

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

O ESPECTADOR CRIATIVO:  
A EVOLUÇÃO TÉCNICA E A  
NOVA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

WAGNER IVÁN DA ROSA

PORTO ALEGRE

2006

## RESUMO

As inter-relações entre a produção audiovisual e a internet conjugam uma nova forma de reunião, de fusão grupal, em que a interatividade, ao oportunizar a mediação e a produção coletiva, transforma a participação do espectador. Livre da obsessão explicativa, emprega-se como método a Sociologia Compreensiva de Weber e a Fenomenologia de Husserl, interligadas pelo pensamento de Maffesoli, para distinguir o papel do espectador sob a forma de três categorias: espectador reativo, espectador pró-ativo e *espectador criativo*. Propor o espectador criativo significa aceitar sua participação ativa no processo de construção de uma produção audiovisual.

### **Palavras-chave:**

Imaginário, tecnologias do imaginário: intersubjetividade, interatividade, produção audiovisual.

## SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO .....	01
2- ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS .....	07
3- IMAGINÁRIO E(É) A ESSÊNCIA DA TÉCNICA .....	21
4- IMAGEM, IMAGINÁRIO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL .....	40
4.1- Pré-cinemas e tecnologias do imaginário primitivas .....	44
4.2- Cinema dos primeiros tempos e tecnologias do imaginário pré-industriais .....	46
4.3- Cinema e tecnologias do imaginário industriais .....	47
4.4- Pós-cinemas e tecnologias do imaginário pós-industriais .....	59
5- INTERATIVIDADE E INTERSUBJETIVIDADE .....	72
6- O ESPECTADOR CRIATIVO .....	78
6.1- Possibilidades de participação do espectador .....	84
7- EN-CAMINHOS: DESVELANDO O ESPECTADOR CRIATIVO .....	95
8- CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	104
9- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	105
10- ANEXOS – DVD .....	113

## I- INTRODUÇÃO

Sob o tema “o impacto das novas tecnologias e suas implicações na produção audiovisual” esta pesquisa investiga a associação entre produção audiovisual e internet e as conseqüências que daí podem advir, divisando nessa associação uma nova forma de reunião e produção coletiva, fruto do momento presente, em que o papel do espectador<sup>1</sup> requer ser considerado e compreendido, visto que pode assumir novas características.

As primeiras percepções a cerca da convergência entre produção audiovisual e internet, partiram da formulação dos seguintes questionamentos iniciais. As novas tecnologias estão provocando uma mudança efetiva nos moldes da produção cinematográfica? Quais as diferenças percebidas entre o cinema convencional e o cinema digital? A nova realidade tecnológica permite uma interação mútua, no sentido de possibilitar a relação entre as pessoas, usando as máquinas virtuais como meio e, dessa forma, possibilitando troca de mensagens e produção coletiva que fuja aos padrões da comunicação de massa? O desenvolvimento dos meios técnicos que permitem movimentos espaço-temporais (até há pouco desconhecidos) levam os interagentes a construir novas relações? Esse novo processo irá intensificar o isolamento do sujeito ou proporcionar maiores possibilidades de interação?

---

<sup>1</sup> Embora o termo “espectador” possa referir-se a quem assiste a qualquer espetáculo, neste estudo, seu uso estará restrito ao sentido mais usual: quem assiste a produções audiovisuais e será desenvolvido a partir da p. 76.

Desses elementos esparsos, frutos da vivência, observação e interesse profissional, um longo trajeto de estudo se iniciou em 1999 (época da primeira pesquisa realizada sobre esse tema). Do aprofundamento do estudo, da revisão bibliográfica e da adoção de um quadro teórico de referência, as questões de pesquisa daí resultantes, nortearam a elaboração das seguintes questões-problema: *Como se configuram as relações e interconexões no processo de construção de uma produção audiovisual via internet, em que todos têm a possibilidade de agir como emissores/receptores, produtores/espectadores? Que mudanças advém no papel do espectador nesse tipo de produção interativa? É possível cogitar o espectador como co-autor na produção audiovisual?*

Nessa trajetória de construção do problema de pesquisa, contribuíram para a formulação, de maneira mais clara, da questão central e para o esboço do raciocínio pelo qual vai ser desenvolvida a dissertação, cinco textos relacionados ao tema, escritos para disciplinas do curso de mestrado:

- “Indicadores para a construção de um filme pós-moderno”, escrito para a disciplina Imagem e pós-modernidade (Professora Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde), pontuava os principais movimentos e eras cinematográficos realizando uma revisão sobre o tema em Machado (1997), Aumont (2003), Vanoye e Goliot-Lété (1994) e Costa (1989). Buscando os indicadores de uma imagem pós-moderna tomou-se como referência os estudos de Cauduro (2002).

- “Revelando elementos para a construção de um filme pós-moderno”, para a disciplina Sociologia da comunicação: cultura e comportamentos contemporâneos (professor Dr. Juremir Machado da Silva), relacionava os movimentos cinematográficos às tecnologias do imaginário e suas etapas de construção imaginal, buscando descrever elementos para a construção de um filme pós-moderno. Iniciava-se assim uma revisão teórica sobre Imaginário, a partir de autores como Maffesoli (1996, 2001<sup>B</sup>), Durand (2002), Bachelard (2000) e Silva (2003).

- “HDTV, TV Interativa de Alta Definição”, escrito para a disciplina Narrativas Tecnológicas (professor Dr. Carlos Gerbase), em que eram discutidas as questões referentes a interatividade a partir dos estudos do professor Dr. Alex Primo e iniciava-se o caminho de aproximação aos textos de Flüsser e Heidegger.

- “As novas tecnologias e a produção audiovisual”, para a disciplina Teorias da Comunicação (professor Dr. Antonio Hohlfeldt), eram apontadas a fenomenologia e a sociologia compreensiva como caminhos metodológicos adotados para estudar as transformações na produção audiovisual decorrentes da questão técnica.

- “O Espectador Criativo”, para a disciplina Organização Sociocultural e Imaginário, (professora Dra. Cristiane Freitas Gutfreind), com este artigo surge a proposta de estudar o papel do espectador sob a forma de três categorias: espectador reativo, espectador pró-ativo e *espectador criativo*.

É de suma importância mencionar também o seminário Imaginário Social, Mídia e Comunicação, ministrado pelo professor Dr. Philippe Joron (Université Paul Valéry, Montpellier III, França), que forneceu importantes subsídios para a definição da metodologia adotada nesta pesquisa, abrindo caminho para o entendimento mais aprofundado de autores como Husserl, Heidegger e Durand e conceitos como imaginário e intersubjetividade, sendo seu seminário fundamental para escolha da fenomenologia como método. Para esse curso foi produzido o seguinte artigo: “O homem, a evolução técnica e a nova produção audiovisual”.

A partir desses estudos, foi possível definir o objetivo principal desta pesquisa: apresentar as mudanças no papel do espectador, decorrentes da popularização do uso da informática, internet e equipamentos digitais na produção audiovisual.

Para alcançar esse objetivo, a pesquisa cumpre as seguintes etapas: descrever os principais movimentos e eras cinematográficos; identificar as mudanças que as novas tecnologias digitais estão acarretando na área de produção audiovisual; relacionar técnica e imaginário; estabelecer as diferenças entre o cinema em seu sentido restrito e as novas formas de produção audiovisual usando tecnologias digitais e internet; caracterizar e descrever o papel do espectador.

Importa ressaltar que, das primeiras percepções à formulação do problema, houve gradativamente uma mudança de foco. Se, em um primeiro momento a idéia era uma análise das possibilidades de interação viabilizadas pela evolução tecnológica no cinema, percebeu-se que esses novos processos tecnológicos já não contemplavam a idéia de cinema em sentido restrito, usual. Nesse momento, a adoção das categorias propostas por Machado (1997:9) – pré-cinema, cinema e pós-cinema - estendeu a investigação a outras formas de produção audiovisual: imagens eletrônicas (a exemplo do vídeo), imagens de síntese, digitais (criadas e calculadas por computação) e imagens proporcionadas pelas formas tecnológicas contemporâneas (a exemplo da internet).

Assim, passou-se a adotar o termo “cinematográfico” em seu sentido etimológico<sup>2</sup>: registro e projeção de imagens em movimento, não se restringindo apenas ao cinema (prática regular da arte que leva o seu nome). Contudo, mesmo ao adotar o termo cinematográfico de modo abrangente, em muitos momentos, para a compreensão das novas formas cinematográficas, vai referir-se ao cinema como parâmetro de produção audiovisual, visto ser seu maior representante.

---

<sup>2</sup> Conforme Machado (1996:9).

Nesse sentido, cabe destacar que, primeiramente, as tecnologias digitais foram notadas no cinema na criação de efeitos especiais. A continuação, a evolução de *hardwares* e *softwares* (equipamentos e programas de computação) modificou e ampliou as possibilidades dos processos de edição. Com o aperfeiçoamento da tecnologia digital, essa operação se estendeu, também, à captação/criação de imagens com qualidade semelhante à da película cinematográfica, deixando de serem necessários filmes e processos de impressão química para registrar imagens, fato que deu origem ao chamado cinema digital (e que aproxima cinema e vídeo).

No momento atual, as modificações advindas da mistura entre cinema, telecomunicações, informática e respectivas ferramentas, estão levando a produção audiovisual a um novo estágio em que se ampliam as possibilidades de interação, formando um híbrido que, embora não deixe de ser uma experiência audiovisual, até então era impossível de ser realizado.

Nesse novo estágio da produção audiovisual, o papel do espectador pode romper com as características permitidas pelo cinema convencional. Assim, tem-se como hipótese que a utilização/incorporação da internet na produção audiovisual estabelece uma nova forma de expressão que permite a participação ativa/criativa do espectador no processo de construção de uma produção audiovisual.

Conjectura-se, também, que ao abrir as possibilidades de participação em todos os âmbitos e fases da realização audiovisual, pode haver uma tendência à anarquia audiovisual, por vezes ininteligível, bem aos moldes pós-modernos e, também, ao descontrole do resultado, o que não nega sua validade. Conforme Maffesoli, nada do que compõem a vida social deve se rejeitar. “Não é frívolo aquele que considera uma estética social, mas antes o que a nega.” (1996:50).

É provável que, assim como ocorreu com o cinema dos primeiros tempos, a uma fase de expansão e utilização descontrolada, oriunda do entusiasmo pelas possibilidades brindadas pela tecnologia - de participação ativa, de manipulação de imagens e do hibridismo de alternativas -, advenha uma era de estruturação de uma nova linguagem, em contínua mutação, reflexo da nova organização espaço-temporal da sociedade pós-moderna.

Fruto da observação e participação, esta narrativa propõe-se a descobrir qual o resultado desse tipo de produção interativa. Compreender essa situação inovadora e a sinergia dos diversos elementos que a compõem é um desafio. Compreender o vivido, o que acontece no momento, que se percebe ao conjugar elementos até então vistos como separados - internet e produção audiovisual -, é tarefa complexa: “[...] é bastante delicado resumi-la, pois se está em presença de uma efervescência indefinida”. (MAFFESOLI, 1996:54).

Ao estudar a fusão desses dois elementos esta pesquisa fixa sua relevância para a sociedade, complementando as discussões feitas nesse âmbito nos últimos anos, a intenção é de contribuir com o debate no campo de conhecimento das novas tecnologias e sua utilização na produção audiovisual. Assim, a compreensão advinda dessa nova possibilidade de reunião, de participação, interação, desconstrução, criação e desvio e sua utilização para realizar uma produção audiovisual coletiva, aberta, não-linear e ilimitada são entendidas como fins precípuos à pesquisa científica.

## II- ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

“Nada pode parar uma idéia cujo tempo chegou.” (VICTOR HUGO apud MAFFESOLI, 2000:54).

A construção do saber científico nas ciências sociais desenvolve-se a partir do positivismo empregado então nas ciências da natureza, com sua convicção absoluta no poder da investigação experimental, pregando a objetividade do conhecimento científico, a neutralidade e a não intervenção do homem nos processos que está investigando.

Entretanto, os Mitos não são eternos. Citando Milan Kundera, Maffesoli (2001<sup>A</sup>) ressalta que a alma humana ficou cativa da filosofia política do século XIX e suas construções míticas. Mito europeu do progresso (progressismo)<sup>3</sup>, da utilidade, dos valores universais, do “dever ser”. Todo esse conjunto vai conduzir ao grande ideal democrático da sociedade. Grande esforço, grande sacrifício, grande recompensa: fama e reconhecimento. Para Maffesoli, está ocorrendo a saturação desse grande mito, a saturação de que algo seja algo. “A história das idéias mostra bem como, durante séculos, a tônica é colocada em tal aspecto dominante da vida social, que, quando está saturado, cede lugar a um outro.” (MAFFESOLI 1996:53).

---

<sup>3</sup> “A inquietação social, para não dizer mais, que caracteriza a sociedade contemporânea começa aos poucos a assumir consciência da sua origem. À maneira do aprendiz de feiticeiro que desencadeou os elementos que não mais pode controlar, a angústia, diante do futuro de que já falamos é sentida cada vez mais como resultante do fanatismo desse progresso do qual tanto se esperou.” (MAFFESOLI, 2001<sup>A</sup>:222).

A ciência moderna, positivista, da visão cartesiana do eu em oposição ao outro, encontrou no século XIX, o materialismo dialético como base de oposição. A partir do século XX, abrem-se novas perspectivas teóricas que alicerçam novos métodos para as ciências sociais. À procura de novos caminhos além dos proporcionados pelo racionalismo da modernidade, surgem novos princípios e novas formas de encarar a vida, o eu interior, o coletivo, a humanidade.

Segundo Bachelard (1971:18), os rudimentos adotados pelo espírito positivista não são suficientes para determinar as novas características da ciência nova. Há um caráter indireto nas determinações do real científico que remete a um reino epistemológico novo. Para o autor, “[...] a riqueza de um conceito científico mede-se pelo seu poder de deformação.” (BACHELARD, 1971:140).

Bachelard considera a necessidade de um pensamento inventivo e dinâmico<sup>4</sup> que em obras posteriores<sup>5</sup> vai associar à imaginação, propondo “[...] considerar a imaginação como uma potência maior da natureza humana.” (1993:18). Em sua novidade, em sua atividade, a imagem tem um dinamismo próprio, a imaginação é um dinamismo organizador. “Muito longe de ser faculdade de ‘formar’ imagens, a imaginação é potência dinâmica que ‘deforma’ as cópias pragmáticas fornecidas pela percepção.” (BACHELARD apud DURAND, 2002:30).

---

<sup>4</sup> “O mundo real e o determinismo dinâmico que ele implica exigem outras intuições, intuições dinâmicas para as quais se necessita de um novo vocabulário filosófico. Se a palavra indução não estivesse já tão carregada de significado, proporíamos a sua aplicação a estas intuições dinamizantes. Quer se lhes chame intuições dinâmicas, induções, conduções, não deixa de ser certo que elas nos empenham num realismo *directo* da energia. Este realismo da energia obriga-nos a pôr os problemas do racionalismo num reino que já não é o reino único da geometria.” *L’activité rationaliste de la physique contemporaine* [1951] em BACHELARD, 1971:158).

<sup>5</sup> Segundo Maffesoli (2001<sup>B</sup>:75), a obra de Gaston Bachelard divide-se em duas: “[...] a do Bachelard conhecido e reconhecido, o intelectual voltado para a epistemologia; e, num segundo momento, o Bachelard da ‘psicanálise do fogo’, dos sonhos, das fantasias, das construções do espírito. Ele mesmo considerava esta segunda parte como em ruptura com a primeira.”

Investigando a imaginação simbólica, Gilbert Durand vai destacar a importância do imaginário na construção da realidade, como atividade que transforma o mundo, como imaginação criadora de inspiração fantástica, como essência do espírito. “O imaginário – ou seja, o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens* – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano.” (DURAND, 2002:18).

Em Maffesoli, discípulo de Durand, discípulo de Bachelard, tem-se a linha condutora que permite, viabiliza e introduz a pesquisa do imaginário, do imponderável, impalpável:

Entre o racional e o irracional existe o não-racional: o imaginário, o emocional, os sentimentos, o sensível, as fantasias, o sonho, tudo o que constitui a vida psíquica das pessoas. O racionalismo tentou expurgar tudo isso. O não-racional nada tem a ver com a canonização do irracionalismo. Não há humanidade sem imaginário. Não se trata de atacar a razão, mas o racionalismo. Não rejeito a racionalidade. Considero o lugar do sensível no imaginário social, na socialidade. (MAFFESOLI, 1999:20).

Por esse viés, de pesquisar imaginários e formas de interação social advindas da associação entre produção audiovisual e internet, é que vão sendo delineados os caminhos iniciais deste estudo. Adota-se como métodos de abordagens a Fenomenologia e a Sociologia Compreensiva, considerando, conforme Silva (2003:80), que “[...] o pesquisador de imaginários banha-se principalmente nas águas dessa sociologia compreensiva e da fenomenologia.”

A fenomenologia pode ser considerada segundo três aspectos (MOREIRA, 2002):

I- como **movimento filosófico** do século XX proposto pelo filósofo alemão Edmund Husserl (1859-1938), cujo objetivo é a investigação direta e a descrição dos fenômenos como vivenciados nos vários atos da consciência;

II- como **ciência** das estruturas essenciais da consciência pura;

III- como **método de investigação científica** dos fenômenos.

Essa diversidade de enfoques justifica-se pelo fato de Husserl ter ido construindo sua posição ao longo do tempo, modificando e desenvolvendo raciocínios, fato que leva ao problema da dificuldade de entender a fenomenologia, pois, tomar em particular uma citação de Husserl, pode levar a equívocos ou fragmentação desse pensamento. Esse talvez seja o motivo que levou seus discípulos – Heidegger, Merleau-Ponty, Paul Ricoeur e outros – a desenvolver interpretações divergentes, derivando em diversas variantes do movimento fenomenológico.

Como entender a Fenomenologia a partir dessas várias fenomenologias? Segundo Moreira (2002: 96), apesar de tantas diferenças, esses estudos convergem quanto ao método de investigação fenomenológico, especialmente quanto à investigação, a partir da percepção do fenômeno, seu exame analítico e sua descrição. Embora o aspecto essencial que se quer aqui tratar seja justamente a fenomenologia enquanto método das ciências sociais, apresentar o método fenomenológico exige, contudo, uma breve explicação de sua base filosófica.

A palavra fenomenologia tem sua etimologia de dois termos de raiz grega: *phainomenon* (aquilo que se mostra a partir de si mesmo) e *logos* (ciência ou estudo). Nessa acepção, Fenomenologia é o estudo ou a ciência do fenômeno, daquilo que aparece, que se manifesta ou se revela por si mesmo.

Embora a palavra “fenômeno” já fosse usada na filosofia desde a antigüidade e apresente mais de um sentido, em Husserl o conceito de fenômeno compreende todas as formas pelas quais as coisas são dadas à consciência, abarcando todo o domínio da consciência com todas as formas de estar consciente de algo, incluindo também qualquer espécie de sentimento, pensamentos, desejo e vontade, com seu comportamento imanente. (MOREIRA, 2002).

Heidegger (2005:61-6), expõe o conceito de fenômeno a partir do grego, que significa o que se revela, o que se mostra em si mesmo e também assumir o sentido de aparecer, parecer, aparência. Assim, considera que deve-se chamar de fenômeno o que se mostra em si mesmo enquanto forma de intuição, “[...] o que não se mostra diretamente [...] e sim se mantém velado frente ao que se mostra diretamente e na maioria das vezes, mas, ao mesmo tempo, pertence essencialmente ao que se mostra diretamente e na maioria das vezes a ponto de constituir o seu sentido e fundamento.”

Enquanto método, a fenomenologia busca apreender as essências, a natureza dos fatos empíricos por meio da descrição e não dos procedimentos explicativos. (JORON, 2004:on-line). A apreensão (intuição), análise e descrição do fenômeno que assim se dá à consciência é o objeto da investigação fenomenológica.

Para Husserl, o interesse da fenomenologia está em estudar a significação das vivências da consciência, segundo um método que busca a “volta às coisas mesmas”, numa tentativa de reencontrar a verdade nos dados originários da experiência, entendida esta como a intuição das essências. (ZILLES, 1996:17-9).

Será a tarefa da Fenomenologia, então, investigar como algo percebido, algo recordado, algo fantasiado, algo representado pictoricamente, algo simbolizado, aparenta-se como tal, ou seja, investigar como ele se apresenta em virtude desta doação dos sentidos e das características que são levadas a cabo pelo perceber, pelo recordar, pelo fantasiar, pelo representar pictoricamente etc. (HUSSERL apud MOREIRA, 2002:68).

Ampliando a fenomenologia descritiva de Husserl, Heidegger<sup>6</sup> propõe a fenomenologia hermenêutica, segundo a qual a existência humana é interpretativa: “[...] o sentido metódico da descrição fenomenológica é interpretação” (HEIDEGGER: 2005:68).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Sobre o método fenomenológico heideggeriano Cf. §7, 31,32 e 63 de Ser e Tempo.

<sup>7</sup> Segundo Moreira (2002:75), embora haja uma diversidade de vertentes fenomenológicas, pode-se dividir a fenomenologia em dois grandes ramos: a fenomenologia descritiva de Husserl ou, simplesmente, método fenomenológico, e a fenomenologia hermenêutica, baseada em Heidegger, quando a ênfase do método se amplia também para a busca de interpretação do sentido dos fenômenos.

Para Heidegger, a compreensão possui uma abertura que antecipa o sentido.<sup>8</sup> Essa abertura, essa apreensão livre da compreensão constitui-se de possibilidades. “A compreensão da fenomenologia depende unicamente de se apreendê-la como possibilidade” (2005:70). Interpretar é elaborar as possibilidades projetadas na compreensão. Toda interpretação se funda na compreensão.

