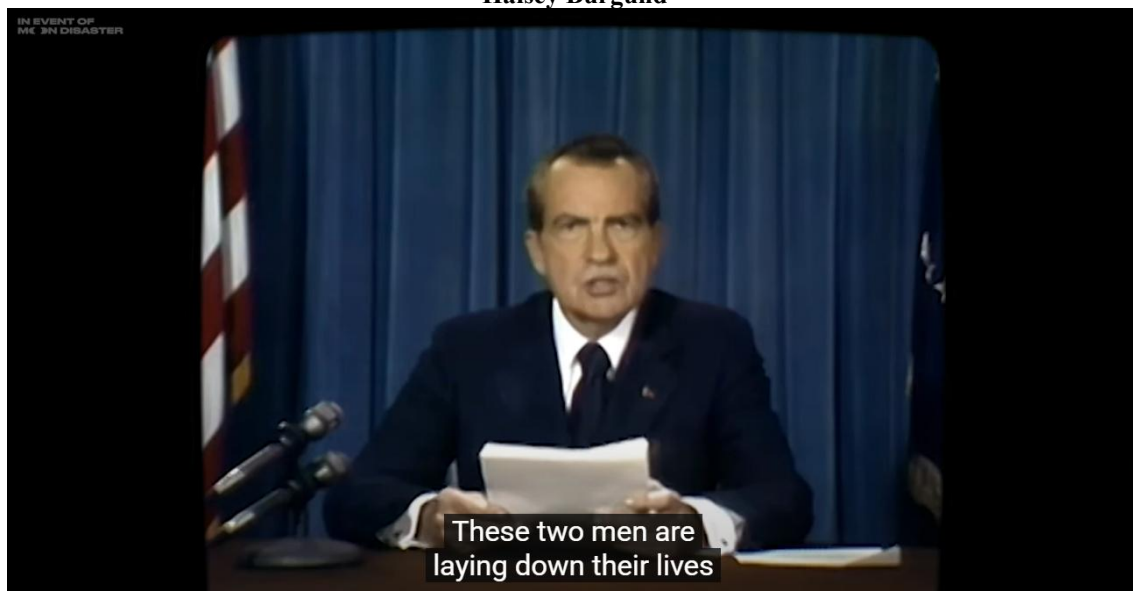
O ponto crucial de Arlindo Machado é que a imagem pré-digital tinha uma vocação maior para o registro, amparada na capacidade “documental” de tais aparatos. Não custa frisar que há muito se discute que o acesso ao “real” sempre foi mediado e sempre sofreu intervenções. Não há algo como um registro puro do real, mas o que Machado pontua é que a imagem digital solapa tal ideia, ao permitir uma manipulação sem precedentes da imagem. Por isso, a autora Lucia Santaella (2005) discorre sobre o paradigma pós-fotográfico da imagem, enfatizando os novos contornos da imagem no contexto digital, que transcendem a função de registro e rompem mais enfaticamente com a noção de uma relação direta e fixa da imagem com a realidade. Através 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, enfatiza 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 e 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, Vídeo, 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 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.

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



Fonte: Captura de tela. Trecho do filme [05:16] disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LWLadJFI8Pk>. Acesso em: 19 jan. 2026.

Figura 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, a tendência é que se expanda.

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.

Figura 6 - Rostos criados por inteligência artificial no site *This person does not exist*

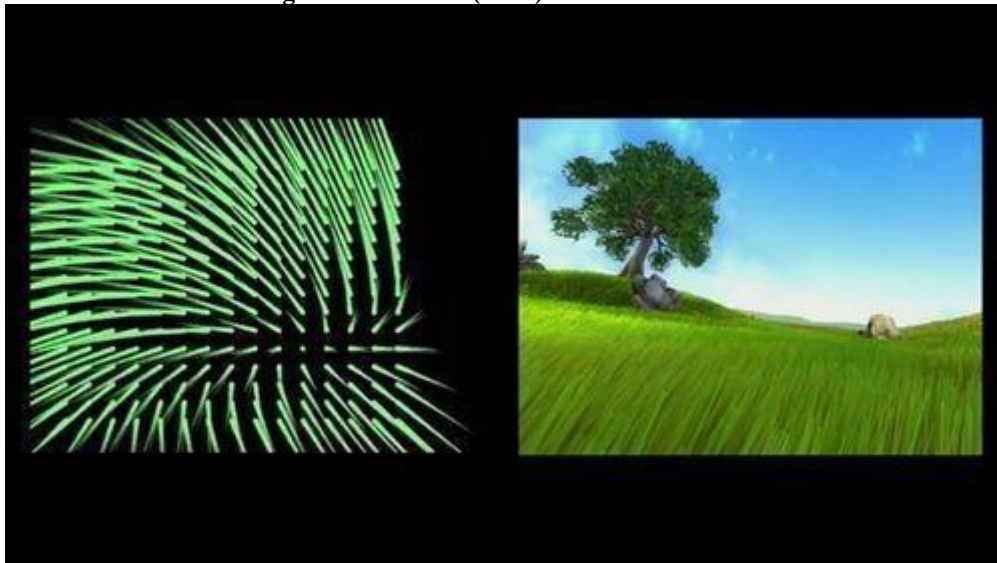


Fonte: *This person does not exist*. Disponível em: <https://thispersondoesnotexist.com/> Acesso 15 abr. 2025.

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 os principais *players* do mercado da visão computacional e de serviços de armazenamento de dados.

Neste contexto de controle de dados por grandes empresas, de imagens geradas por máquinas com mínima intervenção humana e de crescente desconfiança nas informações, surge uma questão pertinente: o que as imagens contemporâneas podem nos revelar sobre a realidade? Tal questão é central na obra de artistas como os alemães Hito Steyerl e Harun Farocki, por exemplo. *Parallel* (2012) é um dos últimos trabalhos de Farocki (1944-2014) 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). *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.

Figura 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 de 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. A internet, outrora idealizada sob o sonho utópico da globalização igualitária, hoje é observada com muito mais pessimismo. Hito Steyerl, cineasta e artista alemã que também atua como teórica, escreveu um ensaio voltado especificamente à discussão dessa questão, intitulado *Too Much World: Is the Internet Dead?*. Ao explicar o título, ela afirma:

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).

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?

Na videoinstalação *SocialSim* (2020), apresentada no Centre Pompidou, Hito Steyerl cria uma simulação imersiva de imagens geradas por computador, em que policiais uniformizados se movem e dançam de acordo com dados estatísticos sobre violência policial na França. A obra combina videogames, visualização de dados e estética digital para transformar registros sociais em experiência interativa, permitindo observar em tempo real a persistência da violência estatal mesmo durante a pandemia de Covid-19. Ao invés de usar imagens como simples documentação, Steyerl associa movimentos, sons e imagens sintéticas para explorar a relação entre violência real e entretenimento virtual, abrindo novas formas de pensar criticamente a realidade através do “documentário” baseado em simulação.

Além de sua dimensão estética e performativa, *SocialSim* evidencia a capacidade da imagem sintética de funcionar como ferramenta de análise social e crítica política. Ao vincular os movimentos coreográficos dos policiais a dados estatísticos reais, a obra transforma números frios em experiência visual e corporal, permitindo que o espectador perceba padrões e contradições da violência estatal de maneira intuitiva. Esse procedimento reforça a ideia de que documentários contemporâneos não precisam se apoiar em registros fotográficos convencionais para explorar a realidade; pelo contrário, a simulação digital abre novas possibilidades de investigação, mostrando como a interatividade, a gamificação e a visualização de dados podem expandir a compreensão crítica do espectador sobre questões sociais complexas.

Figura 8 - Policiais dançando de acordo com os dados de violência policial em *SocialSim* (2020)



Fonte: Momenta Biennale, Paris, 2023. Disponível em:
<https://momentabiennale.com/en/exhibit/socialsim/>. Acesso em 15 abr. 2025.

Em outro filme de *desktop* que não constitui objeto de análise detalhada desta pesquisa, *Forensickness* (2020), Chloé Galibert-Lainé explora criticamente a relação entre imagens, interpretação e produção de sentido na era digital. A obra parte da reflexão sobre *Watching the Detectives* (2017) de Chris Kennedy, um filme sobre usuários do *Reddit* que se auto-intitulam detetives ao tentar identificar responsáveis pelo atentado da Maratona de Boston, em 2013. Galibert-Lainé reconfigura esse material em uma investigação pessoal e performativa sobre a hermenêutica das imagens na internet e a obsessão contemporânea por encontrar culpados e criar narrativas a partir de fragmentos visuais.

Ao longo do filme, o diretor mergulha em um vasto arquivo de mídia produzido após os ataques, comparando maneiras diversas, de agentes do FBI a internautas, de analisar e atribuir significado às imagens que circularam publicamente. Essa montagem de trechos de notícias, reinterpretações online e comentários cria um caleidoscópio de associações, reflexões filosóficas e observações irônicas que criticam tanto a hiperanálise das imagens quanto o impulso coletivo por explicar o mundo visual através de conclusões imediatas ou conspirativas. *Forensickness* funciona, assim, como uma meditação performativa sobre como imagens circulam e são interpretadas no ambiente digital: ela problematiza a autoridade das imagens e das interpretações que fazemos delas, expondo

a própria atividade de análise como um processo que pode tanto revelar quanto obscurecer significados: um gesto crítico sobre nossa dependência e desconfiança em relação às imagens no contexto contemporâneo.

Os documentários de *desktop*, enquanto produção de documentário digital, constitui um exemplo instigante para refletir sobre as possibilidades desse formato, pois explora a criação de imagens e narrativas inteiramente dentro do ambiente digital. Ao articular capturas de tela, gravações de interfaces e elementos gráficos, o filme evidencia como o documentário pode se descolar parcialmente da necessidade de presença física de referentes, questionando a indexicalidade tradicional e expandindo o conceito de registro do real. Essa abordagem permite examinar novas formas de representação documental, em que o real não é apenas testemunhado, mas também reconstruído e mediado por processos digitais, oferecendo um terreno fértil para pensar como o documentário digital se relaciona com o real, com a memória e com a experiência contemporânea.

O que se observa nos trabalhos que foram aqui comentados é que esses artistas trabalham com a arte de novas mídias a partir de um viés crítico, mas, em vez de encará-las como naturalmente problemáticas, postura que caracterizaria uma tecnofobia, exploram suas múltiplas possibilidades, incluindo denúncia, subversão, exploração de brechas e usos alternativos. Em outras palavras, procuram não apenas evidenciar os problemas inerentes às tecnologias, mas também revelar como 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 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. (MACHADO, 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.

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.

Nesse contexto, o documentário de *desktop* exemplifica de maneira concreta essas possibilidades, pois utiliza totalmente o ambiente digital como meio de criação,

transformando telas, interfaces e fluxos de dados em material narrativo e visual. Ao fazer isso, ele não apenas problematiza a ideia tradicional de registro documental, mas também reforça a noção de que o documentário digital pode operar em uma realidade mediada, construída e pós-produzida, alinhando-se à perspectiva de Steyerl. Assim, os filmes de *desktop* evidenciam como o documentário contemporâneo pode expandir seus limites, incorporando o mundo digital e informatizado como terreno legítimo para investigar, representar e experimentar novas formas de se relacionar com o real. Resta, no entanto, compreender como os documentários de *desktop* incorporam a interface em um sentido documentário, ou seja, quais as estratégias particulares dessa produção audiovisual para transformar essa mediação tecnológica em discurso crítico sobre a realidade.

2. CONTINUIDADE E RUPTURA: O DOCUMENTÁRIO DE *DESKTOP* NO CAMPO DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

No primeiro capítulo deste trabalho, concentramos os esforços em discutir as possibilidades de mimese e de representação da realidade na imagem digital, uma vez que tal debate constitui o pano de fundo desta pesquisa. Nosso objetivo central na dissertação é compreender de que modo os documentários de *desktop* elaboram discursos sobre a realidade a partir dos meios característicos do nosso tempo. Nesse sentido, a reflexão acerca da imagem digital apresenta-se como uma base teórica indispensável para pensar, de forma mais ampla, as modalidades contemporâneas de representação do real.

Assim, no capítulo antecedente, a questão do gênero documentário foi apenas esboçada, surgindo pontualmente com o intuito de antecipar discussões posteriores e de exemplificar a diversidade de propostas documentais que se apropriam dos meios digitais para pensar a realidade por meio dessa mediação específica. Neste segundo capítulo, buscamos delimitar os gêneros cinematográficos aos quais os documentários de *desktop* são mais frequentemente associados. A discussão se concentra, portanto, na teoria do documentário, mas se estende também ao ensaio, já que o filme de *desktop* é recorrentemente descrito como uma forma de filme-ensaio. O ensaio aparece, nesse contexto, ora como um desdobramento do documentário, ora como um gênero com estatuto próprio, o que exige uma consideração mais atenta de suas especificidades.

Além disso, apesar de não constituir o eixo central deste trabalho, o cinema experimental será abordado de maneira pontual, com o objetivo de situar melhor a produção de *desktop*, frequentemente aproximada desse campo. Dado o caráter recente desses filmes, (que datam da segunda década deste século) e sua circulação ainda restrita, a análise dos gêneros que os circundam permite compreender tanto as continuidades com tradições já estabelecidas quanto os deslocamentos e rupturas que eles promovem. Diferentemente do cinema experimental, contudo, o documentário e o filme-ensaio enfrentam diretamente o problema da representação da realidade e reivindicam uma relação explícita com o real, o que torna indispensável o diálogo com essas outras abordagens.

Embora o filme de *desktop* possa assumir formas ficcionais, as obras selecionadas para esta pesquisa — *Watching the Pain of Others* (2018), de Chloé Galibert-Lainé, e *Transformers: The Premake* (2014), de Kevin B. Lee — são reconhecidas por seus realizadores como documentários ou ensaios, além de terem circulado majoritariamente em festivais e eventos dedicados à produção documental. Desse modo, o interesse aqui recai sobre os gêneros mais amplos nos quais o filme de *desktop* costuma se inscrever, com o objetivo de preparar o terreno teórico para os capítulos seguintes (um dedicado especificamente aos documentários de *desktop* e outros voltados à análise fílmica). Para tanto, serão examinados os aspectos formais, temáticos e procedimentais que tradicionalmente sustentam a classificação dessas obras, destacando de que maneira tais elementos moldam expectativas, orientam leituras críticas e influenciam os modos de percepção e análise dos filmes.

2. 1. Raízes e intersecções entre documentário, ensaio e cinema experimental

Segundo Arlindo Machado (2011), tanto a categoria documentário como a categoria experimental são definidos a partir da negação. Considerando que no cinema a ficção é hegemônica, então se define documentário como a sua negação. Algo semelhante ocorre com a categoria do “experimental”. Até a década de 1960, o campo cinematográfico organizava-se basicamente em torno de duas classificações principais: o documentário e a ficção. No entanto, à medida que passaram a surgir obras que escapavam completamente a esses enquadramentos, tornou-se necessário nomear esse conjunto heterogêneo de produções. É nesse contexto que se consolida a noção de cinema experimental, definida menos por características próprias do que por exclusão, englobando tudo aquilo que não se ajustava aos parâmetros da ficção nem aos do documentário.

Mais recentemente, o termo “documentário experimental” começou a circular com maior frequência, acompanhando o surgimento de espaços dedicados a esse tipo de produção. A expressão evidencia uma concepção de documentário que se define por uma tensão interna, fundada tanto na recusa da ficção quanto no questionamento dos limites e das normas do próprio campo documental. Ainda que o experimental tenha firmado algumas tradições particulares (como o cinema estrutural ou os filmes caseiros), trata-se

de um campo historicamente marcado pela desobediência às convenções do cinema hegemônico bem como, posteriormente, pela aproximação com as novas tecnologias, a fim de testar o que o cinema é ou pode vir a ser. No âmbito dos documentários de *desktop*, o enquadramento como “documentário experimental” surge quase como consequência natural, pois é no próprio formato, inteiramente ancorado no espaço digital, que se instauram as primeiras fraturas em relação às convenções do documentário, inclusive no que diz respeito à própria noção de um mundo concreto a ser capturado.

O termo “documentário”, por sua vez, foi introduzido pelo cineasta escocês John Grierson (1898 – 1972), que o definiu como “tratamento criativo das ‘atualidades’” (NICHOLS, 2005, p. 51). O termo foi inicialmente usado pelo autor para se referir ao filme *Moana* (1926) de Robert J. Flaherty e posteriormente usado para conceitualizar a produção fílmica que ele próprio criou e difundiu. No texto *First Principles of Documentary* (GRIERSON, 1966), John Grierson defende o potencial do cinema para registrar e interpretar a vida cotidiana. Para ele, o uso de pessoas e situações reais seria um caminho mais autêntico para compreender o mundo moderno do que a encenação ficcional, pois os elementos retirados diretamente da realidade teriam uma força expressiva maior do que qualquer representação dramatizada. Sua célebre definição do documentário como “tratamento criativo das atualidades” tornou-se amplamente influente, mas não era categórica o bastante para definir as fronteiras do documentário, ou seja, o que diferencia o documentário da ficção quanto daquilo que mais tarde viria a se consolidar como cinema experimental.

O documentário passou por uma série de transformações ao longo de sua história, em que mesmo a capacidade de “representar o real” é posta sob dúvida. Diante deste dilema, o campo documental foi criando novas formas de lidar com a questão, ora abrindo-se à ficção e à atores, ora explicitando a figura do cineasta e suas intervenções no tratamento do objeto (o que inicialmente fora indesejado pelo documentário). A natureza da imagem documentária também se abriu a um leque de possibilidades digitais que incluem a animação, o videogame, a realidade virtual e, no caso desta pesquisa, das imagens de *desktop*. Em outras palavras, embora o documentário tenha trilhado um caminho relativamente autônomo em relação à produção experimental, diversos procedimentos experimentais foram incorporados não só como recursos de inovação estética, mas como estratégias para problematizar a representação, isto é, o realismo e a própria hipótese de sua impossibilidade.

Em *Novos Territórios do Documentário*, Arlindo Machado (2011) discute como o campo documental tem se expandido e se transformado nas últimas décadas, em resposta às mediações tecnológicas e às experimentações formais que desafiam as fronteiras tradicionais entre documentário e ficção. O autor identifica diversas modalidades que exemplificam esses “novos territórios”, entre as quais se incluem os documentários híbridos, que mesclam elementos ficcionais e documentais, borrando a distinção entre fato e invenção; os falsos documentários (*mockumentaries*), que utilizam a forma do documentário para representar eventos claramente fictícios, questionando a relação entre verdade e representação; e os metadocumentários, que refletem sobre o próprio processo de construção documental, tornando visíveis suas mediações e procedimentos.

Machado aponta também produções que deslocam o eixo da imagem tradicional, como os documentários sonoros, que privilegiam o som como elemento estruturante, e os documentários animados, nos quais a animação é utilizada para reconstruir ou representar memórias, eventos ou fenômenos reais, ampliando as possibilidades expressivas e questionando o realismo estrito. Por fim, ele destaca o surgimento do documentário *machinima*, produzido a partir de ambientes virtuais de jogos eletrônicos ou softwares de animação em tempo real, demonstrando como a cultura digital e os ambientes interativos vêm sendo incorporados às práticas documentais. Para Machado, essas formas não devem ser compreendidas como exceções marginais, mas como indicativos de que o documentário contemporâneo se encontra em expansão, e que definições tradicionais centradas na representação objetiva da realidade são insuficientes para abarcar a diversidade de práticas que hoje caracterizam o gênero.

Os documentários *machinima* e de *desktop* se aproximam por compartilharem a construção integral em ambientes digitais, nos quais o espaço virtual torna-se elemento central da narrativa e da estética. Em ambos, a realidade não é capturada de forma direta por uma câmera, mas a partir de uma camada de mediação tecnológica intensa que desafia a concepção tradicional de documentário. Além disso, ambos exploram estratégias formais experimentais e fazem do próprio meio tecnológico parte do discurso, refletindo sobre a produção, circulação e percepção da realidade no contexto digital contemporâneo.

Já o filme-ensaio tem como grande marco (aceito pela maior parte dos teóricos) o lançamento do filme *Carta da Sibéria* (1957) de Chris Marker e a posterior caracterização deste como um ensaio pelo teórico André Bazin (2012, [1958]). O filme-ensaio, apesar

de ter seu florescimento na segunda metade do século XX, descende da tradição ensaística literária. O ensaio como gênero literário surge no final do século XVI, com a publicação de *Essais* (Ensaaios) de Michel de Montaigne, em 1580, na França.

Para Francisco Ellinaldo Teixeira, a apropriação do ensaio pelo cinema se vincula ao contexto do pós-Segunda Guerra Mundial, quando a noção moderna de um tempo linear-cronológico é tensionada por uma concepção de tempo como conjunção assimétrica entre passado e presente (TEIXEIRA, 2022, p. 7). Nesse mesmo movimento, a História é deslocada: ganha relevo uma perspectiva micropolítica, ao passo que o enfoque macropolítico e sua pretensão de totalização são postos em xeque. A questão que se coloca, então, é: como essas inflexões se inscrevem no filme a ponto de se falar, propriamente, em *filme-ensaio*?

André Bazin começa seu texto *Chris Marker: Carta da Sibéria* (1958) conferindo ao filme um status de novidade, uma vez que “não se assemelha a nenhum filme de tipo (de “tema”) documental que até agora vimos” (BAZIN, 2012 [1958], s.p.). Em seguida, ele define o filme como “um ponto de vista documentado”. Para Bazin, bem como para o grande teórico do filme-ensaio, Timothy Corrigan (2015), constitui marca essencial do filme-ensaio uma postura intelectual que resiste à uma certa objetividade. Trata-se de um trabalho normalmente centrado na figura do autor, que recusa uma onipotência do pensamento científico em favor de uma reflexão aberta. A importância de Montaigne para a filosofia e literatura reside na inventividade de seus textos (publicados com o título de *Ensaaios*, dado pelo próprio) em prosa livre, com forte subjetividade e reflexividade, em que filosofia, autobiografia, narrativa e crítica se misturam.

Ou seja, o ensaio é, em si mesmo, uma forma de experimentação que, quando emerge, se coloca em contraposição ao modelo de pensamento cartesiano. Cineastas como Chris Marker apropriaram-se dessa lógica “experimental” e a transpuseram para o cinema, instaurando uma relação dialética entre imagem e texto e, assim, confrontando a abordagem tradicional do documentário — ela própria fortemente cartesiana. Desse modo, se o ensaio é por natureza experimental, o filme-ensaio preserva em seu núcleo essa mesma atitude experimental.

Essa postura justifica, em parte, que filmes como *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983) sejam simultaneamente indexados como filme-ensaio e como cinema experimental. Mas não apenas isso. O filme-ensaio, talvez justamente em razão de seu caráter exploratório e

de sua liberdade temática, tende também a experimentar o próprio meio filmico. Não à toa, Francisco Elinaldo Teixeira alega que:

O filme-ensaio, ou o ensaístico no cinema, nasceu no período moderno, mas só adquiriu um relevo significativo mais recentemente, a partir de várias mudanças no regime da imagem, que vão da mudança de suporte da videoarte, com a irrupção da imagem-vídeo, à imagem digital atual. (TEIXEIRA, 2022, p. 3)

O filme-ensaio parece, portanto, um espaço especialmente propício para pensar um mundo acelerado e em constante transformação tecnológica, inclusive no modo como consumimos e nos relacionamos com a informação. Não por acaso, popularizou-se na internet (sobretudo no *YouTube* na última década) um formato audiovisual intitulado *video essay*, uma espécie de ensaio multimídia em que pessoas comuns (que frequentemente se tornam influenciadores para um nicho específico de espectadores) desenvolvem ideias e investigam fenômenos culturais, sociais ou artísticos. Chloé Galibert-Lainé, por exemplo, se define como vídeo-ensaísta (GALIBERT-LAINÉ, 2026), ainda que suas obras encontrem receptividade e aclamação no circuito especializado de cinema.

