



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil.

Kátia Maciel

Narrativas híbridas

A história do cinema é experimental: experimentar suportes para a imagem, formatos de projeção, de sonorização. Pesquisar os dispositivos de produção e exibição dos filmes é um contínuo na experiência do cinema.

Também a pesquisa das formas de contar e montar as narrativas fílmicas por meio de estruturas temporais lineares ou não lineares construiu a história do cinema.

O que ocorre no século XXI, com a aceleração produzida pelas novas tecnologias da imagem, é apenas a potencialização dessas pesquisas. O cinema contemporâneo é parte desta complexa rede de transformações, a partir destas novas possibilidades tecnológicas. Novas conexões entre técnicas distintas tornaram o cinema um híbrido de imagens passadas e futuras que se combinam em narrativas experimentais.

Transcinema é o cinema como interface, isto é, como uma superfície em que podemos *ir através*. A pintura já convocara em suas telas um espectador ativo. Vélasquez, em seu quadro *As Meninas*, introduzia o olhar do espectador como parte da pintura e como elemento propulsor de toda narrativa que se ativa no quadro. Mas, embora nosso olhar participe da lógica proposta pelo pintor, não alteramos o que se passa no ateliê onde os reis posam para o artista. Ora, todo um conjunto de instalações cinematográficas permite hoje que o espectador avance sobre o espaço da tela e muitas vezes o atravesse, não apenas mental ou visualmente, mas com todo o corpo. Ele experimenta sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista, alterando e editando a narrativa em que se encontra imerso.

Essas novas imagens dispensam a literalidade e a linearidade clássicas e produzem novas circunstâncias de visibilidade ao agenciar formas inéditas de acesso ao espectador, um espectador



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

transformado em “*participador*”¹. O “*participador*” é o sujeito imerso na experiência das imagens, não mais aquele que está *diante de*, como o sujeito renascentista, mas aquele que está no *meio de*, como nos sistemas de realidade virtual. Neste caso, o “*participador*” é parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos.

Roy Ascott² introduz o conceito de ciberpercepção para explicitar a convergência entre processos conceituais e perceptuais em que a conectividade telemática desempenha um papel fundamental. Nossos sentidos encontram-se expandidos e reconfigurados por idéias originadas, formadas e compreendidas em circunstâncias tecnológicas em que o tempo compartilhado e multiplicado pela velocidade do sistema produz novos formatos de comunicação maquínicos. Ou seja, estão ativados novos formatos de comunicação entre as pessoas e entre elas e os sistemas de comunicação, que tornam permeáveis e instáveis os limites entre o que considerávamos até então como natural e artificial, real e virtual.

“Ciberpercepção é a antítese do túnel da visão ou do pensamento linear. É tudo ao mesmo tempo, percepção da multiplicidade de pontos de vista, extensão de todas as dimensões do pensamento associativo, o reconhecimento da transitoriedade de toda experiência, a relatividade de todo conhecimento, a impermanência de toda percepção.”³

¹ Termo criado pelo artista plástico brasileiro Hélio Oiticica para caracterizar o espectador como parte da obra, sem a participação do espectador a obra não existe. Por exemplo, sem que o participador vista o Parangolé, este é apenas uma capa pendurada em um cabide.

² ASCOTT, Roy. Texto disponível no site caiiia-star.newport.plymouth.ac.uk.

³ PIRANDELLO, L. *Um, nenhum e cem mil*. São Paulo: Cosac&Naif. 2001.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

Gostaríamos de apresentar aqui algumas experiências do que conceituamos como transcinema, ou seja, uma imagem pensada para gerar ou criar uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico em que a presença do participador ativa a trama que se desenvolve. Uma imagem em metamorfose que pode se atualizar em projeção múltipla, em blocos de imagem e de som, em ambientes interativos e imersivos. Transcinema como uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador em sua ciberpercepção.

O formato que se tornou hegemônico da projeção em sala escura, com espectadores sentados de costas para o projetor e de frente para a projeção, consolidou-se como meio comercial, mas hoje se encontra atravessado por uma série de outras proposições, em novas situações de exibição, como, por exemplo, nos museus.