A apropriação do compreendido, embora ainda entranhado, sempre cumpre o desentranhamento guiada por uma visão que fixa o parâmetro em função do qual o compreendido há de ser interpretado. A interpretação sempre se funda numa visão prévia que ‘recorta’ o que foi assumido na posição prévia, segundo uma possibilidade determinada de interpretação. [...] A interpretação de algo como algo funda-se, essencialmente, numa posição prévia, visão prévia e concepção prévia. A interpretação nunca é apreensão de um dado preliminar, isenta de pressuposições. [...] Como quer que seja, a interpretação sempre já se decidiu, definitiva ou provisoriamente, por uma determinada conceituação, pois está fundada numa *concepção prévia*. (HEIDEGGER, 2005: 206-7).

Segundo Stein (1971), a estrutura do método fenomenológico heideggeriano centra-se no círculo hermenêutico. Heidegger prepara provisoriamente o método partindo da compreensão, antecipando uma exposição que só será compreendida mais profundamente na medida em que se obtiverem os primeiros resultados. Uma vez realizada parte da análise, o filósofo pára e descobre que o método se determina a partir da coisa mesma. Conforme a investigação avança, o método alcança a necessária profundidade e expressão para a elaboração conceitual.

O caminho é um caminho enquanto en-caminho que guia e revela. Heidegger chama de desvelamento esse revelar a partir de si mesmo o que se mostra velado, demonstrando que o ser pode manter-se velado ou encobrir-se tão profundamente que chega a ser esquecido. Buscar esse conteúdo mais próprio, o sentido do ser, é o objeto da fenomenologia. “A fenomenologia é necessária, justamente porque, de início e na maioria das vezes, os fenômenos não se dão. O conceito oposto de ‘fenômeno’ é o conceito de encobrimento.” (HEIDEGGER, 2005:66).

---

<sup>8</sup> Heidegger comenta o ‘princípio de todos os princípios’ de Husserl, que determina que tudo que na intuição se oferece originariamente, em sua realidade viva, há de ser considerado simplesmente como que se dá, dentro dos limites em que aí se dá. “Toda intuición que da originariamente [es] una fuente legítima de conocimiento: todo lo que se nos ofrece originariamente [en su realidad viva, por así decirlo] en la intuición [ha de] tomarse sencillamente como lo que se da, pero también sólo dentro de los limites en los que ahí se da.” (HEIDEGGER, 2000: on-line).

Para chegar ao que só da notícia de si mesmo aparecendo em seu desvelamento, é preciso “tocar assinalando”, permitir que algo advenha por meio de uma indicação, preocupando-se em, dentro de si, deixar aparecer o que se mostra em seu próprio estado de desocultamento. (1994<sup>B</sup>:on-line). Assinalar é algo que só pode fazer-se com poucas coisas e, com estas poucas coisas, raras vezes. Este simples assinalar é uma abertura fundamental do pensar, o caminho que, desde sempre e para sempre, dá que pensar ao homem. Para os gregos esse desvelamento, esse velar iluminador a partir de si mesmo, chama-se *aletheia*, que os romanos traduziram por *veritas*, verdade. (HEIDEGGER, 1970:49, 1994<sup>A</sup>: on-line e 1994<sup>B</sup>:on-line).<sup>9</sup>

A verdade, o verdadeiro, no seu sentido originário é des-cobrir e nunca en-cobrir. Por sua vez, a possibilidade de en-cobrir é a forma adotada por aquilo que, para de-monstrar, recorre sempre a uma outra coisa e assim deixa e faz ver cada vez algo como algo. Demonstrar, isto é, deduzir pressupostos adequados por meio de uma cadeia de conclusões, faz com que se possa demonstrar tudo sem, entretanto, chegar a um módulo superior e rigoroso do saber. Assim, é o descobrir, e não o demonstrar, o modo de ser da verdade. A verdade está no sentido de abertura, descoberta, descobrimento. (HEIDEGGER, 2005:64 e 296).

Ao questionar a natureza da cientificidade, revendo conceitos como a verdade e a subjetividade, fixando a importância da subjetividade dentro de toda intenção científica e apresentando a verdade (*aletheia*) como desvelamento, a fenomenologia entra em oposição ao positivismo e também ao método dialético.

---

<sup>9</sup> Tradução minha a partir da citada edição em espanhol: “El ocasionar concierne a la presencia de aquello que viene siempre a aparecer en el traer-ahí-delante. El traer-ahí-delante trae (algo) del estado de ocultamiento al estado de desocultamiento poniéndolo delante. El traer-ahí-delante acaece de un modo propio sólo en tanto que lo ocultado viene a lo desocupado. Este venir descansa y vibra en lo que llamamos salir de lo oculto. Los griegos tienen para esto la palabra *Aletheia*. Los romanos la tradujeron por *veritas*. Nosotros decimos «verdad», y habitualmente la entendemos como corrección del representar.” (HEIDEGGER, 1994A: on-line).

No âmbito sociológico, outros cientistas complementaram essa linha de pensamento, enfatizando o fato de o pesquisador estar, de alguma forma, envolvido com o fenômeno que pretende investigar, visto que o objeto das ciências sociais é o próprio homem. Assim, além de atuar como sujeito, o pesquisador também faz parte do objeto de estudo. Max Weber, Wilhelm Dilthey ou ainda Georg Simmel são alguns dos autores que traçaram novas abordagens dentro do chamado paradigma compreensivo da sociologia. (JORON, 2004:online).

Segundo Weber (1982), a sociologia compreensiva considera o indivíduo e seus atos como unidade básica de explicação. Para Weber, a sociedade é um produto resultante da ação social dos indivíduos, indivíduos estes que não se deixam influenciar pelos valores sociais mas, pelo contrário, são autodeterminados. Assim, não existe ciência social axiologicamente neutra, ela sempre vai conter a interpretação do investigador. Portanto, não existe verdade absoluta, pois a verdade depende do ponto de vista do pesquisador, já que seus valores são incorporados à pesquisa. Em vista disso, Weber propõe que o pesquisador deve deixar clara a sua posição. O sujeito-pesquisador, ao escolher o objeto e o método, delimita o horizonte de visibilidade da pesquisa e está, portanto, incorporando juízos de valor ao processo de estudo.

Examinando o “[...] sentido da neutralidade valorativa nas ciências sociais” Weber considera que não existe uma ciência social livre de pressupostos de valor:

O destino de uma época que comeu da árvore do conhecimento consiste em ter de saber que não podemos colher o sentido do decurso do mundo do resultado da sua investigação por mais completo que ele seja, mas temos que estar aptos a criá-los nós próprios, que ‘visões do mundo’ jamais podem ser produto da marcha do conhecimento empírico e que, portanto, os ideais mais elevados, que mais fortemente nos comovem, somente atuam no combate eterno com outros ideais que são tão sagrados para outros quanto os nossos para nós. (WEBER apud COHN, 1991:21).

Embora considerando que a ciência social não está isenta de pressupostos valorativo, Weber enfatiza a validade do conhecimento científico obtido mediante o confronto com o real e não com quaisquer valores ou visões de mundo. Para tanto, seu método de análise consiste em definir o objeto o mais precisamente possível. Para que a análise tenha o máximo de objetividade o objeto deve ser delimitado claramente e cada conceito deve servir como um tipo ideal, considerado como parâmetro para proceder à análise. Este tipo ideal é um conceito que define um dado social e que, por ser rigorosamente delimitado, não existe na realidade; serve apenas como parâmetro de comparação. Assim, o tipo ideal contém os elementos empíricos essenciais do fenômeno concreto e pode ser usado para a compreensão da realidade.<sup>10</sup>

Influenciado pela sociologia de Weber, também Maffesoli adota procedimentos de tipificação ideal para destacar a pluralidade do mundo, enfocando os acontecimentos que constituem a tessitura do vivido, assumindo uma postura de participar enquanto narra, narrando o que é constituído pela vida, o espírito do tempo.

Assim, considerando que, cada época produz, entre tantos imaginários, um espírito do tempo, Maffesoli considera que o tribalismo reflete o imaginário pós-moderno: a formação de tribos constituídas mediante laços sociais que se estabelecem, cada vez mais, pela comunhão emocional. Comunhão emocional, imaginativa, mediada pelo cinema, televisão, internet, na ligação entre pessoas que buscam uma via na força imaginal do estar-junto. Por meio do imaginário os indivíduos estabelecem vínculo, explicam o “eu”, encontram reconhecimento nos outros e reconhecem-se a si mesmos, encontram sintonia em sentir juntos algo, compartilhar experiências, abrindo-se para o mundo, interagindo.

---

<sup>10</sup> Cumpre ressaltar que, ao construir o modelo do tipo ideal, como proposta metodológica, a finalidade de Weber era caracterizar de forma controlada e não-ambígua, palavras (como feudalismo, homem econômico, cultura) que os pesquisadores utilizavam de modo a favorecer seus propósitos, sem adotar uma precisão científica.

Reconhecer a singularidade, respeitar o detalhe e o múltiplo: é por esse viés que Maffesoli interliga uma rede de autores métodos e teorias, que perpassam a sociologia compreensiva de Weber, a fenomenologia de Heidegger e o interacionismo simbólico de Mead.

Sou de um mundo que constituo. É nesse sentido que é preciso compreender a construção social da realidade que, ao contrário do que sempre se pensa, é essencialmente simbólica. O mundo de que sou é, portanto, um conjunto de referências que divido com outros. Essas poderão ser de diversas ordens: feitas de odores [...], de ruídos, de texturas vegetais e físicas, de cores também; a lista não sendo, é claro, limitativa. São todos esses elementos que constituem a matriz na qual vão nascer, crescer, fortalecer-se essas inter-relações feitas de atrações e de repulsões, todos esses pequenos nada que fazem o todo do que chamo socialidade. Coisas que se podem resumir pelo termo 'interacionismo simbólico'. (MAFFESOLI, 1996:259).

Enquanto método de procedimento, parte-se pelo caminho da vivência, observação, compreensão, narração, para descrever algumas manifestações percebidas no presente vivido. Assim, deseja-se mostrar (não demonstrar), descrever (não prescrever), valorizar (não julgar), compreender (não necessariamente explicar), conectar-se. (SILVA, 2004:46). Livre da obsessão explicativa, impulsionado pelo vírus da empatia, tenta-se construir um painel indicativo dos elementos que podem servir como indicadores para fazer emergir as características do espectador criativo.

Assim, pretende-se aqui delinear algumas pistas de reflexão para compreender essa situação inovadora e a sinergia dos diversos elementos que a compõem: mistura de cinema (mesmo que já não se esteja falando de cinema no sentido restrito ou, ao menos, não no sentido que se conhecia até então), processos digitais, internet, respectivas ferramentas e possibilidades de interação oferecidas pelo ciberespaço, buscando compreender o novo papel do espectador nesse processo.

Importa assinalar o papel do pesquisador e seu envolvimento em relação ao objeto estudado. Usando das narrativas do vivido, ramo da sociologia compreensiva, o pesquisador de imaginários é um narrador que procura descrever o fenômeno ‘desde dentro’, narrando o pouco que sabe e buscando o que não sabe por meio das vozes dos atores envolvidos na trama em construção.

Em todos os casos, trata-se de descrever, mostrar, relatar, ‘reportar’, fazer a crônica, levantar os diversos pontos de vista em conflito, dar voz, fazer falar, radiografar, cartografar, relacionar, construir perfis, ‘retratar’ uma comunidade, refazer a história de vida de um indivíduo ou grupo, ‘biografar’, contar, cobrir, descobrir, fazer vir, fazer emergir, produzir um mosaico, montar um painel, tecer os diversos fios de uma realidade imaginária e de um imaginário realizado. As narrativas do vivido são biografias de atores sociais contemporâneos em movimento. (SILVA, 2003:83).

Ressalta-se, também, que esse ponto de vista interior, do pesquisador envolvido com seu objeto, é sempre parcial, exigindo, portanto, uma atitude de estranhamento mesmo ao descrever o aparentemente familiar. Bachelard chama de primeira objetividade a necessidade de sentir o objeto, sob a forma de estimulação, a pretensão de apreender, logo à primeira, o objeto. Para o autor, esse fato leva à embriaguez, ao sucesso subjetivo e ao erro objetivo. “Assim, para nós, o homem que tivesse a impressão de que nunca se engana, estaria sempre enganado.” (BACHELARD, 1971:129). Portanto, após a primeira observação, é preciso realiza o duplo movimento de colocar o familiar sob suspeita, numa atitude de distanciamento e exclusão de opiniões apaixonadas para, ao mesmo tempo, assimilar e compreender a situação saindo de si com o outro.

Bachelard sugere a necessidade de romper com a evidência primária, recusando as escolhas advindas da experiência inicial e passando a uma vigilância desconfiada, a criticar e ironizar tudo, usando a “[...] antipatia como uma sã precaução.” (BACHELARD, 1971:129-30). Assim, o papel do pesquisador requer ao mesmo tempo desprendimento e envolvimento pessoal. Lembrando Heidegger, Silva (2003: 84) comenta que a situação narrativa obedece a três passos: “estranhamento, entranhamento, retorno a si mesmo.”

Por mais que deseje, “[...] o cientista não pode eliminar inteiramente o seu imaginário para atuar em condições absolutas de objetividade e de neutralidade. A ciência também tem a sua aura. O cientista também se move numa atmosfera.” (SILVA, 2003:13).

À essa luz, assume-se a realização de uma pesquisa participante, adotando a dupla postura de observador crítico e de participante ativo, deixando clara a inserção do pesquisador no meio estudado e sua intenção de promover o envolvimento do grupo pesquisado. Dessa ação conjunta entre pesquisador e pesquisados, resulta a participação do grupo na análise de sua própria realidade, com vistas a promover um entendimento do tema nas suas relações entre si e com a sociedade. (GIL, 1994:49). Tais informações, respostas e dados obtidos não podem ser considerados como conclusivos, mas tornam-se úteis se a finalidade for saber o ponto de vista dos outros atores sociais envolvidos.

Segundo Haguete, a pesquisa participante é muito utilizada quando a simples observação não é suficiente, sendo necessário que o investigador intervenha diretamente, propondo a criação de situações “[...] nas quais se possa analisar de forma aprofundada e duradoura grupos restritos; nas quais o ator fique em condições de manifestar o questionamento de sua situação, seus objetivos e sua consciência a respeito dos conflitos nos quais está envolvido.” (HAGUETE, 1987:115).

Em certa medida, a pesquisa participante envolve um processo de investigação, educação e ação, configurando-se como uma abordagem que pode “[...] resolver a tensão contínua entre o processo de geração de conhecimento e o uso deste conhecimento, entre o mundo ‘acadêmico’ e o ‘real’, entre intelectuais e trabalhadores, entre ‘ciência’ e ‘vida’.” (GROSSI apud HAGUETE, 1987:128).

O ponto de partida desta intervenção consistiu em constituir um grupo, considerando os membros do grupo como atores históricos, como produtores de sua história. Para compor o grupo foram utilizadas as seguintes etapas:

- Selecionar a escala da intervenção, delimitando a área de pesquisa aos alunos do Curso de Comunicação do Centro Universitário Feevale;
- Explicar a proposta da pesquisa a diversos grupos de alunos, buscando identificar pessoas que tivessem interesse pelo projeto;
- Sugerir a formação de um grupo constituído de 10 pessoas, deixando clara a autonomia do grupo no processo de pesquisa.

Ao propor a participação ativa do grupo sobre o processo de investigação rompe-se com o postulado do distanciamento entre sujeito e objetivo de pesquisa, propondo a participação conjunta entre pesquisador e grupo pesquisado, considerando a investigação como co-investigação, adotando a interpretação coletiva da situação. Com isso, a objetividade, a separação entre o sujeito e o objeto, não é vista como necessária no processo de conhecimento. Torna-se, isto sim, necessária a troca e comunicação recíproca, em um processo de geração de conhecimento, concebido fundamentalmente como um processo de educação coletiva. (HAGUETTE, 1987:128).

Para elaboração do referencial teórico, o trabalho teve respaldo na pesquisa bibliográfica, que constituiu a base para o desenvolvimento do estudo proposto. As primeiras leituras, que contribuíram para a escolha das teorias e métodos a serem adotados, foram Antônio Hohlfeldt et al (2001), Armand e Michèle Mattelart (1995) e Francisco Rüdiger (2003). Para as questões referentes ao método de abordagem utilizado buscou-se

embasamento em Max Weber, Martin Heidegger, Gaston Bachelard e Michel Maffesoli. Sobre imaginário, os autores adotados foram Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Michel Maffesoli e Juremir Machado da Silva. Quanto ao uso da técnica, as referências foram Martin Heidegger, Vilém Flüsser e Walter Benjamin. Para investigar a produção audiovisual adotou-se como referência Arlindo Machado, Jacques Aumont e Francesco Casetti. E, para as questões referentes à tecnologia digital, interatividade e ciberespaço: Carlos Gerbase, Alex Primo e André Lemos.

### 3- IMAGINÁRIO E(É) A ESSÊNCIA DA TÉCNICA

Múltiplas são as definições e empregos para o termo imagem. Estudos de diferentes autores, provenientes de distintas áreas do conhecimento produziram uma diversidade de significados e conceitos que perpassam diversos campos científicos: astronomia, física, medicina, matemática, biologia, psicologia, comunicação etc.<sup>11</sup>

Essa profusão faz Joly (1996: 27) associar as diferentes utilizações do termo imagem à história de Proteu<sup>12</sup>, deus grego que podia transformar-se em todas as formas que desejasse:

[...] parece que a imagem pode ser tudo e seu contrário - visual e imaterial, fabricada e 'natural', real e virtual, móvel e imóvel, sagrada e profana, antiga e contemporânea, vinculada à vida e à morte, analógica, comparativa, convencional, expressiva, comunicativa, construtora e destrutiva, benéfica e ameaçadora.

E, no entanto, essa 'imagem' proteiforme aparentemente não bloqueia nem sua utilização nem sua compreensão.

---

<sup>11</sup> Joly ainda destaca que, o mais interessante parece ser o fato que, embora merecendo estudos aprofundados em diversas áreas do conhecimento, atualmente, no uso popular, a utilização do termo imagem está associada, quase sempre, à imagem na mídia.

<sup>12</sup> Na Odisséia, Proteu é apresentado como um deus marinho, que tem o dom da profecia mas evita revelar o futuro. Para fugir daqueles que lhe fazem perguntas transforma-se em animal, planta e até mesmo elementos como a água e o fogo.

Mesmo designando elementos tão diversos - pintura, fotografia, videoclipe, anúncio, filme, imagem sacra, imagem mental, imagem da empresa, grafites, hologramas, radiografias, histórias em quadrinhos - em sua multiplicidade de sentidos, formas, usos e modos de produção, a imagem apresenta um mesmo cerne: “[...] indica algo que, embora nem sempre remeta ao visível, toma traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz ou reconhece.” (JOLY, 1996:13).

A partir dessas primeiras verificações, percebe-se que a questão é complexa e apresenta definições equívocas<sup>13</sup>. Considerando a existência da variedade de imagens e a polissemia do termo, apoiando-se em Bachelard (1989) e Zanotelli (1998), apresenta-se o estudo da imagem dividido em três dimensões: I- imagem interior, II- imagem como produto exterior ao homem e III- imagem como síntese de representação e criação.

I- A imagem enquanto processo e produto **interior** do homem, as imagens na mente humana, destacando-se nesse grupo:

- Imaginação material: imagens que sintetizam e contém a realidade físico-material concreta, imagens que se mostram, imagens diretas da matéria. “Na natureza, longe de nós, já vivas, elas produzem flores. [...] A vista lhes dá nome, mas a mão as conhece.” (BACHELARD, 1989:2). Cabe observar, porém, que a imagem enquanto representação da realidade físico-material, pode tentar refletir, espelhar, assimilar, copiar a realidade ou modificá-la, desfigurá-la, condicioná-la, negá-la. A imagem enquanto representação mental de uma realidade, “[...] segue as condições de quem a imagina e representa e não apenas as condições da realidade material do objeto representado.” (ZANOTELLI, 1988:27).

---

<sup>13</sup> O termo equívoca, aqui empregado, está sendo usado no sentido de proposição que tem mais de um significado.

- Imaginação formal: imagens mentais imateriais, que adquirem forma a partir da imaginação; imaginações que podem ser evocadas sem que tenha havido estímulos visuais. Raiz das forças imaginantes, que “[...] escavam o fundo do ser; querem encontrar no ser, ao seu tempo, o primitivo e o eterno.” (BACHELARD, 1989:2). Não se trata de representação da realidade mas de descrever uma imagem enquanto pensamento/conceito, sem estar vinculada a algum aspecto concreto, material. A imagem é uma linguagem criança, que vem antes do pensamento. (ibid: 3-4).

Atente-se para o fato de que, segundo Bachelard (1989:2-3), essas duas forças imaginantes - material e formal - atuam juntas, sendo impossível separá-las completamente<sup>14</sup>. Também Zanotelli (1998:27) aponta que a imagem interior sintetiza essas duas dimensões, “[...] as da realidade físico-material e as do sujeito cognoscente enquanto cognoscente.”

II- A imagem enquanto produto **exterior** ao homem, secundada por procedimentos e meios técnicos: imagens como representações visuais, que tem como significado objetos materiais, imagens resultantes do fazer humano e materializadas sobre uma superfície plana, as imagens visuais planas, como os desenhos, as pinturas, gravuras, fotografias, as imagens cinematográficas, imagens televisivas, holográficas e infográficas.

III- Imagem como **síntese** existencial de representação e criação. Neste sentido, a imagem é representação do real e também sua invenção, é imaginário, criação e representação, envolve uma experiência mais profunda e radical do que a experiência apenas racional, lógica e discursiva da realidade. Vincula todas as dimensões da imagem, conciliando imaginação, compreensão, realidade, representação da vida mas também impressão do mundo.