Outros artistas que se aproximam do filme-ensaio, como Harun Farocki e Hito Steyerl, incorporam em seus trabalhos imagens de vigilância, máquinas industriais, simulações militares, imagens digitais de baixa resolução, imagens 3D e renderizações, o que se alinha às temáticas que abordam, centradas justamente na imbricação crescente entre tecnologias de imagem e poder. Não é raro, portanto, que filmes-ensaio (ou vídeos-ensaio) se construam a partir de imagens que, à partida, não seriam consideradas “cinematográficas”. É o caso também dos filmes aqui analisados, os filmes de *desktop*, cujo formato se dá inteiramente no interior da interface do computador. O ensaio assume, assim, a forma de um pensamento navegante não apenas sobre a realidade física, mas também sobre esse novo cenário digital em que se desenrola uma parcela significativa da vida social.

Assim, o ensaio se configura como experimental não apenas por sua postura epistemológica diante do mundo, mas também pela recorrente incorporação de imagens não convencionais e pela exploração de novas mídias. Nesse sentido, Francisco Elinaldo Teixeira afirma que “todo filme-ensaio é experimental, mas nem todo filme experimental é ensaístico” (2022, p. 3). Desse modo, o filme-ensaio pode ser compreendido como uma

forma específica de experimentação dentro de um campo mais amplo e heterogêneo do cinema experimental, que ultrapassa o escopo da discussão aqui proposta.

Embora o filme-ensaio tenha suas particularidades, também é possível sustentar que ele se configura, em certa medida, como uma inflexão do documentário. Corrigan, no entanto, recusa essa aproximação: para o autor, o filme-ensaio não é um documentário, mas se insere muito mais diretamente na tradição do ensaio literário. Ainda assim, é inegável que, correta ou incorretamente, os filmes e cineastas aqui discutidos (Chris Marker, Chloé Galibert-Lainé, Harun Farocki, Hito Steyerl) transitam amplamente em circuitos de documentário e são majoritariamente recebidos como tais. Antes de aprofundar a discussão sobre o ensaio, portanto, impõe-se examinar algumas definições de documentário.

2. 2. O ‘traço’ indicial no filme documentário

Como comentado anteriormente, a origem do termo documentário é normalmente atribuída a John Grierson, que ao se referir ao filme *Moana* (1926), afirmou que ele teria valor “documentário”. Por mais que tal conceituação tenha guiado o desenvolvimento inicial do campo, a definição de documentário dada por Grierson é ainda pouco definidora do que exatamente pode-se entender por documentário. A noção de um ‘tratamento criativo’ aplicado a um tema social ou fato concreto, aquilo que se entende por ‘atualidades’, pressupõe uma dimensão declaradamente interventiva, o que acaba por abalar a própria pretensão de verdade e autenticidade tradicionalmente associadas ao documentário.

No capítulo anterior, discutimos o estatuto do *traço* indicial da fotografia enquanto fundamento de um realismo ontológico, bem como o modo pelo qual a imagem digital rompe de maneira mais decisiva com esse princípio. Para evitar redundâncias, mas sem perder de vista como esse debate foi progressivamente incorporado às reflexões sobre o cinema documentário, abordaremos de forma sucinta alguns teóricos do cinema que também contribuíram de maneira significativa para essa discussão. Em *A ontologia da imagem fotográfica* (1991 [195]), André Bazin argumenta que a fotografia satisfaz de modo exemplar a antiga obsessão humana pelo realismo, ao oferecer uma presença do real que ultrapassa a simples verossimilhança. Segundo ele,

Sejam quais forem as objeções do nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço. (BAZIN, 1991, p. 22)

Nessa chave, o cinema se configura como a realização, no tempo, da objetividade fotográfica: pela primeira vez, a imagem dos objetos inclui a representação de sua duração, preservando seus movimentos e transformações. O cinema pode ser visto, portanto, como um estágio ulterior do realismo técnico em relação à fotografia.

Um signo indexador está fisicamente ligado ao objeto que ele representa. Tal ligação foi o que o filósofo Gregory Currie chamou de “traço” (CURRIE, 2000). Para o autor, esse vínculo causal distingue a imagem documentária de formas de representação puramente simbólicas ou ficcionais, que não dependem de contato direto com o mundo. Ou seja, nessa perspectiva, o documentário é necessariamente indicial, pois sua imagem é um traço material do acontecimento filmado. O pesquisador André Bonotto, no entanto, afirma que,

Currie parece assumir que os planos são autônomos e se esquece de que sempre há acréscimo/alteração de sentido dos mesmos, decorrente da montagem, comentários, títulos, etc. De forma que, ao tornar os traços essenciais ao gênero documentário, Currie não está garantindo sua “objetividade”, visto que “inferências errôneas” podem ser realizadas não apenas pelo público, a partir das imagens, mas também no próprio filme, através dos procedimentos mencionados. (BONOTTO, 2014, p. 76)

Se estas oposições já apareciam em relação à imagem analógica, como vimos anteriormente, a imagem digital torna cada vez menos sustentável o argumento do traço indicial. Segundo Bill Nichols, um dos mais influentes teóricos do cinema documentário:

Técnicas de amostragem digital, através das quais uma imagem é constituída por *bits* digitais (números), que são objetos de infinita modificação, tornam (...) a natureza indicial da fotografia obsoleta. A imagem é transformada em uma série de *bits*, um padrão de escolhas entre sim/não, registradas dentro da memória de um computador. Uma versão modificada daquele padrão não será em nenhum sentido derivada do “original”: ela se torna, ao invés, um novo original.” (Nichols, 1991, p. 268)

Nichols chega a afirmar que sua teoria sobre a representação da realidade no documentário se limita às imagens não digitais (NICHOLS, 1991, p. 5). Suas formulações, no entanto, também encontram seus opositores. Em um trabalho intitulado *Realismo Documentário, Teoria da Amostragem e Semiótica Peirceana: Os signos audiovisuais eletrônicos (analógicos ou digitais) como índices da realidade*, o

pesquisador Hélio Godoy (2001) dedica-se justamente a refutar o discurso desse autor (e também de Arlindo Machado, que ele considera que incorre no mesmo erro), no qual ele identifica um nominalismo latente. O autor recorre à teoria da amostragem e à análise de fenômenos de transdução em sistemas audiovisuais para argumentar ser um equívoco a declaração de que os sinais audiovisuais digitais, devido às suas propriedades técnicas, estariam causando uma ruptura na conexão com o mundo real, ou seja, que não poderiam mais ser reconhecidos como vestígios da realidade.

Godoy explica que, no vídeo digital, a imagem é capturada por sensores fotossensíveis que registram a intensidade luminosa de cada ponto e a convertem, por meio de amostragem e quantização, em dados binários. Para o autor, embora mediado por processos computacionais, esse mecanismo preserva um vínculo com o real, uma vez que se fundamenta na transdução de fenômenos físicos em sinais eletrônicos. O argumento de Godoy é importante para relativizar a ruptura identificada pelos demais autores. No entanto, sua defesa continua centrada em uma imagem digital capturada, isto é, derivada de um objeto ou cena reais, existentes no mundo. Mesmo quando essa imagem é posteriormente manipulada, sua base continua sendo o registro de algo que esteve diante da câmera. A posição de Godoy torna-se mais difícil de sustentar com o avanço das tecnologias digitais, uma vez que hoje é possível gerar imagens inteiramente em ambientes de síntese, como *softwares* de computação gráfica.

Um exemplo emblemático é o documentário *Grand Theft Hamlet* (2024), uma produção independente que recria a peça *Hamlet* integralmente dentro do videogame *Grand Theft Auto Online*, utilizando técnicas de machinima para transformar avatares e cenários virtuais em personagens e palco cinematográfico. Os protagonistas não são personagens fictícios com roteiro pré-definido, e sim atores reais (Sam Crane e Mark Oosterveen) tentando montar a peça durante o isolamento imposto pela pandemia. O que vemos são reações autênticas, frustrações, conflitos e imprevistos: a realidade humana acontecendo em tempo real, ainda que mediada por um videogame. É híbrido tal qual parte considerável da experiência humana hoje.

A posição de Bill Nichols (1991) e Arlindo Machado (1993), ainda que talvez excessivamente categórica, parece apreender um processo contínuo, ao longo do século XX, de desmaterialização da imagem, também identificado por autores como Philippe Dubois (2004, discutido no capítulo anterior). Talvez o que essas mudanças revelam não seja o desaparecimento do vínculo com o real, e sim a sua transformação: esse vínculo se

reconfigura, se torna mais opaco, mais mediado, e passa a coexistir com outros modos possíveis de representação e relação com a realidade.

2. 3. DEFININDO O DOCUMENTÁRIO: PERSPECTIVAS TEÓRICAS

Examinaremos, a seguir, concepções alternativas de documentário, a fim de compreender as reflexões de diferentes teóricos sobre o gênero. Noël Carroll (1947–) é um filósofo e teórico da arte cujas obras se vinculam estreitamente à tradição da filosofia analítica, e parte de sua produção sobre cinema consiste em um esforço lógico de definição do campo documentário, o qual ele considera uma das áreas mais confusas da teoria cinematográfica. Carroll observa que o cinema documentário é, por vezes, também chamado de cinema não-ficcional, mas sustenta que essas duas denominações pressupõem conjuntos distintos de filmes.

Carroll recorre a exemplos do cinema estrutural norte-americano, como *Serene Velocity* (Ernie Gehr, 1970) e *Arnulf Rainer* (Peter Kubelka, 1960), que exprimem uma investigação radical da percepção espacial e da estrutura do tempo no cinema. *Serene Velocity*, por exemplo, consiste em uma câmera fixa apontada para um corredor vazio de um prédio. A “ação” do filme acontece através de mudanças sistemáticas na distância focal (*zoom*) da lente por meio de saltos bruscos e alternados entre duas distâncias focais. Nesses filmes, a ênfase recai sobre a forma, o processo e as condições materiais do filme, em vez de narrativa ou psicologia. É inegável que este filme se trata de uma não-ficção, mas também não corresponde ao que costumamos compreender como documentário. O uso dos termos não-ficção e documentário como sinônimos, portanto, configura um equívoco para Carroll.

Do mesmo modo, o termo documentário, como concebido por Grierson como “tratamento criativo das atualidades” se mostra estreito demais para abarcar o modo como empregamos o termo, enquanto a categoria de “filme não-ficcional” se estende além do desejado e acaba por incorporar filmes cuja intenção não é documental. Carroll propõe o conceito de “cinema de asserção presumida” (*films of presumptive assertion*) (CARROLL, 2005), que se baseia sobretudo nas intenções autorais, como resposta à imprecisão que ele identifica nos termos em uso.

Carroll (2005) adota aquilo que chama de “modelo comunicativo de intenção e resposta”, inspirado na teoria da linguagem de Paul Grice. Esse modelo é entendido como uma abordagem de natureza social, pois parte da ideia de que, em nossas interações comunicativas, estabelecem-se relações entre quem produz e quem interpreta signos significativos. O autor compreende que o que determina se um filme é um documentário é a postura mental que se espera do espectador, ao qual é indicada pelo realizador do filme. No caso de *Serene Velocity*, Carroll afirma que, para seu realizador, é neutro ou indiferente o modo como venhamos a entreter as imagens do corredor que se repetem ao longo do filme. Este filme, portanto, seria uma “não-ficção”, isto é, ele “não é uma ficção”, pois ele “não nos determina a imaginar que o corredor existe”, e nem nos determina a assumir a postura oposta, ou seja, a crer que o corredor existe (CARROLL, 2005, p. 87).

André Bonotto, cuja tese de doutorado se dedica a elucidar e destrinchar a teoria de Carroll sobre o documentário, sintetiza o movimento teórico-lógico do filósofo da seguinte maneira:

Uma obra é ficcional se:

1. o autor da obra possui uma intenção ficcional;
2. o público reconhece essa intenção;
3. o público assume uma postura ficcional. (BONOTTO, 2014, p. 96)

Compreende-se “asserção” como uma das categorias dos atos de fala, que está em oposição a outros valores modais, como a interrogação, a ordem, o pedido, a dúvida, a exclamação, a declaração etc. Quando alguém faz uma asserção, está apresentando uma proposição e convidando o interlocutor a aceitá-la como um fato. Isto é, o emissor quer que o receptor reconheça que ele está afirmando algo como verdadeiro e não inventando, ficcionalizando ou convidando à imaginação. Sinteticamente, e admitindo certo nível de simplificação da elaborada teoria de Carroll, de modo a tornar seu uso mais adequado ao desenvolvimento desta pesquisa, filmes de asserção pressuposta são filmes que fazem afirmações sobre o mundo e esperam que o espectador as aceite como verdadeiras.

O problema da teoria de Carroll é que, apesar do esforço rigoroso de definir essa produção filmica a partir de princípios lógicos, ele ainda assim deixa de explicitar aspectos essenciais à legitimação de sua proposta. Como observa Bonotto, Carroll não esclarece se essas asserções se dão apenas no nível verbal ou se quaisquer materiais

audiovisuais mobilizados pelo filme também constituem proposições (BONOTTO, 2014, p. 156). Além disso, ao tentar delimitar mais rigorosamente um recorte do gênero documentário, ele parece incorrer no mesmo erro que buscava evitar: sua definição não abarca uma parte considerável da produção documental em que a intenção do realizador permanece ambígua, indireta ou deliberadamente aberta.

Filmes indexados como documentários, tais como *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982), *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983), *Objeto Misterioso ao Meio-Dia* (Apichatpong Weerasethakul, 2000) não fazem afirmações sobre o mundo de forma direta ou com a intenção de que o espectador as aceite como verdadeiras. Em vez disso, eles operam principalmente por meio de associações visuais, reflexões poéticas ou construções narrativas fragmentadas, incentivando uma experiência interpretativa e contemplativa, em vez de uma aceitação factual.

O esforço de Carroll em estabelecer uma definição definitiva para o documentário se justifica pela relativa desordem teórica que caracteriza o campo. Contudo, sua proposta ainda exclui uma parcela significativa da produção documental, incluindo obras amplamente reconhecidas e influentes. Tal constatação indica a persistente resistência do documentário a delimitações conceituais estritas. O teórico Bill Nichols reconhece essa dificuldade em *Introdução ao documentário*, ao afirmar que:

A imprecisão da definição resulta, em parte, do fato de que definições mudam com o tempo e, em parte, do fato de que, em nenhum momento, uma definição abarca todos filmes que poderíamos considerar documentários. (NICHOLS, 2005, p. 48)

Nichols não se dedica, em seu livro, a definir o documentário de forma definitiva, mas a realizar um percurso analítico pelo gênero — abordando a questão da representação, as convenções que o estruturam e as transformações históricas que o atravessam. Ao final, conclui que a definição de documentário apresenta contornos vagos, ainda que discerníveis (NICHOLS, 2005, p. 53). Em outras palavras, a imprecisão conceitual não compromete sua operacionalidade. Pelo contrário, a popularidade do gênero, os esforços teóricos destinados a compreendê-lo e as próprias transformações pelas quais passou evidenciam que sua solidez não depende de uma delimitação estritamente precisa.

O autor propõe abordagens mais amplas para a compreensão do gênero. Embora não ofereça uma definição estrita de documentário, indica certos elementos que nos

permitem reconhecê-lo como tal. Para Nichols (2005), o documentário configura-se como uma representação ou retrato identificável do mundo e, com frequência, busca suscitar no espectador a crença na realidade que apresenta. Em razão disso, o autor identifica no gênero uma forte tradição retórica, em que a eloquência assume funções simultaneamente estéticas e sociais. Nesse sentido, aproxima-se da noção de “asserção pressuposta” formulada por Carroll; contudo, Nichols enfatiza que os realizadores testam continuamente os limites do campo, moldando e transformando as tradições que herdam. Além disso, observa que a própria retórica documental se manifestou em diferentes graus de intensidade e sob distintas formas ao longo da história do gênero.

A retórica salta aos olhos em filmes cuja forma se apoia em uso de comentário com voz de Deus, mas este recurso só é comum a um dos seis tipos de documentários os quais Nichols identifica: o documentário expositivo, cuja ênfase reside no comentário verbal e em uma lógica argumentativa. Esse é o modo que a maioria das pessoas identifica com o documentário em geral. A preocupação com abordagens mais éticas na representação do outro, ou do próprio objeto documental, motivou o surgimento de novas modalidades de documentário.

Na década de sessenta, o Cinema Direto surge como alternativa à presença forte da retórica no documentário. O movimento teve força sobretudo nos Estados Unidos e no Canadá, possibilitado pela recente invenção de câmeras portáteis, que permitiam aos cineastas seguir os acontecimentos em tempo real. O objetivo torna-se a intervenção mínima, deixando que o objeto fale por ele mesmo. Essa abordagem tornou-se também um modo de se fazer documentário que persiste, o qual Nichols intitulou “documentários observativos”: geralmente sem entrevistas, narração ou encenação, a força deste modo está puramente na observação não interventiva.

Na mesma década, prevalecente na França, têm-se o Cinema Verdade. Se no Cinema Direto a resolução ética diante do problema da representação é retirar o máximo possível da figura do realizador, no Cinema Verdade a proposta é assumi-lo. Se não há neutralidade efetivamente na pura observação, se a presença do realizador por si só já modifica como o objeto se apresenta, a proposta aqui é evidenciar a interação entre a câmera e o filmado. O cineasta interage com as pessoas, provoca situações ou faz perguntas, a fim de revelar dimensões da realidade que só surgem a partir desse encontro, mostrando que a verdade do documentário não é apenas observada, mas construída na relação entre cineasta e objeto filmado. Nichols (2005) identifica essa mesma postura em

documentários posteriores ao movimento, os quais ele intitula de “documentários participativos”.

Aprofundando a reflexão sobre o problema ético da representação no documentário, modalidades mais contemporâneas incluem o modo reflexivo e o modo performático. No modo reflexivo, evidenciam-se as escolhas e convenções que estruturam o documentário, tornando explícito o processo de construção da realidade pelo filme. Já o modo performático enfatiza o caráter expressivo do encontro entre cineasta, tema e público, rejeitando a pretensão de objetividade em favor da evocação de experiências e afetos. Veremos como essas categorias são retomadas pelo filme de *desktop* de uma forma híbrida, que envolve mais de uma delas e ainda outras características que definem esse formato.

A esses modos, Nichols (2005) acrescenta ainda o modo poético — provavelmente o mais antigo — cuja forma antecede às convenções que posteriormente se consolidariam no gênero documental (como a narração em “voz de Deus”, a entrevista, o som direto, os cortes ilustrativos e a presença de atores sociais desempenhando suas atividades cotidianas). Tal modo evidencia que as possibilidades de discursar sobre o mundo social sempre foram múltiplas. Em outras palavras, aquilo que procuramos delimitar de maneira rigorosa como o domínio do documentário revela limites permeáveis e uma natureza mutável.

Nichols (2005) reforça frequentemente que sim, o documentário é marcado por um vínculo forte e profundo com o mundo histórico e engaja-se no mesmo pela representação. Contudo, permanecem questões centrais: qual é a natureza dessa relação entre representação e realidade, como conceber essa representação e que tipo de conhecimento ela nos permite obter sobre o objeto. Ao longo de sua história, o corpus documental tem oferecido soluções variadas a essas questões, que vão desde abordagens mais inventivas e problematizadoras (que refletem criticamente sobre a própria representação) até estratégias mais tradicionais e conservadoras.

Todas essas questões partem justamente do fato de que o documentário é uma representação. Não há acesso direto ao real, pois se esse fosse o caso, teríamos simplesmente a réplica de algo que já existe. Julgar uma representação não se limita à fidelidade da reprodução, mas ao prazer que proporciona, às ideias ou conhecimentos que

transmite e à qualidade de sua direção, de seu tom e de seu ponto de vista. Espera-se que ela vá além de simplesmente mostrar: que provoque reflexão, emoção e entendimento.

Adotamos, neste trabalho, a perspectiva de Nichols por considerá-la mais aberta à experimentação no campo do documentário e, portanto, mais adequada à análise da produção que nos interessa: os filmes de *desktop*. Neles, não apenas os modos de representação são continuamente tensionados, como também a própria realidade tematizada assume uma natureza distinta. O espaço virtual torna-se central, de modo que os fenômenos examinados não são apenas representados nesse ambiente, mas dele emergem.

Em *Reading // Binging // Benning* (2018), por exemplo, os realizadores Kevin B. Lee e Chloé Galibert-Laîné articulam-se em torno da pergunta “quanto é possível ver de um filme que não se pode ver?” — isto é, como imaginar, interpretar e discutir um filme (*Readers*, de James Benning) sem acesso direto a ele. A partir dessa questão, o filme investiga os limites da percepção, da memória e da mediação na era digital, em que os conteúdos são consumidos e reconstruídos por meio de fragmentos. Nesse contexto, o computador deixa de ser apenas um dispositivo de captação de imagens para se afirmar como um ambiente em si, um espaço que embaralha as fronteiras entre o público e o privado em uma experiência coletiva individualizada. Considerando que uma parcela significativa da vida social se desenrola nesse espaço virtual, torna-se coerente que as práticas documentais elaborem estratégias discursivas capazes de dar conta dessas novas problemáticas.

Mesmo Nichols admite que a imagem digital instaura novos desafios à concepção do documentário. Ainda que reconheça as limitações desta crença, Nichols também confere que grande parte do poder retórico do documentário reside nas mesmas características realistas que Bazin defende em *Ontologia da Imagem Fotográfica* (1991 [1945]).

Em primeiro lugar, os documentários oferecem-nos um retrato ou uma representação reconhecível do mundo. Pela capacidade que têm o filme e a fita de áudio de registrar situações e acontecimentos com notável fidelidade, vemos nos documentários pessoas, lugares e coisas que também poderíamos ver por nós mesmos, fora do cinema. Essa característica, por si só, muitas vezes fornece uma base para a crença: vemos o que estava lá, diante da câmera; deve ser verdade. (NICHOLS, 2005, p. 27)

Mas a seguir ele completa seu trecho alegando que esse poder extraordinário da imagem fotográfica está sujeito a restrições, porque (1) uma imagem não consegue dizer tudo o que queremos saber sobre o que aconteceu, e (2) as imagens podem ser alteradas tanto durante como após o fato, por meios convencionais e digitais (NICHOLS, 2005, p. 27). Nos filmes de *desktop*, essa dinâmica é levada ao extremo, uma vez que todas as imagens se inscrevem integralmente no ambiente digital. Desse modo, este trabalho sustenta que refletir sobre a imagem digital no documentário é fundamental para compreender o papel que o documentário desempenha no mundo contemporâneo e reciprocamente, o papel que pode ter o documentário de *desktop* em problematizar o documentário nesse contexto.

Por fim, antes de avançarmos para o capítulo dedicado à explanação dos documentários de *desktop*, retomemos a discussão quanto ao filme-ensaio, uma vez que essa modalidade (os filmes de *desktop*) estabelece uma relação particularmente estreita com a produção audiovisual ensaística.