Experiências de cinema interativo

Interessa-nos aqui destacar algumas experiências de artistas contemporâneos com as novas modalidades de cinema interativo e imersivo, que conseguem gerar novos modos de conversação no interior das propostas narrativas, a partir do acesso aberto ao espectador ativo.

Múltiplas telas

Em 2001, Sam Taylor-Wood, jovem artista britânica, apresentou na Hayward Gallery , em Londres, uma instalação intitulada *Pent up*, onde vemos cinco telas projetadas que compõem um panorama. Em cada tela um personagem vive uma situação de angústia amplificada pela solidão. Na primeira tela, à esquerda da parede, uma mulher caminha ao longo de um muro e fala sozinha em desespero. Na tela ao lado, um senhor sozinho fica sentado quase sem se mover. Na terceira

ASCOTT, Roy. Texto disponível no site caiaa-star.newport.plymouth.ac.uk.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

tela, em um banheiro completamente branco, um jovem senta no chão, levanta, olha-se no espelho em um misto de gestos angustiados e desesperados. Na quarta tela, em um bar de tons azulados, uma mulher dirige-se ao espectador e conta suas decepções. Na última tela, vemos um jovem caminhando em círculos em um jardim. Em momentos diferentes os personagens dirigem-se ao espectador e falam frases soltas que revelam desespero, desânimo, raiva, depressão... O que é surpreendente é que muitas vezes temos a impressão de que os personagens falam entre eles, ou seja, os personagens que vemos separados em diferentes espaços fílmicos conversam através da nossa observação, na medida em que somos nós que produzimos a relação entre as falas. A não contigüidade espacial não impede um modo de conversação entre as imagens.

Blocos de imagem e som

Em 1974, o artista plástico brasileiro Hélio Oiticica criou com o cineasta Neville de Almeida a experiência intitulada *Quasi-cinema*. Projeções simultâneas de slides e trilha sonora espacializadas em ambientes distintos. O participante fica no centro das projeções, deitado sobre areia coberta por vinil, olhando as imagens de Marilyn Monroe que se sucedem nas quatro paredes que o circundam e no teto (Cosmococa CC3), ou balançando em uma rede ao som da música de Jimi Hendrix e vendo as imagens do músico projetadas nas quatro paredes (Cosmococa CC5). Nesta proposição de cinema interativo, a linguagem cinematográfica se fragmenta em um fluxo de fotografias e sons, deixando ao participante a possibilidade de imersão nas imagens: é no seu corpo que a montagem se realiza. Hélio e Neville criaram esses ambientes como forma de romper com a frontalidade da exibição cinematográfica e com a inércia do espectador tradicional de cinema, sempre sentado olhando a tela de uma mesma perspectiva.

Edição em tempo real

Em 2002, Simo Rouhiainen apresenta a obra *Fluxville* no museu Kiasma, em Helsinki, na Finlândia. Uma instalação interativa em que o espectador, ao tocar um teclado no centro da sala de



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

exibição, edita as imagens da cidade a ser projetadas enquanto a estrutura musical permanece inalterada. O espectador, que esperava diante do teclado alterar a música, vê-se compondo imagens.

A possibilidade de editar as imagens em tempo real na sala de exibição possibilita ao espectador um acesso direto à obra a que assiste. As imagens sucedem-se em fluxo, como a música que ouvimos.

Tela ativa

Chris Hales, artista inglês, cria em 1993 um filme interativo *Jinxed!* Uma comédia na qual o espectador pode, clicando sobre elementos da imagem, mudar a história do filme. Os cliques geram imensas confusões para o personagem que, em função do acesso do espectador, pode passar o filme todo entre um acidente e outro. O usuário constrói, então, as situações cômicas a que assiste.

Não existem botões de acesso, o espectador clica sobre elementos da imagem: na pasta de dentes, na lata de lixo, no cesto de roupas etc. O filme é, portanto, apenas uma abertura para a participação do espectador, que atua sobre o filme como se este fosse uma interface narrativa, em que qualquer intervenção pode mudar o rumo dos acontecimentos.