---

<sup>14</sup> Para Bachelard, mesmo as imagens poéticas têm uma matéria. A partir de seu livro “Psicanálise do Fogo” começa a marcar os diferentes tipos de imaginação pelo signo dos elementos materiais que inspiravam as filosofias tradicionais e as cosmologias antigas: fogo, ar, água e terra, procurando estabelecer, no reino da imaginação, uma *lei dos quatro elementos*.

Neste ponto, convém destacar a noção de imaginário. Gilbert Durand (2002:18), considera o imaginário como o conjunto das imagens que constituem o capital pensado da espécie humana, fundamento de onde surgem todas as criações do pensamento. “Quem planta imagens, colhe imaginários.” (SILVA, 2003:101). No entanto, o imaginário não se reduz a imagens, devendo ser entendido como algo mais amplo que um conjunto de imagens. O imaginário é a relação entre as “[...] pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (DURAND, 2002:41), isto é, é o resultado de duas forças complementares/antagônicas: a subjetividade e os limites que as sociedades impõe sobre os indivíduos.

Michel Maffesoli (2001<sup>B</sup>), descreve o imaginário como “algo de imponderável”, estado de espírito de um grupo, apresentado como atmosfera, compreendido como aura, alimentado por tecnologias, relatado como vibração comum, sintonia, “cimento social”, sensibilidade. “O imaginário é determinado pela idéia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma idéia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional.” Fabulação coletiva que abrange imagens, sentimentos, lembranças, experiências e leituras da vida, o imaginário refere-se à construção mental, que impulsiona indivíduos ou grupos e sinaliza um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo.

Para Silva (2003:70), cada olhar é uma imagem e cada imagem é um olhar. “[...] Cada um imagina o que vê e vê o que imagina.” Assim, o imaginário é uma imaginação do real, é a narrativa do real, vista sob um ponto de vista; interpretação. Da mesma forma, o real é imaginário, é uma narrativa imaginal. “Diferente do imaginado – projeção irreal que poderá se tornar real -, o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor.” (ibid:12).

Ambíguo e não quantificável mas real e perceptível, o imaginário é impalpável: “Não se reduz ao utilitário, ao explicável, ao ideológico, à crença, à razão, ao científico, ao cognitivo, à cultura. Atravessa todas essas categorias, apropria-se delas, instala-se nelas, desvia-se delas, recorta-as e deturpa-as.” (SILVA, 2003:51). O imaginário é da ordem do espiritual, a cultura é da ordem do material. Objetiva, a cultura viabiliza o modo como o imaginário, subjetivo e criativo, vai-se manifestar. É possível descrever a cultura, já o imaginário carrega um certo mistério da criação. Espírito criativo e intangível, o imaginário permanece como construção mental, perceptível mas imensurável, que renova e revigora a cultura.

Segundo Maffesoli (2001<sup>B</sup>:75), a cultura abrange um conjunto de elementos e de fenômenos passíveis de descrição. Pode ser identificada de forma precisa com obras e produções teatrais, literárias, musicais ou, no sentido antropológico, mais amplo, com fatos cotidianos, o modo de organização social, os costumes, maneiras de agir e produzir. Simbólica, a cultura contém uma parte do imaginário mas não pode ser reduzida ao imaginário; da mesma forma, o imaginário contém partes da cultura mas não se restringe a ela, ultrapassa-a e a alimenta. Imaginário e cultura não são sinônimos, embora se confundam, interponham e entrelacem.

A cultura revela a capacidade de criação humana. A partir dos seus conhecimentos, o imaginário do homem vai construindo, constituindo e transformando o mundo, articulando-se pelo uso de artefatos técnicos, fabricando objetos e instrumentos de trabalho, produzindo obras, como forma de corrigir suas próprias deficiências ou atender determinadas necessidades. Para Flüsser (1982:on-line) desde os primórdios, desde que o homem é homem, recorre a utensílios para facilitar a vida. “Os utensílios (facas, lanças, potes) são prolongamentos do corpo humano, e imitam órgãos do corpo (dentes, braços, palmas). O homem está cercado de seus utensílios para enfrentar o mundo. Cercado por cultura...”

Essa direção remete o estudo à Heidegger (1994<sup>C</sup>:on-line), para quem as “coisas”, os objetos, embora necessitem da atenção humana, não surgem apenas por maquinações do homem. O homem só pode produzir, representar, aquilo que, com anterioridade, a partir de si mesmo se revela, ilumina, mostrando-se ao homem como revelação, desvelamento. Heidegger propõe assim investigar o fazer humano, a questão da técnica.

Segundo uma representação instrumental, considera-se a técnica como um meio para chegar a determinados fins e, também, como um fazer do homem. Entretanto, Heidegger (1994<sup>A</sup>: on-line) destaca que, embora correta<sup>15</sup>, essa definição instrumental da técnica não apresenta, contudo, a essência desta. “A técnica não é o mesmo que a essência da técnica. [...] Assim como a essência da técnica não é, de maneira alguma, algo técnico.”<sup>16</sup>

Buscando ir além da noção instrumental, Heidegger (1994<sup>A</sup>:on-line), questiona o modo como um meio determina um resultado, o que leva à condição de causalidade. Causalidade, tal como foi pensada pelos gregos desde Aristóteles, refere-se ao fato de que a possibilidade do ser manifestar-se, isto é, a capacidade do ser passar de potência a ato, não se dá ao acaso mas é causada, ocasionada. Ocasionar, como essência da causalidade, significa fazer algo aparecer, pro-duzir, trazer-adiante. “O trazer-adiante (algo) do estado de encoberto ao estado de descoberto tem origem de um modo próprio, como revelação.” A técnica, pois, não é apenas um meio, a técnica é um modo de desvelar, descobrir, revelar.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Para Heidegger constata-se o correto cada vez que se está frente ao que é adequado. Entretanto, uma constatação correta não necessariamente desvela a essência desse algo. Somente onde se produz esse desvelar é que sucede de um modo próprio o verdadeiro. Assim que, algo meramente correto não significa, todavia, o verdadeiro. Como consequência, a correta definição instrumental da técnica, que é correta, não mostra todavia a essência desta. Para chegar a essa essência, ou ao menos aproximar-se dela, é preciso buscar o verdadeiro através do correto. (1994<sup>A</sup>: on-line).

<sup>16</sup> Tradução minha a partir da citada edição em espanhol: “La técnica no es lo mismo que la esencia de la técnica. [...] De este modo, la esencia de la técnica tampoco es en manera alguna nada técnico.” (1994<sup>A</sup>: on-line).

<sup>17</sup> Tradução minha a partir da citada edição em espanhol: “La técnica no es pues un mero medio, la técnica es un modo del salir de lo oculto. Si prestamos atención a esto se nos abrirá una región totalmente distinta para la esencia de la técnica. Es la región del desocultamiento, es decir, de la verdad.” (1994<sup>A</sup>: on-line).

O autor questiona então qual a relação entre a essência da técnica e o desvelamento: São o mesmo. Para os gregos esse desvelamento chama-se *aletheia*, que os romanos traduziram por *veritas*, verdade. (HEIDEGGER, 1994<sup>A</sup>: on-line). Para chegar a sua essência, ou ao menos aproximar-se, é preciso ir em busca da verdade enquanto descoberta. A técnica é um modo de desvelar, descobrir; a essência da técnica está nesse estado de desocultamento, onde acontece a verdade enquanto modo de descobrir.<sup>18</sup>

Cabe ressaltar que, segundo Heidegger, também a técnica moderna é um modo de desvelar e, somente a partir desse olhar se pode perceber o que há de novo na técnica moderna. Assim, o grau de provocação da técnica sobre a natureza, pode ser estudado segundo três momentos: cartesiano, kantiano e nietzschiano.<sup>19</sup>

No momento cartesiano os meios técnicos são usados como extensões do corpo humano, visando ampliar as habilidades do homem que manipula progressivamente a natureza, extraindo dela sua produção. Heidegger cita como exemplo o lavrador que espalha as sementes no campo e espera que germinem e se desenvolvam; quando ainda cultivar significava abrigar e cuidar. Mas com a Revolução Industrial os instrumentos e utensílios são substituídos pelas máquinas e agora o cultivo do campo é uma indústria e, por isso, esse cultivar mecanizado interpela a Natureza no sentido de uma provocação.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Tradução minha a partir da citada edição em espanhol: “La técnica es un modo del hacer salir de lo oculto. La técnica esencia en la región en la que acontece el hacer salir lo oculto y el estado de desocultamiento, donde acontece la *aletheia*, la verdad.” (1994<sup>A</sup>: on-line).

<sup>19</sup> Segundo Silva (2003:35), esses três momentos da genealogia da técnica atendem a uma terminologia adotada por Jean-Michel Besnier e outros heideggerianos.

<sup>20</sup> Interessante exemplo marcadamente heideggeriano encontra-se em Rosselini (1992:17): “O camponês de antigamente não gastava praticamente nada com energia, a não ser sua própria força muscular e a força de suas parselhas de animais, ambas indefinidamente renovadas, graças ao ciclo biológico; trabalho-reposo, alimentação-eliminação, vida-morte-nascimento. Ao passo que as culturas de hoje são grandes devoradoras, com seus motores a gasolina ou álcool, seus equipamentos elétricos, suas ferramentas, seus fertilizantes, suas arrancadoras de ervas daninhas fabricadas em usinas quem por sua vez, consomem energia.”

Com isso, chega-se ao momento kantiano: Associada à ciência, a técnica é considerada uma forma de promover o progresso da humanidade. Os utensílios se transformam, ampliam, potencializam, em função da sociedade. Assim, a técnica moderna é um desvelar. Mas para Heidegger, “[...] o desvelar que prevalece na técnica moderna é uma provocação que impõem frente a Natureza a exigência de prover energia que possa ser extraída e armazenada.” Se, até então a energia utilizada não era armazenada, a partir da técnica moderna há uma interpelação da natureza. “A revelação que domina por completo a técnica moderna caracteriza-se como uma interpelação, no sentido de uma provocação.” (1994<sup>A</sup>:on-line).

No terceiro momento, denominado nietzschiano, a capacidade de criação humana é superada pela técnica. A técnica passa a agir de modo incontrolável, arrancando energia da natureza, submetendo-a. Esse novo modo de produzir, de retirar da natureza uma energia que altera o meio, forma de produção como modo de desvendar, descobrir, baseia-se em uma revelação, em uma provocação que além de ultrapassar a condição humana, vai além também do ato puramente técnico e não é mero fazer do homem.

Se, em tempos remotos, o controle da razão sobre a natureza, representava a vitória do homem sobre a natureza, com a evolução tecnológica o fenômeno tende a fugir do seu controle: o homem vira objeto da técnica. A técnica não mais funciona em função do homem, mas sim, o homem funciona em função da técnica. Heidegger destaca, contudo, que a verdadeira ameaça que paira sobre o homem não é a técnica mas, sim, a razão. Ao impulsionar a técnica o homem é o sujeito dessa interpelação, sujeito que provoca e é provocado, pois ao agir sobre a natureza transforma-se junto com a transformação que ocasiona.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Vale ressaltar que Heidegger “[...] não responsabilizava o homem pela hegemonia da técnica nem acreditava na eficácia das lamentações contra o avanço desta. Para ele, paradoxalmente, a técnica é, numa primeira leitura, incontrolável. Logo, o homem nada pode fazer e está absolvido.” (SILVA, 2003:36). “Pode o homem da civilização mundial partir por si mesmo a enfrentar o que o destino lhe reservou? Certamente que não, pela via nem com os meios de seu planejar e fazer técnico-científico.” (HEIDEGGER, 1967: on-line).

O uso da técnica pode ser também compreendido a partir das três formas de construção imaginal propostas por Silva. Segundo o autor, o imaginário insere-se na ordem da compreensão, remete ao descritivo, obedece ao princípio da empatia, alia-se ao vivido, vincula-se às tecnologias da sedução. O imaginário não surge do nada, podendo ser provocado mediante o uso de instrumentos de construção imaginal: as tecnologias do imaginário.

Para Silva, (2003), as tecnologias do imaginário estimulam ações e produzem sentido, realizam o sonhado, sonham o real. Dão significado e impulso, a partir do não-racional, a práticas que se apresentam também racionalmente. Estabelecem laço social, mobilizam indivíduos ou grupos, povoando o universo mental como um território de sensações fundamentais, afetivas, imagéticas, simbólicas, individuais ou coletivas. Valorizam o momento, a emoção, o passional, o lúdico, o estético, o desejo de estar junto, fazem do viver um combustível. Práticas que influenciam as construções do espírito que, por sua vez, provocam as práticas. Mediante as tecnologias do imaginário, os indivíduos dão forma ao que existe no imaginário, passando a criadores, produzindo mitologias que informam o “trajeto antropológico” (direção e conhecimento do homem) para novamente alimentar imaginários.

Tomando como referência as tecnologias que alimentam o imaginário, Silva (2003:21) lista três etapas da construção imaginal conforme o uso que fazem da técnica: fase primitiva, fase industrial e fase pós-industrial. Sob a perspectiva da noção instrumental da técnica, parece importante estabelecer como orientação para este estudo as questões apontadas por Heidegger, da técnica como responsável pela produção, da técnica como modo de desvendar. Com isso, todo produzir baseia-se numa revelação. Implica a passagem do escondido ao revelado, do encoberto ao descoberto. Produzir é desencantar, desvelar, revelar, descobrir. (SILVA, 2003:38).

Na fase primitiva das tecnologias do imaginário, representada pelo teatro, poesia oral, contos, fábulas, as relações eram interpessoais, sem mediação maquínica. “Imaginal *live*” sem mediação tecnológica, o teatro não necessita adulterar o meio no qual se apresenta, não acumula, não provoca o ambiente. Lembrando Heidegger, Silva (2003:67) associa o teatro ao moinho, que com suas pás ao sopro do vento não arranca nada da natureza.

Com a técnica moderna, associada à ciência, entra-se em um novo estágio, da produção à provocação. Extrai-se da natureza uma energia, interpela-se o ser, provoca-se o ambiente. Na fase industrial, das conquistas tecnológicas, passa-se dos vínculos interpessoais à mediação, “imaginal diferido”, caracterizado pelo baixo poder de resposta imediata. Tecnologias convencionais do imaginário - pesadas e poluentes - o rádio, o cinema e a televisão conduzem a produção simbólica à escala planetária, “[...] interpelando e provocando todos os ecossistemas culturais, adulterando-os, abrindo neles crateras, corrompendo-os para sempre, matando o original.” (SILVA, 2003:67). Silva destaca, ainda, uma fase intermediária, pré-industrial, de baixo poder de interpelação da natureza. “Imaginal híbrido”, representado pelos livros e rádios de pequeno alcance, tecnologias leves, pouco poluentes ou regionais.

A rápida evolução tecnológica, a partir de 1960 proporcionou o rompimento com a era industrial, conduzindo às tecnologias do imaginário pós-industriais. Essas novas tecnologias do imaginário configuram uma nova forma de viver e se relacionar, provocam transformações na percepção do tempo e do espaço, que constituem o que Menezes Martins denomina o “tempo de redes”, um tempo não cronológico e midiático relacionado a um espaço não físico, virtual: o ciberespaço.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Para Lévy (1999:92), o ciberespaço - “[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” - altera o regime de participação dos indivíduos no processo comunicacional, possibilitando a interação entre os participantes (modelo Todos – Todos) ao invés de haver um centro emissor Todo-Poderoso (modelo Um – Todos), a exemplo do cinema, rádio e televisão. Todos tornam-se emissores e receptores em potencial. (LÉVY in SILVA e MARTINS, 2000:214).

Retorno ao limpo, ao leve, ao não-polvente, ao jogo entre o emissor e o receptor, as tecnologias do imaginário pós-industriais têm na internet seu representante pleno. Digital, virtual, global, interativo, imaterial, online, capaz de dar nova fundamentação à tríade natureza-homem-máquina. Retorno ao “*imaginal live*”, desta vez mediado, provocador, virótico.

Neste ponto, pode-se interpor as considerações de Benjamin sobre a aura e a técnica, em seu estudo “*The Work of Art in Age of Mechanical Reproduction*”. Na modernidade, época da “reprodutibilidade técnica”, a obsessão pela posse do objeto, copiado, multiplicado em reproduções que se colocam no lugar de uma obra singular, ocasiona a “perda da aura”.

Visto a importância que este termo assume, cabe dedicar algumas considerações acerca da aura que envolve as obras de artes. Segundo Aumont (1993:300), a palavra aura é uma metáfora usada para designar as vibrações particulares, especiais, que uma obra irradia e que a diferem de um objeto comum, dando-lhe o status de arte. Para Maffesoli, algumas obras têm algo que as rodeia, a aura, algo que não se vê mas se pode sentir. “O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra.” (MAFFESOLI, 2001<sup>B</sup>:75). Nesse sentido, a aura está associada à origem da obra de arte, ao seu modo de produção, à sua autenticidade. Segundo Benjamin (1936:on-line), com a reprodução técnica, essa autenticidade, essa origem única se atrofia.

Benjamin destaca também que a obra de arte sempre foi suscetível de reprodução. O que os homens fazem sempre pode ser imitado por outros homens. Entretanto, a reprodução técnica da obra de arte é algo novo que se impõem na história intermitentemente, em investidas muito distantes umas das outras mas com intensidade crescente. (BENJAMIN, 1936: on-line).

Para Benjamin, a questão passa a ser se a obra de arte difundida em exemplares múltiplos ainda é uma obra de arte, visto que a aura não aceita cópia.<sup>23</sup> No entanto, ele mesmo reconhece que um dos atributos mais importantes da arte é antecipar seu tempo, provocar uma demanda que ainda não pode ser plenamente atendida.

A partir de 1900 a reprodução técnica alcançou um padrão que permitiu não somente sua aplicação para a totalidade das obras de artes do passado como também a conquista de um posto específico entre os procedimentos artísticos. Assim, a modificação que a reprodução técnica introduz nos conceitos sobre o que pode ser ou não considerado arte, exige que se deixe de lado a concepção erudita de arte aurática.<sup>24</sup>

Segundo Aumont (1993:302) “a arte em geral só tem sentido se estivermos preparados para aceitar o valor aurático das obras de arte - mas a natureza dessa aura e as obras em que será reconhecida não pararam de mudar desde que existe arte.”

Às críticas contra a imagem técnica, Benjamin contemporiza que a história de toda forma de arte conhece épocas críticas em que essa forma aspira a efeitos que só podem se concretizar em esforço num novo estágio técnico, isto é, numa nova forma de arte.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Tradução minha para a citação da edição em espanhol: “Del aura no hay copia.” (BENJAMIN, 1936: on-line).

<sup>24</sup> Em meados dos anos 40, Adorno e Horkheimer apresentam o conceito de indústria cultural, considerando a produção industrial dos bens culturais como produção da cultura como mercadoria. Segundo eles, os produtos culturais, os filmes, os programas radiofônicos, as revistas ilustram a mesma racionalidade técnica, o mesmo esquema de organização e de planejamento administrativo que, por exemplo, a fabricação de automóveis em série ou os projetos de urbanismo. As críticas de Adorno e Horkheimer podem ser consideradas como um protesto erudito contra a introdução da técnica no mundo da cultura, como se isso representasse uma espécie de dessacralização da arte. A divergência de opiniões a cerca dos processos tecnológicos que surgiam com a fotografia e o cinema, levou Umberto Eco, em 1964, a dividir em “apocalípticos e integrados” os partidários e os críticos da nova sociedade que surgia. “O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da cultura seja boa em si, segundo um ideal de homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e a novas orientações. O erro dos apocalípticos-aristocráticos é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente porque é um fato industrial, e que hoje se possa dar cultura subtraída ao condicionamento industrial.” (ECO: 1970, 33).

<sup>25</sup> Tradução minha para a seguinte citação da edição em espanhol: “Desde siempre ha venido siendo uno de los cometidos más importantes del arte provocar una demanda cuando todavía no ha sonado la hora de su satisfacción plena. La historia de toda forma artística pasa por tiempos críticos en los que tiende a urgir efectos que se darían sin esfuerzo alguno en un tenor técnico modificado, esto es, en una forma artística nueva.” (BENJAMIN, 1936: on-line).

Muitas são as leituras que têm sido feitas sobre esse clássico artigo de Walter Benjamin. Associando a época do surgimento das imagens técnicas à atual, Silva destaca que enquanto a sociedade moderna trabalhava pela perda da aura, copiando e multiplicando o objeto em imagens; a sociedade pós-moderna “[...] reinventa a aura pela reprodução total viral da imagem.” (SILVA, 2003:17).

As tecnologias do imaginário pós-industriais, pela reprodução ao infinito do objeto original, alimentam novos imaginários, que fazem reaparecer a aura, a partir, justamente, dessa reprodução virótica de uma imagem original. A cópia passa a produzir “[...] a aura da matriz, do único, do original. O capital simbólico do original só aumenta com a multiplicação da sua imagem.” (SILVA, 2003:64).

Nos fenômenos extremos perde-se a aura no simulacro, mas a reconstrução ocorre no laço social, na reprodução e na hibridação complexa. A cópia estimula um imaginário da origem que faz comunidade e complexifica o fenômeno de base: a perda transforma-se em ganho, o desencantamento, em encantamento, a banalização, em reinvestimento na origem. Cultua-se o original através da cópia, o uno através do múltiplo. O sólido desmanchado no ar, vigiado e punido, reaparece sob a forma de ‘terno presente’, graças à técnica. O efêmero, na tecno-utopia, dura muito tempo. (SILVA, 2003:64).

Ressalta-se que, as tecnologias do imaginário não agem mais por imposição e controle mas sim pela sedução, dominando os indivíduos pela adesão, pelo consentimento. As tecnologias do imaginário querem simplesmente seduzir. “O pós-moderno adere, consente, participa da sua ‘dominação’. É como o apaixonado que se submete voluntariamente à demência da paixão que o devasta.” (SILVA, 2003:62).