2. 4. APROFUNDANDO O FILME-ENSAIO

A partir deste ponto, o foco deste capítulo se volta para a análise do ensaio enquanto modalidade audiovisual. Busca-se compreender suas características formais, discursivas e estéticas, explorando suas especificidades e as possibilidades expressivas que lhe são próprias. Adorno escreveu *O Ensaio Como Forma* (2003, [1958]) em defesa do ensaio como um modo legítimo de pensamento, em contraste com a concepção então dominante na filosofia e nas ciências humanas, segundo a qual somente formas sistemáticas, rigidamente dedutivas, seriam capazes de produzir conhecimento “verdadeiro”. Para Adorno, a filosofia sistemática funciona como um dispositivo de ordenação que tende a neutralizar a heterogeneidade do objeto, encaixando-o em uma arquitetura lógica preexistente. O ensaio, ao contrário, admite uma fragmentação em detrimento de uma não-totalização, admite desvios, hesitações, contradições e respeita a heterogeneidade do objeto.

Nas palavras de Adorno,

Nos processos do pensamento, a dúvida quanto ao direito incondicional do método foi levantada quase tão-somente pelo ensaio. Este leva em conta a

consciência da não-identidade, mesmo sem expressá-la; é radical no não-radicalismo, ao se abster de qualquer redução a um princípio e ao acentuar, em seu caráter fragmentário, o parcial diante do total. (ADORNO, 2003, p. 25)

Assim, o ensaio interrompe a primazia do método científico convencional. O pensamento se revela profundo por se engajar intensamente com seu objeto, e não por subjugar-lo a uma outra forma de conhecimento. Ao examinar o caráter conceitual e formal do ensaio, Adorno (2003) fornece importantes referências para compreender a lógica e a estrutura do filme-ensaio. Ele sustenta que a característica distintiva do ensaio reside em sua capacidade de subverter o pensamento sistêmico, as totalidades da verdade e “o jargão da autenticidade” (2003, p. 21), utilizando estratégias “metodicamente sem método” (2003, p. 30), pelas quais, no ensaio, “a lei formal mais profunda é a heresia” (2003, p. 45).

A noção de ensaio exerceu influência significativa sobre o cinema, sendo retomada por André Bazin em 1958 para analisar o filme *Carta da Sibéria* (Chris Marker, 1957). Bazin destaca, nessa obra, uma abordagem que valoriza a experimentação e a reflexão aberta sobre a realidade representada. Enquanto Adorno estabelece a fundamentação teórica do ensaio como forma literária e filosófica, Bazin realiza uma adaptação dessa lógica para o campo cinematográfico, demonstrando como os princípios do ensaio filosófico podem ser transpostos para uma prática estética específica, mesmo sem evidências de que tenha lido diretamente Adorno.

Timothy Corrigan (2015) reconhece que o ensaio cinematográfico se consolida de forma mais definitiva a partir dos textos de Bazin e das obras de Chris Marker, mas identifica traços ensaísticos em filmes muito anteriores, como *Inflation* (1928), de Hans Richter. Corrigan argumenta que algumas das primeiras manifestações do que hoje chamamos de filme-ensaio já surgem em obras como *A Corner in Wheat* (1909), de David Wark Griffith, mas que é somente a partir da década de 1940 que se torna cada vez mais comum que cineastas (de Chris Marker a Peter Greenaway) passem a caracterizar seus trabalhos explicitamente como filmes-ensaio.

Para Corrigan (2015), convém separar o filme-ensaio de categorias amplas como o cinema documental ou experimental, situando-o em um contexto histórico mais específico que permita reconhecer suas maneiras únicas de perceber e engajar o mundo. Em diálogo com a teoria documentária de Nichols (2005), Corrigan diz que o único “modo documental” descrito por Nichols que estabelece uma maior zona de contato com

o ensaio é o documentário performático em razão da ênfase na experiência subjetiva do cineasta. Mas isso não é o bastante para equivaler o documentário performático ao ensaio. Para Corrigan, o ensaio necessariamente indica um tipo de encontro entre o eu e o domínio público, um encontro que mede os limites e possibilidades de cada um como atividade conceitual. Portanto, o ensaio caracteriza-se pela intensa presença do sujeito, pelo engajamento desse sujeito com experiências de caráter público, das quais busca extrair reflexões, e pela constante transformação do próprio pensamento ao longo do processo.

A trajetória histórica do ensaio indica que o ensaístico é mais provocador não tanto na maneira como privilegia a expressão e a subjetividade pessoais, mas, antes, na maneira como perturba e complica essa própria noção de expressividade e sua relação com a experiência, a segunda pedra angular do ensaístico. Em outras palavras, o ensaio revela seu potencial crítico justamente ao tensionar a relação entre a voz do autor e o mundo que observa, subvertendo expectativas sobre a transparência da experiência subjetiva. Segundo Corrigan, a expressão ensaística (como a escrita, o cinema ou qualquer outro modo representacional) exige, assim, a perda do eu e o repensar e refazer do eu (CORRIGAN, 2015, p. 21).

Como antecipação do filme-ensaio, muitos ensaios literários do século XX evidenciam a tensão constitutiva entre a experiência visual e sua tentativa de enunciação verbal, configurando um embate em que o mundo percebido continuamente desafia, subverte e perturba o poder expressivo da linguagem, revelando a instabilidade estrutural do próprio gesto ensaístico. Talvez em razão de uma complexificação desse impasse linguístico em um mundo cada vez mais cacofônico informacionalmente, é que Lyotard tenha afirmado que “o ensaio é a forma quintessencial do pensamento pós-moderno na segunda metade do século XX” (LYOTARD, 1993). Curiosamente, Fredric Jameson (2007), outro teórico importante do “pós-moderno”, afirma que o vídeo é a forma de arte por excelência do capitalismo tardio.

O vídeo-ensaio configura-se atualmente como uma forma de grande popularidade. Não por acaso, Corrigan (2015) destaca, em diferentes passagens, a centralidade que o ensaio assume no meio digital e na internet, ainda que seu livro não se dedique especificamente a esse tema. O objetivo aqui não é aprofundar o debate sobre o pós-moderno ou a pertinência desse conceito, mas evidenciar que autores interessados na lógica cultural das últimas décadas do século XX chegaram a conclusões convergentes: o

ensaio e o vídeo, possivelmente por sua natureza fragmentária e flexível, mostram-se particularmente adequados para pensar e refletir sobre o mundo contemporâneo.

Há duas passagens em que Corrigan comenta o ensaio em meio às transformações da imagem técnica:

Ademais, ainda que o filme-ensaio tenha encontrado algumas de suas transformações contemporâneas mais curiosas por meio da internet, outras mídias eletrônicas e até mesmo instalações em museus, o estudo se concentra primariamente no ensaio cinematográfico – não em ensaios de fotografia, vídeo ou internet – entre 1945 e 2010. (2015, p. 12)

Em outra passagem:

Ao longo dos séculos XX e XXI, o ensaístico assumiu progressivamente a forma de ensaios fotográficos, filmes-ensaio e dos ensaios eletrônicos que permeiam a internet na forma de blogs e outros intercâmbios dentro de um circuito eletrônico público. (2015, p. 18)

Se o grande teórico do filme-ensaio reconhece a relevância do ensaio na esfera digital, este trabalho propõe-se a ampliar e atualizar essas discussões. Nesse sentido, o próximo capítulo concentrar-se-á nos documentários de *desktop* e na rede digital, examinando seus circuitos de informação, seu sistema de produção imagética, os processos de circulação e valorização simbólica em ambiente virtual, bem como o papel da internet como experiência pública — aspectos fundamentais para compreender os documentários de *desktop* em sua totalidade.

Em um balanço geral do trabalho até então, o primeiro capítulo examinou a questão da imagem sintética e sua relação com o real, buscando fundamentar a compreensão da imagem digital e das possibilidades de representação que ela oferece. Esse tipo de imagem estabelece ligações menos rigorosas com a realidade, embora a própria natureza indexadora da fotografia sempre tenha apresentado limitações. Observou-se, contudo, que obras de caráter documental que utilizam imagens digitais vêm ampliando os modos de discursar sobre o mundo a partir do audiovisual, inaugurando novas formas de relação entre imagem e realidade.

Neste ponto, apresentamos os três gêneros nos quais os filmes de *desktop* costumam se situar. Inicialmente, oferecemos uma breve exposição sobre o experimental, seguida de uma discussão das principais questões que permeiam o documentário e o filme-ensaio. Os documentários de *desktop* comumente são apresentados tanto como documentários quanto como ensaios, e compartilham entre si a centralidade da

experiência e da imagem digital na construção de um discurso sobre o mundo. Como vimos, a imagem digital instaura um cenário significativamente distinto daquele em que o documentário se originou, alterando a confiança e o caráter indicial da imagem. Ainda assim, ninguém diria que o documentário perdeu sua importância no mundo de hoje. Pelo contrário, além das transformações dentro do próprio gênero do documental (Machado, 2011), os filmes de *desktop* a serem analisados apontam para novas possibilidades dentro do gênero, evidenciando esforços de acompanhamento e reflexão sobre a experiência pública atual.

No próximo capítulo, examina-se a genealogia histórica desse formato audiovisual e suas características formais, como a fusão entre produção e pós-produção e o uso da tela do computador como espaço de captura e exibição, bem como as tensões conceituais entre documentário e filme-ensaio. O capítulo define os conceitos centrais, em especial o vínculo documental mediado digitalmente, que orientarão a análise das obras nas seções seguintes.

3. FILMES DE *DESKTOP*: ENTRE DOCUMENTÁRIO E PRÁTICAS DIGITAIS

Filmes de *desktop* (ou *desktop films*, *screenlife*, *desktop cinema*) são obras cuja ação se desenrola inteiramente na tela de um computador ou de outro dispositivo digital. Trata-se de produções construídas a partir das imagens geradas pelas próprias operações de navegação on-line, um formato que tem sido empregado tanto em narrativas ficcionais quanto em propostas documentais ou ensaísticas. É difícil delimitar o momento exato de emergência dessa forma híbrida do audiovisual, pois ela possui antecedentes em práticas de gravação de tela amplamente difundidas na cultura digital: da comunidade de videogames, que registra partidas para transmissão, aos vídeos de tutorial, passando ainda por experiências da videoarte e do cinema experimental que incorporam ocasionalmente esse tipo de imagem sem, contudo, fazer dela o ambiente integral da obra (como ocorre em *Internet Story* (2010), de Adam Butcher).

É, no entanto, a partir da década de 2010 que essa forma audiovisual ganha maior visibilidade e passa a ser reconhecida como “filmes de *desktop*”. Em 2014, chega ao circuito comercial *Unfriended*, uma produção de orçamento relativamente elevado distribuída pela Universal Pictures, que constrói uma narrativa de terror sobrenatural inteiramente mediada pela tela de um computador. No mesmo ano, o cineasta experimental e crítico estadunidense Kevin B. Lee lança *Transformers: The Premake* e o apresenta como um “documentário em *desktop*” (*a desktop documentary*), cunhando o termo que interessa a essa pesquisa.

Vale ressaltar que ambos os filmes foram lançados no mesmo ano, embora um pertença ao circuito comercial e o outro ao âmbito independente, indicando que o recurso do *desktop* não se limita às intenções críticas e reflexivas presentes nas obras analisadas nesta pesquisa. De fato, produções ficcionais de grande alcance, como *Searching* (2018) e *Cam* (2018), demonstram que a representação da interação em ambientes digitais também se tornou objeto de interesse do mercado comercial. Em ambos os contextos, confirma-se a centralidade da experiência on-line na configuração da vida social contemporânea.

No entanto, para os objetivos desta pesquisa, interessa o chamado “documentário de *desktop*”, definido pelo teórico Luka Bešliagić em seu artigo *Computer Interface as*

Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary (2019) como “uma variante interdisciplinar do filme-ensaio baseada em computador” (BEŠLAGIĆ, 2019, p. 51, tradução nossa). Essa definição foi amplamente adotada em estudos subsequentes sobre o tema. No artigo de Miklós Kiss (2021) intitulado *Desktop documentary: From artefact to artist(ic) emotions*, o autor retoma a formulação de Bešlagić e acrescenta novos elementos à compreensão do gênero, definindo-o como “uma variante interdisciplinar do filme-ensaio baseada em computador em que o *software* de captura de tela substitui a câmera, transformando a tela do computador tanto no método de produção quanto de disseminação de tal documentário” (KISS, 2021, p. 100, tradução nossa).

Ambos os autores partem do pressuposto de que os documentários de *desktop* constituem uma variante do filme-ensaio. No capítulo anterior, exploramos as características que definem esses dois gêneros ou formas, a fim de fundamentar a discussão que se seguirá neste trabalho, centrada em avaliar como os filmes de *desktop* atualizam questões relacionadas ao documentário ao recorrer à imagem da experiência digital conectada. Observa-se que ambos os autores assumem uma aproximação entre filme-ensaio e documentário, posição que, contudo, não é unânime na teoria cinematográfica. Pelo contrário, teóricos como André Bazin e Timothy Corrigan aproximam o filme-ensaio mais do ensaio literário do que do documentário cinematográfico. A tendência de tratar o filme-ensaio como documentário, ou de usar os dois termos de forma quase intercambiável, como se observa na produção teórica sobre filmes de *desktop*, que ora os qualifica como documentários, ora como ensaios, revela certa fragilidade conceitual. O objetivo deste trabalho não é estabelecer um veredicto definitivo, mas identificar e analisar os aspectos documentais e ensaísticos que essa produção audiovisual enfatiza ou suprime.

Os cineastas Kevin B. Lee e Chloé Galibert-Laîné não chegam a definir o termo de forma estrita, mas esclarecem alguns de seus efeitos característicos. Segundo Lee, “essa forma de fazer cinema trata a tela do computador tanto como lente de câmera quanto como tela de projeção” (LEE, 2014). Por sua vez, Galibert-Laîné enfatiza seu aspecto de simulação, observando que, quando reproduzido na área de trabalho do próprio espectador, o filme se apresenta “como se o dispositivo fosse repentinamente possuído por outra pessoa – é como um fantasma que está movendo o cursor do *mouse*” (DIGRAVIO, 2019). Os documentários de *desktop*, portanto, substituem a captura do

mundo pela câmera pela interface do computador, integrando em um mesmo gesto tanto a produção quanto a pós-produção da obra.

No cinema, a pós-produção é a etapa em que o material filmado é transformado em obra final, incluindo edição, tratamento de imagem, mixagem de áudio e inserção de efeitos visuais, ou seja, tudo que define o acabamento do filme. Nos filmes de *desktop*, entretanto, a distinção entre produção e pós-produção é diluída, uma vez que a própria criação do filme ocorre no ambiente digital do computador, onde gravação, manipulação de imagens, inserção de elementos visuais e edição podem ocorrer de forma simultânea. Dessa maneira, a produção e a pós-produção se fundem em um único processo contínuo, refletindo a natureza integrada e mediada digitalmente desses filmes. Definir o que aqui se entende por pós-produção ajudará a contextualizar as ideias de Nicolas Bourriaud sobre a lógica criativa em contextos digitais, que serão exploradas mais adiante.

É nesse sentido que Lee afirma que o *desktop* funciona simultaneamente como câmera e como projetor, e é por isso que Chloé Galibert-Lainé aponta nesses filmes uma sensação fantasmagórica, como se o filme fosse o próprio computador do espectador sendo manipulado por um terceiro. A obra se estrutura como um arranjo de possibilidades de experiência on-line, em que a investigação do objeto se realiza precisamente por meio dessas possibilidades. Trata-se, portanto, de um discurso sobre as condições em que produzimos e consumimos informação e imagens na era digital.

Em razão dessa relação, percebe-se que a maior parte dos esforços teóricos em pautar essa produção audiovisual se concentram neste aspecto midiático. Se por um lado os meios de comunicação digitais modernos emergem como componentes essenciais de um ambiente hipermediado; por outro lado, são ambientes em si, nos quais nos movemos e interagimos com inúmeros objetos midiáticos e outras pessoas. Tais ambientes possuem funcionamentos específicos, caracterizados por processos de labor e vigilância algorítmicos, nos quais a imagem atua simultaneamente como moeda de troca e como espaço social.

Diante desse contexto, a maior parte dos trabalhos acadêmicos que discutem essa produção concentram-se em situar o filme de *desktop* como uma forma de “nova mídia”, voltada a refletir sobre a relação entre usuário e dispositivo tecnológico ou, de maneira mais ampla, entre corpo e tecnologia.

Entre esses estudos, Ugenti (2021), em *Between Visibility and Media Performativity: The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema*, analisa como a interface e os gestos do usuário se tornam elementos performativos, influenciando a experiência estética do espectador. De Rosa e Strauven (2020), em *Screenic (Re)orientations: Desktop, Tabletop, Tablet, Booklet, Touchscreen, Etc.*, discutem diferentes dispositivos de exibição digital e como eles redefinem os modos de leitura e percepção do cinema contemporâneo. A essa abordagem se somam os artigos mencionados anteriormente: *Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary* de Bešlagić (2019) e *Desktop Documentary: From Artefact to Artist(ic) Emotions* de Kiss (2021), que também se fundamentam predominantemente em referenciais da teoria das mídias, mais do que em abordagens propriamente cinematográficas.

Em primeiro plano, portanto, é o aspecto midiático que se destaca e orienta a maior parte das investigações sobre essa produção audiovisual. De forma menos frequente, há estudos que analisam os filmes de *desktop* sob outros prismas. É o caso do artigo de Kevin B. Lee, diretor de *Transformers: The Premake*, publicado em conjunto com Jiří Anger, intitulado *Suture Goes Meta: Desktop Documentary and its Narrativization of Screen-Mediated Experience* (ANGER; LEE, 2023), no qual os autores recorrem à teoria da sutura, uma abordagem que teve grande influência nos estudos cinematográficos durante os anos 1970. Na teoria cinematográfica, a sutura corresponde ao processo pelo qual o espectador é amarrado ao universo do filme, experienciando-o como um espaço fechado e interpretando seus eventos conforme a lógica interna da narrativa, de modo que sua percepção e engajamento com a obra são moldados pelas regras estabelecidas pela própria obra.

Os autores defendem neste artigo que o documentário de *desktop* promove a sutura do espectador ao universo da obra ao mesmo tempo que também expõe o dispositivo e explicita a forma fílmica, aplicando o aparato cinematográfico no sentido de revelar seus processos de construção de significado, de modo semelhante ao que fizeram os cineastas estruturais. O argumento gira em torno, portanto, de defender que o documentário de *desktop* de certa forma resolve esse impasse, ao incorporar a tese e a antítese da ilusão cinematográfica em seu cerne.

No entanto, a intenção deste trabalho difere das propostas aqui comentadas uma vez que o foco aqui reside na intenção documental/ensaística ou, em outras palavras, em

que medida ele estabelece uma relação de vínculo com a realidade e inspira credibilidade (ou não) no espectador. Ou seja, o que nos permite chamar um filme de *desktop* de documentário ou de ensaio? Qual seria a relação documental uma vez instaurado um outro regime de visualidade, divergente do regime fotográfico que ajudou a definir o documentário? O que isso tem a dizer sobre a experiência visual contemporânea? Os capítulos anteriores serviram para embasar uma possível resposta a essa questão, que será desdobrada neste capítulo e na posterior análise das obras.

No entanto, nossa argumentação não se opõe às análises centradas no aspecto midiático, uma vez que o “vínculo documental” dessas obras se estabelece, em parte, por meio da prática artística da pós-produção (BOURRIAUD, 2005), a qual atualiza a questão da matéria-prima do documentário para o espaço digital e seus fluxos, como será detalhado adiante. Além disso, não contraria as reflexões de Kevin B. Lee sobre a sutura, já que outro aspecto relevante dessa produção consiste em um metadiscorso sobre o meio, que evidencia o próprio dispositivo, configurando uma atualização contemporânea da estratégia de auto reflexividade documental. A auto reflexividade no cinema documentário refere-se à estratégia de tornar visível o próprio filme como obra produzida, revelando os meios e procedimentos que constroem a narrativa. Um exemplo clássico é *O Homem com a Câmera* (1929), de Dziga Vertov, que mostra a câmera, o processo de montagem e o cineasta em ação, destacando o processo de construção do filme.

3. 1. A rede digital e seus circuitos de informação

Documentários de *desktop*, produzidos exclusivamente no computador, exploram estratégica e taticamente a onipresença da Internet e a circulação imparável e inflacionária de dados digitais. Para compreender o valor documentário do filme de *desktop* é imprescindível portanto que se considere o ambiente digital em si mesmo como a “realidade” sobre a qual o documentário discursa. Essa realidade constitui uma forma de experiência coletiva própria, diferente daquela vivida no mundo analógico. Embora a vida cotidiana também seja estruturada por normas e formas de vigilância, essas não abrangem completamente nossas ações, que continuam a escapar, em grande parte, ao controle institucional.

Na internet, a vigilância corporativa é praticamente onipresente. Excetuando-se casos isolados, como páginas institucionais simples ou servidores mantidos por desenvolvedores comprometidos com a privacidade, a grande maioria dos espaços online opera segundo lógicas algorítmicas. Bancos de dados e sistemas computacionais de coleta e processamento de informações monitoram praticamente todos os movimentos digitais dos usuários, configurando uma forma de vigilância quase total.

Embora remeta à vigilância, o monitoramento na internet não se enquadra exatamente no modelo do panóptico moderno concebido por Foucault. Em *Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade*, Fernanda Bruno (2013) analisa como as tecnologias de visibilidade e vigilância moldam a subjetividade contemporânea, estabelecendo um vínculo fundamental entre visibilidade e experiência individual na era das tecnologias de informação e comunicação. A autora retoma a concepção de sociedade disciplinar de Foucault para discutir a internet, apontando tanto semelhanças quanto divergências em relação às formas de poder e controle que caracterizam o ambiente digital.

O princípio fulcral da tecnologia disciplinar e sua diferença em relação ao poder soberano é a inversão do foco de visibilidade no exercício do poder. O olhar deixa de incidir naqueles que exercem o poder e passa a agir sobre o indivíduo comum. A internet opera segundo a mesma lógica, mas leva esse mecanismo de controle a outro patamar: ele deixa de estar limitado a ambientes institucionais fechados e passa a abranger tanto amplas áreas do mundo físico quanto o próprio espaço digital. Com isso, cresce de forma massiva o volume de pessoas monitoradas e a capacidade de capturar, analisar e explorar dados sobre cada indivíduo.

Bruno (2013) aponta uma descontinuidade significativa entre o funcionamento da internet e o modelo de vigilância postulado por Foucault. Enquanto os dispositivos modernos favoreciam uma subjetividade interiorizada, orientada pela introspecção, os dispositivos contemporâneos promovem uma subjetividade exteriorizada, em que a exposição “pública” (sujeita ao olhar, escrutínio ou conhecimento do outro) torna-se o espaço privilegiado para o cuidado e o controle de si (BRUNO, 2013, p. 116). Essa transformação se torna particularmente evidente nos fenômenos de auto exposição e na exposição de terceiros que se proliferam na Internet. Como ressalta Mirzoeff (1998), o aspecto mais significativo da cultura visual contemporânea é a tendência de transformar a existência em imagem. A internet concretiza essa visibilidade total, fornecendo um

ambiente em que o indivíduo comum produz conteúdo e alimenta a circulação incessante de informações on-line, que são posteriormente metrificadas e distribuídas segundo lógicas algorítmicas desconhecidas para o próprio usuário.