Sensores presenciais

Gary Hill apresentou, no Centro Cultural Banco do Brasil, a instalação *Tall Ships* (1992), na qual os sensores detectam a presença do espectador, indicando ao sistema interativo de imagens que o personagem deve se aproximar do visitante e sussurrar. O corredor escuro e o fato de que as figuras se deslocam do fundo para o primeiro plano produzem uma situação espectral em que o espectador sente realmente a presença quase física dos personagens. Um deles é uma menina que abre os braços constringendo o visitante, que se sente como uma imagem que não pode retribuir o afeto tão real que a criança oferece.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

Esta obra fantasmática de Gary Hill possibilita ao espectador uma participação presencial, isto é, o espectador atua sobre a imagem à medida que seu corpo se aproxima desta. A imagem percebe o corpo e responde a sua presença. Também nesta instalação, a obra não acontece sem a participação do espectador: sem ele as figuras permanecem impassíveis no fundo, à espera.

Consideramos os exemplos acima como formas de *cinema-instalação*, isto é, um cinema instalado em um ambiente predeterminado, no qual a espacialização da projeção é essencial para que a experiência fílmica se realize. Nesta *situação cinema*, o espectador é pensado como parte ativa do processo. O que importa é a participação do visitante, que não depende apenas do acionar botões (o que pode eventualmente ser o caso), mas de um envolvimento sensorial em que vários sentidos podem estar envolvidos. No *cinema-instalação*, o filme é incompleto sem esse envolvimento, seja porque o espectador tem de percorrer o espaço para acompanhar uma narrativa, seja porque cabe a ele editar as imagens que presencia, ou porque é a sua presença que aciona uma rede de narrativas possíveis. Este fenômeno foi impulsionado pela tecnologia da computação que possibilitou novas formas de criação, manipulação e exibição das imagens e sons. A capacidade de o sistema computacional processar o *input* e *output* de informações criou a possibilidade de interatividade em tempo real por parte de um espectador ativo. Os artistas que hoje estão realizando instalações reinventam o cinema ao somar as noções de projeção e narrativa às idéias de interatividade, conectividade e imersividade. Juntas, elas redimensionam a experiência cinematográfica construída a partir da idéia secular da perspectiva e de um ponto de vista único sobre o mundo.

"Perspective is as accidental a thing as lighting. It is the sign not of a particular moment in time, but of a particular position in space. It indicates not the situation of the objects, but the situation of a spectator"

Jacques Rivière (1912)



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

A perspectiva é uma forma de acesso do espectador a um ponto de vista único do espaço representado. O uso do computador na criação e programação das projeções de imagens possibilitou tecnicamente a multiplicidade dos pontos de vista sobre o filme e novas zonas de comunicabilidade com a imagem. O cinema mudo, no entanto, já multiplicava as telas com Abel Gance nos anos 30, mas os novos dispositivos geraram outras condições interativas. O artista australiano Jeffrey Shaw criou uma experiência em que o espectador penetra em um espaço circular. Ali assiste a um filme projetado apenas no ponto em que olha. O restante do domo em que está permanece sem imagens, isto em função da captura dos seus movimentos por sensores que informam ao sistema o ponto para o qual o espectador olha. A experiência de Shaw faz coincidir no mesmo espaço-tempo o espectador e a imagem, gerando o que ele chama do *Real World*, onde o espectador é o narrador da própria experiência.

Se a experiência do cinema levou o espectador a visitar e a acompanhar as mais variadas janelas perspectivadas sobre o mundo, a janela construída por Jeffrey Shaw gera a multiplicação do mundo em nossa visão.

Um, nenhum e cem mil

Em 2002 concluí minha pesquisa de pós-doutorado, *Um, nenhum e cem mil*, na Universidade de Wales Newport orientada por Roy Ascott.