Considerando que, cada época produz, entre tantos imaginários, um espírito do tempo, o mundo pós-moderno, união entre arcaico e tecnologia de ponta, se expressa pelas tecnologias do imaginário pós-industriais, que transformam o ar do tempo em corrente de uma época, agindo como instrumentos de mobilização social.

Para Silva (2003:66), “não há modernidade pura. Nem pós-modernidade absoluta. Há uma ponte: o ‘pós’. O moderno está no pós-moderno por hipérbole. O pós-moderno não passa de um hipermoderno. Tais categorias fluidas servem apenas de fragmentos de orientação.” Na pós-modernidade impera a convivência e a conjugação de meios, técnicas, procedimentos, veículos e formas de expressão numa estética baseada na aceleração, no divertimento e no lúdico, numa reprodução ao infinito dos objetos, que adquirem uma força aurática viral. Silva destaca ainda que, nas sociedades pós-modernas a arte e a tecnologia vivem da ambigüidade, surgem como o espetáculo mas também como sua crítica; buscam o esgotamento máximo de todo o padrão convencional ou procuram por novas formas de expressão e ruptura das convenções; existem como indústria e, ao mesmo tempo, pesquisas e teorias sobre o papel da indústria na arte. “Toda contestação se faz desde dentro da engrenagem, como protagonista ou coadjuvante da grande obra. O homem domina a tecnologia que o domina.” (SILVA, 2003:32).

Em seu estágio pós-industrial, tecnologia e homem se co-implicam de tal forma que Flüsser questiona: “Quem dominará: será o aparelho quem dominará o homem, ou será o homem quem dominará o aparelho?” (FLÜSSER, 1982: on-line). Silva (2003:39), apresenta esse como o problema central da questão da técnica: a transformação do criador em fantoche da criatura. “Sujeito livre? Autônomo? Que sujeito? Sujeito ou objeto? Controlador ou controlado? Agente ou agido?” Nessa situação, a técnica vai além do ato humano, no controle (poder) sobre a natureza e, também, sobre o próprio homem. Maffesoli (2001<sup>A</sup>:222) descreve a inquietação social que caracteriza a sociedade contemporânea, onde “[...] à maneira do aprendiz de feiticeiro que desencadeou os elementos que não mais pode controlar, a angústia diante do futuro é sentida cada vez mais como resultante do fanatismo desse progresso do qual tanto se esperou.” Mas “[...] o que é não necessariamente sempre o foi e não necessariamente sempre o será.” (MAFFESOLI in SILVA e MARTINS, 2000:43).

Novamente, a imagem assume centralidade nesta questão, podendo ser consideradas à luz de Flüsser (1998), que classifica as imagens segundo três grandes revoluções. Partindo de um homem pré-histórico não-imaginativo, relaciona a primeira revolução às pinturas rupestres, a segunda revolução ao surgimento da escrita e a terceira revolução à invenção da fotografia. Assim, o autor descreve a capacidade de fazer e decifrar imagens como a capacidade de imaginação, da mediação do homem com o mundo. As primeiras manifestações pictóricas remontam aos desenhos de figuras gravadas pelos homens primitivos em rochedos e paredes de cavernas. Considera, assim, que a primeira grande revolução surge, nesse momento, com a pintura rupestre.

Como nômade e caçador, o homem aprendeu a se apropriar das imagens à margem de seus caminhos. E, de volta ao calor e à fogueira do agrupamento, aprendeu a alimentar o imaginário dos outros de seu grupo, com as cenas apreendidas ao longo de suas estradas. A caçada buscava não apenas alimento, mas também imagens, das quais todos se alimentavam, caçadores e sedentários. (BAITELLO JR., 2000: on-line).

A padronização de significados de imagens levou à criação da escrita. Segundo Baitello Jr. (2000: on-line) “[...] a escrita nasceu das imagens figurativas. As superfícies de pigmentos e cores, espacialidades bidimensionais foram se reduzindo paulatinamente à unidimensionalidade da linha.” A passagem da representação pictórica para a utilização de sistemas mais complexos, que resultaram na escrita, determina o momento da segunda grande revolução proposta por Flüsser. “[...] desde que o homem é homem produz obras, isto é, imprime informação sobre pedaços do mundo.” (FLÜSSER, 1982: on-line) Essa informação se materializa, é consumida, tem seu tempo de duração, pode ser materialmente transportada e trocada por outra e, mesmo sendo perecível, é conservada na obra enquanto esta perdurar. Esse é o valor da obra. Com a revolução industrial, o surgimento da fotografia e outras imagens técnicas, como o cinema e a televisão, esta situação se transforma. A terceira revolução apontada por Flüsser com o surgimento da fotografia, marca o início da era das imagens técnicas.

Nessa terceira revolução, a informação não mais é diretamente imprimida sobre pedaços do mundo, mas passa pela ação da ferramenta. A ferramenta atua como uma espécie de estágio intermediário, que conserva a informação: “[...] a obra passa a ser apenas um múltiplo estereotipado que irradia a informação sobre os consumidores.” (FLÜSSER, 1982: on-line). O valor se transfere da obra para a ferramenta. A relação homem-utensílio da era pré-industrial se inverte, o instrumento não mais funciona em função do homem, mas o homem passa a funcionar em função do instrumento.

Nesse sentido, máquinas fotográficas, filmadoras, câmeras de vídeo e equipamentos digitais são instrumentos pós-industriais, aparelhos que transformam a relação homem-utensílio radicalmente. Progressivamente esses aparelhos tornam-se cada vez menores, mais baratos, mais complexos, eficientes e onipresentes. Fáceis de manipular mas difíceis de compreender.

Devido à facilidade da manipulação os aparelhos parecem funcionar em função do homem. Devido à sua complexidade parece que o homem funciona em função dos aparelhos. Na realidade, homem e aparelho se co-implicam, e vão formar um amarrado de funcionamento: a máquina funciona em função do fotógrafo, se, e somente se, este funcionar em função da máquina. (FLÜSSER, 1982: on-line).

Essa direção remete o estudo, novamente, à Heidegger (1994<sup>A</sup>: on-line), para quem o que ameaça o homem não vem dos efeitos possivelmente mortais das máquinas e aparelhos técnicos. “O perigoso não é a técnica. Não existe nada demoníaco na técnica. O que existe é o mistério de sua essência.”<sup>26</sup> A autêntica ameaça já abordou ao homem em sua essência: a sujeição pela razão, que ameaça com a possibilidade de negar ao homem o desvelar mais original e, dessa forma, negar-lhe também experimentar uma verdade mais inicial. No racionalismo da modernidade, é aí que surge o perigo.

---

<sup>26</sup> Tradução a partir da citada edição em espanhol: “Lo peligroso no es la técnica. No hay nada demoníaco en la técnica, lo que hay es el misterio de su esencia. La esencia de la técnica, como un sino del hacer salir lo oculto, es el peligro.”

“Porém, onde está o perigo, cresce também o que salva”. Assim, citando o poeta Hölderlin, Heidegger fala de um salvar que significa ir buscar algo e conduzi-lo à sua essência, para que se possa levar a esta essência seu próprio resplandecer. Dessa maneira, precisamente a essência da técnica, onde está o perigo, alberga também em si o possível emergir do que salva. Portanto, para descobrir o essencial da técnica é preciso não ficar limitado a olhar somente o técnico. Heidegger então sugere que se busque na arte, na poesia, uma pista para o que salva.

Para Heidegger (1994<sup>D</sup>:on-line), “[...] é característico dos poetas não ver a realidade. Ao invés de atuar eles sonham, imaginam.” O poeta canta com a palavra aspectos do céu e da terra mas não apenas descreve o mero aparecer do céu e da terra. O poeta faz aparecer, precisamente, o que está oculto, revelando aspectos do desconhecido. O autor acrescenta que “[...] aspecto e aparência de algo é denominado imagem”. A essência da imagem está em deixar ver algo, enquanto que a cópia e a reprodução são já degenerações da própria imagem. Por isso, as imaginações poéticas são imagens, em um sentido especial, não como meras fantasias ou ilusões, mas imaginações no sentido de desvelar.(HEIDEGGER, 1994<sup>D</sup>:on-line).

Em busca da essência da técnica Heidegger sugere procurar essa essência na arte e, de modo ainda mais preciso, o autor remete essa procura às imagens poéticas. Neste ponto, seguindo os caminhos propostos por Heidegger, cabe retomar o estudo sobre as imagens, observando que compreender as imagens requer que se busque sua essência.

Para Heidegger (1994<sup>D</sup>:on-line) a essência da imagem está em deixar ver o aspecto do invisível, no sentido de imaginações, não consideradas apenas como fantasias mas no sentido de imaginário, imaginações que revelam o imponderável. Assim, a essência da imagem está no imaginário, na imagem interior e não está apenas em seu caráter exterior, concreto, na técnica, suporte ou base sob o qual se materializam. A essência da técnica é o imaginário.

A fenomenologia das imagens está em buscar a essência da imagem em uma consciência individual. A imaginação criadora é a potência maior da natureza humana. A imagem poética enquanto origem absoluta, origem da consciência, é um produto direto da imaginação. (BACHELARD, 2000: 12-18). Pela imagem poética o homem descobre o seu mundo, o mundo onde gostaria de viver. “A imaginação não é, como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade de sobre-humanidade.” (BACHELARD, 1989:18). A imaginação inventa vida nova; a poesia tem a função de despertar, desvelar, é abertura ao futuro, ao devir cósmico.

Em seu crescimento até o devir cósmico, as imagens são certamente unidades de devaneio. [...] Pela cosmicidade de uma imagem recebemos, portanto, uma experiência do mundo. O devaneio cósmico nos faz habitar um mundo. [...] O mundo imaginado dá-nos um *em casa* no universo imaginado. (BACHELARD, 1996: 170).

A imagem adquire caráter simbólico, modo como o homem, simbolicamente, cria, organiza, elabora, habita o mundo. “O mundo em si mesmo, o mundo ‘real’, o mundo como coisa bruta é inabitável para o homem. O homem mora num mundo significativo, simbólico, imagético, o único que lhe é real.” (ZANOTELLI, 1998:34).

“Poeticamente habita o homem”, diz o poeta Hölderlin. Heidegger (1994<sup>D</sup>:on-line) usa essa citação para observar que o homem habita porque é capaz de construir. Construir não apenas no sentido de edificar uma residência ou cuidar do que cresce, mas no sentido originário de habitar, de estar na terra. Nesse sentido o poetizar constrói a essência do habitar.<sup>27</sup> “É simbolicamente que o homem habita o mundo. A imagem, o imaginário, é o mundo do homem.” (ZANOTELLI, 1998:34).

---

<sup>27</sup> “El poetizar es la capacidad fundamental del habitar humano. Pero el hombre unicamente es capaz de poetizar según la medida en la que su esencia está apropiada a aquello que por sí mismo tiene poder sobre el hombre y que por esto necesita y pone en uso su esencia.” (HEIDEGGER, 1994<sup>D</sup>:on-line).

As imagens referentes à produção audiovisual (imagem enquanto produto exterior ao homem) têm como base a técnica mas sua essência reside no imaginário, ou seja, nas imagens mentais (imagem enquanto produto interior do homem). Ao conciliar essas duas dimensões da imagem esta pesquisa passa a considerar as imagens referentes à produção audiovisual a partir da dimensão da síntese (representação e criação), visto que a imagem não fica reduzida ao aspecto de representação do real (caráter exterior) pois envolve também imaginação, posicionamento, ponto de vista (imagem interior).

## 4- IMAGINÁRIO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A compreensão do que vem a ser audiovisual está fundamentada nos estudos de Michel Chion (1993), que considera a relação audiovisual como um contrato<sup>28</sup> entre os aspectos visuais, sonoros e verbais. Embora historicamente a imagem tenha sido considerada como elemento preponderante, a lógica de uma produção audiovisual não deve se restringir à dimensão visual, sendo preciso considerar também o valor expressivo e informativo com que se enriquece uma imagem com a expressão sonora e verbal.

Especificamente quanto ao aspecto sonoro, somente a partir de meados dos anos 70 a banda sonora passou a agrupar, com qualidade, possibilidades sensorialmente complexas, incluindo locução, música, diálogos, ruídos e efeitos. (CHION, 1993:135-49). Já com referência ao aspecto verbal, é preciso considerar os diálogos, voz em off ou comentários (ligados ao aspecto sonoro), fragmentos escritos (ligados ao aspecto visual) e, num sentido mais amplo, a palavra que estrutura a ação da obra, incluindo-se aí desde o roteiro até a montagem. (ibid:160-1).

---

<sup>28</sup> Chion analisa a relação audiovisual como um contrato porque se estabelece um acordo diferente de uma relação natural em que se encontra uma harmonia preexistente das percepções entre si. (CHION, 1993:12).

Para explicitar a importância desses três elementos, Chion sugere o termo “audiologovisual”, referindo-se aos meios que se dirijam à visão (visual), aos sons (áudio) e às palavras (logo<sup>29</sup>). (ibid:159). Assim, em um sentido amplo, considera como obra audiovisual toda produção que combine o aspecto visual, sonoro e verbal, incluindo filmes, emissões de televisão, vídeos e todo um campo de experimentação que ainda está aberto. (ibid: 156).

Para Christian Metz (1971:269), o que se denomina audiovisual é um grupo de meios que adotam linguagens próximas que, embora formem um núcleo muito definido, mostram-se vagos na fronteira, visto que compreendem como matéria de expressão o cinema, a televisão, algumas produções radiofônicas, a fotografia, a fotonovela, os quadrinhos etc. Buscando chegar a esse núcleo em comum, o autor traça um número de círculos concêntricos que buscam agrupar essas linguagens a fim de encontrar codificações que apresentem um grau elevado de semelhanças.

Cabe aqui destacar que Metz considera o filme como obra, produto, programa, mensagem, objeto concreto de uma determinada arte/*media*. (ibid:25). A essa noção de filme relaciona os sistemas fílmicos textuais e os sistemas fílmicos não-textuais. Os sistemas fílmicos textuais referem-se aos diferentes textos que compõem um filme; os sistemas fílmicos não-textuais, referem-se aos códigos, aos diversos graus de codificação que constituem, em conjunto, a linguagem cinematográfica. (ibid:179). A linguagem cinematográfica é o conjunto ideal que compreende, ao mesmo tempo, a soma de todos os códigos particulares próprios dos diversos tipos de filmes. (ibid:80-1). São considerados como códigos cinematográficos aqueles que apresentam um grau máximo de especificidade, que se define por um certo tipo de combinação entre falas, música, ruídos, menções escritas e imagens móveis. (ibid:283).

---

<sup>29</sup> Etimologicamente, “logo” provém do grego *lógos*, no sentido de ‘palavra’.

Metz considera cinema e televisão como linguagens vizinhas, que embora tenham aspectos distintos quando comparadas entre si, por sua proximidade e semelhanças, podem ser tratadas como se formassem uma linguagem única ou duas versões de uma mesma linguagem, quando frente às diferenças que separam estes meios de outros, como rádio ou a fotografia.

O que são linguagens vizinhas: linguagens que têm em comum um certo número de traços físicos pertinentes, e, portanto, um certo número de códigos específicos. O cinema e a televisão, no fundo, nada mais são do que duas linguagens vizinhas, mas que levam a vizinhança muito mais longe do que fazem normalmente as linguagens. Dentro de cada uma das duas, os traços físicos pertinentes e códigos específicos que pertencem também a outras são bem mais numerosos e importantes que os que não lhe pertencem; e, inversamente, os que separam uma da outra são bem menos numerosos e importantes que os que separam ambas de terceiras linguagens. (METZ, 1971, 282-3).

Visando esclarecer e afastar discussões e problemas de classificações, Metz propõe que, sempre que se estiver encarando o estado mais geral das codificações e das especificidades, adote-se um campo mais amplo, o do “audiovisual”: combinação entre imagem (fotográfica ou eletrônica), elementos sonoros (falas, música e ruídos) e menções escritas.

Sob esse mesmo prisma, Machado (1997:216), considera que com os avanços tecnológicos, está cada vez “mais difícil falar em cinema *stricto senso*, pois os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, tornar-se impossível classificar um trabalho em categorias como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for”. Por esse motivo considera melhor falar simplesmente de cinema, “no sentido expandido de *kínema-éματος + gráphein*, ou seja, ‘a arte do movimento’.”

À luz dos estudos de Metz, Chion e Machado, adota-se o termo cinematográfico como sinônimo do termo audiovisual: registro e projeção de imagens em movimento que compreendem, a um só tempo, além do aspecto visual, o sonoro e o verbal. Considerando-se como filme, toda obra, mensagem, produto de um registro audiovisual, independente do suporte adotado.

De acordo com Machado (1997) pode-se situar a produção audiovisual em três momentos: “pré-cinema, cinema e pós-cinema”. O primeiro, abrange o cinema dos primeiros tempos e seus ancestrais, o segundo inicia com D. W. Griffith e a instalação da continuidade narrativa no cinema e avança até a televisão analógica; e, o terceiro, é o das imagens compostas pelos processos eletrônico-digitais.

#### **4.1- Pré-cinemas e tecnologias do imaginário primitivas**

Pré-cinemas refere-se ao cinema dos primeiros tempos e seus ancestrais, desde as pinturas rupestres<sup>30</sup>, o desenho, a pintura, a gravura, a escultura, a arquitetura, o teatro, a fotografia e uma série de inventos técnicos que, agregados, contribuíram para invenção do cinema.

A essa origem artístico-cultural, pode-se acrescentar uma origem técnica: as sombras chinesas<sup>31</sup>; as lanternas mágicas<sup>32</sup>; a câmera escura<sup>33</sup>; as bases da fotografia, com Johann H. Schulze, na Alemanha, em 1727 e Joseph-Nicéphore Niépce, na França, em 1822. Após a invenção da fotografia um grande número de outros inventos<sup>34</sup> contribuiu para o surgimento do cinema. (REIS, 1995:9-15).

---

<sup>30</sup> O homem pré-histórico desenhava imagens nas cavernas com a intenção de sugerir movimento, que é a síntese do cinema. A técnica usada nas pinturas de algumas cavernas, como em Altamira e Lascaux, sugere uma versão pré-histórica do cinema: A pouca luminosidade no interior das cavernas possibilitava que uma tocha de luz trazida pelo homem, acentuasse algumas linhas, realçando algumas cores e esvaecendo outras nas sombras. À medida que esse observador caminhava perante as figuras, elas pareciam se movimentar em relação a ele. (MACHADO, 1997:13)

<sup>31</sup> Sombras chinesas - projeção de sombras humanas sobre uma superfície. (REIS, 1995).

<sup>32</sup> Lanternas mágicas - Espécie de lampião usado para projetar em uma parede uma imagem aumentada, pintada em um cilindro de vidro colocado em frente ao aparelho. (REIS, 1995).

<sup>33</sup> Câmara Escura - Instrumento construído por G. Della Porta, usado para o aprendizado do desenho. (REIS, 1995).

<sup>34</sup> Zoopraxinoscópio, de Edward Muybridge (1872); Diorama, de Louis Wheatstone (1838); Fantasmagoria, Naylor e Von Uchatius (1845); Bioscópio, de Louis Duboseq (1852); Dinascópio, de A. Santa Maria (1868); Fuzil Fotográfico, de Etienne J. Marey (1882); Taumatrópio, de John Paris; Zootrópio, de George Horner.; Cinetoscópio (kinetoscópio), de Thomas Alva Edson (1892). (REIS, 1995).

Machado (1997:14), observa que quanto mais a fundo os historiadores investigam a origem primeira do cinema “[...] mais eles são remetidos para trás até os mitos e os ritos dos primórdios. Qualquer marco cronológico que possam eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto à civilização de que somos filhos.”

Referindo-se a essa busca de procedimentos cinematográficos em épocas anteriores, Aumont (2004:48) destaca que o cinema não foi inventado nem cedo demais, nem tarde demais, mas na sua hora, “[...] o resto é apenas especulação sobre o que não ocorreu.” Nesse sentido, o importante não é buscar a história da invenção do cinema mas perceber que existe “algo cinematográfico” em certas produções de imagens antes do cinema. O cinema “[...] herda a cultura de imagem dos séculos passados ”(idem, 2003:240).

Indo além do aspecto artístico ou dos inventos da época, Machado (1997:15), ressalta a vontade milenar de intervir no imaginário, o afloramento do fantasma, o devir do mundo dos sonhos:

A história da invenção técnica do cinema não abrange apenas pesquisas científicas de laboratório ou investimentos na área industrial, mas também um universo de laboratório, onde se incluem ainda o mediunismo, a fantasmagoria, várias modalidades de espetáculos de massa (os prestidigitadores de feiras e quermesses, o teatro óptico), os fabricantes de brinquedos e adornos de massa e até mesmo os charlatães de todas as espécies.

Essa origem pré-cinemas pode ser relacionada às tecnologias do imaginário em sua fase primitiva. Leves, limpas, locais, interpessoais, sem mediação maquínica, nas tecnologias primitivas a produção é “artesanal”, estável, sem adulterar nem arrancar nada da natureza. Podem ser associadas aos ancestrais do cinema e a sua origem: um cinema circense, apresentado como novidade junto a outras tantas, em feiras e exposições da época. No entanto, conforme foi agrupando técnicas, constituindo-se efetivamente como um novo meio, o cinema passou à categoria de tecnologia do imaginário pré-industrial.

Essa passagem, de primitiva à pré-industrial, corresponde ao processo gradual que constituiu o cinema das origens: de um espetáculo ainda circense à condição de curiosidade científica até chegar à condição de teatro filmado.