Os filmes de *desktop* exploram a construção da subjetividade e a vigilância na era digital, investigando criticamente os impactos sociais, econômicos e culturais desse novo paradigma. Em *Transformers: The Premake* (2014), Kevin B. Lee utiliza vídeos do YouTube produzidos por usuários comuns para analisar a indústria cinematográfica, a produção amadora e o papel das *big techs* na mediação e monetização de imagens. Já em *Watching the Pain of Others* (2021), Chloé Galibert-Lainé examina como a autoexposição de mulheres em plataformas digitais molda subjetividades mediadas pela visibilidade, engajamento e gestão da identidade. Em ambos os casos, as obras demonstram elevado grau de consciência crítica em relação às implicações sociais e políticas do espaço digital, assumindo essas questões como eixo estruturante de suas narrativas.

Voltado às problemáticas instauradas ou intensificadas pela rede digital, o documentário de *desktop* *Contra-Internet Inversion Practice #1: Constituting an Outside (Utopian Plagiarism)* (2015), de Zach Blas, estrutura-se como um manifesto contra a lógica da internet. O filme se apropria de textos críticos ao capitalismo e aos regimes de controle dos corpos (de autores como Fredric Jameson e Paul B. Preciado) para deslocar essa crítica em direção à internet, reescrevendo-os por meio de operações elementares da interface digital, sobretudo pela substituição direta do termo “capitalismo” por “internet”. Ao fazê-lo, o documentário aponta para o protagonismo da internet como infraestrutura fundamental da condição contemporânea, responsável por reorganizar os modos de produção de valor, as formas de subjetivação e os dispositivos de vigilância, apresentando-a como um núcleo das lógicas de controle no presente e não como um espaço neutro ou emancipador.

Uma técnica amplamente explorada nos filmes de *desktop*, que dá continuidade à linhagem do cinema de arquivo (*found footage*), é a apropriação, modificação e recontextualização de materiais audiovisuais pré-existentes. Nesse sentido, os documentários de *desktop* podem ser compreendidos também como filmes de imagem de arquivo, se considerarmos a definição de *found footage* proposta pela pesquisadora Sabrina Tenório Luna, segundo a qual se trata de “um regime estético que tem como premissa básica a realização de filmes com imagens pré-existentes” (LUNA, 2015, p. 28). Assim como os filmes de *desktop*, o cinema de arquivo situa-se entre o experimental e o

documental, pois manipula e recontextualiza materiais pré-existentes, estabelecendo um paralelo significativo entre essas práticas.

No entanto, a própria noção de “arquivo” parece insuficiente para descrever o modo contemporâneo de consumo das imagens, já que quase todo conteúdo visual, seja estático ou em movimento, está disponível na internet pronto para ser manipulado. Mesmo imagens que antes não eram consideradas dignas de preservação, como vídeos amadores do *YouTube*, propagandas ou interações em redes sociais, que constituem a maior parte do material utilizado em documentários de *desktop*, passam a ser passíveis de apropriação e recontextualização.

A rede digital transformou os circuitos de informação audiovisual ao tornar a produção, distribuição e consumo de imagens mais imediatos, interativos e descentralizados. Diferentemente do modelo tradicional, em que o fluxo era linear (do produtor ao público), a internet permite que qualquer usuário publique, compartilhe e recombinde conteúdos, criando um sistema de circulação multidirecional e em tempo real, no qual espectadores podem também atuar como co-produtores. A difusão da imagem digital e eletrônica transformou o cinema ao possibilitar a manipulação imediata, a recombinação de materiais e a produção fora dos estúdios tradicionais, rompendo com a linearidade e o controle absoluto do autor. No documentário, isso se reflete em formatos que incorporam imagens pré-existentes, interfaces digitais e processos de edição simultânea, tornando a obra mais flexível, fragmentada e aberta à experimentação estética.

Câmeras, arquivos, interfaces e sistemas de compartilhamento passam a coexistir no mesmo ambiente técnico, fazendo com que imagens circulem quase instantaneamente entre produção, arquivamento, edição e exibição. Nesse contexto, o audiovisual deixa de depender exclusivamente de circuitos institucionais (como estúdios, emissoras ou salas de cinema) e passa a operar em redes marcadas pela abundância de imagens, pela lógica algorítmica e pela participação ativa dos usuários, que se tornam simultaneamente produtores, espectadores e dados a serem reaproveitados para alimentar o próprio sistema.

Essa reconfiguração tem consequências para o campo do documentário, que passa a lidar menos com a escassez de registros e mais com o excesso de informação, com arquivos instáveis e com imagens já mediadas por interfaces digitais. O documentário se

desloca, assim, do registro do mundo “externo” para a análise crítica dos próprios sistemas de mediação, circulação e visibilidade que organizam a experiência hodierna. Nesse sentido, o documentário de *desktop* surge como consequência quase previsível desse contexto, ao transformar a tela do computador em um espaço narrativo que articula análise crítica e experiência audiovisual contemporânea.

3. 2. Fazendo uso das imagens: pós-produção e práticas contemporâneas

De acordo com Lev Manovich (2014, p. 36), a interface do computador criou um espaço de trabalho padronizado que tornou possível aplicar de forma consistente operações digitais, como copiar, recortar e colar, em diferentes domínios artísticos. Essa padronização abriu caminho para novas práticas criativas, permitindo manipular e combinar conteúdos de maneiras inéditas. Entre as inovações estéticas decorrentes desse contexto, destaca-se o conceito de documento multimídia: um formato capaz de integrar texto, imagens, vídeo, som e gráficos em uma experiência unificada.

Retomando a discussão do primeiro capítulo, quando foi apresentado um panorama das imagens sintéticas, o vídeo é considerado um marco nas artes pois promoveu um espaço de transição e hibridização entre diferentes formas de imagem — fotografia, pintura e cinema — e diversos níveis de representação. Nesse novo cenário, que Raymond Bellour (1997) denomina entre-imagens, diferentes modalidades visuais coexistem e se misturam: imagens fixas ou móveis, abstratas ou figurativas, originalmente analógicas ou nascidas digitais. É possível, então, tanto incorporar uma imagem digitalizada de uma obra histórica da arte, como *Angelus Novus* (1920), de Paul Klee, utilizada por Rosa Menkman em seu documentário de *desktop Pique Nique Pour les Inconnues* (2020), quanto empregar imagens totalmente digitais, como as sequências animadas de *NUTS!* (2016), de Penny Lane, que Galibert-Laîné reutiliza em *Watching the Pain of Others* (2019).

A internet eleva o conceito de entre-imagens, cunhado por Bellour, a um novo patamar, pois nela as imagens existem simultaneamente em múltiplos suportes, formatos e naturezas, tornando-se instantaneamente acessíveis a qualquer usuário. O que Bellour identificou como uma nova visualidade no campo das artes visuais torna-se, na rede, uma experiência cotidiana e onipresente. Um simples *story* no Instagram, por exemplo, pode

integrar fotografia, música, figurinhas (*stickers*), texto e desenhos digitais, combinando elementos diversos por meio das ferramentas fornecidas pela plataforma. Nesse sentido, pode-se afirmar que atualmente vivemos plenamente imersos no *entre-imagens*.

Também é a partir da observação de que as práticas contemporâneas de criação artística operam em zonas de recombinação e hibridização que Nicholas Bourriaud funda a noção de *pós-produção*. Bourriaud (2005) propõe que a arte contemporânea se organiza em torno da reapropriação e recombinação de imagens, sons e signos pré-existentes, funcionando como um trabalho de montagem, remixagem e recontextualização. Assim, tanto o *entre-imagens* quanto a *pós-produção*, nos termos de Bourriaud, ressaltam a relevância do processamento, da transição e da reconfiguração de materiais visuais e culturais.

O autor observa que, a partir da década de 1990, um número crescente de obras de arte tem sido criado com base em obras preexistentes. Cada vez mais artistas interpretam, reproduzem, reexibem ou utilizam obras feitas por outros ou produtos culturais disponíveis. Segundo ele:

O material que manipulam já não é primário. Já não se trata de elaborar uma forma a partir de uma matéria-prima, mas de trabalhar com objetos que já circulam no mercado cultural, ou seja, objetos já influenciados por outros objetos. As noções de originalidade (estar na origem de) e até de criação (fazer algo do nada) vão-se diluindo lentamente nesta nova paisagem cultural marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, ambos com a tarefa de selecionar objetos culturais e inseri-los em novos contextos. (BOURRIAUD, 2005, p. 6, tradução nossa)

Os documentários de *desktop* exemplificam de forma contundente a prática artística da *pós-produção*. Ao contrário da prática documentária corriqueira que consiste primordialmente em produzir material a partir do zero para apresentar seu objeto ao espectador, o realizador do documentário de *desktop* intervém em materiais existentes. A prática da *pós-produção* parte do entendimento de que, em meio ao excesso informacional em que habitamos, sobretudo no espaço digital, mais relevante que produzir conteúdo inédito, é o que fazemos com os elementos que nos são colocados à disposição. Uma importante habilidade artística contemporânea está em encontrar um meio de inserção nos inúmeros fluxos de produção, no caso da internet, sobretudo fluxos de imagem e informação; e de poder produzir novos significados a partir desses. Afinal, utilizar um arquivo é sempre interpretá-lo; apropriar-se de um conteúdo é também desviá-lo.

Bourriaud (2005) recorre à metáfora do DJ e do programador (cuja função inclui, por exemplo, selecionar filmes a partir de um eixo temático ou curatorial) para ilustrar competências contemporâneas associadas à lógica da pós-produção. Essas atividades consistem justamente em organizar sentidos a partir do caos da cultura global na era da informação. A própria experiência caótica e fragmentária do uso do computador evidencia esse excesso, e os filmes de *desktop*, assim como o trabalho do DJ, dependem da capacidade de navegar por esse turbilhão, selecionando e articulando materiais dispersos em uma coerência discursiva.

O autor esclarece que o prefixo “pós” não indica um fim ou a superação de algo. Como mencionado anteriormente, o termo pós-produção é reconfigurado também no sentido do audiovisual, ainda que Bourriaud ilustre a ideia principalmente com exemplos das artes plásticas. É na pós-produção que o material bruto é transformado em obra final por meio da montagem, edição e acabamentos, mas, para o teórico, é comum que na arte contemporânea essa etapa constitua todo o trabalho artístico. Ou seja, segundo esse modo de produção, o processo criativo audiovisual pode até dispensar a fase de produção e gravação. Ao abandonar a necessidade de criação “original”, o valor artístico resulta do rearranjo de elementos existentes.

Para Bourriaud, a prática da pós-produção tem origem em Duchamp e na invenção do *ready-made* (2005, p. 11). Ao apresentar um artefato industrial (como um urinol ou uma roda de bicicleta) como expressão do pensamento, Duchamp desloca o foco do “processo criativo” para o olhar do artista, substituindo a habilidade manual pela operação de escolha. Para ele, a simples seleção já é suficiente para instaurar o gesto artístico, tão legítimo quanto construir, pintar ou esculpir. Ao atribuir um novo sentido a um objeto existente, o artista já está produzindo. Assim, Duchamp amplia o significado de criação: criar é reposicionar um objeto em outro contexto. Nesse gesto reside também a grande virtude do *ready-made*: estabelecer uma equivalência entre escolher e fabricar, entre consumir e produzir.

Na internet, onde a economia virtual das imagens é a norma, cada imagem ou vídeo que visualizamos gera métricas sobre nossos interesses, que alimentam algoritmos capazes de prever comportamentos e manter o usuário engajado. Assim, nosso olhar torna-se mercadoria: consumimos imagens enquanto ampliamos o ciclo de monetização baseado na economia da atenção. Atenção vira, assim, engajamento através de curtidas, cliques, compartilhamentos e tempo de tela; engajamento transforma-se em dados pela

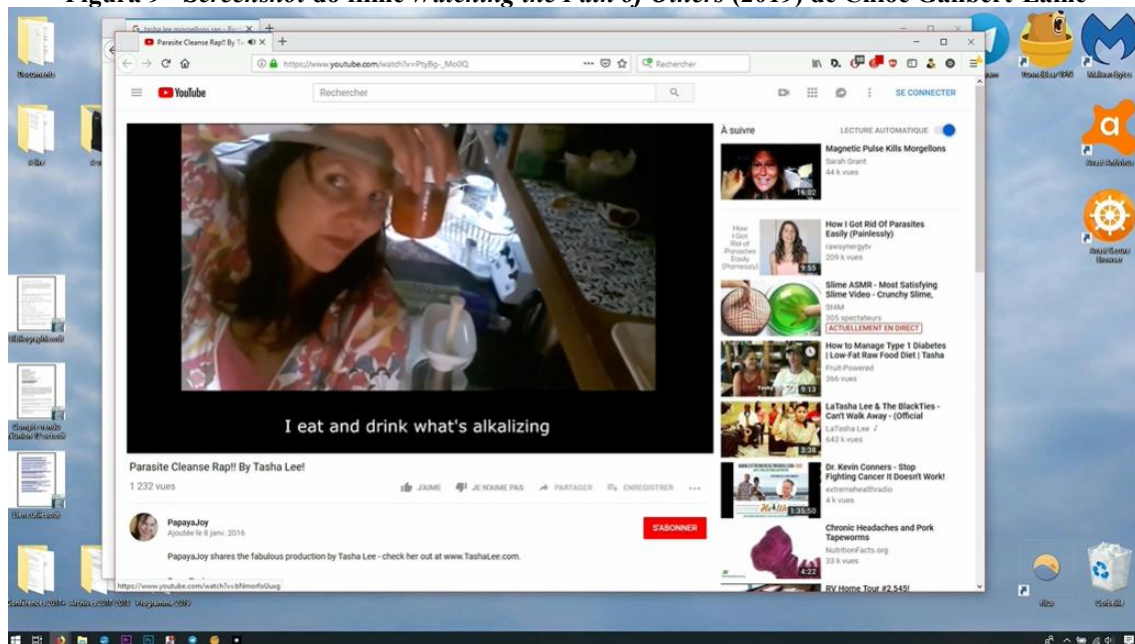
vigilância algorítmica; e esses dados, por sua vez, geram lucro. Mais do que nunca, consumir também é produzir. Os filmes de *desktop* fazem dessa dinâmica sua força-motriz. Se a arte nos permite investigar sintomas de nosso tempo, os filmes de *desktop* são uma importante ferramenta que simultaneamente expõe e reflete criticamente sobre esse funcionamento.

3. 3. O ‘traço’ indicial no filme de *desktop*

Como discutido no capítulo anterior, o ‘traço’ é um dos critérios que definem o documentário, pois estabelece uma relação causal entre o mundo e sua representação: trata-se de um vestígio material do acontecimento. Vimos também que, à medida que as imagens se afastam de sua materialidade e migram para o digital, esse traço tende a se dissipar (Machado, 2011). No capítulo 1, questionou-se o seguinte: o que essas imagens ainda podem dizer sobre o mundo em sua materialidade, se já não a compartilham? Até aqui, esboçamos respostas parciais. É hora de enfrentar a questão de modo direto.

Nos filmes de *desktop*, grande parte das imagens utilizadas ainda mantém um vínculo direto com a realidade; contudo, elas aparecem sempre mediadas por uma interface — o dispositivo do usuário — que é, ela própria, uma imagem sintética. Tanto em *Transformers: The Premake* (2014) quanto em *Watching the Pain of Others* (2018), o principal recurso visual é o *YouTube*, e muitos dos ‘planos’ mostram simultaneamente o vídeo filmado por um usuário (ainda portador de um traço indexical) e a interface da plataforma, somada ao ambiente da tela do computador, com seus ícones e programas, como ilustrado na imagem a seguir.

Figura 9 - Screenshot do filme *Watching the Pain of Others* (2019) de Chloé Galibert-Lainé



Fonte: *vimeo* da cineasta, onde o filme está disponível para ser assistido. Captura de tela em 22:37.

Disponível em: <https://vimeo.com/298425068>. Acesso em: 22 jan. 2026.

Na imagem acima, por exemplo, vemos no vídeo postado no canal pessoal de uma das personagens de *Watching the Pain of Others*, que se trata de uma imagem registrada por câmera, ainda portadora de um traço indexical do real. Na barra lateral do *YouTube*, aparecem simultaneamente outros vídeos que também parecem ter origem filmada, como *Magnetic Pulse Kills Morgellons* e *How to Manage Type 1 Diabetes*. Já a janela do vídeo *Slime ASMR – Most Satisfying Slime Video – Crunchy Slime* que aparece também na barra à direita suscita dúvidas quanto à sua veracidade, havendo uma probabilidade considerável de se tratar de material gerado por inteligência artificial. Mais abaixo, surge ainda o vídeo *Chronic Headaches and Pork Tapeworms*, cuja miniatura mostra uma imagem microscópica de um parasita — algo que excede a capacidade visual humana. Vemos também a seção de comentários do vídeo principal e toda a interface do *YouTube*, sobreposta a outra aba e ambas contidas no enquadramento da tela do computador — todas essas instâncias constituindo imagens sintéticas que dialogam entre si.

O que se evidencia, portanto, é que a digitalização do mundo não implica a substituição completa do material pelo sintético, mas sim a coexistência de múltiplos regimes visuais, unificados no espaço digital. A web configura-se, assim, como um verdadeiro *entre-imagens*, nos termos de Bellour. Nesse ambiente, onde diferentes tipos e naturezas de imagens convivem, produzidas em suportes diversos e com graus variados de manipulação, os documentários de *desktop* exploram justamente essa heterogeneidade. Desse modo, o valor documental deixa de depender do estatuto ontológico da imagem

fotográfica (que se preserva apenas parcialmente nesse contexto) e passa a residir na capacidade expressiva daquilo que Nicolas Bourriaud denomina ‘pós-produção’: a articulação de um discurso sobre o objeto documental por meio da recombinação dos materiais disponíveis no espaço digital.

O uso de materiais pré-existentes se assimila à prática do uso de arquivos, característica dos documentários. Tradicionalmente, para que uma imagem seja considerada um documento de arquivo, é necessário que lhe seja atribuído algum valor histórico ou patrimonial, e que uma instituição se encarregue de sua preservação. Quando documentários mais convencionais não recorrem a imagens gravadas para o próprio filme, costumam utilizar imagens de arquivo, que mantêm um vínculo indexical com a realidade, mas geralmente remetem a acontecimentos passados, como se dissesse: ‘isso não foi filmado por nós, mas alguém o registrou, e aqui está a prova’.

A internet, entretanto, permite que o indivíduo comum também se torne produtor de conteúdo, seguindo a lógica da subjetividade exteriorizada, marcada pela exposição frente ao outro. Essas imagens, presentes em espaços de acesso público (ainda que em plataformas privadas corporativas), podem ser consideradas arquivos? Não no sentido tradicional, mas sim quando se entende a produção artística como situada nos meios de seu próprio tempo. Para as instituições, esses registros podem não ter valor de preservação; já para o documentarista, qualquer imagem pode ser útil para articular um discurso sobre seu objeto. Nesse sentido, a internet oferece um verdadeiro arsenal de matéria-prima para o documentário na forma de bases de dados e abre possibilidades que simplesmente não existiam no universo analógico.

Documentários de arquivo (*foundfootage*) e documentários de *desktop* compartilham o uso de material preexistente, mas diferem radicalmente na origem e no sentido dessas imagens. Nos filmes de arquivo, predominam registros históricos, institucionais ou cinematográficos consolidados (noticiários, filmes antigos, documentos oficiais), além de materiais de família ou de anônimos, cujo valor está na historicidade e no contexto cultural e social que carregam. O realizador atua como curador, selecionando e reorganizando esses arquivos para construir narrativas ou reflexões críticas, muitas vezes sobre o passado.

Já os documentários de *desktop* se apropriam de imagens quaisquer produzidas ou circulando na esfera digital contemporânea: vídeos amadores, capturas de tela, PDFs,

postagens em redes sociais, clipes de plataformas online. Essas imagens refletem a cultura visual do presente, marcada pela abundância, pelo compartilhamento instantâneo e pela participação ativa de usuários comuns. No documentário de *desktop*, a própria interface e os modos de circulação digital tornam-se centrais, permitindo que o documentário articule crítica e narrativa a partir de práticas visuais cotidianas, em que qualquer imagem pode ser incorporada, remixada e transformada em material audiovisual.

Grande parte do efeito realista dos documentários de *desktop* reside na familiaridade que eles despertam no espectador. Como observou Chloé Galibert-Lainé, “é como se alguém invadissem seu computador” (DIGRAVIO, 2019), já que o filme simula a experiência cotidiana de navegação online. Isso coloca o espectador em uma espécie de ‘atitude documentária’, pois tudo o que é mostrado poderia ser visto por ele próprio em seu computador. O filme, portanto, funciona como um guia, conduzindo o espectador por uma jornada documentária que poderia ser a sua própria. É interessante notar que, embora o filme performe naturalidade e realismo (que, como alguns autores destacam, é parte fundamental do impacto dos filmes de *desktop*), esse realismo é, na verdade, uma simulação.

Exceto em alguns casos, esses filmes raramente são gravados em uma única tomada. Grande parte da produção consiste em organizar cuidadosamente o espaço do *desktop* e o trajeto da navegação, combinados com uma montagem naturalista, para transmitir a sensação de realidade. Trata-se, portanto, de um jogo de ilusão que cria uma simulação realista. A experiência de visualização — uma “montagem suave” dessas plataformas, interfaces gráficas e *softwares* familiares na área de trabalho — é totalmente análoga à nossa experiência cotidiana como usuários de computador.

Há um valor didático adicional que surge da performatividade transparente, convincente e descomplicada desse tipo de filme: a apresentação descontraída e aparentemente espontânea de um argumento em desenvolvimento em um ambiente familiar (o *software* no computador) e por meio de métodos cotidianos, como digitar, arrastar ou abrir arquivos, que hoje são naturais para a maioria dos espectadores. Embora Miklos Kiss (2021) não aborde explicitamente a dimensão documental em seu artigo, ao longo do texto ele reconhece nos documentários de *desktop* uma sensação de credibilidade derivada justamente da performance simulada do autor. “A transparência é a própria essência dos documentários de desktop. A captura sucessiva e a apresentação

passo a passo do processo de pensamento resultam naturalmente na sensação de transparência e, portanto, de credibilidade da história” (KISS, 2021, p. 102).

Então, ainda que de modo ilusório, esses filmes transmitem uma sensação de confiança decorrente da explicitação do processo de pensamento e do trajeto de navegação, colocando o espectador em estado de familiaridade e imersão. Nos conectamos com os filmes de *desktop* como documentários porque eles tornam visível uma experiência cotidiana particular, mas não apenas no sentido tradicional de intimidade doméstica; o que eles flagraram é o computador em si como um novo espaço social, onde atividades privadas, interações digitais e práticas culturais se entrelaçam, oferecendo uma perspectiva inédita sobre a vida cotidiana mediada pela tecnologia.

Essa transparência do processo também possibilita o forte caráter autorreferencial do filme de *desktop*. Enquanto, em um documentário tradicional, a câmera permanece externa ao mundo filmado, no *desktop* a ‘câmera’ é a própria interface digital. O filme expõe, assim, continuamente seu próprio dispositivo de enunciação: janelas abertas, edições de texto, buscas, hesitações do cursor, notificações que interrompem a narrativa. Essa visibilidade do processo permite que o filme comente a si mesmo à medida que se desenrola. Cada clique, digitação ou arquivo aberto ou fechado funciona como uma marca visível da construção do discurso, tornando a própria investigação parte integrante da narrativa.