Um, nenhum e cem mil é um projeto teórico e empírico sobre os efeitos das novas arquiteturas interativas na narrativa cinematográfica. Como resultado realizamos uma experiência multimídia de geração de diálogos ditos por rostos em campo e contracampo por meio de uma interface comunicacional que tem como suporte o CD-ROM. Trata-se da expansão de um dos componentes da montagem cinematográfica para uma programação virtual hipertextual.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

Trata-se de uma experiência multimídia de geração de diálogos a partir de frases clichês da relação amorosa, ditas por rostos em campo e contra-campo, disponibilizadas em CD-ROM para a construção de possíveis diálogos, não diálogos e silêncios... A partir da filmagem em primeiro plano de personagens que dizem frases curtas, o usuário pode intervir e formar diálogos entre as falas. É possível também gerar situações de silêncio entre personagens sem falas. A interface integra as possibilidades narrativas em fundo preto, mostrando os rostos dos personagens como se fossem figuras virtuais. A possibilidade de acesso, de escolha e de combinação das falas pela malha da rede permite uma variação na construção de personagens. Esta experiência conjugou a linguagem cinematográfica, videográfica e infográfica na criação de novas possibilidades de narrativa por meio da construção de uma interface gráfica interativa.

Rostos interativos

“O rosto é uma superfície: traços, linhas, rugas do rosto, rosto comprido, quadrado, triangular, o rosto é um mapa”.

Gilles Deleuze⁴

O rosto é paisagem. O mapa é o rosto. Para Deleuze o rosto é zona de freqüência, de probabilidades, que indica a coexistência de estratos interior/exterior, superfície/profundidade, significância/subjetividade. O rosto não é pura aparência do que se sente ou pensa, ele é superfície de contato operadora e redundante. A rostidade seria a operação de produção social do rosto, a política de conversão de um interior em um muro de sociabilidade. A máquina de rostidade opera a rostificação do corpo. O filósofo descreve as operações dessa máquina como maneira de apontar linhas de fuga, isto é, como destruir o rosto, como se tornar clandestino, como escapar do

⁴ DELEUZE, Gilles. Mil platôs: *Capitalismo e esquizofrenia*, São Paulo: Editora 34, 1996.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

controle. O rosto resulta de agenciamentos de poder, máquina que instala significância e subjetivação na superfície esburacada.

Em Deleuze, temos portanto um rosto operador e operatório das transformações impostas pelos modos de individuação da sociedade de controle. O rosto não preexiste: ele é um sistema aberto às circunstâncias, o rosto é um produto. O rosto produz a cabeça, o corpo. A uma variação mínima corresponde uma mudança, o rosto torna visível o invisível mundo das sensações.

Entre um rosto e outro há dispersão e variação. *Entre-rostos* como um descaminho da noção de *entre-imagens* de Bellour⁵, que aponta para o espaço de passagens, um lugar físico, mental e múltiplo. Passagens referidas à fabricação e à apreensão das imagens. Por um lado, a convivência e interferência entre vários estratos de imagens, fotografia, cinema, vídeo, instalações. Por outro, a flutuação entre uma imagem e outra. No rosto podemos encontrar os *mil platôs* do trânsito do fluxo das imagens tecnológicas contemporâneas.

O sistema

Os rostos funcionam como superfícies randômicas, rosto máquina, inumano, que só se produz no processo social de rostidade⁶. A conversação cria a individuação. O rosto funciona como *link*, como possibilidade de acesso à rede multimídia, como lugar da interferência, da troca, da construção, da interação. O "*participador*" aciona a experiência fílmica, a ele cabe a conexão entre as frases clichês ditas pelas faces.

⁵ BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*, São Paulo: Papirus, 1997.

⁶ DELEUZE, Gilles. *Mil platôs*. São Paulo: editora 34, 1996. O conceito de rostidade criado por Deleuze refere-se a um processo de subjetivação que se constrói a partir do movimento de territorializações e desterritorializações sobre um campo de superfícies brancas e buracos negros chamado rosto.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

A qualquer momento, portanto, as escolhas do “participador” reconfiguram o sistema, ao escolher rostos em uma operação de conversão do virtual em atual; ao mesmo tempo, também em tempo real, o que é atual pode novamente se tornar virtual e voltar a integrar as possibilidades de múltiplas escolhas oferecidas pela rede. Esta ativa e multiplica ao infinito as narrativas como estruturas não-lineares e multitemporais entre-imagens⁷.

A possibilidade de construir diálogos a partir de frases clichês permite uma criação hipertextual em que as combinações geram e multiplicam os sentidos. Isto é, a relação entre as falas muda o significado da frase inicial dita pelo primeiro personagem quando este é associado ao segundo. Esta relação é múltipla, não-linear e não causal. A escolha pelo participante da conexão entre os pontos nodais do mapa de diálogos hipertextuais, entre os pontos do discurso, criam novos fluxos narrativos, que surgem e desaparecem no percurso da navegação. O “participador” é operador e construtor da experiência, como se fosse, ao mesmo tempo, o leitor e o escritor de um texto em perpétuo movimento.