#### **4.2- Cinema dos primeiros tempos e tecnologias do imaginário pré-industriais**

Fase intermediária, as tecnologias pré-industriais tem baixo poder de interpelação da natureza. De pequeno alcance, regionais e pouco poluentes, configuram um “Imaginal híbrido”, podendo ser associadas ao cinema dos primeiros tempos: de registros ingênuos, com raízes teatrais, em fase de experimentação. Um olhar retrospectivo aos filmes dos primeiros tempos<sup>35</sup> – mas assumindo o ponto de vista de um espectador atual – revela como característica principal dessa era pré-cinemas: a não-continuidade narrativa.

Da não-continuidade narrativa, Bürch, citado por Vanoye e Goliot-Lété (1994:24), destaca a não-homogeneidade, o não-rematamento e a não-linearidade:

- *não-homogeneidade*, filmes construídos por quadros, apresentando elipses narrativas; com desempenho dos atores cambiando bruscamente de uma cena a outra, do estilo documentário ao teatral; montagem precária, com erros de continuidade;
- *não-rematamento*, as cópias eram vendidas e não alugadas, assim as seqüências podiam ser modificadas, trocando planos de lugar, cortando pedaços de filmes etc.;
- *não-linearidade*, sobreposições temporais de uma cena a outra, de um plano a outro.

---

<sup>35</sup> Como exemplo dessa era pré-cinemas pode-se citar os filmes de George Méliès (1861-1938) que, ao assistir à primeira sessão de cinema, resolveu fazer seus próprios filmes. Tornou-se referência quase mítica a forma casual como Méliès, ao trocar o filme de sua câmara, descobriu a trucagem. Entre seus filmes, dotados de truques e dramaticidade, o mais famoso é “Viagem à Lua” (1902), com 13 minutos de duração, que constitui o nascimento do filme de ficção científica. Méliès foi o primeiro a utilizar o cinema de forma criativa. Entre os pioneiros dessa era pré-cinemas deve-se, ainda, dar relevo a Georges Sadoul e G. A. Smith, representantes da chamada Escola Brighton, na Inglaterra. Nos EUA, Edwin S. Porter com “O Grande Assalto do Trem” (1903) e, na Itália, Pastrone com “Cabiria”. De acordo com Morin (1997) deve-se a esses pioneiros a passagem “do cinematógrafo ao cinema”.

### 4.3- Cinema e tecnologias do imaginário industriais

Com a industrialização e a constante busca pelo aperfeiçoamento técnico, as tecnologias do imaginário passam da produção à provocação. A técnica moderna caracteriza-se como uma interpelação no sentido de uma provocação, extraindo da natureza uma energia. Nesse “imaginal diferido”, a produção audiovisual se manifesta como uma produção simbólica em escala planetária, levando a uma criação transpassada pela cópia.

Marco dessa fase industrial, o filme “O Nascimento de uma Nação” (1915), de David Wark Griffith, estabelece uma linha divisória para uma nova etapa cinematográfica, o Cinema Clássico, que compreende um período de experimentação (as primeiras experiências do cinema em busca de uma linguagem própria) e uma segunda fase em que se estabelece uma narrativa linear (começo, meio, fim), que se estende até o final da década de 1950, quando o desenvolvimento da televisão e a emergência dos “novos cinemas” europeus.

Aumont (2003:54) descreve os diversos sentidos atribuídos à expressão cinema clássico, destacando: o **sentido original**, em que o termo clássico é usado para qualificar filmes, escolas e cineastas considerados notáveis pelos historiadores de uma época. Um **sentido mais preciso**, usado para designar o período da história das formas fílmicas, considerando que “[...] era clássica de uma arte é a que realiza melhor as possibilidades estéticas intrínsecas dessa arte.” (ROHMER apud AUMONT, 2003:54). Há de se considerar, ainda, o **sentido usual, restrito** mas freqüente, que descreve cinema clássico como o ‘cinema clássico hollywoodiano’.

Para Aumont (2003:55), o objetivo principal do cinema clássico hollywoodiano é contar uma história. Ao reunir elementos inovadores e introduzir a idéia do espetáculo dentro da narrativa clássica, Griffith estabelece um marco divisório para uma nova era cinematográfica, instituindo as regras de continuidade que vão dominar o cinema hollywoodiano até hoje.

Griffith percebeu que os enquadramentos mais abertos reforçam o aspecto descritivo da história; os primeiros planos e close-ups oferecem ao espectador proximidade maior com os personagens, podendo ser utilizados para transmitir mais fortemente as emoções; e, os planos médios enfatizam a ação e o movimento dos atores. “Griffith deu a contribuição mais decisiva para o processo de linearização narrativa.” (MACHADO, 1997:110).<sup>36</sup>

Com a instalação da continuidade narrativa no cinema foi criada uma narrativa visual própria para esse meio, diferente da usada no teatro. Vanoye e Goliot-Lété (1994:25) apontam os seguintes princípios de continuidade:

- *Homogeneização*: visual (cenários, iluminação); narrativa (relações entre legendas e imagens, desempenho dos atores, unidade do roteiro); e, audiovisual (sincronismo da imagem e dos sons - palavras, ruídos e música).

- *Linearização*: modo como se vincula um plano ao seguinte: vínculo no movimento (no gesto de um personagem ou no movimento de um veículo); vínculo no olhar (um personagem olha algo e o espectador enxerga o mesmo); vínculo no som (as vozes, off, os diálogos e a música; ouve-se um ruído em um plano, identifica-se sua fonte no plano seguinte. Esse aspecto está presente inclusive nos filmes ditos mudos: um personagem ouve e o espectador vê o que ele ouve).

---

<sup>36</sup> Entre suas contribuições destacam-se as primeiras tentativas de mover a câmera para mais perto da ação, buscando envolver emocionalmente a platéia; a experimentação das possibilidades de fragmentação das cenas, a variação de planos para criar impacto, incluindo o grande plano geral, *close-up*, *inserts* e *travelling*; a intercalação de cenas: montagem paralela, variações de ritmo e utilização da câmera subjetiva. Ressalte-se que muitas das contribuições cinematográficas atribuídas a Griffith resultam de uma série de experiências apresentadas por outros diretores em filmes anteriores, muitos dos quais identificados à era pré-cinemas. Seu mérito maior foi, sobretudo, organizar, sistematizar elementos que até então estavam dispersos, utilizando-os de forma integrada para a construção de uma nascente narrativa cinematográfica.

Para Bordwell (apud AUMONT, 2003:55), o cinema clássico hollywoodiano utiliza como recurso estilístico a montagem em continuidade, a centralização figurativa no plano, as convenções relativas ao espaço e ao ponto de vista, a unidade cênica e a transparência: tudo parece se desenvolver sem choque, planos e seqüências se encadeiam com toda lógica; “[...] o espectador usufrui do prazer do fácil reconhecimento da narração, sem correr o risco de ser perturbado por elementos de desordem estética.” (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994:27).

Justamente esse aspecto, o fato de levar à passividade do receptor, levou ao cinema a ser visto com desconfiança, como instrumento de manipulação. A suspeita em relação à técnica e à imagem, marcou, além do cinema todas as tecnologias do imaginário industriais audiovisuais. Caracterizadas pela mediação, passaram a ser acusadas de romper com os vínculos interpessoais e privilegiar o poder da emissão, sendo chamadas, pelos teóricos de Frankfurt (Adorno e Horkheimer), de “Indústria Cultural” e, por Debord, de “Espetáculo”.

Para Adorno(1990) e Horkheimer a produção audiovisual é uma produção industrial, que reproduz esteticamente a realidade, visando estimular determinados comportamentos e incitar o público ao consumo. Para Debord (on-line), “[...] a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era diretamente vivido se esvai na fumaça da representação.” Ao considerar que o espetáculo corresponde a uma fábrica de alienação que leva à passividade do destinatário, essas visões críticas ignoram haver possibilidades de interlocução. Convictas de que o outro não possui filtros perceptivos suficientes para impor sua vontade contra o assalto à sua mente, tais concepções acreditam que o homem é um receptáculo inerte, um objeto, um alvo, um indivíduo sem vontade própria, passível de ser manipulado, sem atentar para a possibilidade de compartilhar o mundo intersubjetivamente.

Entretanto, para Maffesoli (2001<sup>B</sup>:81), a idéia de manipulação é típica do pensamento moderno, que se opõe ao que não pode ser dominado pela razão e, embora possa ter uma parte da verdade, não dá conta do real. Assumir o conceito de tecnologias do imaginário, significa superar esses reducionismos, aceitar que no imaginário coexistem o aspecto racional e o não-racional, articular técnica e emoção, considerar a ‘adesão’ em oposição à imposição.

Desse modo, afastando-se de uma visão esquemática manipulatória, que considera o indivíduo indefeso diante da imagem, que vê as tecnologias industriais e, neste caso em especial a produção audiovisual, como algo impositivo, Maffesoli pensa a criação a partir de uma relação. Só há criação na medida em que o criador consegue captar o que circula na sociedade, corresponder a uma atmosfera, fazer sintonia com o vivido. “A genialidade implica a capacidade de estar em sintonia com o espírito coletivo.” (ibid).

Invertendo Debord (1997:13), para quem o espetáculo é “[...] uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”, Maffesoli considera essa relação como laço social<sup>37</sup>, forma de resistência passiva. “Passa-se do negativo ao positivo, do reativo ao participativo, da atuação à interação da desconfiança à cumplicidade.” (SILVA, 2003:21-2).

À luz de Maffesoli e Morin, Silva (2003:99-100) destaca que o imaginário sempre “[...] é fabulação coletiva; e apropriação/distorção individual.” No imaginário o indivíduo não vive na autonomia nem na servidão, mas na autonomia dependente (Morin), em que cada ser é autor, co-autor e protagonista, agente e agido, sujeito que provoca e é provocado. Interpelante ao mesmo tempo em que é interpelado, numa relação dialógica de sujeição e emancipação.

---

<sup>37</sup> “O laço social serve de cimento à vida em sociedade. Porém, só se atualiza pela força de valores partilhados, de imagens reverenciadas em conjunto e de sentimentos e afetos intensificados pela comunhão. Não há laço social sem imaginário.” (SILVA, 2003:21).

Conforme Maffesoli, a técnica é um fator de estimulação imaginal. “As tecnologias do imaginário bebem em fontes imaginárias para alimentar imaginários.” (2001<sup>B</sup>:81). Mediante as tecnologias do imaginário, os indivíduos dão forma ao que existe no imaginário, passando a criadores, produzindo mitologias que informam o “trajeto antropológico” (direção e conhecimento do homem) para novamente alimentar imaginários. “Somos o que a técnica faz de nós e também o que fazemos dela.” (SILVA, 2003:99).

O ingresso na “ecosfera imaginal/imaginária/imaginante” (Silva), ocasiona um choque perceptivo, que altera a forma de ver o mundo, ocasionando um estranhamento que pode fomentar novos estilos e modos de vida. O imaginário é uma construção anárquica, em que a tarefa do criador é a de “[...] por em crise o imaginário de uma época. Transgredir.” (SILVA, 2000:86). Esse aspecto de ruptura, deformação, distorção, pode ser observado na produção audiovisual, até mesmo no cinema clássico, que estabelecia como padrão a narrativa linear<sup>38</sup>.

Segundo Costa (1985:71), em relação ao plano tradicional das artes o surgimento do cinema “[...] em seus vários aspectos de dispositivo técnico-científico, de indústria cultural, de novo instrumento de comunicação, constituía por si só um fenômeno profundamente inovador ou até revolucionário.” Adotou e adaptou princípios da fotografia e das artes plásticas para estabelecer a imagem cinematográfica; do teatro para fundamentar a representação e a encenação; da literatura para compor sua narrativa; e, da música para produzir a trilha sonora.

---

<sup>38</sup> Observe-se que, mesmo no cinema clássico, foram sendo produzidos filmes mais complexos, sofisticados quanto ao aspecto narrativo, que já adiantavam e aproximavam-se, em algum grau, da narrativa proposta, posteriormente, pelo cinema moderno. Como exemplo pode-se citar “Cidadão Kane” (1940), de Orson Wells e “Crepúsculo dos Deuses” (1950), de Billy Wilder.

Dentro da lógica moderna da inovação, o cinema, ao ligar texto, áudio e imagem, fez “[...] uso pródigo de tudo o que veio antes dele.” (CARRIÈRE, 1994:22). Para Michael Chapman (in ETTEDEGUI, 1998:135), de todas as artes, o cinema se parece mais com a ópera, pois esta aglutinava todas as artes de seu tempo; papel que, na atualidade, foi assumido pelo cinema.

Em contrapartida, parece procedente conceber que o cinema se formou, também e sobretudo, a partir de si mesmo. “Inventou a si mesmo e imediatamente se copiou, se reinventou e assim por diante. Inventou até mesmo funções ainda desconhecidas: operador de câmera, diretor, montador, engenheiro de som: todos, gradualmente, desenvolveram e aperfeiçoaram seus instrumentos de trabalho.” (CARRIÈRE, 1994:22).

Invertendo o vetor das influências, o cinema passou a ser ponto de referência ou de experimentação artística. Começam a surgir na Europa, a partir de 1910, da interação entre cinema, movimentos político-ideológicos e vanguardas artístico-literárias, as primeiras resistências ao cinema clássico.

Destaca-se entre esses movimentos a primeira vanguarda francesa representada pelo Impressionismo; a segunda vanguarda francesa com o Dadaísmo e o Surrealismo; o Expressionismo alemão; e, as Vanguardas russas com seu cinema político. Tais vanguardas, além de possibilitar um cinema diferenciado influenciaram também o cinema clássico, irradiando algumas de suas especificidades para todo o cinema ulterior.

Segundo Machado (1997:213), o cinema não pode ser considerado como um modo de “[...] expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade.”

Analogamente, Carrière (1994:20), comenta a velocidade dessa mutação, em que as regras da linguagem cinematográfica foram modificando-se numa “[...] relação circular e ocular entre aqueles que fazem filmes e aqueles que assistem filmes [...] estes últimos, se adaptam (involuntariamente, com frequência de modo inconstante) a formas de expressão que por um breve período parecem ousadas, mas logo se tornam lugar-comum.”<sup>39</sup>

Na mesma medida em que crescia a busca pelo entendimento e domínio desse novo fenômeno – desde a elaboração de roteiros às formas de captação e composição da imagem, cuidados com a luz, com o som e a cor –; paralelamente a esse desenvolvimento surgiam também o interesse e as tentativas de formular teorias sobre a capacidade dessa nova técnica/arte. Com isso, vários campos voltaram-se para o cinema: psicologia, sociologia, história, filosofia, ciência política, entre outras, as ciências passaram a considerar o cinema como objeto de estudo. Tal fato suscitou que o cinema fosse envolto numa pluralidade de estudos que, sob diferentes enfoques, procuravam compreendê-lo e, em alguns casos, explicá-lo.

Na Europa, após a 2ª Guerra Mundial - sob influência dos grupos de vanguarda, sob os efeitos das inovações tecnológicas da época e sob pressão da emergente concorrência com outras formas estéticas e midiáticas, surgiram novas formas, novos usos, novas tipologias expressivas e novas configurações cinematográficas. Dessa mutação contínua, destacam-se: os anos de ouro do cinema mudo; o surgimento do cinema sonoro; a introdução da cor; o cinemascope e a tela gigante; movimentos como o Cinema Moderno, que se estende dos anos 50 até a metade dos anos 70 e compreende os seguintes movimentos: Expressionismo Alemão, Neo-realismo Italiano, Nouvelle Vague Francesa e Novo Cinema Alemão.

---

<sup>39</sup> “O primeiro homem a fazer a imagem tremer a fim de indicar uma mudança de percepção foi um verdadeiro inovador. O segundo copiou, talvez aperfeiçoando o processo. Na terceira vez, o efeito já era um clichê.” (CARRIÈRE, 1994: 20-1).

Com relação ao cinema moderno, Costa (1989:115) considera que prevalece uma ideologia progressista: “[...] à expressão de uma nova subjetividade individual e coletiva, à definição de uma nova linguagem e de novas tipologias expressivas, é atribuída a tarefa de captar as mudanças e produzir ou acelerar processos de transformação moral, social e política.” Apoiando-se em Costa (1989) e Vanoye e Goliot-Lété (1994), pode-se observar que o cinema moderno (com relação ao modelo clássico) caracteriza-se pela ruptura com a linguagem clássica, buscando o inusitado, pesquisando o novo e recusando a forma e estrutura tradicionais.

Entre as características do cinema moderno, Costa (1989) e Vanoye e Goliot-Lété (1994), citam:

- Uso de narrativas menos rígidas, mais soltas, menos dramatizadas, com questões sem resolver, finais abertos ou ambíguos, momentos de vazio, lacunas.
- Manipulações temporais que levam à confusão da noção de tempo passado, presente ou futuro.
- Personagens em crise, pouco dados à ação, muitas vezes sem papel acabado, definido.
- Mistura de ficção e jornalismo, reunindo reportagem e documentário aos sonhos, alucinações, fantasias, lembranças, mostradas sem transição com as imagens do presente objetivo.
- Presença significativa do estilo do diretor, da sua visão sobre os personagens e sobre a história.

- Inclinação à reflexividade, falar de si mesmo (do cinema, dos filmes, da criação, das artes, da representação, das relações entre a imagem, o imaginário e o real).

Há de se considerar que, além do cinema clássico, das vanguardas e do cinema moderno, também a televisão é parte integrante dessa era denominada por Machado como “cinemas”. Conforme Metz (1971:279-83), cinema e televisão são, ao mesmo tempo, distintos e muito semelhantes. Quando em comparação com terceiras linguagens, têm todos os traços materiais essenciais, constituindo uma única linguagem. Entretanto, ao estudar internamente o par cinema-televisão, suas diferenças passam para o primeiro plano.

Metz cita que essas diferenças incontestáveis mas menos numerosas e importantes, que separam televisão e cinema são de quatro ordens: diferenças tecnológicas; de emissão, de recepção e de programação.

1- Diferenças tecnológicas: A primeira diferença básica que se estabelece entre cinema e televisão é a constituição da imagem. O cinema tem por base os princípios fotográficos<sup>40</sup>, enquanto que na televisão a imagem é gravada eletronicamente<sup>41</sup>. No cinema a imagem é composta por minúsculos grãos (nitrato de prata) que cobrem a película de 35 mm, num processo (fotográfico) de captação direta da luz, ocasionando uma imagem de alta resolução, reproduzida com fidelidade e nitidez. Já na TV convencional, uma vez captada a luz, ela ainda precisa ser convertida em pulsos elétricos, o que implica em perda de sinal<sup>42</sup>.

---

<sup>40</sup> No cinema, como na fotografia, as imagens são registradas através de um processo fotoquímico. A imagem é impressa no filme através da luz que atravessa a objetiva. Depois, o filme precisa ser revelado, quando a imagem latente se transforma em imagem permanente, impressa definitivamente na película, podendo ser vista a olho nu.

<sup>41</sup> A formação da imagem sobre a tela de TV é possível graças à projeção de um feixe de elétrons, produzido por um canhão eletrônico. No canhão, o feixe sofre ações eletromagnéticas, responsáveis pela orientação e movimentação dos elétrons sobre a tela.

<sup>42</sup> Na televisão, uma imagem com muitos detalhes tem seus recortes menos definidos e mais evanescentes do que no cinema. Além disso, seus detalhes mais finos e a separação entre uma cor e outra, ficam misturados, contaminando-se mutuamente. Segundo Machado (1995:58) “a alta definição da imagem fotográfica do cinema é convertida em baixa definição pela imagem eletrônica, de modo que, muitas vezes, obras cativantes da tela grande podem se tornar medíocres na tela pequena, perdendo grande parte do seu impacto.”

2- Diferenças sócio-político-econômicas nos processos de decisão e produção do ponto de vista do “emissor”: a televisão freqüentemente está sob a chancela do Estado, enquanto que o cinema não. Cumpre destacar, entretanto, que as recentes fusões e aquisições no âmbito da mídia, têm levado à convergência dos meios de telecomunicação, resultando em megaempresas proprietárias de emissoras de televisão, estúdios cinematográficos, provedores de internet e sistemas de telefonia.<sup>43</sup>

3- Diferenças psicossociológicas e afetivo-perceptivas nas condições concretas da recepção: a pequena tela opõe-se à tela grande, a sala familiar ao edifício coletivo, o cômodo iluminado à sala escura, o ouvir distraidamente à atenção mais persistente etc.

- A imagem do cinema é produzida para ser projetada em grandes telas, enquanto que a imagem da televisão convencional utiliza telas pequenas<sup>44</sup>. Por isso, um enquadramento utilizado para o cinema, na televisão pode perder o efeito. Por exemplo, um grande plano geral, que no cinema costumava ser usado para descrever a cena e situar os personagens (embora não se possa reconhecê-los ou perceber sua ação), na televisão acaba se convertendo em minúsculos pontinhos indefinidos. Por esse motivo a televisão adaptou os planos cinematográficos e os programas realizados para TV passaram a utilizar muito mais os primeiros planos e os close-ups.

---

<sup>43</sup> Segundo Gerbase (1998: 43), se no princípio havia a tendência à regulamentação desses serviços, hoje o que se pode perceber é que “vale a lei do mais rico, do mais forte, do mais rápido”. A partir das variáveis globalização, mídia e novas tecnologias, Gerbase questiona: “O que uma emissora de TV, uma empresa de telefonia e um provedor de acesso à Internet têm em comum? Aparentemente, nada. Na verdade, tudo. As tecnologias de produção e distribuição de imagem estão se integrando numa velocidade que só pode ser acompanhada por quem tem grandes capitais para investimentos pesados, na hora certa e com os parceiros certos.”

<sup>44</sup> Quando se fala em telas pequenas é preciso deixar esclarecer que esse fato não está relacionado ao tamanho físico da tela, mas sim com as condições de sua percepção. Por maior que sejam as dimensões da tela de uma televisão convencional (ou dos modernos monitores de televisão e todo o esforço por uma TV de alta definição-HDTV), ela sempre irá formar a imagem a partir do mesmo número de linhas de resolução. Não se trata apenas do tamanho da tela em si, como também a relação do aspecto da tela (proporção existente entre a altura e a largura da imagem exibida). A tela do monitor, quase quadrada, de relação de aspecto 4:3 é diferente da proporção da tela do cinema, em forma de um retângulo largo (que o formato 16:9 da HDTV tenta imitar). Assim, quando se fala em tela de dimensões pequenas é preciso associar esse termo à resolução da imagem.