A auto reflexividade nos documentários de *desktop* decorre do fato de que o filme revela e dramatiza seu próprio mecanismo de produção. Seu meio de representação, a interface digital, faz parte do tema e do objeto observado. Nesse sentido, os filmes de *desktop* correspondem à reflexividade almejada por documentários que passam a refletir sobre os limites da representação e evidenciar seu caráter construído. Entretanto, nos filmes de *desktop* esse tensionamento é colocado pela própria forma do filme, que torna visível o processo de construção de sentido, uma vez que a produção do filme é, de certo modo, o próprio filme.

Se, por um lado, essa estratégia é característica de alguns documentários (os chamados documentários reflexivos, segundo Nichols (2005), a autorreflexividade também se manifesta de forma marcante no ensaio, que, para Adorno, representa a recusa da onipotência da pretendida objetividade do pensamento científico. Como já visto, existem diversos motivos pelos quais o filme de *desktop* é frequentemente classificado

como “uma variante do filme-ensaio”. Além desse traço autorreflexivo, esses filmes costumam apresentar uma fragmentação tanto visual (as múltiplas abas abertas simultaneamente, por exemplo) quanto discursiva, como quando Chloé Galibert-Lainé vai alterando sua perspectiva sobre o objeto de análise ao longo de seus filmes.

Para não retomar novamente o filme que será examinado adiante, usemos outro exemplo de obra da cineasta. Em *Forensickness* (2020), o filme começa acompanhando a resposta colaborativa online ao atentado da Maratona de Boston (o que poderia ser lido como um interesse documental na ação da internet) mas, à medida que o processo avança, ele desloca o foco para uma reflexão crítica sobre o próprio impulso de interpretar e julgar imagens, mostrando como essa obsessão coletiva por encontrar culpados gera paranoia e tensão epistemológica. Essa fragmentação é inerente à estrutura do ensaio, cuja forma valoriza a investigação em si mais do que a conclusão final.

Outro aspecto que reforça a tendência do filme de *desktop* ao ensaístico é a presença de uma voz autoral forte. Como observa Timothy Corrigan (2015), o ensaio se caracteriza pela interseção entre a experiência individual e a experiência pública. Há, portanto, um jogo dialético entre a pessoalidade do autor e a coletividade da experiência. O filme-ensaio é comumente orientado pela perspectiva do realizador, principalmente por meio de narração, mas também pela montagem, escrita em primeira pessoa ou pela organização singular dos materiais. A narração em *off* é presente na maioria dos documentários de *desktop*, mas essa inclinação ensaística também se manifesta de outro modo: a exibição da navegação atua como uma visibilização do próprio ato de pensar do realizador.

Ainda que não atenda plenamente aos critérios do ensaio, há uma dimensão ensaística no filme de Kevin B. Lee que não deriva de uma voz pessoal ou de um raciocínio menos cartesiano, mas da autorreflexividade mencionada anteriormente. O filme de *desktop* manifesta uma autoconsciência da imagem computadorizada. Nas palavras de Adorno (2003), o ensaio é uma forma que pensa, e o filme de *desktop* encarna exatamente isso. Mesmo quando a argumentação tende a conclusões mais firmes, a própria forma do filme cria um tensionamento com o aparato digital e seus códigos visuais e informacionais. Sob essa perspectiva, é possível conceber o documentário de *desktop* como um verdadeiro ensaio sobre o digital. A rede digital funciona como tema central dessas obras, sendo também o meio que media a relação com qualquer objeto temático particular.

Fredric Jameson (1996) observa que, diante da multiplicidade de monitores e telas em obras de videoarte (como as videoinstalações de Nam June Paik), o espectador se vê na tentativa de apreender simultaneamente o conteúdo de todas essas interfaces. Essa tentativa é inevitavelmente frustrada, pois não conseguimos processar integralmente esse excesso de informações, embora nossa experiência cotidiana nos condicione progressivamente a lidar com esse fluxo constante. Nos documentários de *desktop*, essa lógica se reproduz: a multiplicidade de janelas, abas e elementos digitais força o espectador a acompanhar diferentes fluxos de informação ao mesmo tempo, refletindo de forma concreta a experiência fragmentada da contemporaneidade identificada por Jameson.

Ao longo deste capítulo, apresentamos de forma mais detalhada o documentário de *desktop* e algumas problemáticas do ambiente digital que estruturam a experiência neste espaço e, por isso mesmo, reverberam na forma fílmica desta produção. Com relação à vocação documental e às possibilidades de representação do “real”, esses filmes deslocam o mundo social concreto do documentário tradicional para o ambiente digital, que se apresenta como um espaço próprio, dotado de dinâmicas específicas como mediação algorítmica, subjetividade pela exposição e por um ritmo acelerado e fragmentário de consumo de informação. Nesse sentido, a internet se configura como uma espécie de “outra realidade”, regida por lógicas, problemas e formas de sociabilidade que refletem, mas também reconfiguram o mundo empírico.

Essa relação documental, portanto, precisa ser constantemente atualizada em consonância com seu tempo. Hoje, diante da ascensão do digital (que não substitui a imagem analógica, mas reconfigura todo o modelo de produção e recepção de imagens), o critério indicial da fotografia deixa de ser suficiente para fundamentar a discussão sobre o documentário, uma vez que o “traço” de realidade se manifesta apenas de forma fragmentária, em meio a outros modelos de imagem. Em defesa do potencial documental dos filmes de *desktop*, propomos que seu sentido de discurso sobre a realidade se constrói na própria forma do filme, que revela e desnuda os funcionamentos do digital.

O uso de imagens de arquivo, recorrente nos documentários, é aqui atualizado para o modelo digital da base de dados. A apropriação de imagens deixa de ser um recurso para se tornar o modelo de criação aos moldes da pós-produção mencionada por Nicholas Bourriaud (2005). A autorreflexividade destes filmes os conecta a uma tradição documental que vai dos documentários reflexivos à forma ensaística. Nesse sentido,

defendemos que os filmes de *desktop* possuem uma veia ensaística evidente na própria forma, mas seu discurso pode se aproximar de uma retórica que visa convencimento mais que a reflexão aberta típica do ensaio. Essas atualizações orientam nossa análise da produção dos filmes de *desktop*, e também exemplificam as novas possibilidades de representação nos meios contemporâneos, questão central para pautar a crise da imagem e da informação hoje. Em outras palavras, para repensar estratégias para representar a realidade que estejam alinhadas à experiência e aos meios expressivos da contemporaneidade.

4. DOCUMENTÁRIO DE *DESKTOP* E A POLÍTICA DAS IMAGENS: UMA ANÁLISE DO FILME *TRANSFORMERS: THE PREMAKE*

Transformers: The Premake (2014), de Kevin B. Lee, é amplamente reconhecido como o primeiro documentário de *desktop* ou, ao menos, a primeira obra a assumir explicitamente essa denominação e ganhar notoriedade, contribuindo para consolidar o termo. O filme investiga os bastidores da produção de um *blockbuster* por meio da montagem de materiais coletados online, como vídeos de produção e bastidores de *Transformers: Age of Extinction* (Michael Bay, 2014) que foram gravados por outras pessoas (amadores, fãs, espectadores nas locações) e disponibilizados no *YouTube*, reportagens de jornais televisivos, matérias, textos e notícias publicadas na internet. Em suma, Kevin B. Lee usa diversos fragmentos de mídia digital para compor um mosaico de imagens que demonstra a circulação massiva e imediata de conteúdo produzido pelo público, e que transforma a própria noção de *making of* (“bastidores” de uma produção), revelando as múltiplas camadas de mediação e diferentes fluxos de capital presentes na criação de um grande filme comercial.

O filme pode ser esquematicamente dividido em três atos, nos quais Kevin B. Lee constrói seu argumento a partir de frentes analíticas distintas. No primeiro momento, a ênfase recai sobre os vídeos amadores e as interações online da comunidade de fãs da franquia, evidenciando um fenômeno comumente designado como *fan labour* (trabalho de fã). Em seguida, o filme desloca o foco para o funcionamento industrial e transnacional do cinema *blockbuster*, destacando especialmente a coprodução do filme com empresas chinesas. Nesse segmento, o diretor torna visível uma cadeia de produção global sustentada por redes de poder que atravessam fronteiras nacionais. Por fim, o último ato aborda a questão do controle corporativo sobre imagens supostamente públicas, ao investigar os vídeos amadores que foram removidos do *YouTube* ou bloqueados por reivindicações de *copyright*, evidenciando a disputa assimétrica de poder entre produtores amadores de imagens e os grandes estúdios cinematográficos.

A primeira imagem do filme apresenta a interface de um programa de processamento de texto, semelhante a um *Word*, na qual se lê repetidamente a expressão “COPY IT RIGHT”, um trocadilho crítico com o termo *copyright* (direito autoral),

invertendo seu sentido original para “copie direito”. Essa expressão funciona como um slogan associado a práticas de cultura digital, propondo alternativas críticas ao modelo tradicional de copyright. É recorrente em movimentos de cultura livre, *remix culture*, produção colaborativa, *copyleft* e práticas de fãs e criadores independentes, sendo utilizada por alguns criadores para defender licenças abertas, circulação não hierárquica de conhecimento e produção cultural compartilhada. Desde essa primeira imagem, Kevin B. Lee deixa perceptível sua postura crítica em relação aos direitos autorais tradicionais, posição reforçada pela escolha da tipografia do título do filme: *TR@N\$FORM3R\$: THE PREMAKE*. O uso tanto do cifrão, que remete aos interesses econômicos, como dos caracteres inspirados no universo digital estabelecem uma conexão explícita entre a produção do filme e a rede globalizada de capital, cujos desdobramentos online ajudam a compreender o fenômeno contemporâneo analisado. A ironia, portanto, emerge como um recurso estratégico do filme, presente desde seus primeiros elementos visuais e discursivos, e orienta o espectador a uma leitura crítica do material apresentado.

Em seguida, vemos o avatar utilizado pelo diretor, representado pelo desenho de um Dinobot, personagem do universo *Transformers*. Esse elemento indica que o filme não se constrói a partir da perspectiva pessoal explícita do diretor, como ocorre no outro filme que será analisado e como é recorrente nos documentários de *desktop*. Kevin B. Lee opta, assim, por uma estratégia de relativa impessoalidade: embora os filmes de *desktop* inevitavelmente mobilizem a individualidade de quem os realiza (uma vez que simulam a experiência do usuário, neste caso o próprio diretor), Lee reduz ao máximo os traços dessa presença autoral. Reconhece-se que há um sujeito navegando pela internet, mas esse usuário se aproxima do anonimato ao operar sob outro nome e por meio de um avatar ilustrado. Tal escolha reforça a ideia de uma espécie de “investigação neutra” e aproxima, nesse aspecto, o filme de uma posição documentária mais clássica, na qual nem a figura do diretor nem sua relação com o objeto de análise são explicitadas. Nesse sentido, a dimensão ensaística de *Transformers: The Premake* manifesta-se sobretudo como um tensionamento formal da estrutura da interface computacional, e não como um discurso centrado na mediação entre a experiência individual e a coletiva por meio de uma narração.

Uma aba do navegador Safari é aberta, o usuário pesquisa por “Transformers 4” no YouTube e seleciona o vídeo intitulado *Transformers 4 Super Bowl Trailer – Transformers: Age of Extinction*. Ao ser reproduzido, o vídeo passa a ocupar

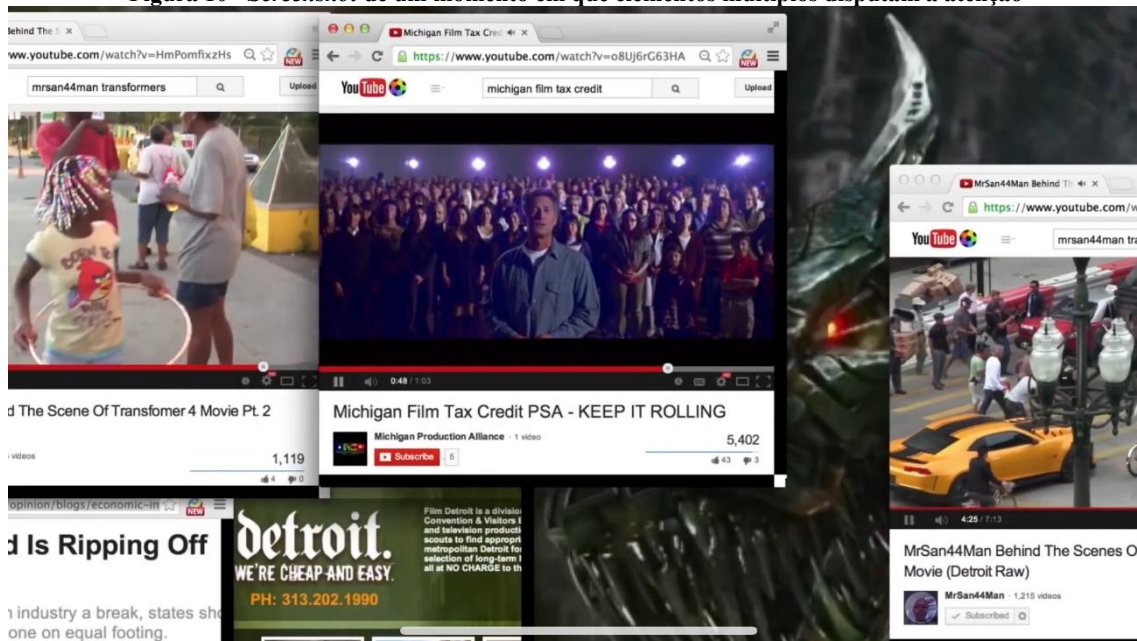
integralmente a tela do computador, de modo que um espectador que ingressasse no filme nesse ponto poderia ter dificuldade em discernir se aquilo que vê corresponde a um filme propriamente dito (isto é, à exibição de um arquivo audiovisual) ou se se trata apenas de uma ação cotidiana de navegação na internet. Nesse sentido, os documentários de *desktop* podem ser compreendidos como formas de hiper-realismo, uma vez que produzem uma confusão cognitiva e perceptiva entre representação e experiência, análoga àquela atribuída às primeiras exibições de *A Chegada de um Trem* (1896), dos irmãos Lumière, quando os limites entre o dispositivo, a imagem e o real ainda não estavam plenamente estabilizados.

No campo da teoria da mídia e da filosofia, a partir de Jean Baudrillard (1991), o hiper-realismo está ligado à ideia de simulação: representações que não apenas refletem o real, mas o substituem. Nesse contexto, vivemos cercados por signos, imagens e sistemas digitais que passam a organizar nossa percepção do mundo de forma tão dominante que a distinção entre “real” e “representação” se torna instável. Não se trata apenas de “parecer real”, mas produzir uma experiência em que a mediação se torna invisível, fazendo com que a representação se imponha como realidade.

Hoje, seria inviável estimular esse tipo de perplexidade com a mesma tela clássica bidimensional em preto e branco. Seria necessário que fosse produzido em metamídia digital e reproduzido em telas digitais, assemelhando-se audiovisual e esteticamente, ou mesmo replicando, nossas tarefas e operações cotidianas. Essa é a questão fundamental que os documentários de *desktop* questionam e examinam. Eles exploram a mudança paradigmática na construção midiática da realidade quando as antigas plataformas de distribuição de conteúdo (não apenas cinemas e televisores, mas também livros, jornais, rádio etc.) foram em grande parte substituídas pela internet como principal arquivo e fonte de conhecimento humano e pela tecnologia de telas digitais interativas.

Esse efeito hiper-realista de confusão em que o espectador não reconhece imediatamente o estatuto daquilo que vê, é recorrente nesses filmes, que alternam entre enquadramentos que constituem mosaicos de elementos que concorrem entre si pela atenção do espectador como janelas, abas, textos e ícones, e outros em que o vídeo ocupa toda a interface, se assemelhando a uma visualidade cinematográfica. A seguir, dois *screenshots* exemplificam essa variação.

Figura 10 - Screenshot de um momento em que elementos múltiplos disputam a atenção



Fonte: *Transformers: The Premake* (2014) 00:15:20

Figura 11 - Screenshot de um momento em que um vídeo ocupa toda a interface mostrando apenas uma cena da gravação do filme vista na perspectiva de um transeunte



Fonte: *Transformers: The Premake* (2014) 00:09:12

O filme, portanto, transita por diferentes regimes de visualidade, o que indica que não se trata apenas de um consumo imagético restrito ao digital, mas de uma configuração mais ampla em que as imagens são rearticuladas a partir do computador como dispositivo central. Como observa Raymond Bellour (1997), o vídeo teria absorvido todas as imagens, inclusive a cinematográfica; de modo análogo, o computador passa a incorporar não apenas as imagens videográficas, mas também todas aquelas que as antecederam.

Nesse sentido, reforça-se o caráter autorreferencial e ensaístico do documentário de *desktop*, cuja forma, ao tensionar o regime visual digital, produz simultaneamente uma reflexão sobre o consumo contemporâneo de imagens, articulando comentários críticos tanto sobre o vídeo quanto sobre o cinema.

Não por acaso, os dois filmes analisados por esta pesquisa estabelecem um diálogo direto com o cinema: *Transformers: The Premake* (2014) o faz ao investigar o processo industrial globalizado de produção cinematográfica, enquanto *Watching the Pain of Others* (2019) o aborda por meio das elaborações subjetivas da artista em relação aos filmes assistidos. Ainda assim, esses filmes se situam fundamentalmente em um espaço do *entre-imagens*, pois não se apresentam nem como cinema no sentido clássico, nem como simples obras de artes visuais, mas como dispositivos híbridos que operam na zona de passagem entre diferentes regimes de imagem. Como afirma Philippe Dubois, o vídeo pensa aquilo que o cinema cria (DUBOIS, 2004, p. 131–132); avançando essa formulação, pode-se sugerir que os filmes de *desktop* pensam o vídeo e, consequentemente, incorporam também o cinema a esse processo reflexivo.

Em seguida, o filme apresenta uma sequência de vídeos amadores que registram a gravação de uma cena de explosão. A partir desse conjunto, a navegação transita pelo *Google Maps*, indicando dia, data e local das filmagens e estabelecendo conexões entre um vídeo e outro. Com isso, o filme torna visível a rede de conteúdos gerados em torno da produção e evidencia a extensão territorial ocupada por esse processo industrial. Os recursos de *zoom* e deslocamento na interface simulam movimentos de câmera: ora aproximam-se de uma panorâmica, com deslocamentos laterais pelo espaço digital, ora funcionam como *zoom-ins* que conduzem a planos-detulhe, focalizando áreas específicas da tela do computador. Pode-se afirmar, assim, que há uma forma de decupagem operando no interior da interface, em que os gestos de navegação assumem função equivalente à organização dos planos no cinema. No entanto, no espaço do *desktop*, essa composição de “plano” permanece aberta, sem limites espaciais fixos, podendo ser continuamente reconfigurada pela navegação.

A imagem digital possibilita, de modo inédito em relação a seus antecedentes, a dissolução de coordenadas espaciais específicas que, no cinema, impunham limites reais ou imaginários à articulação do “quadro cinematográfico”. Nesse contexto, ela se configura como um campo privilegiado tanto para a exploração quanto para a desestabilização das convenções de plano, movimento de câmera e enquadramento

herdadas do cinema, ao deslocá-las para novas redes de relações próprias das tecnologias contemporâneas.

Em sua análise de *Transformers: The Premake* (2014), Lisa Åkervall (2020) observa que os quadros fragmentados do pós-cinema, categoria que a autora associa a esse filme, caracterizam-se por uma suscetibilidade constante à ruptura e à divisão no interior do próprio quadro (ÅKERVALL, 2020, p. 257). Essa condição estabelece uma relação ambígua com o cinema, marcada simultaneamente pela dependência e pela negação, que Åkervall descreve como uma forma de parasitismo. Em vez de abolir ou superar o quadro cinematográfico, as obras pós-cinemáticas colocam em jogo seu legado midiático, explorando as possibilidades do que a autora denomina “desenquadramento pós-cinemático”.

Enquanto um desses vídeos amadores de fã da saga é exibido, o usuário abre o explorador de arquivos, revelando um dispositivo conectado identificado com o nome “Farocki”. Nesse dispositivo, há uma pasta intitulada “Transformers”, dentro da qual se encontra outra chamada “my footage” e, em seguida, uma subpasta denominada “alien activity”, que é aberta integralmente. O gesto faz surgir 143 abas minimizadas, compondo um acervo pessoal de vídeos amadores previamente baixados, selecionados e organizados pelo realizador.

Com isso, Kevin B. Lee estabelece uma referência explícita a Harun Farocki, pensador das imagens operacionais e da política das imagens, inscrevendo-se deliberadamente em uma linhagem específica do cinema-ensaio voltado à análise crítica das imagens. Farocki surge, assim, como uma referência metodológica direta para pensar imagens que não foram produzidas para o cinema e para investigar o modo como elas operam no interior de sistemas de poder, indústria e tecnologia

Para ilustrar esse argumento e aproximar a obra de Kevin B. Lee à de Farocki, alguns exemplos de obras do segundo incluem a videoinstalação *I Thought I Was Seeing Convicts* (2000), no qual Farocki examina imagens de vigilância produzidas no sistema prisional, mostrando como esses dispositivos visuais funcionam como ferramentas de gestão, controle e antecipação da violência. Em outra videoinstalação intitulada *Serious Games* (2009–2010), ao acompanhar o uso de simulações digitais pelo exército norte-americano, o cineasta mostra como imagens técnicas deixam de representar a guerra para participar ativamente de sua preparação, normalização e administração institucional..

Se em Farocki as imagens participam diretamente de regimes de gestão e controle, nesse primeiro ato do filme, Lee retoma essa problemática ao mobilizar imagens amadoras produzidas por fãs e desenvolve o argumento de que esses sujeitos passam a desempenhar o papel de trabalhadores involuntários da produção cinematográfica – uma formulação profundamente alinhada à tradição farockiana de análise das relações entre imagem, trabalho e poder.

Em seguida, Kevin B. Lee continua expondo o trabalho de marketing voluntário efetuado pelos fãs, apresentando esse conceito ao espectador. Em uma aba do Google, ele pesquisa “*crowdsourced movie production*” e acessa um site chamado “*Crowdsourcing*”. O *crowdsourcing* é a prática de obter ideias, serviços ou conteúdo de um grande grupo de pessoas (a “multidão” ou *crowd*), geralmente pela internet, terceirizando tarefas para essa comunidade em vez de depender de funcionários ou especialistas internos. No site, lê-se o trecho: “este é o primeiro comercial filmado por espectadores” (tradução nossa), evidenciando a apropriação da participação do público como estratégia promocional.

Em seguida, Lee abre uma página da Wikipédia intitulada “*Fan labor: economic theories and models of fan labor practices*” e seleciona, por meio da própria ferramenta digital, o seguinte trecho: “o poder cultural dos usuários de mídia quase exige que a internet seja utilizada como um espaço de trabalho gratuito para promover qualquer produto midiático que se deseje divulgar” (tradução nossa). Assim, não apenas o conteúdo analisado, mas também os próprios argumentos do filme são apresentados por meio de práticas de apropriação, coerentes com a lógica crítica que o filme de *desktop* mobiliza em relação ao trabalho imaterial e à economia da participação.