Imerso na experiência multimídia, esse “participador” experimenta novas sensações e percepções. Os sentidos das falas sempre podem refazer-se a cada conexão. A experiência dura o tempo da conectividade do “participador”.

A multitemporalidade do hipertexto é construída em função das diferentes conexões estabelecidas. O tempo de uma mesma fala pode ser multiplicado em função da troca do diálogo ou do silêncio. Quanto dura uma fala? Pode ser muito mais do que o tempo de sua emissão; a fala pode durar além do tempo de conexão em função da maneira como é proferida ou da resposta dada. A conexão é sempre múltipla, não linear e não causal. A estrutura hipertextual não permite que uma frase, seja apenas uma frase, dependendo da combinação há uma constante metamorfose do sentido. A experiência é também multitemporal, porque a duração é alterada pela montagem.

⁷ BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*, São Paulo: Papyrus, 1997.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

Pensar as interferências produzidas pelas passagens entre as imagens pode ser uma forma de compreender as novas condições da visualidade contemporânea, que se constitui fora da lógica da representação. Essa visualidade apresenta, sempre de forma transitória e variável, suas características imagéticas. Em um contexto de proliferação infinita de imagens, retomar à idéia de retratos e de *closes* pode ser um recorte que indique, para além de um tema, um lugar de atualização de novas formas.

Podemos, assim, pensar e experimentar novos procedimentos tecnológicos de geração e conexão de imagens, potencializando o conceito de hipertexto em suas características figurais (vazios de forma), multitemporais (simultaneidade de tempos), multinodais (múltiplos pontos combinatórios), estéticos e comunicacionais.

Diálogos randômicos

"Mas que culpa temos eu e vocês, se as palavras em si, são vazias? Vazias, meus caros. E vocês as preenchem com o seu sentido, ao dizê-las a mim; e eu ao recebê-las, inevitavelmente as preencho com o meu sentido."

Luigi Pirandello⁸

Em nossa pesquisa trabalhamos com a idéia de rostos como superfícies interativas. Em primeiro lugar, porque os níveis mais elementares da comunicação humana tem no rosto um elemento central. As mudanças de expressão, assim como qualquer palavra, são sinais de comunicabilidade. Isto significa que a forma de comunicação interpessoal passa por um gestual codificado, por uma comunicação entre faces. Em segundo lugar, porque o rosto foi um dos temas



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

maiores da história da pintura, assim como os *closes* são elementos da narrativa cinematográfica e da arte eletrônica.

A experiência do cinema contou desde sempre com formas narrativas estruturadas por diálogos. O cinema mudo já encadeava suas seqüências por intermédio de legendas com as falas dos personagens. A lógica dos diálogos acabou por gerar parte da gramática cinematográfica na definição dos cortes da montagem de campo e contracampo, pela fala de cada personagem. Ao longo da sua história, o cinema multiplicou o uso dos diálogos dentro das suas estruturas narrativas. O diálogo passou a desempenhar não só a função de desenvolver o jogo entre os personagens, mas também a esvaziar este jogo de toda representação. O uso clássico das falas como *metáforas* repletas de representações e significações cedeu lugar às falas da *metamorfose*, em que uma mesma frase repetida pode emitir vários significados. O diálogo no cinema contemporâneo cria redundâncias, obscurece possíveis sentidos, evidencia ausências, e muitas vezes, soa como a verdadeira impossibilidade do diálogo enquanto troca.

Nossa experiência é baseada em diálogos com palavras vazias reunidas em frases clichês. A idéia é gerar algum sentido a partir da repetição de frases sem sentido conectadas randomicamente. Como Pirandello, propomos experimentar o *nonsense* nas relações amorosas. O que eu estou dizendo para você? O que você está me dizendo? Estas perguntas ganham sentido em função das conexões. É apenas por acaso que o sentido ocorre.