- Como a relação do aspecto da tela da TV é diferente da proporção da tela do cinema, muitos filmes assistidos na tevê acabam sofrendo cortes de porções significativas das laterais da imagem. Referindo-se a este fato, Machado (1995:52) diz não se admirar de que “as maiores obras do cinema se convertem em sua própria paródia quando comprimidas na pequena tela reticulada.” Desse fato resultou que, mesmo no cinema, os grandes planos gerais caíram em desuso e, como os planos mais abertos se transformavam em manchas indiferenciadas ao ser exibidos na TV, passaram a ser substituídos por planos mais aceitáveis, ou seja, mais fechados.

- A tela da TV é banhada por luz irradiada do próprio tubo e não por luz projetada, como no cinema. Por isso, enquanto que os filmes são realizados para a projeção em ambientes totalmente escuros, na TV esse fato é dispensado. Como consequência, o ambiente permanece visível durante todo o tempo da recepção, servindo como fator de distração. Assim, a televisão não consegue exercer o mesmo fascínio hipnótico da tela grande e da sala escura. Quando uma pessoa vai ao cinema, fica mobilizada para assistir ao filme em um local adequado e provido de todas as condições necessárias para que sua atenção não se desvie. Já na televisão, devido a luminosidade do ambiente, não ocorre a mesma concentração dos sentidos. Além de ter o ambiente claro, onde a imagem é circundada pelo cenário de fora da tela, o telespectador também irá dividir sua atenção entre a televisão e os diversos apelos do dia-a-dia, como os afazeres domésticos, as conversas paralelas, o telefone que toca, o atendimento aos filhos, os ruídos que vem da rua. E, enquanto que a assistência à exibições cinematográficas são esporádicas, ou restringem-se a uma média de duas ou três vezes por semana, na televisão esse acesso é ilimitado, podendo-se assisti-la a qualquer hora do dia. (MACIEL, 1995:21).

- Diferenças de programação: O cinema destaca-se pelo gênero narrativo enquanto que a televisão tem toda uma série de gêneros não-narrativos. Além disso, quando se vai ao cinema, assiste-se a um único programa, um filme escrito e dirigido segundo um determinado estilo, que vai ser projetado de forma contínua, sem intervalos. Nesse mesmo intervalo de tempo de duração de um filme no cinema, a televisão pode apresentar uma constante mudança de ação, de cenas e de programas dos mais variados gêneros, entrecortados pelos intervalos comerciais. Assim, para poder fixar a atenção do telespectador e vencer a dispersividade do meio, a televisão investiu num ritmo ágil e nervoso, adotando planos e enquadramentos próprios e criando vinhetas e convocações sonoras que a cada momento buscam a atenção do telespectador. (MACIEL, 1995:21).

Tomando como base os recursos de linguagem (*software*) e os progressos tecnológicos (*hardware*), Machado (1995:157) apresenta a evolução da televisão a partir de três fases distintas.

I) Na primeira fase têm-se uma televisão produzida ao vivo, com alto grau de improvisado, onde não se podia controlar a mensagem. Quando o recurso de pré-gravação era necessário, precisava-se recorrer ao cinema.

II) A partir de 1956, com o lançamento do primeiro gravador de videotape, começou a ser possível a pré-gravação e a edição eletrônica. Esse fato marca a segunda fase da televisão, com o surgimento do vídeo e a adoção de um ritmo de produção mais ágil.

III) A terceira fase da televisão inicia quando os recursos de informática começaram a ser empregados, passando-se da utilização da eletrônica analógica para a eletrônica digital. “A evolução de uma linguagem analógica para uma linguagem digital pode ser definida como a transformação de uma televisão predominantemente figurativa em uma televisão predominantemente gráfica.” (MACHADO, 1995:158).

#### 2.4- Pós-cinemas e tecnologias do imaginário pós-industriais

Descobertas tecnológicas não surgem uniformemente ao longo do tempo. Olhando retrospectivamente, pode-se considerar que a evolução do cinema ocorreu de maneira gradual, grandes descobertas e inovações – como por exemplo o advento da imagem digital – seguidas por momentos de assimilação, onde as novas propostas eram compreendidas e apreendidas, até que passem a fazer parte do processo de produção audiovisual.

No campo audiovisual, a evolução tecnológica configurou um momento que Machado (1997:213) denomina **pós-cinemas**, era das imagens eletrônicas (a exemplo do vídeo); das imagens de síntese, digitais (criadas e calculadas por computação) e das imagens proporcionadas pelas formas tecnológicas contemporâneas (a exemplo da internet).

A primeira etapa da era pós-cinemas é a mistura entre cinema, televisão e vídeo, ou seja, começo da integração dos processos eletrônicos com os processos fotomecânicos convencionais do cinema. A etapa posterior foi a mistura entre cinema e informática, da qual pode-se citar a síntese entre imagens fotoquímicas convencionais a outras geradas em computador. Com a internet, esse processo de utilização de novos processos tecnológicos digitais permitiu que se ampliassem e alterassem todas as fases de elaboração, distribuição e exibição dos filmes. Cumpre, portanto, observar cada uma dessas etapas.

Com relação aos de processos eletrônicos, Machado (1995:37-8) classifica a “videosfera”, em quatro campos: *megatelevisão*, que abarca transmissões via satélite planetárias; *macrotelevisão*, que engloba todos os tipos de emissões voltadas para as grandes massas; *mesotelevisão*, identificada com a televisão a cabo, televisões de pequeno alcance, tevês regionais e locais; e, *microtelevisão*, referente a pequenos grupos qualitativos, reunidos por interesses comuns e que utilizam equipamentos portáteis de vídeo para produzir e difundir em circuito fechado.

Enquanto a megatelevisão e a macrotelevisão adotam uma estrutura unidirecional, constituindo-se, sob o monopólio estatal ou privado, como veículos de audiência passiva onde um único emissor define as mensagens a serem enviadas aos diversos receptores, o modelo intermediário, a mesotelevisão, devido ao seu aspecto regional, pode proporcionar um novo tipo de relacionamento entre produtores e seu público, permitindo aos espectadores maior capacidade de resposta. Já a microtelevisão, ao utilizar equipamentos de vídeo, pode causar modificações estruturais, pois amplia as possibilidades de uma quantidade infinitamente maior de pessoas produzir e mostrar seus próprios programas.

Segundo Machado (1997:188-90), ao surgir na década de 50, o vídeo foi utilizado como mero veículo de outros processos de significação, como a televisão e o cinema. Considerado um sistema híbrido, o vídeo adota códigos significantes distintos - advindos do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e, mais recentemente, da computação gráfica. A partir do surgimento do videocassete, na década de 70, progressivamente, acrescentou alguns recursos específicos, passando a constituir um sistema de expressão próprio. Entre as características e tendências gerais do vídeo, Machado (1997) destaca:

- Hibridismo do fenômeno da significação das formas videográficas, instabilidade de suas formas e diversidade de suas experiências;
- Definição precária da imagem eletrônica, em consequência do número de linhas de varredura<sup>45</sup> que comporta. É uma imagem que não aceita detalhamentos minuciosos e cuja profundidade de campo é “continuamente desmantelada” pelas linhas de varredura. Como consequência, os planos tendem ao recorte fragmentário e ao detalhe, com a utilização de primeiros planos e *close ups* em detrimento de planos abertos;
- Montagem eloqüente, capaz de produzir sentido por meio da justaposição de planos;

---

<sup>45</sup> O número de linhas de varredura é um fator determinante da definição de uma imagem eletrônica, o que equivale a dizer que, quanto maior o número de linhas de varredura, maior o poder de captar detalhes finos.

- Recuperação do texto verbal, com sua inserção no contexto da imagem; descoberta de novas relações significantes entre o código verbal e visual. Mediante o uso do gerador de caracteres (invenção da tecnologia do vídeo) é possível construir textos iconizados, ou seja, que além das qualidades do discurso verbal possuem também propriedades plásticas e icônicas;

- O produto videográfico está aberto à intervenção do espectador; permitindo a manipulação física da fita e dos equipamentos de vídeo, pois o espectador pode assistir a fita na ordem que escolher, olhar repetidas vezes a mesma cena, pular trechos que considera desnecessários e até mesmo reeditar o trabalho, acrescentando ou eliminando partes.

A segunda etapa da era pós-cinemas começa na década de 60, época impulsionada por notáveis modificações, que diminuiram de modo considerável o intervalo entre as novas idéias e sua implementação, levando a um aumento ilimitado das oportunidades para inovação e à aceleração no ritmo das mudanças tecnológicas, com a miniaturização dos circuitos eletrônicos (chip), a digitalização da informação, a utilização de fibras ópticas e dos satélites digitais. Nesse contexto, popularizam-se os computadores pessoais e surgem os processos de digitalização de som e imagem.

Segundo Machado (1995:158) o tratamento digital da imagem foi viabilizado pelo desenvolvimento de pesquisas no âmbito espacial e militar, como um meio de garantir que as informações enviadas pelos satélites chegassem às estações de recepção sem deformações. A solução adveio da descoberta de que a codificação das informações segundo um modelo numérico binário (que tem base dois em matemática 0 (zero) e 1 (um) e só admite duas possibilidades: ligado ou desligado, positivo ou negativo) preserva a sua integridade mesmo com a interferência dos ruídos mais degeneradores. Uma vez codificada a informação sob a forma de números binários, ela passa a ser tratada como uma matriz de algoritmos, ou seja, como um conjunto de dados, preservando o sinal dos ruídos.

Convencionou-se chamar de *digital* essa técnica de tratamento dos sinais que, em seguida, foi utilizada no tratamento da imagem eletrônica, para evitar os erros do sistema analógico. Com esse recurso de digitalização, as imagens são codificadas como dados digitalizados (bits)<sup>46</sup>, permitindo uma imagem perfeita, isto é, sem erros e defeitos no sinal. Além da imagem, a tecnologia digital também foi utilizada para conversão dos sistemas de áudio, de modo que tanto o som como a imagem passaram de um sistema analógico para um sistema digital.

Dada a importância dos sistemas analógico e digital, aqui pontuados, apresenta-se alguns esclarecimentos a respeito do processamento de imagens eletrônicas. Como o próprio nome expressa, a codificação eletrônica analógica produz uma relação entre cada valor luminoso da imagem e uma quantidade correspondente de eletricidade. A imagem convertida ganha as propriedades da energia elétrica, podendo ser enviada de um lugar a outro, por cabos ou por ondas eletromagnéticas, bem como ser registrada em fitas de compostos metálicos. Mas, ao circular, o sinal analógico acaba perdendo definição<sup>47</sup>.

Essa perda é perfeitamente visível nas cópiagens de fitas; quanto mais se multiplicam as gerações sucessivas de cópias, mais a imagem se deteriora em relação à master ou original, granulando, sofrendo distorções, saturando as cores e perdendo os detalhes mais finos. Essa característica da imagem eletrônica traz sérios problemas, principalmente para a geração de efeitos especiais, que exige grande número de passagens de uma fita a outra. (MACHADO, 1995:30).

Assim, na codificação analógica, a circulação de sinais não se dá sem a deterioração da imagem figurativa.

---

<sup>46</sup> O termo bit é uma contração em inglês da expressão “*binary digit*” e refere-se a unidade binária de informação seletiva usada em teoria da informação e em sistemas cibernéticos, cuja base são os algarismos 0 (zero) e 1 (um). (MACHADO, 1995:208). A imagem digital é formada atribuindo-se um valor numérico para cada ponto de luz da imagem, transformando-os em bits, de modo a que possa ser processada através do computador. “[...] o segredo está na compressão dos sinais que serão transformados em dados digitalizados ou bits”. (PATERNOSTRO, 1999:52).

<sup>47</sup> Segundo Machado, alta definição e baixa definição são expressões utilizadas para designar o maior ou o menor número de pontos de informacionais com que um sistema opera que, no caso da imagem eletrônica refere-se à quantidade de linhas de varredura horizontais, à qualidade da câmera de vídeo e às condições de iluminação da cena. (MACHADO, 1995:54-7).

Tudo isso muda com o digital. Na codificação eletrônica digital, é atribuído um valor numérico para cada ponto de luz da imagem, transformando bits em imagem perfeita, de forma que estes bits matemáticos possam ser processados na memória de um computador, sofrendo qualquer tipo de manipulação, copiados quantas vezes for preciso, sem qualquer degeneração ou perda de definição. “A digitalização eletrônica faz desaparecer, portanto, qualquer diferença entre a imagem original e sua cópia, um dos mais sérios obstáculos à manipulação da informação em vídeo.” (MACHADO, 1995:30).

No âmbito da produção audiovisual, as tecnologias digitais foram notadas, primeiramente, na criação de efeitos especiais. A partir da década de 80 as composições de efeitos especiais passam a utilizar a computação como alternativa à criação de cenários, maquetes, miniaturas, monstros e personagens e na realização de trucagens.<sup>48</sup>

À continuação, a computação gráfica modificou e ampliou as possibilidades de montagem, com a substituição de moviolas (processo mecânico) por ilhas de edição digitais (processo eletrônico-digital). Para Murch (2004:87), a principal diferença entre os sistemas mecânicos e os sistemas digitais, está no fato de que no computador as imagens em si não são alteradas, há uma “*montagem virtual*”, enquanto que no sistema mecânico há uma montagem destrutiva do filme, pois que, depois que parte de um plano foi montado em uma determinada ordenação, o diretor fica impossibilitado de vê-lo em sua forma original antes do corte.

Isso significa dizer que a cada momento que se assiste a uma seqüência no sistema computadorizado de edição, as imagens estão sendo magicamente montadas *enquanto se está assistindo*. Quando se quer fazer algo completamente diferente com uma seqüência, o sistema não muda – o que muda são apenas as instruções, a receita desse prato específico, e não o prato em si. Num sistema mecânico é preciso desfazer a versão A antes de criar a versão B (destruindo a versão A durante esse processo)<sup>49</sup>. (MURCH, 2004:88).

---

<sup>48</sup> Machado (1995) aponta entre os pioneiros na utilização de sistema digital no campo dos efeitos especiais os filmes *Tron* (1982), de Steven Lisberger e *Jornada nas Estrelas II* (1982) de Nicholas Meyer.

<sup>49</sup> Segundo Murch (2004:90), na edição mecânica não há maneira fácil de ‘voltar atrás’ a não ser que se decida deliberadamente gastar o tempo e o dinheiro necessários para copiar a cena em questão para filme ou vídeo.

Enquanto que na edição mecânica, as imagens e as informações sobre a disposição das imagens são uma coisa só, na edição computadorizada a informação sobre a ordem dos planos é armazenada em um lugar diferente dos planos em si. Com isso, na edição eletrônica pode-se criar e arquivar diversas versões diferentes sem ter que destruir as anteriores.

Com o aperfeiçoamento da tecnologia digital, esse processo se estendeu, além da edição, à captação de imagens com qualidade semelhante à da película cinematográfica. A digitalização da informação permitiu desvincular o real e seu correspondente informacional, a imagem digitalmente produzida não necessita mais ter uma relação direta com seu componente real, não precisa mais ser uma referência do real representado, não há mais necessidade da lente da câmera para criar a imagem. A imagem libera-se do seu referente, do seu modelo, da “realidade”. Também o suporte de veiculação se torna acessório, deixando de serem necessários filmes e processos de impressão químicos para registrar uma imagem.

Gerbase (2003:36) destaca o alto grau de hibridação entre as tecnologias analógicas e digitais na situação contemporânea:

A captação da imagem pode ser através de filme (sempre analógico) ou vídeo (analógico ou digital). A montagem pode ser realizada em moviolas (analógicas) ou ilhas de edição (analógicas ou digitais, com predominância das últimas). A exibição pode ser realizada com projetores analógicos (filme) ou digitais, com predominância dos primeiros.

Mais além do aspecto do processamento e síntese, ampliaram-se também as possibilidades de manipulação e metamorfose da imagem. A computação gráfica permite intervir sobre as figuras e distorcê-las infinitamente, “[...] linearizá-las, preenchê-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo especular.” (MACHADO, 1997:248).

Além dos aspectos relacionados à imagem, a tecnologia digital modificou também outros aspectos da produção audiovisual, como a esfera sonora e verbal. Segundo Gerbase (2003:30), para analisar os impactos da digitalidade sobre a produção audiovisual, é preciso considerar os efeitos no âmbito visual, verbal e sonoro e, também, seus cruzamentos.

No âmbito sonoro, as tecnologias digitais podem estar presentes em todas as etapas de produção de uma trilha sonora: gravação, criação de sons, manipulação, mixagem e edição. Diálogos, voz em off, comentários, locução, música, som ambiente, ruídos e efeitos podem ser criados e/ou gravados, manipulados e mixados digitalmente simplificando, ampliando e complexificando<sup>50</sup> as possibilidades do processo de sonorização.

No âmbito verbal<sup>51</sup>, pode-se destacar o uso da tecnologia digital na criação de palavras ou frases captadas (filmadas ou gravadas), desenhadas ou sintetizadas e também o uso de computadores e softwares editores de texto na criação do roteiro, que pode, com o uso da internet, viabilizar o processo colaborativo.

Segundo Machado (1997:183), “[...] o texto audiovisual já não é a marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é um outro: o leitor-usuário), mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades.”

---

<sup>50</sup> Walter Murch (2003: on-line), referindo-se à mixagem de uma trilha sonora comenta que “puede ser complicado ser simple y simple ser complicado. Pero a veces es complicado ser complicado.”

<sup>51</sup> Segundo Gerbase (2003:40-2), o caráter verbal de uma produção audiovisual pode ser identificado “[...] tanto na ponta final do processo de realização, isto é, no filme (como sons e imagens organizados numa ‘lógica’ verbal, de palavras), quanto na ponta inicial, o roteiro (como palavras que permitem uma pré-audição e uma ‘pré-visão’ das imagens e sons ainda inexistentes). [...] Ferramenta fundamental em todas as fases de produção de um filme – criação, planejamento, filmagem e finalização – o roteiro é uma espécie de ‘bússola’ para toda a equipe, possibilitando o esforço coletivo na busca de um objetivo comum. O roteiro, quando bem feito, contém, na forma verbal escrita, a quase totalidade dos elementos sógnicos do discurso cinematográfico.”

Assim, na fase atual, relacionada com as tecnologias do imaginário pós-industriais, além do uso das tecnologias digitais, as possibilidades de interconexão do ambiente ciberespacial, com o uso da internet, estão modificando todos os aspectos da produção audiovisual, desde a elaboração do roteiro, captação de imagens, encenação, montagem/edição, modos de produção, distribuição e exibição, levando a inovações estéticas que identificam uma nova forma do fazer cinematográfico, mistura entre cinema, televisão/vídeo, computador/informática e internet.

Machado (1997:210-60) descreve as seguintes características dessa era pós-cinemas:

- **“Anarquia audiovisual”** – grande desordem na forma de combinar sons e imagens, de produzir e distribuir materiais audiovisuais, de assistir aos filmes.

- **Experiências híbridas:** No que se refere ao aspecto de reprodução da imagem, com a passagem da técnica químico/mecânica para a eletrônica/digital, há um hibridismo de alternativas que combina formatos e suportes, valendo-se das diferenças de textura entre as imagens de natureza fotoquímica e imagens eletrônicas. Destaca-se a assimilação de experiências que se dão no âmbito do vídeo, da informática, dos quadrinhos, do teatro, da pintura e da música - possibilitadas e ampliadas pelo uso de imagens geradas por computador.

- **Multiplicidade:** possibilidade ilimitada de combinações, formando arranjos de imagens, combinados de forma inesperada, fragmentada, *ad infinitum*.

- **Total heterogeneidade:** impureza de materiais e confusão de procedimentos. Os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, tornar-se impossível classificar um trabalho em categorias como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for.

- **Simultaneidade:** ilimitadas possibilidades de intervenção construtiva no interior do quadro, isto é, dentro de uma única tela-frame-fotograma: configurado como uma única tela ou inúmeras “janelas”.

- Tendência ao uso de **recursos criados direto no computador**, transferindo para fase de **pós-produção** grande parte das atividades de produção.

- **Processamento e síntese:** imagem tecnicamente produzida. Não há mais necessidade da lente da câmera para criar imagens. A imagem libera-se do seu referente, da “realidade”.

- Ampliação das possibilidades de **manipulação e metamorfose** da imagem. A computação gráfica permite intervir sobre as figuras e distorcê-las infinitamente, “[...] linearizá-las, preenchê-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo especular.” (MACHADO, 1997:248).

- **Interatividade:** Referindo-se, aqui, às possibilidades de resposta autônoma, criativa e não prevista por parte da audiência, considerando que os pólos autor/leitor, produtor/receptor se trocam de forma muito mais operativa.<sup>52</sup>

Cabe apontar que, o que se convencionou chamar de pós-cinemas é diferente de imagem pós-moderna, que, por sua vez, é diferente de cinema pós-moderno, embora todos tenham atributos semelhantes. Pós-cinemas refere-se, então, a um momento da produção cinematográfica em que surgem as tecnologias do imaginário pós-industriais. Retorno ao “imaginal live”, as tecnologias digitais podem levar à criação das imagens ditas pós-modernas: Mescla entre o pós-industrial e o arcaico. Há de se ressaltar, contudo, que nem todo o cinema realizado nessa fase pós-cinema pode ser considerado pós-moderno.

---

<sup>52</sup> As questões referentes à interatividade serão desenvolvidas no próximo capítulo.