Após o primeiro momento em que o filme comenta o modelo de produção que terceiriza tarefas a cidadãos comuns de forma voluntária, o documentário avança para seu segundo ato, no qual Kevin B. Lee explora a parceria da *Paramount* com a China. Ao apresentar o número de vídeos amadores produzidos em diferentes localidades, o diretor evidencia que apenas um vídeo foi registrado em Washington, enquanto 52 vídeos foram produzidos em Hong Kong. Essa escolha de expor o número reduzido de vídeos amadores na capital do país de origem do filme, em contraste com o elevado número produzido em Hong Kong, estabelece uma comparação que ressalta a dimensão transnacional da produção cinematográfica. O efeito enfatiza que o filme é mais que apenas um produto de entretenimento e, na verdade, configura-se como uma mercadoria global cada vez mais dependente de capital estrangeiro.

O filme apresenta diferentes reportagens chinesas sobre a produção de *Transformers*. Na primeira, o repórter (em *voice-over*) destaca a participação de atores chineses, enfatizando que um deles aparecerá durante 30 minutos do filme. Em outra reportagem, que aborda o impacto das filmagens no *Wulang Karst Geological Park*, a pauta se volta para os prejuízos enfrentados pelos vendedores locais, obrigados a suspender suas atividades durante as gravações. A vendedora entrevistada, contudo, manifesta a expectativa de que, a longo prazo, a visibilidade proporcionada pelas filmagens venha a favorecer as vendas. Nesses trechos, as reportagens ocupam integralmente a tela, e, se o filme fosse exibido em uma televisão, um espectador desavisado poderia facilmente confundir o conteúdo com um programa jornalístico televisivo, em vez de um vídeo do *YouTube* incorporado ao documentário.

Em seguida, o filme apresenta uma entrevista com Michael Bay, diretor de *Transformers*, na qual ele enfatiza que a decisão de filmar naquele ponto turístico chinês foi sua, afirmando que não se trata de uma questão de *box office*. No contexto cinematográfico, *box office* refere-se à bilheteria de um filme, ou seja, ao desempenho comercial medido pela venda de ingressos. Assim, Bay reivindica sua autoria e autonomia criativa sobre a produção e declara que o importante para ele é “fazer um bom filme”. Em seguida, é exibido um vídeo em que um homem comenta positivamente sobre a cooperação entre China e Estados Unidos. O cineasta, então, minimiza a janela e enquadra o vídeo próximo a boca do Dinobot, personagem robótico da franquia *Transformers* dos anos 1990, como se ele fosse engolir o homem chinês representado. Esse momento é ilustrado na imagem a seguir:

Figura 12 - Screenshot de *Transformers: The Premake* (2014)



Fonte: *Transformers: The Premake* (2014) 00:11:13

Esse é mais um momento de ironia do cineasta. Novamente, ele substitui os “s” das legendas por cifrões e apresenta o Dinobot em tamanho muito superior ao do entrevistado chinês, criando um jogo visual de forças em que o personagem (que representa, de certo modo, a franquia *Transformers*, a *Paramount* e os Estados Unidos) está disposto de modo que parece pronto para abocanhar o discurso do homem. Na mesma imagem, acima do dispositivo designado “Farocki”, observa-se a pasta intitulada *Adorno*, configurando outra referência teórica: dessa vez, a discussão sobre *Transformers* é conectada à crítica de Adorno à indústria cultural, ou seja, à produção massificada de bens culturais sob a lógica do capital. O detalhe do nome da pasta torna-se, assim, mais um elemento de ironia dentro do mesmo frame, em que três componentes distintos — o vídeo, o papel de fundo do computador e o nome da pasta de arquivos — se combinam para estruturar o argumento crítico e irônico apenas por meio da colagem visual, efeito que dificilmente poderia ser replicado por meios analógicos de gravação de conteúdos.

A maior parte das filmagens ocorreu em Chicago, especialmente as cenas de explosão. Concluída a discussão sobre a parceria com a China, Kevin B. Lee estabelece um momento análogo à montagem paralela, ao sobrepor dois vídeos: de um lado, um comercial do *Michigan Film Tax Credit PSA*, que trata da geração de empregos no Estado a partir da indústria cinematográfica; de outro, um vídeo em que crianças negras vendem doces em uma área onde ocorre uma filmagem. A montagem paralela busca construir um significado implícito ao colocar essas duas sequências em relação, ressaltando o contraste

entre o que o comercial promove e a realidade local. Tradicionalmente, esse efeito se obtém alternando os planos, mas no ambiente digital do computador, como comentado anteriormente, é possível articular diversos materiais de forma simultânea.

O filme alcança seu terceiro ato, no qual a discussão se concentra explicitamente na questão do *copyright*. Kevin B. Lee apresenta um vídeo amador que registra uma cena de explosão durante as filmagens e, por meio de um *zoom* na descrição, torna legível a seguinte mensagem: “meus vídeos são protegidos pelo *Millennium Copyright Act*. NÃO é permitido fazer o download deste material nem repostá-lo em sua própria conta. Caso isso ocorra, removerei o vídeo, como já fiz com outros 20 ou 30” (tradução nossa). Em seguida, a navegação se desloca para a seção de comentários, onde o proprietário do canal revela que seus vídeos são monetizados. É nesse momento que, pela primeira vez, o diretor Kevin Lee, enquanto usuário da interface, intervém de forma direta, produzindo conteúdo novo ao deixar um comentário que questiona: “você trabalha para a *Paramount*?”.

Para evidenciar novamente as contradições e os interesses do mercado, o filme exhibe um outro vídeo que havia sido removido, acompanhado do aviso: “esse vídeo contém conteúdo da *Paramount* que foi bloqueado por motivos de direitos autorais” (tradução nossa). Novamente, Lee intervém, deixando uma mensagem ao usuário cujo vídeo foi derrubado, questionando se ele sabia o motivo da remoção. Em seguida, é exibido outro vídeo bloqueado por direitos autorais, desta vez de terceiros. O diretor então retorna ao *drive* “Farocki” e acessa vídeos amadores registrados na *Damen Avenue*, em Chicago, retomando a exploração do material produzido por fãs.

No vídeo exibido, acompanhamos, pelo ponto de vista de alguém, possivelmente do próprio diretor, uma tentativa de registrar a produção do filme. Um segurança intervém, delimitando onde é permitido ou não estar e ameaçando remover imediatamente qualquer pessoa que ultrapasse os limites autorizados. Em seguida, vemos a reação do garoto cujo vídeo foi bloqueado: “não sei por que foi excluído, mas o que fazer, né?”. A partir da justaposição desses dois momentos, Lee articula a tensão entre o uso livre das imagens e os interesses corporativos de proteção e monetização do conteúdo. Isso revela que, embora a *Paramount* se beneficie do marketing gratuito proporcionado pelos vídeos amadores dos fãs, a empresa mantém rigoroso controle sobre o que pode ou não ser publicado, alegando infração de direitos autorais. Vale notar que essa restrição parece ser aplicada sobretudo quando o conteúdo não atende aos interesses comerciais da

corporação, mesmo que não faça parte oficial do filme. Em resumo, o cineasta discute quem detém o controle dessas imagens e como esse controle é exercido através da circulação de imagens (ou da proibição dela).

À medida que o filme se aproxima do fim, somos apresentados a mais uma entrevista de Michael Bay, na qual o teleprompter com o texto a ser lido falha, e o cineasta se mostra incapaz de improvisar. Logo em seguida, ele deixa o palco. Kevin B. Lee escolhe deliberadamente esses momentos constrangedores de Bay, que evidenciam a precariedade do discurso do diretor e reforçam o caráter puramente industrial da franquia *Transformers*, em contraste com a alegada autoria defendida por Bay, que afirma não se preocupar com bilheteria, mas com a qualidade do filme. Surge então o momento mais irônico do documentário: Lee transforma esse embaraço em humor, mostrando a multiplicidade de vídeos de remix produzidos por usuários do *YouTube* a partir da falha de Bay. Esses vídeos são exibidos simultaneamente, lado a lado, formando mais uma colagem que não se concentra em nenhum clipe específico, mas na extensão e difusão do fenômeno.

O usuário abre um editor de vídeo e importa os clipes que zombam do embaraço de Michael Bay, sincronizando-os para tocar simultaneamente. O resultado é uma cacofonia dominada pela repetição da frase “I’m sorry” de Bay, antes de sua saída do palco. Após uma última repetição do “I’m sorry”, começam a surgir e se multiplicar abas com vídeos amadores de explosões da produção do filme, criando um efeito de múltiplas explosões remissivas dos *blockbusters* de ação, como os da saga *Transformers*. Em seguida, ele dá um comando para abrir os vídeos do drive Farocki — tantas abas se acumulam que a interface entra em colapso, e o símbolo de “opening...” permanece carregando indefinidamente, evocando o travamento do sistema. O filme se encerra, e aparecem os créditos: *A DESKTOP DOCUMENTARY by Kevin B. Lee*.

Abordagens mais restritivas sobre o documentário, especialmente aquelas centradas na indexicalidade, poderiam questionar o estatuto documental da obra devido à fragmentação, instabilidade e descontextualização das imagens utilizadas. Há, portanto, uma relação instável entre imagem e referente. Ao enfatizar os mecanismos de circulação, remoção e controle das imagens, especialmente no que diz respeito ao *copyright*, o filme desloca o referente histórico para o segundo plano, tornando sua relação assertiva com o mundo empírico menos transparente.

É possível defender que o filme documenta, assim, representações do real, e não o real em si. Mas ora, se entendemos que o documentário tem um “compromisso” com a realidade, esse argumento passa necessariamente também por compreender de que modo a realidade se apresenta. Se vivemos em um ambiente em que a relação com o mundo é, de forma crescente, mediada por imagens e dispositivos, pautar a realidade também exige pensar suas mediações e compreender em que medida estas condicionam o acesso, a visibilidade e a própria definição do real.

Como sugere Baudrillard (1991), o real não é simplesmente refletido ou distorcido pelas imagens; elas o reorganizam progressivamente, de modo que a experiência direta cede lugar a um regime de visibilidade em que os signos precedem os acontecimentos. Nesse sentido, a circulação de imagens não se limita a fornecer um acesso secundário ao real, atuando, na prática, como sua instância primária de validação, definindo quais eventos adquirem existência social e quais experiências permanecem invisíveis. O documentário, assim, depara-se com um campo já saturado de representações, deslocando a tarefa crítica para a análise das condições de produção, circulação e legitimação das próprias imagens.

Teorias menos rígidas do documentário, como a proposta por Bill Nichols (2005) e Arlindo Machado (2011), ampliam a definição do campo ao reconhecer práticas digitais, ensaísticas, reflexivas e baseadas em arquivos como plenamente documentais. Para Nichols, o documentário é marcado pelo compromisso com o mundo histórico e por uma pretensão de verdade a partir da retórica. *Transformers: The Premake* (2014) mantém um compromisso com o mundo histórico ao analisar um processo real (a produção e circulação de um *blockbuster* global) e ao produzir conhecimento crítico sobre as condições materiais, jurídicas e midiáticas dessa produção. A retórica não se dá por narração ou argumentação verbal direta, e sim pela organização das imagens e textos somados ao discurso irônico. Nos termos de Nichols, trata-se de uma retórica construída pela montagem e pela reflexividade. A reflexividade, sobretudo, se apresenta sob nova roupagem nos documentários de *desktop*, pois a forma fílmica baseada na tela do computador e na navegação evidencia seu processo de construção.

Ainda sobre a reflexividade do filme, Luka Bešlić (2019), em seu artigo *Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary*, observa que *Transformers: The Premake* estabelece uma prática voyeurística característica do século XXI, na qual o espectador acompanha, quase como observador direto, o olhar do

cinematista sobre o material digital, já mediado por telas, *softwares* e interfaces. Por causa dessa estratégia, o autor considera que *Transformers: The Premake* e outros documentários de *desktop* constituem verdadeiros metafilmes contemporâneos, ou seja, filmes ou vídeos que comentam de forma autorreflexiva sobre seu próprio processo de produção – um processo que, neste caso, se desenrola performativamente diante de nossos próprios olhos.

Transformers: The Premake, de Kevin B. Lee, pode ser compreendido como um documentário também nos termos de Arlindo Machado, pois incorpora plenamente as transformações do campo documental na era digital. O filme desloca o eixo da imagem tradicional ao construir seu relato exclusivamente a partir dessas imagens digitais, mostrando que o documentário contemporâneo pode emergir de espaços virtuais e da reorganização crítica de conteúdos pré-existentes. Possui também caráter metadocumental, identificado por Machado (2011) como um dos territórios comumente explorados pelo documentário contemporâneo, ao adotar uma metalinguagem que expõe a navegação do documentarista pelo material e os procedimentos de montagem, tornando visíveis as escolhas e mediações do próprio processo criativo.

Nessa perspectiva, a ausência de filmagem direta não compromete o estatuto documental do filme; ao contrário, evidencia uma adaptação da prática documental às especificidades da cultura digital contemporânea, colocando em evidência, através de sua própria forma, a tensão conceitual em torno dos limites do documentário e das transformações que o gênero vem experimentando no século XXI.

5. DOCUMENTÁRIO DE *DESKTOP* E O PENSAMENTO EM PROCESSO: UMA ANÁLISE DE *WATCHING THE PAIN OF OTHERS*

Se no capítulo anterior a análise se concentrou principalmente no regime digital de visibilidade, aqui o foco recai sobre a estratégia ensaística da exposição do pensamento em curso. Convém destacar que esses aspectos não são exclusivos de cada filme; ao contrário, ambos estão presentes em *Watching the Pain of Others* (2018) e *Transformers: The Premake* (2014), refletindo estratégias recorrentes na produção de documentários de *desktop* de forma mais ampla. Em *Watching the Pain of Others*, a própria experiência da cineasta diante da tela se converte em matéria do filme. Essa configuração permite ao espectador acompanhar os conteúdos observados, bem como o próprio percurso do pensamento da diretora: suas dúvidas, hesitações, deslocamentos e descobertas. Dessa forma, o filme torna visível a construção de sentido como um processo aberto e contínuo, no qual reflexão, memória, pesquisa e experiência pessoal se entrelaçam de maneira dinâmica.

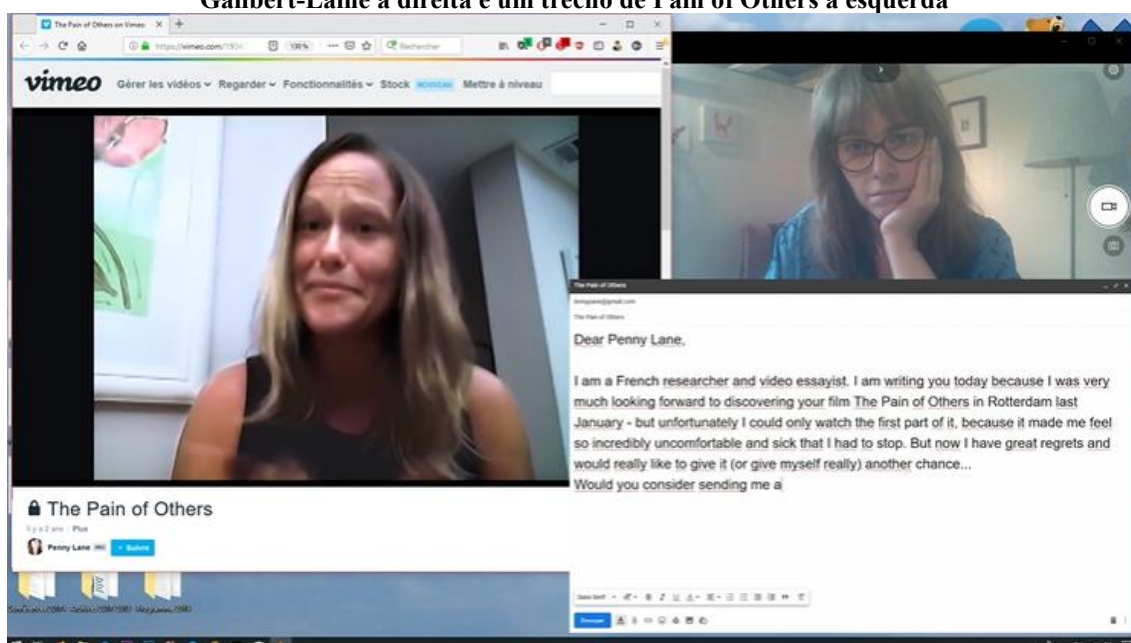
Watching the Pain of Others (2018), dirigido por Chloé Galibert-Laîné, foi concebido como uma resposta direta ao documentário *The Pain of Others* (2018), de Penny Lane. Valendo-se do formato do filme de *desktop*, Galibert-Laîné registra a própria tela do computador enquanto revisita o filme de Lane, investiga seus temas e reflete, em primeira pessoa, sobre as implicações afetivas, éticas, corporais e intelectuais que a obra lhe desperta. Dessa forma, *Watching the Pain of Others* desloca o foco do objeto filmado para a experiência de quem assiste, fazendo da espectralidade seu eixo central, algo que já se anuncia no próprio título do filme, *Assistindo a Dor dos Outros*, ou seja, o ato de ser espectador do sofrimento de um terceiro. Não por acaso, a primeira imagem do filme é uma citação de Susan Sontag, extraída do livro *Diante da Dor dos Outros* (*Regarding the pain of others*): “Nenhum ‘nós’ deve ser dado como certo quando o assunto é a dor alheia” (LAÎNÉ, 2018).

O livro de Sontag foi publicado em 2003, antes do surgimento da web 2.0 e de plataformas como o *YouTube*, de modo que a autora (falecida no ano seguinte) não chegou a presenciar a internet como espaço de validação, performance e julgamento da dor — uma dinâmica que hoje influencia profundamente a maneira como se observa e reage ao sofrimento alheio. Nesse sentido, Galibert-Laîné parece buscar desdobrar as reflexões de

Sontag sobre a fotografia de guerra e a sua recepção para o contexto digital. O título do filme, *Watching the Pain of Others*, funciona, portanto, como um jogo de linguagem: remete ao documentário *The Pain of Others*, evidenciando a estrutura do filme em que a diretora assiste e reflete sobre a obra de Lane, e simultaneamente dialoga com o livro *Diante da Dor dos Outros*, preferindo “watching” para sublinhar a dimensão da audiência virtual, em substituição a “regarding” (a respeito de/sobre) do título original.

A primeira imagem do filme mostra a interface do notebook da diretora, na qual três janelas compartilham o espaço da tela. Em uma delas, assistimos a um trecho de *The Pain of Others*, em que Tasha, uma das personagens, relata seu sentimento de invalidação por conviver com uma doença que não recebe respaldo da comunidade científica. Ao lado, a diretora aparece em silêncio diante da *webcam*, como quem assiste ao filme; nesse momento, o filme estabelece uma espécie de plano e contra-plano, permitindo que vejamos simultaneamente o conteúdo e o espectador (que nesse caso, é a diretora), evocando também o formato dos *video reacts*, popular na internet, em que criadores comentam outras mídias. Abaixo, uma terceira janela exibe um e-mail sendo redigido por Galibert-Lainé à diretora Penny Lane, solicitando o link do filme, pois, na primeira vez em que o assistiu, seu desconforto o impediu de chegar ao fim. Esse momento é ilustrado na figura a seguir:

Figura 13 - Screenshot de *Watching the Pain of Others* (2018) mostrando três janelas com Chloé Galibert-Lainé à direita e um trecho de *Pain of Others* à esquerda



Fonte: Frame de *Watching the Pain of Others* (2018) no *vimeo* em 01:35. Disponível em: <https://vimeo.com/298425068>. Acesso em: 25 jan. 2025.

A janela do e-mail se fecha, e continuamos assistindo a *The Pain of Others* até que uma foto de um rosto acneico faz a diretora pausar o vídeo, comentando: “foi essa a imagem que me fez abandonar a sala de cinema”, mas que, agora no conforto de sua casa, ela se sente preparada para acompanhar o filme até o fim. A obra de Penny Lane é uma colagem de vídeos do *YouTube*, construída inteiramente a partir de apropriação, sem entrevistas diretas, narração explicativa tradicional ou imagens filmadas pela própria diretora. Lane seleciona *vlogs* (vídeo *blogs*) e registros caseiros de pessoas que convivem com doenças raras ou síndromes pouco compreendidas, concentrando-se principalmente na doença de *Morgellons* — uma condição dermatológica sem evidência científica, caracterizada por feridas na pele que liberam filamentos, acompanhadas de sensações intensas de coceira, picadas ou rastejamento sob a pele. A montagem intercala esses vídeos com comentários do público, que variam entre empatia, curiosidade mórbida, descrença e acusações de fraude.

O filme de Penny Lane exemplifica o conceito de pós-produção de Bourriaud (2005): a prática de criar sentido a partir de obras e conteúdos já existentes, remixando-os e recontextualizando-os na cultura contemporânea. O filme de Galibert-Lainé, por sua vez, reinterpreta o filme de Lane e desse modo adiciona mais um nível de pós-produção a partir da obra fonte. Nesse percurso, o *desktop* funciona como espaço de investigação, permitindo a desconstrução do conteúdo, como quando a diretora faz o upload de *The Pain of Others* em um editor de vídeo para analisar o tempo de tela destinado a cada personagem. Ao mesmo tempo, a navegação online possibilita o acesso a conteúdos relacionados ao tema, sustentando o empreendimento ensaístico de examinar e revirar o objeto de interesse.

The Pain of Others possui três personagens principais: Tasha, Carrie e Marcia, produtoras de conteúdo expondo a vivência com a suposta condição de *Morgellons*. Nesse movimento de decomposição do filme de Penny Lane através dos recursos de edição do *Premiere*, Galibert-Lainé observa que a diretora faz um duplo movimento. Inicialmente, você é incitado a empatizar com essas mulheres, mas ao longo do filme o discurso delas vai se tornando mais absurdo ao ponto de Carrie promover urinoterapia. Então o filme “puxa seu tapete”, nas palavras da diretora de *Watching the Pain of Others*, e evidencia o poder de persuasão da escolha e montagem desses materiais.

Embora ambas as obras abordem o consumo do sofrimento alheio na cultura digital, *The Pain of Others* (Penny Lane) e *Watching the Pain of Others* (Chloé Galibert-

Laîné) partem de posições distintas. Lane adota uma perspectiva mais observacional e distanciada, interessada em analisar como a internet (especialmente as redes sociais) transforma a dor, a doença e a vulnerabilidade em conteúdo circulável. O filme de Lane se volta para os sujeitos que se expõem e para as dinâmicas estruturais da economia da atenção, interrogando as fronteiras entre autenticidade, performance e exploração, sem colocar explicitamente a cineasta como parte central do problema.