A experiência que propomos se dá a partir da relação diacrônica entre os diálogos tornada sincrônica em função da interação do usuário com o sistema que só é acionado quando clicamos em dois rostos diferentes. Uma mulher diz - Você sempre diz a mesma coisa -, o outro rosto diz, por exemplo: - Eu sempre sonhei com você. Enfim, a combinação pode gerar sentidos inesperados. Cliché + cliché # cliché.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

Pesquisamos a literatura, filmes, músicas e conversamos com amigos sobre frases e expressões sempre ditas pelos casais, por exemplo: Você me ama?, Calma, Eu faço tudo o que você quer, Estou indo, O que você sugere?, Por que eu?, Por favor, Sinto muito, Estou perdido sem você, Você não pensa em mim. O participante deve combinar duas frases para criar um diálogo ou um não-diálogo, porque é possível que as frases não combinem ou então que o rosto permaneça em silêncio. O que podemos editar é a combinação entre os personagens, mas não o sentido. Em princípio não há sentido, mas pode haver, por acaso.

Para criar a impressão no participante de uma face mecânica a palavra não é encenada, cada rosto diz cada frase sem nenhuma emoção. O som mecânico enfatiza as palavras vazias, sem nenhum sentido prévio. É uma tentativa de estabelecer um tipo de disjunção entre os sentimentos e as palavras. A impossibilidade das palavras traduzirem os sentimentos é mostrada quando ouvimos os personagens e seus clichês, como se as palavras não fossem suficientes para expressar o que dizem.

O sistema que geramos é randômico. Cada personagem diz aproximadamente trinta frases diferentes, a cada acionar de um novo rosto para ser combinado com outro, o sistema armazenará a informação de modo que no próximo acionar do mesmo personagem ele dirá a frase seguinte. O processo é da criação de um *loop* cinematográfico com as frases de cada personagem. Com apenas dez personagens o sistema pode gerar uma combinação quase infinita provocada pelo usuário. Na medida em que a frase dita não é controlada pelo participante, a relação entre os diálogos é probabilística.

Interfaces: Frames

A interface foi gerada a partir da idéia de frame em sua dupla dimensão de moldura (espaço) e de instante (tempo). A tela é cercada por pequenos rostos, a moldura é, portanto,



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

formada por retratos . A borda da tela lembra um mosaico em movimento e no centro vemos os rostos em closes; quando acionados, um após o outro surge do fundo negro como figuras virtuais.

No início a pintura era o quadro. A fotografia e o cinema enquadramentos. Toda a narrativa estava contida no campo, quando o personagem se move para fora do quadro, temos o extra-campo. O enquadramento determina o que está dentro do todo e a relação possível com o extra-campo, como um sistema aberto.

A lógica hipertextual de construção de interfaces utiliza muito este espaço virtual ao lado da tela como uma forma de navegação, o que significa que podemos sempre acessar algo que não estamos vendo ainda. A edição multimídia inclui o espectador como um possível operador de cabeças que dialogam, por exemplo, em uma experiência que hibridiza as linguagens do cinema, vídeo e computador para criar novas possibilidades interativas.

O que se configura são novas experiências em que o tempo e o espaço estão multiplicados. O sistema torna-se mais significativo do que a estrutura, ou seja, as coisas não mais preexistem em estruturas fundantes e distintas, elas acontecem, ou não, em função da abertura do sistema.

Transpessoal e maquínico, o sistema que criamos gera um trânsito entre fragmentos do discurso amoroso como experiência de novas modalidades narrativas. Instáveis, os limites entre tradições da arte nos permitem enfim um certo humor de circunstâncias e não de essências.

Referências bibliográficas:

ASCOTT, Roy. *Telematic embrace: Visionary theories of art, Technology, and consciousness*, California: University of Califórnia press, 2003

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*, São Paulo: Papyrus, 1997.

(Org.) *Passages de l' image*, Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*, Rio de Janeiro: 34 Letras, 1992.

Mil Platôs Capitalismo e Esquizofrenia, Editora 34, São Paulo: 1995.



TRANSCINEMAS: Um, nenhum e cem mil

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao Grande Labirinto*, Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PIRANDELLO, Luigi. 2001. *Um, Nenhum e Cem mil*. São Paulo: Cosac&Naify, 2000.