A análise da existência de um cinema pós-moderno requer (aliada às descrições da era pós-cinemas proposta por Machado) uma investigação detalhada sobre a imagem pós-moderna. Tomando-se como referência os estudos de Cauduro (apud GERBASE, 2003:86-100)<sup>53</sup>, são descritos os seguintes indicadores de uma imagem pós-moderna:

- Propensão à **multimídia**, à **mistura**, à **hibridação** – adotando várias possibilidades expressivas visuais e acionando outros sentidos simultaneamente à visão.
- Emprego da **ambigüidade**, da **indefinição**, da **indeterminação**, da **polissemia**, mediante artifícios como falta de indicações verbais ou excesso de significantes no espaço e/ou no tempo (**palimpsestos**<sup>54</sup>).
- Valorização dos aspectos camaleônicos das representações: **mutações**, **cambiamientos**, **metamorfoses**, resultados criativos de jogos de significantes sem regras muito fixas, feitos caso a caso, que procuram incluir o espectador.
- Transformação desordenada e ao acaso, seja pela ação natural (descoloração solar, oxidação, decomposição etc.) ou cultural (valorização por rasgos, pichações, superposições, fragmentações, demolições etc.), manifestando o **efêmero**, o **transitório**, o **descartável**.
- **Imperfeição**, **imprecisão**, **poluição** e **interferências** externas (ruídos e deformações).
- **Différance** – oposição ou ironia aos cânones e estereótipos da alta cultura – ênfase para as questões alusivas às minorias sociais (homossexuais, negros, índios, loucos etc.).

---

<sup>53</sup> Adotando como referência o seminário “Imagem e Pós-modernidade”, ministrado pelo professor Flávio Cauduro, em que suas célebres e já consagradas anotações compõem uma lista das características sobre imagem contemporâneas ditas pós-modernas. Acesso a esses apontamentos cf. Gerbase, 2003. p.86-100.

<sup>54</sup> No cinema, pode-se pensar o palimpsesto associado à idéia de “perspectiva em abismo”. Algumas imagens são construídas a partir de substratos imagéticos de outras imagens que, por sua vez, são reconstruídos a partir de outras imagens, cenas de filmes ou ainda de imagens das artes plásticas. “Por trás de uma imagem haverá sempre uma outra imagem que também remeterá a outras imagens.” (BAITELLO JR., 2000-on line).

- “Gramática esquizofrênica” (**incompleta, fragmentada, não-linear**) ou expressando muitas representações em código, **enigmáticas**, como as realizadas por **grupos sociais desviantes e transgressores** (loucos, drogados, poetas etc.) ou que representam **estados oníricos** (sonhos, pesadelos, devaneios).

- Oposição à geometrização, purificação e coordenação racionalista, quer ser fruto do **descontrole, intuição, improvisação, inesperado, aleatório**, ter ampla **liberdade** para citar, misturar, incluir, hibridar, hipertextualmente e/ou não-linearmente, quaisquer significantes que julgar oportunos, sem preocupar-se em ser objetiva ou funcionalista, ou inteligível.

- **Interatividade:** Busca ampliar ao máximo as suas possibilidades conotativas, procurando avidamente a **participação ativa do espectador**.

Machado, citando Bellour, faz referência a essa “mestiçagem das imagens” como a “poética das passagens”, destacando um dos aspectos fundamentais da imagem pós-moderna, o rompimento dos limites formais e materiais entre os suportes de captação e linguagens adotadas.

As imagens passam a ser fruto da combinação, da aglutinação de fontes distintas: uma parcela é fotografia; alguns fragmentos são criados a partir do desenho; uma porção é vídeo; uma fração é texto produzido em geradores de caracteres; e parte é modelo gerado em computador. “[...] cada plano é um híbrido, em que já não se pode determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos tamanha é a mistura, a sobreposição e tamanho é o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais.” (MACHADO, 1997:240).

Além de ter origens diferentes, essas imagens migrantes, mudam de um meio para outro a todo instante, refletindo toda a simultaneidade, multiplicidade e velocidade de processamento dos elementos audiovisuais quando em ambientes hipermidiáticos.

Ao considerar esses dados sobre os atributos das imagens pós-modernas, Gerbase (2003) estuda um grupo de filmes que, por possuir alguns elementos comuns às imagens pós-moderna, muitas vezes acabam sendo citados como filmes pós-modernos. A título de ilustração, e sem querer reduzir a análise a uns poucos casos, parece relevante a apresentação dos exemplos por ele propostos e que permitem compreender melhor o que tem sido, muitas vezes empiricamente, considerado cinema pós-moderno. Peter Greenaway e seus filmes “A barriga do arquiteto” (*The Belly of an Architect* - 1987), “Afogando em números” (*Drowning by Numbers* - 1988), “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante” (*The cook, the thief, his wife and her lover* - 1989), “A Última Tempestade” (*Prospero's Books* - 1991) e “O livro de cabeceira” (*The pillow book* - 1995) são exemplos recorrentes, devido, principalmente, a seu aspecto camaleônico. Para Gerbase (2003:93), “a intelectualidade engajada de Greenaway é tamanha que ele pode ser considerado o mais ‘pós-moderno’ dos cineastas da atualidade.”

Pode-se citar, também, os seguintes filmes geralmente referenciados quando se postula um cinema pós-moderno. “Corra, Lola, Corra” (1998), de Tom Tykwer, com destaque para a hibridação e não-linearidade; “*Timecode*” (2000), de Mike Figgis, exemplo de polissemia e construção de palimpsestos; “Festa de Família” (1998), de Thomas Vintenber, em que a imperfeição, a imprecisão e a poluição são enfaticamente pós-modernos; “Os idiotas” (1998) de Lars Von Trier, retrata a *différance*, as minorias sociais, aqui representada por um grupo de loucos; “*Bladde Runner*” (1982), de Ridley Scott, identifica-se com a hipertextualidade, a citação.

Além dos exemplos citados, vários atributos que caracterizam a imagem pós-moderna podem ser encontrados em grande parte do cinema da contemporaneidade, embora não se perceba, em nenhuma obra, o emprego de todas esses fatores concomitantemente.

Segundo Gerbase (2003:99), é preciso considerar que, tais aspectos não são exclusivos de um tipo de cinema identificado com a pós-modernidade. Alguns remetem às vanguardas e movimentos cinematográficos; outros, já haviam sido usadas no cinema dos primeiros tempos. A diferença entre alguns filmes contemporâneos e essas experiências anteriores parece estar na intencionalidade do diretor em radicalizar a experiência buscando obter efeitos da estética pós-moderna.

Embora Harvey (1989) cite como marco teórico do início da pós-modernidade movimentos de vanguarda como expressionismo e o dadaísmo, a pós-modernidade não busca uma estética vanguardista. As idéias de vanguarda e progresso são dos tempos modernos. “Boa parte do pós-modernismo é conscientemente antiáurica e antivanguardista buscando explorar mídias e arenas culturais abertas a todos.” (HARVEY, 1989:63).

## 5- INTERATIVIDADE E INTERSUBJETIVIDADE

“O imaginário, certamente, funciona pela interação. Por isso, a palavra interatividade faz tanto sentido na ordem imaginária.” (MAFFESOLI, 2001<sup>B</sup>:77).

Em seu momento atual a produção audiovisual passa por um novo momento de transformação sinalizado sob dois âmbitos: de modo mais evidente e manifesto, o impacto das inovações tecnológicas (especialmente às relacionadas com a informática) nas formas de representação da imagem cinematográfica; e, de modo menos discutido (mas não menos revolucionário) a possibilidade de modificar radicalmente o papel do espectador (que pode passar a intervir na construção do filme).

Neste ponto, o conceito de interatividade proposto por Primo (1998, on-line) é pertinente como estratégia de estudo, visto que o autor propõe um conceito de interatividade<sup>55</sup> que significa bem mais do que “apontar e clicar”, visto que considera que a verdadeira interatividade deve facilitar a comunicação entre os seres humanos, não podendo ser analisada apenas a partir da capacidade da máquina. Portanto, “[...] é preciso partir da questão da interação humana para compreender a interatividade, pois, do contrário, o interagente humano acaba sendo posicionado apenas como disparador de programas.”

---

<sup>55</sup> Embora interatividade seja uma expressão utilizada em diversas áreas, no presente trabalho, o conceito interatividade está relacionado a ambientes mediados por computador.

A partir de uma perspectiva sistêmico-relacional, que enfatize “o aspecto relacional da interação e busca valorizar a complexidade do sistema interativo” Primo (2005: on-line) sugere uma forma mais ampla de percepção da interação, que tire a ênfase sobre a máquina sem, contudo, depositar toda a importância no agente humano. O que deve ser considerado é a própria interação, a relação que emerge da ação entre os sujeitos, entre o interagente humano e o computador, entre duas ou mais máquinas. É preciso valorizar as relações recíprocas, que ocorrem entre as pessoas mediante o uso do computador, aquilo que ocorre entre os interagentes e a evolução inventiva e criativa dos relacionamentos. “A relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal.” (PRIMO, 1998, on-line). Assim, baseando-se em estudos de comunicação interpessoal, Primo propõe dois grandes grupos de interação mediada por computador: mútuo e reativo.

A interação reativa apresenta relações lineares e unilaterais, construindo um sistema fechado. Resume-se ao processo de estímulo-resposta, fechando-se na ação e reação, com o usuário podendo agir apenas dentro dos limites planejados pelo programador. “Um pólo age e o outro reage. Uma vez estabelecida a hierarquia, ela passa a ser repetida em cada interação. O computador oferece uma falsa aparência interpretativa, já que seu funcionamento é pré-determinado.” (ibid).

Para que esse sistema interativo funcione, as interações reativas se estabelecem segundo determinadas condições iniciais, relações de estímulo-resposta impostas pelo menos por um dos envolvidos na interação. “Por percorrerem trilhas previsíveis, uma mesma troca reativa pode ser repetida à exaustão (mesmo que os contextos tenham variado).” (PRIMO, 2005: on-line).

Já a interação mútua<sup>56</sup> não se dá de forma mecânica, pré-estabelecida, e sim de forma negociada. Distingue-se por apresentar ações interdependentes, próprias de um sistema aberto, com fluxo *dinâmico* e em desenvolvimento. Os interagentes modificam o comportamento um do outro, logo, a cada evento comunicativo, a relação se transforma, mantendo-se em permanente construção.

Na interação mútua, os interagentes reúnem-se em torno de contínuas problematizações. As soluções inventadas são apenas momentâneas, podendo participar de futuras problematizações. A própria relação entre os interagentes é um problema que motiva uma constante negociação. Cada ação expressa tem um impacto recursivo sobre a relação e sobre o comportamento dos interagentes. Isto é, o relacionamento entre os participantes vai definindo-se ao mesmo tempo que acontecem os eventos interativos (nunca isentos dos impactos contextuais). Devido a essa dinâmica, e em virtude dos sucessivos desequilíbrios que impulsionam a transformação do sistema, a interação mútua é um constante vir a ser, que se atualiza através das ações de um interagente em relação à(s) do(s) outro(s). (PRIMO, 2005: on-line).

A interatividade, em sua forma mútua, só vai ser possível quando o meio apresenta como propriedade a bidirecionalidade, a possibilidade de trocas dialógicas e de construção de relações sociais. Nesse sentido, vai-se definir um ou outro tipo de interação, de acordo com a utilização do meio.

Mais do que uma interatividade mecânica, a internet trouxe a possibilidade de retorno à participação<sup>57</sup>, à diversidade, ao contato interpessoal, mesmo que com a mediação da máquina. Ao assumir a existência do “outro”, a interatividade mútua aproxima-se do conceito de Intersubjetividade, criado por Edmund Husserl.

---

<sup>56</sup> “A palavra “mútua” foi escolhida para salientar as modificações recíprocas dos interagentes durante o processo. Ao interagirem, um modifica o outro. Cada comportamento na interação é construído em virtude das ações anteriores. A construção do relacionamento, no entanto, não pode jamais ser prevista. Por conseguinte, o relacionamento construído entre eles também influencia recursivamente o comportamento de ambos. Dessa forma, justifica-se a escolha do termo “mútua”, visando salientar o enlace dos interagentes e o impacto que cada comportamento oferece ao interagente, ao outro e à relação.” (PRIMO, 2005: on-line).

<sup>57</sup> Ao referir-se ao retorno à participação, quer-se aqui aludir as relações interpessoais próprias de uma Comunidade rural (Gemeinschaften) que, com a revolução industrial, cede lugar à Sociedade industrial, urbana, (Gesellschaften) onde o individualismo toma o lugar do espírito coletivo, comunitário. Nesse sentido, a interatividade mútua oferece um retorno aos vínculos interpessoais comunitários. (TÖNNIES apud HOHLFELDT, 2001:192).

A partir da fenomenologia de Husserl e do interacionismo simbólico de Herbert Mead, afasta-se a visão cartesiana da separação entre sujeito e objeto, da compreensão do “eu” independente da existência do “outro”. A proposta metodológica de Mead, de “pôr-se no lugar do outro” significa compreender que as referências que as pessoas têm das coisas derivam da interação com outras pessoas. (MATTELART, 1999:136).

Ultrapassando a idéia de subjetividade, a intersubjetividade refere-se ao auto-reconhecimento de cada sujeito em cada um dos outros, concebendo o eu a partir do outro. Os outros não aparece mais como entes isolados mas sim como uma comunidade de seres que coexiste uns com os outros Comunidade interdependente que também inclui o eu. (HUSSERL, 1996).

Nesse sentido, a intersubjetividade reside em processos relacionais e interacionais, em que só se pode reconhecer o outro quando se está aberto para o mundo, buscando compartilhar significados. Essa intersubjetividade, construída a partir de experiências compartilhadas da realidade, busca de união onde antes havia separação (visão cartesiana do eu em oposição ao outro), resulta na interação dos interlocutores, fenômeno que provém de um sujeito enquanto agente individual que, ao abrir-se para o mundo, reconhece os outros, interage, encontra variáveis da vida social, forma identidades culturais e aprende a viver saindo de si com o outro. Ao estabelecer vínculos e impulsionar os indivíduos e os grupos, o imaginário explica o “eu”, encontra reconhecimento no outro e reconhece-se a si mesmo.

A construção do imaginário individual se dá, essencialmente, por identificação (reconhecimento de si no outro), apropriação (desejo de ter o outro em si) e distorção (reelaboração do outro para si). O imaginário social estrutura-se principalmente por contágio: aceitação do modelo do outro (lógica tribal), disseminação (igualdade na diferença) e imitação (distinção do todo por difusa de uma parte). (SILVA, 2003:13).

Surgem novos princípios e novas formas de encarar a vida, o eu interior, o coletivo, a humanidade. Se, até agora a aquisição da identidade era o fundamento de uma sociedade individualista, assiste-se agora à fragmentação do sujeito, passagem da identidade única para as identificações múltiplas. Um mundo de identidades fragmentadas, em que o sujeito deixa de se ver como sujeito e passa a se ver como um objeto entre outros, onde a forma política tradicional não têm mais sustentação: as pessoas querem viver o presente, buscam soluções imediatas. “Para além da argumentação, persuasiva, impõe-se a sedução, ou seja, a emoção.” (MAFFESOLI, 2001<sup>B</sup>:78).

Com isso se quer afirmar que a técnica pode sofrer distorção. O poder de controle da técnica sofre a ameaça da potência do controlado. Maffesoli ressalta que “[...] o poder contém uma alternativa potencial” (2001<sup>A</sup>:55), “[...] uma forma de poder só existe num jogo misterioso com a potência.” (ibid).

A potência, a partir da obra de Nietzsche, implica libertação, vida, efervescência, enquanto que o poder, calcula e ordena, leva à submissão e ao controle. Essa passagem é o fundamento de um novo ambiente social que conduz ao renascimento de formas tribais de existência. Busca alternativas na energia coletiva e na criatividade popular, no prazer de estar junto, agregando-se segundo as ocorrências ou os desejos, ao acaso, sem obrigação. O que Maffesoli chama de ética da estética.

Para ser mais preciso, denomino ética, uma moral ‘sem obrigação nem sanção’; sem outra obrigação que a de unir-se, de ser membro do corpo coletivo, sem outra sanção que a de ser excluído, se cessar o interesse (inter-esse)<sup>58</sup> que me liga ao grupo. Eis a ética da estética: o fato de experimentar junto algo é fator da socialização. (MAFFESOLI, 1996:37).

---

<sup>58</sup> Heidegger já destaca o sentido de inter-esse como estar no meio e entre as coisas. “Contudo, o interesse de hoje vale somente ao interessante, àquilo que permite estar já indiferente no momento seguinte e ficar liberado para outra coisa que lhe concerte tão pouco quanto a anterior.” Tradução minha da edição em espanhol de *Que significa pensar?* (HEIDEGGER, 1994<sup>B</sup>:on-line).

Para Maffesoli, o paradigma estético surge como perspectiva que permite justificar toda essa constelação de ações, de sentimentos, de ambientes específicos do espírito do tempo pós-moderno. Tudo o que se liga ao presenteísmo, no sentido de oportunidade, tudo o que remete à banalidade e à força agregativa, numa palavra, à ênfase do *carpe diem*, hoje renascente, encontra na matriz estética um lugar de eleição. (MAFFESOLI, 1996:54).

Nessa perspectiva, as diversas modulações da aparência (moda, teatralidade, publicidade, cinema, televisão) formam um conjunto significativo que exprime uma dada sociedade. O autor emprega o termo “formismo”, sob uma dupla ótica: a forma exterior e a força interior. A forma é formadora, “[...] é uma matriz que preside ao nascimento, ao desenvolvimento e à morte dos diversos elementos que caracterizam uma sociedade. [...] O dado mundano é uma constante inter-relação, interdependência, que é essencialmente complexa.” (MAFFESOLI, 1999:127).

Reconhecer a singularidade, respeitar o detalhe e o múltiplo: é por esse viés que Maffesoli interliga uma rede de autores e teorias, que perpassam a sociologia compreensiva de Weber e a fenomenologia de Husserl. Para o autor, através do formismo, enquanto categoria de conhecimento, a fenomenologia compreensiva relata a estrutura orgânica que é própria das culturas nascentes: efervescentes, cambiantes, em que o exterior ou a superfície tem função de limitar/restringir e, ao mesmo tempo, imprimir vitalidade, fazer emergir potencialidades.

## 6- O ESPECTADOR CRIATIVO

As modificações advindas da mistura entre cinema, telecomunicações, informática e respectivas ferramentas, reascendem uma discussão de longa data e que caracteriza duas das grandes correntes teóricas do cinema: corrente formativa e corrente realista.

Para melhor ancorar este trabalho, é relevante estabelecer algumas considerações que permitem compreender melhor os diversos enfoques referentes ao estudo teórico do cinema. Em um primeiro aspecto, pode-se divisar as teorias que surgem de diversas áreas para estudar o cinema enquanto objeto específico do seu campo, por exemplo, como as pessoas se relacionam a partir do surgimento e incorporação desse espetáculo nas práticas sociais, ou como o cinema afetou a forma como se entende a história, ou como a mensagem do cinema pode influenciar ou apresentar discursos e ideologias políticas. Em outra esfera, pode-se analisar o estudo do cinema em si, fruto de pesquisas que objetivam a compreensão da capacidade cinematográfica e que fez surgir as Teorias do Cinema. (ANDREW, 2002:14).

As teorias do cinema buscam responder a questões práticas, relacionadas à realização de um filme, apoiando e clarificando o trabalho de técnicos e cineastas; e, a questões baseadas no conhecimento em si, na busca de compreender o fenômeno.

Esquemáticamente tem-se:

a) Realizadores	Campo da vivência, realização e experimentação cinematográfica, na maior parte das vezes sem objetivos de pesquisa científica.	
b) Teóricos	Pesquisas em que o cinema é objeto de estudo de outras ciências, como psicologia, história, ciência política etc.	
	Teorias do Cinema em si, compreensão da capacidade Cinemática	Questões práticas, de apoio aos realizadores
		Questões do conhecimento em si

Mesmo dentro desse segundo grupo, das Teorias do cinema em si, pode-se divisar um grande número de estudos, que abrigam diversas perspectivas, desde o ponto de vista do cineasta, do ponto de vista do espectador, do ponto de vista da natureza do filme, de sua relação com a realidade etc.

A partir dessa constatação, Aumont (2003:289), considera que “[...] não existe teoria do cinema unificada que cubra todos os aspectos do fenômeno cinematográfico e seja universalmente aceita. Existe, em compensação, muitos trabalhos teóricos, cuja extensão e coerência são variáveis, e com preocupações muito diversas.” Esse mesmo autor divide os estudos teóricos do cinema sob seis principais orientações, ressaltando que tais categorias não são estanques e que muitos teóricos circulam entre essas abordagens sem buscar a explicação e a síntese mas sim, estabelecendo panoramas para melhor apresentar e compreender o cinema:

I) O cinema como reprodução ou substituto do olhar: abordagem realista, considera que o cinema é o que faz ver o mundo, relação entre cinema e fotografia, do cinema como marca do visível, do visível em movimento. O material do cinema não se encontra na realidade mas já é uma leitura dela, uma transformação, o cinema é incapaz de produzir a simples realidade.

II) O cinema como arte: O sistema é um sistema de formas, que tem a capacidade de distanciar-se da reprodução fiel do real, criando formas que lhe são próprias. Esses fatores de diferenciação, essa possibilidade de criar formas sem que estas precisem ser reais, é que permite que se possa considerá-lo uma arte.

III) O cinema como modo de pensamento: O cinema como uma máquina de pensar, que coloca em prática duas funções mentais: o imaginário e a memória.

IV) O cinema como linguagem: uso da lingüística ou da poética para descobrir códigos e operações do cinema, buscando identificar o que ele tem em comum com as estruturas profundas de linguagem.