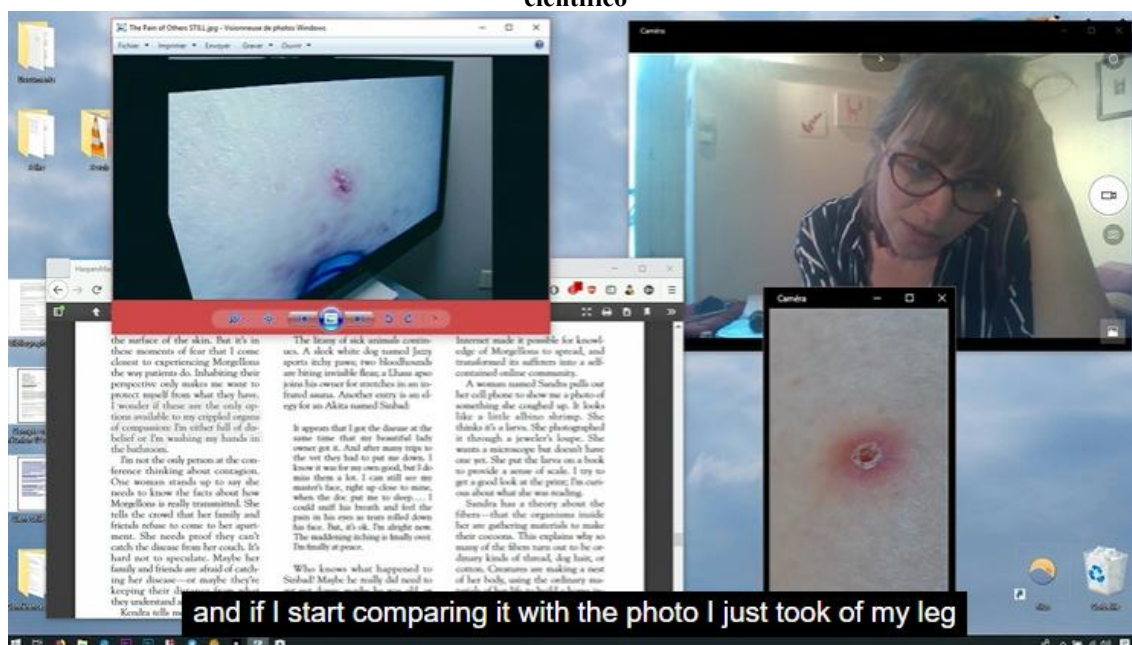
Já *Watching the Pain of Others* desloca o eixo da análise para o campo da recepção e da implicação ética do espectador. Galibert-Laîné constrói um ensaio autorreflexivo no qual examina sua própria experiência de assistir ao filme de Lane, transformando o ato de ver em objeto crítico. Em vez de observar a dor como fenômeno social externo, o filme interroga o olhar que consome essa dor, explorando sentimentos de fascínio, culpa, voyeurismo e desconforto, e recusando uma posição de superioridade moral ou distanciamento analítico.

Essa diferença se explicita tanto no plano ético quanto no formal. Enquanto *The Pain of Others* organiza o material de modo relativamente clássico, correndo o risco de reproduzir o regime de exposição que critica, *Watching the Pain of Others* assume esse risco como tema central e o encena formalmente, inclusive por meio do uso do formato de *desktop* e da imitação da navegação online. Esse dispositivo acrescenta uma nova camada à reflexão, pois materializa o gesto de “navegar” pela dor alheia e reforça a implicação do espectador no mesmo regime de atenção, curiosidade e consumo que o filme problematiza.

Galibert-Laîné relata ter conversado com um crítico de cinema sobre o filme de Penny Lane, que afirmou ter acreditado na legitimidade da doença ao ver Joni Mitchell, uma cantora famosa, falar sobre sua experiência com a condição em um programa de televisão. Por se tratar de uma personalidade conhecida em um veículo tradicional e não na internet, o relato parecia ganhar maior credibilidade. Galibert-Laîné chama atenção para esse aspecto tendencioso do julgamento, em que a celebridade é tida como um argumento de autoridade. Até esse ponto do filme, a diretora ainda não emitiu nenhum juízo sobre a existência da doença nem sobre as próprias mulheres retratadas. A partir daí, ela passa a explorar os canais de Tasha, Carrie e Marcia, a fim de expandir o que se sabe sobre elas.

Em outra imagem, Tasha é mostrada arrancando uma camada de pele que se desprende do nariz. Galibert-Lainé comenta que, a princípio, pensou se tratar apenas de pele morta, mas logo percebeu que qualquer pessoa que observe excessivamente seu próprio corpo pode começar a estranhá-lo, percebendo como potencialmente perturbadores esses microfenômenos cotidianos. Para ilustrar essa ideia, ela abre um artigo e destaca um trecho que afirma: “é claro que, se você olhar muito para sua pele, ela parecerá alienígena”. Ou seja, o familiar pode facilmente se tornar estranho sob uma observação minuciosa. Durante todo esse tempo, Galibert-Lainé permanece diante da webcam. Em uma aba, vemos o artigo; em outra, ela mostra algumas feridas que possui na própria pele; e em uma terceira, exibe uma imagem de *Morgellons*, evidenciando semelhanças entre as imagens. O momento é ilustrado a seguir:

Figura 14 - Screenshot de *Watching the Pain of Others* (2018) em que vemos a diretora, um pequeno machucado em sua pele, uma imagem de alguma vítima suposta de *Morgellons* e um artigo científico



Fonte: Frame de *Watching the Pain of Others* (2018) no vimeo em 10:12. Disponível em: <https://vimeo.com/298425068>. Acesso em: 25 jan. 2025.

O resultado é um mosaico de imagens que transmite a sensação de uma “investigação em tempo real”. Através da navegação online, acompanhamos o processo de pensamento da cineasta: ela inicialmente acredita que o filamento que sai do rosto de Tasha é apenas pele, depois procura um texto com fundamentação científica que sustenta sua impressão e, em seguida, compara suas próprias feridas às de *Morgellons*. É a interface que nos permite acompanhar essa sequência de pressentimentos. A disposição das janelas lado a lado evidencia as semelhanças entre as feridas e nos convida a

compartilhar esse momento com a diretora, uma vez que o filme torna explícita sua presença pela narração. Literalmente, assistimos a Galibert-Lainé formular seus juízos, tanto pelas ações que ocorrem diante de nossos olhos na interface quanto pela presença visual da diretora, que ocupa a maior parte do tempo do filme entre os outros conteúdos. Esses elementos somados produzem a sensação de que se assiste a algo tanto íntimo quanto quase experimental, como se o pensamento da cineasta se materializasse diante de nossos olhos, e cada descoberta se tornasse compartilhada e visível em tempo real.

A narração diz então: “é assim que a doença de *Morgellons* é transmitida. É o potencial viral da imagem.” Viral assume tanto o sentido patológico quanto figurado nesse enunciado. É comum o uso do termo “viralizar” para se referir à capacidade de um conteúdo se espalhar rapidamente pela internet, mas em relação ao *Morgellons*, a diretora observa uma “contaminação” da doença pela influência que a imagem e o discurso aliado a ela exercem em termos de autopercepção, identidade e autodiagnóstico. O diagnóstico não é imposto de fora, mas construído de dentro, a partir daquilo que é sentido e visto. O corpo torna-se um campo de leitura obsessiva, buscando confirmações visuais e táteis do que já acredita estar acontecendo: um exemplo extremo que tensiona as fronteiras entre doença, crença, identidade e espetáculo digital.

A autora argentina Tatiana Staroselsky (2024) analisa, em seu texto *¿Un giro audiovisual? Notas sobre videoensayo y filosofía*, diversas obras de videoensaio, entre elas *Watching the Pain of Others*, e defende que o videoensaio amplia as possibilidades da filosofia ao transformar modos tradicionais de produção do conhecimento. Segundo a autora, esse formato permite recuperar os processos de investigação e as experiências autorais, explorar as linguagens e os meios audiovisuais como espaços de pensamento e inserir a filosofia em debates sociais e políticos mais amplos, rompendo com o fechamento do campo acadêmico. Ao atualizar o ensaio e o filme-ensaio para o contexto digital, o videoensaio não se apresenta apenas como um novo formato audiovisual, mas também como uma possível modalidade acadêmica, capaz de desafiar a hegemonia da universidade. Embora esse deslocamento traga riscos, como a eventual perda de certos critérios de rigor institucional, é preciso considerar aquilo que torna o formato particularmente atrativo no ambiente da internet. Nesse sentido, o videoensaio de matriz artística oferece à filosofia novos lugares para pensar e insiste na potência crítica do trabalho sobre os próprios meios de produção, ao evidenciá-los, colocá-los em questão e estimular a experimentação com diferentes linguagens.

Depois desse momento, o filme aborda a dimensão de gênero. A maioria das pessoas que convivem com *Morgellons* são mulheres, mas o que podemos inferir disso? Em uma janela de navegador, vemos diversas abas abertas, todas com materiais relacionados a Penny Lane ou a seus filmes. Ao mesmo tempo, ouvimos a narração da diretora: “me lembrei dessa entrevista em que Penny Lane falava sobre isso”. Vale notar que a presença de Galibert-Laîné é constante em seu filme: mesmo quando não a vemos, a escutamos. Além disso, suas reflexões são enquadradas como parte de uma experiência pessoal: “O filme me deixou com essa sensação”, “isso me lembrou tal coisa”, “eu comecei a olhar as marcas no meu corpo”. É o pensamento ensaístico que guia o filme.

Em uma entrevista à Penny Lane, disponível online resgatada por Galibert-Laîné, o entrevistador questiona se a cineasta considera significativo o fato de que as vítimas do *Morgellons* são, em geral, mulheres brancas. Lane responde que não sabe exatamente o que isso significa, mas ressalta que é um dado importante que nos leva a refletir sobre a história da medicina, marcada pela negligência e invalidação da experiência feminina, ou ainda sobre a socialização e o condicionamento das mulheres para prestar atenção excessiva a si mesmas.

Para ilustrar, sobretudo, o segundo argumento de Penny Lane, vemos o usuário rolando a barra de pesquisa do *YouTube* em busca de tutoriais de maquiagem, mas essa imagem é depois sobreposta à um vídeo de Marcia, no qual ela toca e comenta a aparência de seu rosto. Trata-se de um momento formalmente interessante: ao sobrepor essas imagens de mulheres que produzem conteúdo para o *YouTube*, constrói-se uma analogia sobre o culto à beleza feminina, que se manifesta tanto nos tutoriais quanto no sofrimento de uma mulher de idade mais avançada que não corresponde às exigências de beleza e juventude. A diretora Galibert-Laîné poderia manter o argumento de gênero como cerne e conclusão de sua investigação, mas não o faz; sua via ensaística a leva a explorar e revisitar continuamente seu objeto, sem dar por encerrado o processo de pensamento. Como observa Adorno sobre a forma do ensaio: sua tendência é sempre a de liquidar a opinião, incluindo aquela que ele toma como ponto de partida (2003, p. 38).

No momento seguinte, Galibert-Laîné desconstrói o que havia sido apresentado anteriormente. Ela abre os canais de Carrie e Marcia, mostrando que boa parte de seus conteúdos aborda teorias da conspiração, como a ideia de que a Terra é plana. Esses vídeos afastam o espectador de uma possível empatia com essas mulheres. Assim como Penny Lane “puxa o tapete” do público em seu filme (inicialmente induzindo simpatia e

depois complexificando essa relação), Galibert-Lainé adota procedimento semelhante em sua obra: a reflexão de gênero que ela propõe logo é colocada sob suspeita. Ela não nega a questão de gênero, mas, como é típico do ensaio, busca questionar as totalidades da verdade. A subjetividade da cineasta se insere na tradição ensaística, na qual o foco recai menos sobre a expressão pessoal em si e mais sobre a forma como essa expressão perturba e complica a própria noção de verdade e sua relação com a experiência. Nesse sentido, a diretora mantém constantemente suas impressões em movimento, revelando contradições e tensionando seus próprios juízos.

Galibert-Lainé comenta que, algum tempo depois do filme *The Pain of Others*, Tasha excluiu sua conta do *YouTube*, apagou todos os seus vídeos e desapareceu da internet. Posteriormente, ela chegou a postar um texto, que também foi removido, sendo possível acessá-lo hoje apenas por meio de gravações de tela feitas por algum fã. Nesse texto, Tasha afirmava que cada *view* e cada clique contribuíram para sua dor, ao transformar sua doença na condição central de sua própria existência. O fato de que o conteúdo de Tasha não exista mais evidencia a efemeridade e vulnerabilidade do conteúdo digital. Conteúdos podem desaparecer sem deixar rastros, ou sobreviver apenas por registros intermediários — gravações de fãs, capturas de tela, comentários. O filme, então, lida com a perda de material como elemento narrativo, reforçando a precariedade da memória digital. Ao mesmo tempo, a exclusão sugere uma reação à hipervisibilidade e exploração da doença, mostrando que a internet é ao mesmo tempo palco e prisão para quem tem sua dor mediada e consumida.

Nesse contexto, nossos impulsos voyeurísticos e exibicionistas, embora não sejam novos, passam a estar vinculados a uma lógica algorítmica que os amplifica e lhes confere valor de mercado. Nos minutos finais do vídeo, assistimos à entrevista entre Galibert-Lainé e Penny Lane: Penny Lane aparece em tela cheia, enquanto Galibert-Lainé surge em uma janela minimizada. Ela pausa a entrevista e se dirige diretamente ao espectador: “Eu não sabia o que queria perguntar, preparei perguntas, mas acho que saber mais sobre seu processo de produção não me explicaria o que naquele filme me tocou”. Trata-se de mais um momento de forte pessoalidade no filme, em que a diretora admite seu não-saber. Ao expor sua incerteza, a diretora demonstra como o ensaio se constrói na experiência e no pensamento em movimento.

Na entrevista, Penny Lane afirma que nenhuma das mulheres aceitou conversar com ela durante a produção do filme e que sua intenção era “abrir um canal de

comunicação”. Galibert-Laîné transforma essa afirmação no eixo do desfecho de sua própria obra, sugerindo que, em certa medida, esse também era o objetivo de Tasha, Carrie, Marcia e de ambas as diretoras. Nesse contexto, a internet evidencia sua ambiguidade: hiperconectividade e solidão coexistem em meio à troca constante e à alta visibilidade. A diretora encerra o filme simulando um diálogo entre essas diferentes personagens, colocando Penny Lane ao lado de Tasha e a si mesma ao lado de outra participante, como se estivessem em uma chamada de vídeo. Com isso, ela cria novamente uma espécie de plano e contraplano, como se, pela imaginação, fosse possível preencher essas lacunas de compreensão.

Watching the Pain of Others é fortemente ensaístico, pois, de suas origens literárias às revisões cinematográficas, o ensaio se caracteriza pelo entrecruzamento da expressão pessoal, da experiência pública e do processo do pensamento (CORRIGAN, 2015, p. 18). Corrigan define o ensaio pela expressão “pensamentos ocasionados por”, princípio que o filme segue à risca. A escolha do tema reflete esse método: a cineasta assume desde o início seu desconforto ao assistir ao filme, sentimento que desperta sua curiosidade investigativa. Essa lógica se mantém ao longo de toda a obra, na qual a diretora se deixa guiar por suas impressões, constantemente fazendo e desfazendo seus argumentos.

Ao contrário de *Transformers: The Premake* (2014), que aposta na impessoalidade, *Watching the Pain of Others* (2018) é duplamente ensaístico, combinando a estrutura de filme de *desktop* — que funciona formalmente como um ensaio digital sobre seu próprio meio — com a dinâmica do pensamento ensaístico. Curiosamente, *Transformers: The Premake* surgiu antes, sendo um pioneiro no gênero, mas posteriormente tornou-se comum que filmes de *desktop* incorporassem a presença explícita e narração subjetivada do autor. Há, inclusive, um documentário de *desktop* feito em parceria por Kevin B. Lee e Chloé Galibert-Laîné intitulado *Reading // Binging // Benning* (2018), sobre o filme *Readers* (2017), de James Benning, na qual ambos dialogam durante o filme como se estivessem em uma conversa especulativa, refletindo sobre o lugar dos filmes como objetos em meio às possibilidades do cenário digital.

A rotulação do documentário de *desktop* como ensaio tornou-se amplamente aceita provavelmente porque a subjetividade e a reflexão pessoal passaram a ser incorporadas de forma recorrente. Exemplos disso podem ser vistos em filmes de *desktop* como *My Mulholland* (2020) de Jessica McGoff e *Moomin* (2021), de Zach Dorn, sendo

que, no primeiro, a narração se dá não pela voz, mas pelo texto digitado em tempo real na tela do *desktop* da diretora, enquanto, no segundo, temos uma narração em voice-over mais tradicional — assim como em todos os outros filmes de *desktop* de Chloé Galibert-Laîné, que, à semelhança de *Watching the Pain of Others*, são conduzidos inteiramente a partir da experiência pessoal da diretora.

Ainda assim, nada impede que o gênero adote uma argumentação mais tradicional ou estruturada, como acontece em *Transformers: The Premake* (2014), no qual o diretor opta por uma certa impessoalidade, não se colocando como dimensão central do filme, e privilegia uma lógica objetiva na argumentação, que tende a uma completude que se afasta das características típicas de um ensaio.

Já *Grosse Fatigue* (2013), de Camille Henrot, é um exemplo de um documentário de *desktop* que não segue nem a forma fechada de um documentário clássico e nem a forma ensaística da voz pessoal e autorreflexiva. O filme é uma montagem vertiginosa de imagens heterogêneas, como fotografias de museus, objetos cotidianos, diagramas científicos, imagens da internet, referências antropológicas e históricas, organizadas em “capítulos” que ecoam categorias enciclopédicas ou taxonômicas. Ao longo do vídeo, Henrot articula uma narração que mistura de forma desordenada reflexões filosóficas, referências mitológicas e comentários irônicos sobre o impulso humano de nomear, classificar e dominar o mundo. É, portanto, uma narração experimental e dispersa, e nos mostra que, apesar de bastante recente, a produção de documentários de *desktop* já nos fornece uma diversidade de propostas formais e discursivas para refletir sobre as transformações epistemológicas e éticas que caracterizam o cinema no contexto digital bem como as maneiras contemporâneas de se articular experiência pessoal, representação e crítica cultural.

Posto isso, *Watching the Pain of Others* (2018) nos mostra o potencial de combinar o formato do *desktop* que, como falado anteriormente, revela diretamente o processo de pensamento e investigação do realizador frente a uma tela de computador, com o pensamento ensaístico. Ora, se a forma fílmica evidencia o processo de construção de sentido, nada mais oportuno que assumir esse processo de construção de sentido no discurso do filme a partir de seu sujeito criador. Aqui, a ênfase recai menos sobre a retórica tradicional do documentário e mais sobre o pensar em voz alta, a fragmentação e a digressão.

A estrutura de *Watching the Pain of Others* (2018) se assimila mais à experiência cotidiana de uso do computador do que *Transformers: The Premake* (2014), justamente porque incorpora a excursão e o vagar livremente pela internet, como quando nos deparamos com um objeto de curiosidade e o pesquisamos online, passando de artigos acadêmicos à *Wikipedia*, de vídeos do *YouTube* a notícias e outros conteúdos. De certo modo, é como se *Watching the Pain of Others* (2019) revelasse um avanço na compreensão metalinguística dos documentários de *desktop*, ou seja, da forma com que o filme é capaz de refletir sobre o próprio meio e sobre a noção de espetatorialidade.

Também é possível defender o filme enquanto documentário. Nesse debate, tudo depende de como se concebe um filme-ensaio: se como uma ramificação do documentário ou como um gênero autônomo, que dialoga com uma tradição específica e apresenta características próprias. Mesmo considerando-o como documentário, sua legitimidade mais uma vez não se apoia na indexicalidade das imagens, primeiramente porque o filme combina desde imagens microscópicas até animações. Chloé Galibert-Lainé utiliza inclusive a ausência de um material suprimido como matéria-prima para seu documentário, como quando mostra que todo o conteúdo de Tasha foi retirado da internet. Outro aspecto relevante é que ela constrói situações fictícias, como ao fazer as mulheres interagirem entre si, usando imagens que possuem um referente material, mas deslocando-as completamente de seu contexto original para inseri-las em um novo sentido fictício.

Se é possível legitimá-lo enquanto documentário, é novamente a partir de perspectivas mais abertas como a de Bill Nichols (2005) e Arlindo Machado (2011). Embora a retórica clássica do documentário não esteja presente, ainda existe um vínculo com o mundo histórico, desde que entendamos como esse mundo se transforma com o digital, incluindo processos como a virtualização de parte considerável da vida social em detrimento de sua materialidade. Ou seja, incluindo a forma como objetos, experiências e informações que antes existiam de modo físico ou tangível passam a existir predominantemente em formatos digitais ou virtuais.

As personagens do filme são reais, mas a justificativa para classificá-lo como documentário precisa ser mais precisa do que a simples noção de “registro de pessoas reais”, já que a obra não se limita à reprodução literal de acontecimentos. Um dos aspectos centrais que sustenta *Watching the Pain of Others* (2018) como documentário é a forma como ele registra a relação das protagonistas com o mundo mediado pelo digital. O filme

documenta experiências atravessadas por interfaces, plataformas e modos de visibilidade próprios do ambiente online, indo além do registro de corpos ou depoimentos em moldes tradicionais. Mais uma vez, assim como em *Transformers: The Premake* (2014), a atenção parece deslocar-se da realidade em si para suas formas de representação. Nesse sentido, o filme tensiona a própria noção de “mundo histórico” do documentário, ao sugerir que esse mundo talvez não possa mais ser pensado à margem de suas representações.

De todo modo, o filme se aproxima de estratégias do documentário reflexivo e do documentário performático, conforme definidos por Bill Nichols. No primeiro caso, trata-se de um modo que chama atenção para si mesmo enquanto construção, recusando a pretensão de acesso objetivo à “realidade” e evidenciando que toda representação é necessariamente mediada. No segundo, privilegia-se a dimensão subjetiva e afetiva da experiência, seja do realizador, seja dos próprios sujeitos filmados, frequentemente incorporando o corpo, a memória ou a presença do cineasta no dispositivo fílmico.

Além disso, o filme faz uso recorrente de fontes, arquivos e procedimentos de remediação, elementos tradicionalmente associados ao campo do documentário. No entanto, a noção de arquivo é profundamente transformada pelo contexto da internet: ao mesmo tempo em que há uma aparente abundância (quase infinita) de materiais disponíveis, esses registros são marcados por uma instabilidade radical, sujeita a apagamentos, perdas e discontinuidades. O caso de Tasha, que removeu seus próprios vídeos da rede, exemplifica como esse arquivo digital é volátil e precário. Mesmo ao recorrer a simulações, diálogos ficcionais ou registros indiretos, a obra mantém um compromisso com a reconstrução e a reflexão sobre acontecimentos reais. Nesse sentido, a ficcionalização não se opõe ao documentário, mas opera como uma estratégia para lidar com a fragilidade do arquivo online e com as lacunas, silêncios e ausências do material disponível.

Portanto, esse filme de *desktop* pode ser defendido como documentário, mas torna-se difícil mobilizar argumentos tradicionais como os da indexicalidade, da retórica e, em certa medida, até mesmo o do “mundo histórico”, dependendo de como esse conceito é definido. Elementos como autorreflexividade, uso de arquivos e presença declarada do diretor indicam estratégias incorporadas ao longo da história do documentário, do *found footage* e do filme-ensaio, mas não constituem fundamentos fixos dessas práticas. Progressivamente, tanto a imagem quanto o próprio documentário se distanciam dos critérios que antes sustentavam uma “ontologia”. Em última instância,

obras como esta mostram que a essência do documentário talvez resida menos em dogmas formais e mais na capacidade de adaptar-se a novas condições de registro, visibilidade e interpretação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da segunda metade do século passado, e com maior intensidade nas últimas décadas, o documentário passa a incorporar formas cada vez mais heterogêneas, subjetivas e autorreflexivas, deslocando o foco do “registro do real” para os modos de sua construção, mediação e circulação. No contexto contemporâneo, esse deslocamento se intensifica com a centralidade da imagem digital e sintética. A proliferação de imagens geradas, manipuladas ou mediadas por computadores (seja em videogames, interfaces, bancos de dados, ambientes virtuais ou redes sociais) desafia de maneira decisiva os fundamentos ontológicos clássicos do documentário.

A imagem deixa de ser compreendida exclusivamente como vestígio físico do mundo para também operar como um objeto informacional, passível de manipulação, circulação e reinscrição em sistemas técnicos e sociais complexos. Nesse cenário, o campo do documentário se expande, deslocando sua legitimidade para outros critérios: a articulação crítica de materiais, a relação reflexiva com o mundo histórico, a construção de sentido a partir de dados, arquivos, interfaces e experiências mediadas.

Ao longo desta pesquisa, buscamos explorar o documentário de *desktop* como um gênero emergente nesse horizonte contemporâneo, cuja forma evidencia a centralidade da imagem digital e também reflete a experiência com a informação, hoje totalmente mediada por dispositivos, e que constitui grande parte de nosso contato com o mundo. Mais do que um subgênero ou uma experimentação formal, trata-se de uma resposta direta às transformações da experiência social em contextos digitais. Ao converter a interface do computador em espaço cinematográfico, esses filmes reconhecem que grande parte da vida contemporânea, incluindo trabalho, sociabilidade, memória, afetos, consumo e vigilância, se organiza e se manifesta nesse ambiente.

As análises de *Transformers: The Premake* (2014) e *Watching the Pain of Others* (2019) permitem compreender o caráter autorreflexivo que a forma fílmica desses trabalhos assume, assim como o interesse do documentário de *desktop*, em geral, na investigação dos regimes de visibilidade, mediação e produção de sentido que estruturam nossa relação com o mundo. Esses aspectos, que denominamos como “Política das Imagens” e “O Pensamento em Processo”, evidenciam tanto os pontos de convergência

entre os dois filmes (ainda que salte aos olhos mais facilmente em um destes) quanto padrões recorrentes em toda essa produção contemporânea.

Transformers: The Premake (2014) exemplifica de modo paradigmático como o documentário de *desktop* opera fundamentalmente no campo da política das imagens, ou seja, como investigação crítica das condições de produção, circulação, apropriação, controle e visibilidade das imagens na cultura digital contemporânea. Seu gesto político consiste em tornar visível a infraestrutura imagética que sustenta o *blockbuster* global: uma infraestrutura feita de trabalho gratuito, plataformas digitais, regimes de *copyright*, assimetrias de poder e fluxos transnacionais de capital.

Ao usar integralmente imagens já existentes no ambiente on-line, o filme desloca o foco do acontecimento filmado para os circuitos nos quais as imagens passam a operar socialmente. O que está em jogo não é tanto a explosão de vídeos de bastidores do filme da saga *Transformers*, mas o modo como essa explosão circula, é monetizada, bloqueada, reaproveitada, removida ou instrumentalizada. Nesse sentido, o documentário se interessa mais por documentar sistemas que eventos isolados, alinhando-se a uma tradição crítica de Harun Farocki que compreende as imagens como agentes ativos dentro de regimes econômicos, jurídicos e tecnológicos. O filme revela, assim, como a participação aparentemente voluntária de usuários e fãs é incorporada a um modelo econômico que transforma engajamento afetivo em valor mercantil. As imagens não apenas circulam, elas trabalham. A questão central deixa de ser “quem filmou o quê” e passa a ser o que pode circular, quem pode ver, quem pode lucrar e quem pode silenciar.

Se, como afirma Philippe Dubois, o vídeo pensa aquilo que o cinema cria (DUBOIS, 2004, p. 131–132), pode-se avançar dizendo que o documentário de *desktop* pensa o vídeo e, ao fazê-lo, pensa também o cinema enquanto imagem industrial, econômica e política. Em *Transformers: The Premake* (2014), o cinema *blockbuster* é analisado a partir das imagens que o rodeiam, o sustentam e o excedem: bastidores, trailers, reportagens, vídeos amadores, mapas, comentários, memes e bloqueios.

Assim, tanto *Transformers: The Premake* (2014) quanto o documentário de *desktop* em geral operam como dispositivos críticos da cultura visual contemporânea, deslocando o documentário do registro de fatos para a análise dos regimes de visibilidade. Sua política reside sobretudo na organização ensaística das imagens, na exposição de seus circuitos e na ironia que emerge da própria justaposição visual. Ao tornar visível aquilo

que normalmente opera de forma invisível, o trabalho das imagens, suas hierarquias e seus controles, o documentário de *desktop* afirma-se como uma das formas mais consequentes de reflexão audiovisual sobre imagens e cultura visual no século XXI.

Diferentemente de *Transformers: The Premake* (2014), que privilegia uma investigação estrutural e relativamente impessoal da política das imagens, *Watching the Pain of Others* (2018), desloca seu enfoque para o campo da espectralidade, fazendo do ato de assistir e das perturbações que ele provoca o verdadeiro objeto do filme. Essa obra de Chloé Galibert-Laîné, exemplifica de modo particularmente contundente como o documentário de *desktop* pode operar como um dispositivo de exposição do pensamento em processo, no qual a forma fílmica torna visível o próprio percurso cognitivo e não se limita a apresentar conclusões.

O ponto de partida da obra já explicita essa orientação: o filme nasce de um mal-estar, de uma experiência interrompida de fruição (*The Pain of Others* (2018), de Penny Lane, abandonado na sala de cinema), e não de uma tese prévia. Essa condição inicial orienta toda a estrutura do filme, que se organiza segundo a lógica do ensaio, entendida nos termos de Adorno e Corrigan como uma forma que pensa a partir da experiência, que formula hipóteses provisórias, as testa, as abandona e as reformula. O *desktop*, nesse contexto, é mais que um suporte técnico: é o espaço material onde o pensamento se desenrola, se fragmenta e se contradiz.

Formalmente, *Watching the Pain of Others* (2018) expõe esse pensamento em processo por meio da simultaneidade de janelas, da alternância entre pausar, retomar, buscar, comparar e comentar. O filme constrói uma mise-en-scène do raciocínio: assistimos à cineasta assistir a outro filme, pesquisar textos acadêmicos, abrir canais do *YouTube*, comparar imagens, observar o próprio corpo e rever suas impressões iniciais. A interface torna-se uma espécie de diagrama cognitivo, no qual cada janela corresponde a uma hipótese, uma dúvida ou um deslocamento de olhar também para si mesma enquanto espectadora afetada pela imagens. Acompanhamos a emergência de suas ideias. O filme não nos conduz a uma conclusão fechada sobre *Morgellons*, sobre Penny Lane ou sobre as mulheres retratadas; ele nos conduz por um estado de incerteza, no qual cada nova informação desloca a posição anterior.

A reflexão sobre gênero, por exemplo, emerge como uma hipótese relevante (a predominância de mulheres entre as pessoas diagnosticadas com *Morgellons*) mas logo é

tensionada quando a cineasta expõe o envolvimento de algumas dessas mulheres com teorias conspiratórias. Esse movimento não invalida o argumento inicial, mas o complexifica, recusando explicações totalizantes. Como no ensaio descrito por Adorno, o pensamento não se estabiliza; ele se mantém em fricção consigo mesmo.

Assim, *Watching the Pain of Others* (2018) demonstra como o documentário de *desktop* pode operar como exposição sensível do pensamento em ato. Ao alinhar o dispositivo do *desktop* à tradição do filme-ensaio, Galibert-Lainé transforma a interface em um espaço de reflexão compartilhada, no qual o espectador é convidado a acompanhar um percurso instável de dúvidas, associações e deslocamentos. Nesse sentido, o filme reflete sobre o consumo da dor alheia na cultura digital, mas mais que isso, ele encena, formal e eticamente, a dificuldade de ocupar uma posição confortável diante desse consumo, afirmando o documentário de *desktop* como uma forma potente de pensar, hoje, em público e em processo.

A análise paralela dos dois filmes, bem como a identificação dos aspectos que compartilham entre si, articuladas ainda a outros exemplos mencionados de forma pontual ao longo da pesquisa, permitem delinear algumas conclusões mais gerais sobre o documentário de *desktop*. Esses filmes operam a partir da transformação da interface digital em espaço cinematográfico, substituindo a câmera pela captura de tela e deslocando o foco do registro do mundo físico para a experiência mediada da navegação on-line. Nessa forma audiovisual, a tela do computador funciona simultaneamente como dispositivo de produção, pós-produção e exibição, dissolvendo as fronteiras tradicionais entre essas etapas e configurando um processo contínuo de criação. O gesto cinematográfico não consiste em filmar o mundo, e sim em operar sobre fluxos de informação, imagens e dados já existentes, a fim de articulá-los criticamente por meio de ações cotidianas como clicar, buscar, arrastar, abrir e fechar janelas.

O documentário de *desktop*, portanto, não se compromete com um real “puro”, mas com um real já saturado de mediações, no qual a tarefa crítica consiste em analisar os filtros, bloqueios e hierarquias que determinam o que pode aparecer, ou ainda, como essa mediação molda o sentido, a experiência e os efeitos sociais daquilo que se entende por real. Do ponto de vista documental, o filme de *desktop* *desloca* a noção de realidade do espaço empírico para o ambiente digital entendido como um espaço social autônomo, dotado de lógicas próprias, como vigilância algorítmica, economia da atenção, circulação inflacionária de imagens, subjetividades orientadas pela visibilidade. Assim, sua relação

com o real deixa de se ancorar prioritariamente no traço fotográfico indexical, e ao invés disso, opera pela capacidade de revelar os mecanismos de mediação, circulação e produção de sentido que estruturam a vida contemporânea conectada. O “real” documentado é menos o acontecimento isolado e mais os sistemas que organizam a experiência on-line.

Formalmente, esses filmes operam por meio da apropriação e recombinação de materiais pré-existentes, como vídeos amadores, plataformas, arquivos digitais e interfaces, alinhando-se às práticas do cinema de arquivo e, sobretudo, à lógica da pós-produção descrita por Nicolas Bourriaud. Nesse regime, o valor artístico e documental é deslocado da originalidade da matéria-prima para o gesto de seleção, montagem e recontextualização, que produz novos sentidos a partir do excesso informacional e da problematização quanto ao meio digital e suas implicações. O realizador atua como um curador-programador que navega pelos bancos de dados da cultura digital, organizando o caos visual em um discurso coerente.

O documentário de *desktop* também opera por meio de uma simulação de transparência e imediatismo, criando um forte efeito de realismo baseado na familiaridade do espectador com as interfaces digitais. Ao reproduzir a experiência cotidiana de navegação, esses filmes colocam o espectador em uma “atitude documentária”, pois tudo o que é mostrado poderia, em princípio, ser acessado por ele próprio. Esse realismo, contudo, é construído: trata-se de uma encenação cuidadosamente montada que performa espontaneidade e fluidez, reforçando a credibilidade do discurso ao tornar visível o percurso do pensamento do autor.

Essa visibilidade do processo confere ao filme de *desktop* um caráter profundamente autorreflexivo. A interface medeia a representação ao mesmo tempo que também se torna parte do tema e do objeto do filme. Cada gesto do cursor, cada hesitação, cada aba aberta expõe o mecanismo de construção do sentido, fazendo da própria investigação o conteúdo narrativo. Nesse aspecto, o documentário de *desktop* atualiza tradições do documentário reflexivo e do filme-ensaio, ao assumir a parcialidade, a mediação e a historicidade de seu ponto de vista.

Por fim, o filme de *desktop* opera como um ensaio audiovisual sobre o digital, mesmo quando adota estratégias retóricas mais assertivas. Sua forma fragmentada, a multiplicidade de janelas e fluxos simultâneos e a convivência de diferentes regimes de

imagem materializam a experiência contemporânea da informação, marcada pela sobrecarga, pela instabilidade e pela impossibilidade de apreensão total. Ao fazer da interface seu campo de ação, o filme de *desktop* vai além de representar a realidade digital, pois pensa com ela e através dela, transformando a própria forma cinematográfica em um instrumento crítico para compreender as condições visuais, políticas e epistemológicas do presente.

Mais do que anunciar o esgotamento do documentário, essas obras revelam sua capacidade de adaptação e reinvenção. Ao abandonar a pretensão de transparência e assumir a mediação como condição constitutiva, o documentário reafirma sua função crítica em um mundo cada vez mais atravessado por imagens técnicas, dados e interfaces. Assim, o que se delineia não é o fim da relação entre documentário e realidade, e sim sua reformulação: uma relação menos baseada na evidência e mais na reflexão, menos na captura do mundo e mais na análise dos modos pelos quais ele se torna visível, legível e compartilhável no ambiente digital contemporâneo.

Desse modo, espera-se que esta pesquisa possa incentivar novas investigações engajadas com a produção audiovisual contemporânea, atentas a seus deslocamentos formais, técnicos e discursivos, bem como ao que eles revelam sobre a experiência do mundo no presente. Parte-se da convicção de que um dos maiores potenciais da arte reside em sua capacidade de tornar sensíveis os sintomas de seu tempo, captando tensões, impasses e transformações que muitas vezes escapam a outras formas de conhecimento. Nesse sentido, acompanhar criticamente os fluxos do século XXI, marcados pela digitalização da vida social, pela centralidade das imagens técnicas e pela mediação constante das interfaces, constitui uma tarefa necessária para pensar o cinema, o documentário e a própria noção de realidade na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. In: ADORNO, Theodor W. **Notas de Literatura I**. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: Editora 34, 2003.
- ÅKERVALL, Lisa. Post-Cinematic Unframing. In: RASCAROLI, Paula. **Expanding Cinema: Theorizing Film through Contemporary Art**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2020. p. 255-275. Disponível em: https://www.academia.edu/45110945/Post_Cinematic_Unframing#references. Acesso em: 24 jan. 2026.
- ANGER, Jiří; LEE, Kevin B. Suture Goes Meta: Desktop Documentary and its Narrativization of Screen-Mediated Experience. **Quarterly Review of Film and Video**, Filadélfia, v. 40, n. 5, p. 595–622, 2023.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991. 1. ed.
- BAZIN, André. Chris Marker (1): Lettre de Sibérie por André Bazin. **Cinéfilo Bar**, 30 jul. 2012. Disponível em: <https://cinefilobar.wordpress.com/2012/07/30/chris-marker-1-lettre-de-siberie-por-andre-bazin/>. Acesso em: 25 jan. 2026.
- Imagem feita por IA engana jurados em prêmio de fotografia. BBC News Brasil [online], 18 abr. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cqe5edn6997o>. Acesso em: 26 dez. 2025.
- BELLOUR, Raymond. Dupla-hélice. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: arte das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.p. 214-230.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas: Papirus, 1997.
- BEŠLAGIĆ, Luka. Computer interface as film: Post-media aesthetics of desktop documentary. **AM Journal of Art and Media Studies**, Belgrado, n. 20, p. 51–60, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/336572135_Computer_Interface_as_Film_Post-Media_Aesthetics_of_Desktop_Documentary. Acesso em: 20 jan. 2026.
- BONOTTO, André. **Documentário e cinema da asserção pressuposta segundo Noël Carroll**. Orientador: Dr. Franscisco Elinaldo Teixeira. 2014. 179 f. Tese (Doutorado em Multimeios). Pós-graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/936314>. Acesso em: 20 dez. 2025.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Postproduction: Culture as Screenplay – How Art Reprograms the World**. New York: Lukas & Sternberg, 2005.
- BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- CARROLL, Noel. Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão (org.). Trad. Fernando Mascarello. **Teoria contemporânea do cinema**, Vol.II. São Paulo: Senac, 2005. p. 69-104.

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio: desde Montaigne e depois de Marker**. Campinas, SP: Papirus, 2015.

CURRIE, Gregory. Preserving the traces: An answer to Noël Carroll. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Oxford, v. 58, n. 3, p. 306-308, 2000. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/432117>. Acesso em: 27 nov. 2025.

DE ROSA, Miriam; STRAUVEN, Wanda. Screenic (Re)orientations: Desktop, Tabletop, Tablet, Booklet, Touchscreen, Etc. In: SAETHER, Susanne Ø.; BULL, Synne T. (Ed.). **Screen Space Reconfigured**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020. p. 231–262.

Episode 8. Chloé Galibert-Lainé. Will DiGravio. Produção independente, 29 nov. 2019. The Video Essay Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/6CfrWdu9fL5agiB4NdJ2Z9>. Acesso em: 7 dez. 2025.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In COSTA, L. C. (org.). **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. Cap. 02, 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.

GALIBERT-LAÎNÉ, Chloé. About. **Lého Galibert-Lainé**, 2026. Disponível em: <https://lehogalibertlaine.com/about-1>. Acesso em: 3 jan. 2026.

GRIERSON, John. First principles of documentary. In: HARDY, Forsyth (org.). **Grierson on Documentary**. London: Faber and Faber, 1966. p. 145–152.

GODOY, Hélio. Realismo documentário, teoria da amostragem e semiótica peirceana: Os signos audiovisuais eletrônicos (analógicos ou digitais) como índices da realidade. **BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, 2001. Disponível em: www.bocc.ubi.pt/pag/godoy-helio-documentario-peirce.pdf. Acesso em: 27 nov. 2025.

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.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1996.

KISS, Miklós. Desktop documentary: From artefact to artist(ic) emotions. **NECSUS – European Journal of Media Studies**, Amsterdã, v. 10, n. 1, p. 99-119, 2021. Disponível em: <https://necsus-ejms.org/desktop-documentary-from-artefact-to-artistic-emotions/>. Acesso em: 21 jan. 2026.

LEE, Kevin B. Transformers: The Premake. **AlsoLikeLife**, 2014. Disponível em: <https://www.alsolikelife.com/transformers-the-premake>. Acesso em: 8 dez. 2025.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

- LUNA, Sabrina. Found Footage: Uma Introdução. **Esferas**, Brasília, Ano 4, n. 7, 2015. Disponível em: <https://remontagemfilmica.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/08/found-footage-artigo1.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2026.
- LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. 4. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo, EDUSP, 1993.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.
- MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: aproximações e distinções. **Galáxia**, São Paulo, n. 4, 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. Novos territórios do documentário. **Doc-online - Revista Digital de Cinema e Documentário**, Covilhã, n. 11, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5390834>. Acesso em: 5 jan. 2025.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, L. (org.). **O chip e o caleidoscópio**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 26-47.
- MANOVICH, Lev. Post-media aesthetics. In: KINDER, Marsha; MCPHERSON, Tara (org.). **Transmedia frictions: the digital, the arts, and the humanities**. Oakland: University of California Press, 2014. p. 34-44.
- MIRZOEFF, Nicholas (org.). **Visual culture reader**. London: Routledge, 1998.
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- NICHOLS, Bill. **Representing Reality, issues and concepts in documentary**. Indiana, Indiana University Press, 1991.
- SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo, SP: Paulus, 2005.
- STAROSELSKY, Tatiana. ¿Un giro audiovisual? Notas sobre videoensayismo y filosofía. **Valenciana**, n. 34, p. 201-226, jul./dez, 2024. Disponível em: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-25382024000200201. Acesso em: 24 jan. 2026.
- STEYERL, Hito. Too much world: Is the Internet dead? **E-flux journal**, Nova Iorque, v. 49, p. 1-10, 2013. Disponível em: <https://static1.squarespace.com/static/5828c5dd46c3c4d32c9fb53b/t/66d8ec416937d13043152334/1725492290630/Reading+3.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2025.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Do experimental ao filme-ensaio: passagens. **Significação**, São Paulo, v. 49, n. 58, p. 1-17, 2022. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/190928>. Acesso em: 28 dez. 2025.
- UGENTI, E. Between Visibility and Media Performativity: The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema. **Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal**, Milão, v. 21, n. 36/37, p. 177-192, 2021. Disponível em: <https://riviste.unimi.it/index.php/cinemaetcie/article/view/16394>. Acesso em: 20 jan. 2026.

FILMOGRAFIA

A CORNER in wheat. Direção de D. W. Griffith. Estados Unidos: Biograph Company, 1909. Filme.

AM I OK? Direção de Tig Notaro. Estados Unidos: Max/Warner Bros. Pictures, 2022. Filme.

ARNULF Rainer. Direção de Peter Kubelka. Filme. Áustria: Peter Kubelka, 1960. Filme.

BODIES bodies bodies. Direção de Halina Reijn. Estados Unidos: A24, 2022. Filme.

CAM. Direção de Daniel Sanders. Estados Unidos: Netflix, 2018. Filme.

CARTA da Sibéria. Direção de Chris Marker. França: Argos Films, 1957. Filme.

FORENSICKNESS. Direção de Chloé Galibert-Lainé. França: Chloé Galibert-Lainé, 2020. Filme.

GRAND theft Hamlet. Direção de Pinny Grylls e Sam Crane. Reino Unido: Project 1961Ltd., 2024. Filme.

GROSSE fatigue. Direção de Camille Henrot. França: Silex Films, 2013. Vídeo.

IN EVENT of moon disaster. Direção de Francesca Panetta e Halsey Burgund. Estados Unidos: MIT Center for Advanced Virtuality, 2019. Filme em I.A.

INFLATION. Direção de Hans Richter. Alemanha: Hans Richter, 1928. Filme.

INTERNET story. Direção de Adam Butcher. Reino Unido: Adam Butcher, 2010. Filme.

I THOUGHT i was seeing convicts. Direção de Harun Farocki. Alemanha: Harun Farocki Filmproduktion, 2000. Videoinstalação.

KOYAANISQATSI. Direção de Godfrey Reggio. Estados Unidos, Institute for Regional Education (IRE), 1982. Filme.

MYSTERIOUS object at noon. Direção de Apichatpong Weerasethakul. Tailândia: Thai Film Foundation, 2000. Filme.

MOANA. Direção de Robert J. Flaherty. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1926. Filme.

NUTS! Direção de Penny Lane. Estados Unidos: Cartuna, 2016. Filme.

O HOMEM com a câmera. Direção de Dziga Vertov. URSS: VUFKU, 1929. Filme.

PARALLEL. Direção de Harun Farocki. Alemanha: Harun Farocki Filmproduktion, 2012. Videoinstalação.

PIQUE nique pour les inconnues. Direção de Rosa Menkman. Países baixos: Rosa Menkman, 2020. Vídeo.

READING // binging // benning. Direção de Chloé Galibert-Lainé e Kevin B. Lee. Países baixos: Festival Internacional de Cinema de Roterdã (IFFR), 2018. Filme.

SANS soleil. Direção de Chris Marker. França: Argos Films, 1983. Filme.

SEARCHING. Direção de Aneesh Chaganty. Estados Unidos: Sony Pictures, 2018. Filme.

SERENE velocity. Direção de Ernie Gehr. Estados Unidos: Ernie Gehr, 1970. Filme.

SERIOUS games (i–iv). Direção de Harun Farocki. Alemanha: Harun Farocki Filmproduktion, 2009–2010. Video-instalação, quatro partes, cor, som.

SOCIALSIM. Direção de Hito Steyerl. 2020. Instalação de arte.

TRANSFORMERS: the premake. Direção de Kevin B. Lee. 2014. Filme.

UNFRIENDED. Direção de Levan Gabriadze. Estados Unidos: Universal Pictures, 2014. Filme.

WATCHING the pain of others. Direção de Chloé Galibert-Lainé. 2018. Filme.