V) O cinema como escritura: a imagem em movimento dificulta a comparação do cinema com uma linguagem, por esse motivo, alguns teóricos tentaram compará-lo a uma escritura, no sentido semelhante aos primeiros sistemas de escrita. como o ideograma e o hieróglifo, que utilizavam figuras e desenhos estilizados para representar as idéias.

VI) O cinema como produção de afetos e simbolização do desejo: estuda relações entre o cinema e a psicanálise, analisando-o como representação de fantasias, neuroses e psicologia humana em geral.

Mais restrita é a divisão proposta por Dudley Andrew (2002), que divide o cinema em:

I) Teoria formativa: considera o cinema como uma nova e poderosa forma de arte.

II) Teoria realista: afirma que o cinema deve mostrar a vida como ela é, seu compromisso deveria ser, em primeiro lugar, com a realidade.

III) Teoria francesa contemporânea: aponta a contribuição que as teorias francesas podem dar ao cinema, considerando a França o berço das atuais tendências teóricas, onde vê emergir um diálogo refinado e atualizado das teorias formativa e realista. “Ao focalizarmos a era pós-estruturalista, vemos que pensadores de todos os campos estão falando da emergência de um válido diálogo entre um estruturalismo científico, externo, e uma fenomenologia ou hermenêutica interna, reflexiva.” (ANDREW, 2002:150).

Cumprindo observar, também, a partir de uma perspectiva mais abrangente, que essa dicotomia não foi sintoma apenas do campo da pesquisa cinematográfica mas incidu também em outros ramos da pesquisa comunicacional, como demonstra a profusão de teorias ligadas aos processos de comunicação que se estabelecem a partir dos anos 20 e que costumam ser agrupadas (conforme aponta Eco) em teorias apocalípticas e teorias integradas.

Enquanto que a teoria realista afirma que o cinema deve apresentar a vida como ela é, comprometendo-se, em primeiro lugar, com a realidade; a teoria formativa considera o cinema como uma nova forma de arte, que pode se distanciar da reprodução do real, voltando-se para a questão estética. (ANDREW,2002). Assim, de um modo simplificado, como explica Casetti (1994:233), a representação passa a ser o eixo central da discussão: a idéia de que a “re-presentação” é um espelho, um instrumento, uma síntese que permite que algo que não está presente (realidade) volte mediante outra forma (imagem).

Angulando a questão a partir desse ponto de vista, das possibilidades de representação advindas com as novas tecnologias, quer parecer que a produção cinematográfica, em sua essência, não se altera, mas apenas sofreu mais um impacto, alcançando um novo estágio em sua contínua evolução. Entretanto, essa relação entre realidade e imagem não é linear.

Com relação ao cinema, muitas vezes a representação tem sido considerada como um filtro transparente da realidade, cuja funcionalidade está em fixar as aparências e permitir ilustrar uma percepção ordenada do mundo. Afora essas dimensões mimética, funcional e simbólica, a representação assume agora novos modelos: de opacidade, de resistência e dispersão. Sob esse prisma, a representação não mais é entendida como encontro de ausência e presença, mas sim como tensão aberta entre um substituto e um substituído, entre um resultado e um trabalho anterior. Caso se pretenda compreender o que está em jogo, torna-se necessário aceitar esse conflito e cambiar de perspectiva, talvez até mesmo rechaçando o próprio termo representação. (CASSETTI, 1994:234).

Ao comentar sobre a geração de modelos de um real sem origem nem realidade, Baudrillard (1991:8) apresenta o conceito de hiper-real, onde o real é “[...] produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e memórias, de modelos de comando - e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí.” A possibilidade de desenhar a imagem a partir de um referente inexistente no plano físico, totalmente criado como ideal simbólico, constitui uma simulação, “[...] uma geração pelos modelos de um real sem origem, nem realidade: hiper-real” (ibid:9). Inicia-se, pois, a era da simulação, em que são abolidos os referenciais. Já não se trata de imitação, dobragem ou paródia mas sim de uma “[...] substituição no real dos signos do real” (ibid) uma operação de dissuasão do processo real pelo seu duplo operatório: a máquina.

Baudrillard caracteriza quatro fases sucessivas da formação da imagem: representação, malefício, sortilégio e simulação:

“Seriam estas as fases sucessivas da imagem:  
ela é o reflexo de uma imagem profunda  
ela mascara e deforma uma realidade profunda  
ela mascara a ausência de realidade profunda  
ela não tem relação com qualquer realidade: ela é seu próprio simulacro puro.”  
(BAUDRILLARD, 1991:13).

Em “Tela Total” Baudrillard (1999:146), comenta a confusão da existência e de seu duplo. “Por tudo, mistura-se o que era separado, por tudo, a distância é abolida: entre os sexos, entre os pólos opostos, entre o palco e a platéia, entre os protagonistas da ação, entre o sujeito e o objeto, entre o real e o seu duplo.” Textos, imagens, filmes, programas saídos do computador, são produtos maquínicos, onde se evidencia uma produção sobrecarregada, marcada pela redundância, excesso, superfluidade, resultante da vontade da máquina de funcionar a qualquer preço e da fascinação do operador por essa possibilidade infinita de funcionamento.

O espectador só se torna realmente ator quando há estrita separação entre palco e platéia. Tudo, porém, concorre, na atualidade, para a abolição desse corte: a imersão do espectador torna-se convival, interativa. Apogeu ou fim do espectador? Quando todos se convertem em atores, não há mais ação, fim da representação. (BAUDRILLARD, 1999:148).

Assim, deixando de lado os procedimentos de representação, parte-se em busca de novos caminhos que contribuam para a compreensão do impacto das novas tecnologias na produção audiovisual. Nesse sentido, merece reflexão o modo como os novos processos virtuais podem modificar o papel do espectador.

Ao estudar as tecnologias do imaginário pós-industriais e a era pós-cinemas e refletir sobre os conceitos de interatividade e intersubjetividade, percebeu-se um elemento que oferece um diferencial no modo como se pode entender o impacto das novas tecnologias na produção audiovisual: a abertura à participação do espectador no processo de criação de uma obra audiovisual.

### **6.1- Possibilidades de participação do espectador**

Aumont (1994:11), apresenta “uma breve tipologia” dos diferentes comportamentos das audiências e das diferentes publicações sobre cinema voltadas para essas audiências, citando três grupos de tamanho desigual: grande público, cinéfilos e teóricos.

- O grande público constitui a audiência de maior número e refere-se à população que se entrega, geralmente levada pela busca de entretenimento, a uma prática social definida: ir ao cinema buscando fruir o esquema fundamental da narrativa proposta na obra.

- No grupo dos cinéfilos destacam-se: a) os críticos especializados - para quem o cinema não é uma simples diversão, mas sim objeto de estudo e análise - e b) o “o amante informado do cinema” - que constitui um tipo social particular que se organiza em confrarias e costuma falar apaixonadamente sobre seus filmes prediletos.

- Os teóricos formam um grupo mais reduzido, que se dedica a pesquisar e teorizar sobre cinema.

Cumprindo observar que essa distinção não é de “categorias estanques”, uma pessoa podendo ir de um grupo a outro, conforme a situação. Em qualquer desses casos, o espectador é visto como o indivíduo que assiste aos filmes, ou seja, o espectador é sempre passivo.

Ainda segundo Aumont (2003:105), existem poucos estudos sobre o espectador. “Os estudos teóricos se interessam pouco pelos indivíduos em carne e osso, que assistem a projeções de filme.” Geralmente o que é considerado é a função-espectador, abstrata, destinada a criar modelos psicológicos e sociológicos da relação entre o espectador e o filme.

Aumont (2003:105) agrupa em três os modelos que buscam estudar a função-espectador:

I) como o filme age sobre o espectador, observando a ação do filme sob o espectador (como o espectador pode ser influenciado e até mesmo transformado pelo filme, como o filme deve se preocupar em ser compreendido pelo espectador);

II) como o espectador age sobre o filme (aderindo/projetando-se emocionalmente sobre o filme, construindo o filme na medida em que o compreende/interpreta); e,

III) como o espectador se parece com o filme (ou como o filme se parece com o psiquismo humano ou imita o sujeito espectador). (AUMONT, 2003:105-7).

Com relação ao modo como o espectador age sobre o filme, pode-se também pensar o modo como o espectador interpreta e adere ao filme e, mais especificamente, o duplo movimento do espectador buscando participar do filme.

Essa participação do espectador envolve fatores da ordem do sentir e fatores da ordem do criar:

- *fatores da ordem do sentir*: as diversas formas de compreensão e resposta ao filme e a possibilidade de o espectador se transportar para dentro da tela, onde pode sonhar e viver livremente em um mundo de fantasia;

- *fatores da ordem do criar*: o espectador quer ser transportado, também, à condição de autor ou co-autor e, nesse caso, participar significa poder decidir/opinar sobre o filme, sua história e formas de realização.

A Participação do Espectador	
Fatores da ordem do sentir	Espectador “dentro” da tela
Fatores da ordem do criar	Espectador Reativo
	Espectador Pró-ativo
	Espectador Criativo

### 6.1.1- Fatores da ordem do sentir: o espectador “dentro” da tela

Morin (1997:17) destaca que o cinema evoca “[...] um mundo imaginário, de uma suprarrealidade mais autêntica que a realidade cotidiana”. Segundo Aumont (2003:200), os estudos de Morin sobre a posição do espectador inspiraram Metz a interrogar a relação que se estabelece entre o espectador e o espetáculo com o qual ele é confrontado. Os estudos de Metz comparam a posição espectral à do sonho, considerando que o filme suscita uma adesão empática, bem longe da simples passividade, próxima de um certo estado de comunhão relaxada, que lembra o devaneio, o sonho acordado.

Ao assistir um filme, a atenção volta-se intensamente para a ação na tela, diminuindo e encobrindo a atenção para outro tipo de estímulo, percebidos por outros sentidos, inclusive o orgânico. Do ponto de vista psíquico isto ocorre porque é ativado o mecanismo psíquico chamado identificação projetiva<sup>59</sup>. Ao projetar-se no mundo proposto pelo filme, o espectador imagina-se na sociedade de dentro da tela, encarna os papéis representados pelos atores, tem a sensação de estar vivendo as situações engendradas para o personagem, chegando a sentir, a vivenciar as emoções como se fizesse parte daquela história.

---

<sup>59</sup> No âmbito psicológico, “[...] o mecanismo da identificação projetiva nos permite imaginar que entramos no outro e sentimos o mesmo que ele, ao mesmo tempo nos induzindo a crer que somos esse outro que está na tela. O conjunto de sensações originadas em tais circunstâncias pela identificação projetiva culmina com o fenômeno da catarse, palavra grega que designa o processo de dar vazão às emoções contidas, isto é, reprimidas.” (SOIFER, 1992:14).

Buscando participar do filme, entre as diversas possibilidades de o espectador se transportar para dentro da tela, onde pode sonhar e viver livremente em um mundo de fantasia; fruindo a vida social que se passa lá dentro da tela, uma alternativa pode vir a ser a carreira de ator ou, ao menos, a atuação como figurante. Entretanto, dessa forma, o espectador não está vivendo a experiência da fábula, mas sim a de ator, encenando, representando a vida do personagem.

Uma segunda possibilidade surge quando, percebendo o fascínio que o tema exerce sobre as pessoas, os grandes estúdios abrem parques temáticos, onde é possível viver cenas de filmes famosos<sup>60</sup>. Essa segunda alternativa, permite ao espectador simular sua participação como ator ou descobrir o que ocorre por trás da tela, revelando os bastidores do cinema.

Uma terceira alternativa pode ser associada a alguns jogos de *videogame*, onde o jogador assume um determinado personagem e passa a decidir suas ações. Uma ampliação desta última possibilidade são os simuladores e jogos de realidade virtual, com óculos, luvas e aparatos que permitem vivenciar ambientes tendo a sensação de estar dentro da imagem e, ainda, jogar em rede.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> A título de ilustração pode-se citar a Disney-MGM Studios, recriação do universo de Hollywood, inaugurada em 1989, em Orlando, na Flórida, onde o público tem a oportunidade de conhecer de perto figurinos, cenários, efeitos especiais e truques usados na produção de filmes famosos. Em “Guerra nas Estrelas” é possível participar de uma viagem a bordo de uma nave interestelar; em “Torre do Terror” pode-se experimentar uma queda livre do décimo segundo andar ou ainda participar das filmagens de “Indiana Jones”.

Nos estúdios da Universal Pictures, em Hollywood, Los Angeles, as visitas guiadas pelas suas dependências ocorrem desde a década de 60. Gradativamente foram tomando forma de parque temático, em Orlando, baseando-se nas histórias e personagens dos filmes e programas da Universal, como: “ET”, “De Volta Para o Futuro”, “Terremoto”, “King Kong”, “Tubarão”, “Psicose”, “Men In Black”, “Twister” e “Exterminador do Futuro”.

<sup>61</sup> Modelos de construção de realidade virtual são criados já em 1963, no trabalho de Ivan Sutherland, que desenvolveu uma espécie de caneta de luz que permite ao usuário desenhar no monitor. Em 1966, desenvolveu, um capacete que produzia um efeito estereoscópico e, em 1968, um capacete de dados que oferecia imagens tridimensionais de computador, reagia a movimentos do usuário produzindo imagens em perspectiva, recalculadas conforme os movimentos de cabeça – frames – são enviadas aos monitores em tempo real. Em 1981, Thomas Zimmermann e Jaron Lanier desenvolvem uma luva de dados, que possibilitava navegar no espaço virtual e experimentar uma representação corporal simbólica. (ZONS, 2000: on-line).

### **6.1.2- Fatores da ordem do criar: rumo ao Espectador Criativo**

Visando descrever as possibilidades de elevar o espectador à condição de autor ou co-autor, cogita-se a viabilidade do público sair da condição de espectador reativo ou pró-ativo e passar à condição de espectador criativo, realizador, que age efetivamente sobre a produção audiovisual. A fim de aprofundar a questão, a continuação, serão apresentados os conceitos propostos para espectador reativo, espectador pró-ativo e espectador criativo.

#### **O Espectador Reativo**

Por espectador reativo quer-se apresentar a figura de quem assiste ao filme e responde às mensagens que lhe são propostas pelo autor, em um processo que se resume ao estímulo-resposta, de uma forma linear, privilegiando o ponto de vista do emissor, numa operação de ação-reação em que o espectador é considerado um receptor passivo, sem possibilidade de intervir no processo.

Pode-se associar essa visão a todo um pensamento de teorias da comunicação que adotam o esquema aristotélico de emissor-mensagem-receptor e enfatizam o papel do emissor, considerando que receptor permanecia à mercê dos meios de comunicação de massa, passivo.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Como exemplo, a pesquisa norte-americana do Mass Communication Research (teoria hipodérmica, teoria matemática da comunicação e corrente funcionalista) e, também, a teoria crítica da Escola de Frankfurt. Mesmo sendo críticos, os teóricos de Frankfurt desenvolveram uma teoria condenando as práticas e efeitos dos meios de comunicação de massa, considerando-os uma maneira esteticizada de reproduzir a realidade, de forma a iludir as pessoas e estimular determinados comportamentos, levando ao consumo. Assim, embora usando métodos e teorias opostas, ambas correntes, tanto a norte-americana quanto a de Frankfurt, concebem o receptor como um indivíduo sem vontade própria, passível de ser manipulado.

A definição de espectador reativo encontra respaldo, também, no conceito de reatividade apresentado por Machado (1995:26) e no conceito de interação reativa proposto por Primo (1998:online). Nas tecnologias reativas, a participação do espectador se restringe a poder escolher entre um conjunto de alternativas preestabelecidas pelo produtor da mensagem. “[...] se entendemos comunicação como troca simbólica, lugar de uma mensagem e de uma resposta, a supressão de um dos pólos do canal comunicativo implica a instauração de um monopólio: a hegemonia daquele que fala sobre aquele que ouve.” (MACHADO, 1995:26).

Vsevolod Pudovkin foi um dos primeiros cineastas a pensar o papel do espectador. Em seus estudos, defendia o plano individual como fragmento básico do filme, como um pedaço da realidade do qual o cineasta se apodera e que, ao ser ordenado, pode gerar qualquer resultado desejado. Assim, um mesmo plano justaposto com diferentes planos sucessivos pode levar a diversos resultados na compreensão do espectador. Pudovkin denominou “espectador ativo”, o espectador que, a partir da apresentação de diversos ângulos e diferentes distâncias de uma cena, é induzido pelo diretor a reconstruir essa cena.<sup>63</sup> Segundo Andrew (2002:52), “Pudovkin queria reunir os planos para levar o espectador a aceitar sub-repticiamente um acontecimento, uma história ou um tema.”

Ao considerar que o cineasta tem meios de, sutilmente, dirigir e controlar a atenção e as emoções do espectador, forçando-o a sentir um evento, a visão de espectador ativo proposta por Pudovkin está muito mais próxima à definição de espectador reativo aqui estabelecida. A ação prevista por Pudovkin para o espectador está em somente participar no sentido de fazer a leitura proposta pelo realizador.

---

<sup>63</sup> É famosa sua experiência com Ivan Mosjukhi, onde ele usou o mesmo plano do ator justaposto a três planos diferentes. Na primeira seqüência o close-up do ator era associado a um prato de sopa sobre a mesa; na segunda, a um plano de um caixão com uma mulher morta; e, na terceira experiência, a uma criança brincando. Os espectadores interpretaram as três seqüências como a de um homem com fome, um marido triste e um adulto alegre. No entanto, o close-up do ator era sempre o mesmo. (DANCYGER,2003:16).

## O Espectador Pró-ativo

Uma atitude pró-ativa é aquela que antecipa uma ação, que vê adiante. Pensar o espectador pró-ativo significa entender que a linguagem audiovisual é um mecanismo que culmina na mente e no eu do espectador. Nesse sentido, o autor aceita a cooperação do espectador, prevê sua capacidade de interpretar e postula sua participação de forma a compartilhar e cooperar para atualizar o filme.

Do ponto de vista da teoria da comunicação, pode-se associar essa visão às teorias da comunicação que enfatizam mais a linguagem e as relações sociais, como é o caso dos estudos semióticos de Peirce, que dão origem ao pragmatismo e vão levar Umberto Eco a postular o “leitor-modelo”.

Eco prevê um Leitor-Modelo<sup>64</sup> com capacidade intelectual de cooperar na atualização conforme previsto no momento da concepção do texto<sup>65</sup>, isto é, um leitor capaz de agir interpretativamente da mesma forma que o autor manifestou-se gerativamente. A interpretação de um texto já está prevista desde a sua origem. “Gerar um texto significa executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos de outros - como, aliás, em qualquer estratégia.” (ECO, 1986:39). A pragmática do texto consiste em um processo de atualização discursiva, que permite ampliar o universo do discurso mediante a cooperação textual entre autor e leitor.

---

<sup>64</sup> Leitor-Modelo refere-se à capacidade intelectual de compartilhar o estilo do autor, cooperando para atualizá-lo. “O Leitor-Modelo constitui um conjunto de condições de êxito, textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas para que um texto seja plenamente atualizado no seu conteúdo parcial.” (ECO, 1979:46).

<sup>65</sup> Para além da análise lingüística, Eco considera o texto como “um artifício sintático-semântico-pragmático”, que possui um significado próprio virtual, não manifestado na superfície lingüística, que deve ser atualizado pelo leitor e cuja compreensão não fica restrita às normas de uma gramática do enunciado mas que requer, além da análise em forma de dicionário, uma análise em forma de enciclopédia.

Associando seu modelo de cooperação textual à “doutrina da ausência”, Eco (2001) cita Heidegger para embasar sua proposta de texto cooperativo, entremeado do não-dito, do não manifestado em superfície. Esse fato fica evidenciado na seguinte citação de Heidegger, utilizada por Eco (2001: 339): “o que faz um pensamento valer... não é o que ele diz, mas o que deixa não dito, fazendo-o vir à luz, evocando-o sem enunciá-lo.”

O texto está, pois, entremeado de espaços brancos, de interstícios a serem preenchidos, e quem o emitiu previa que esses espaços e interstícios seriam preenchidos e os deixou brancos por duas razões. Antes de tudo, porque um texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu [...] Em segundo lugar, porque, à medida que passa da função didática para a estética, o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, embora costume ser interpretado com uma margem suficiente de univocidade. (ECO, 1986:36).

É possível relacionar a proposta do leitor-modelo de Eco, não apenas aos textos escritos como também a qualquer narrativa em que se queira investigar a cooperação interpretativa estabelecida entre o autor e seu público. Por esse motivo, é válida a associação entre espectador pró-ativo e leitor-modelo, visto que em ambos os casos, a ação do espectador/leitor é sempre uma interpretação atualização da proposta do autor da obra.

### **O Espectador Criativo**

Pensar o espectador criativo, vai além dessa capacidade interpretativa, de pressuposição e atualização intertextual. Nos moldes do cinema convencional até então esse processo era inviável. É nesse sentido que as novas tecnologias, além de todos os avanços já citados anteriormente, podem ainda contribuir de uma forma mais inusitada e revolucionária<sup>66</sup>, a interação do espectador no processo de construção de um filme.

---

<sup>66</sup> O termo revolucionário está sendo empregado no sentido de transformação radical dos conceitos artísticos ou científicos dominantes numa determinada época.

Antes de propriamente descrever as características do espectador criativo, torna-se necessário apontar o que não deve ser identificado como espectador criativo:

- não se trata apenas de disponibilizar sites de acesso a informações extras sobre o filme (pois neste caso o que muda é apenas a forma de promoção do filme);

- nem do fato de o espectador poder baixar um filme via internet e assisti-lo no computador (pois neste caso o que muda é a distribuição, o suporte),

- nem o caso de videomakers que utilizam a internet para disponibilizar suas experiências (pois neste caso embora mude suporte, distribuição e promoção, ainda assim o papel do espectador continua convencional).<sup>67</sup>

Pensar o espectador criativo significa aceitar sua participação ativa, isto é, os rumos do filme deixam de ser decididos “apenas” pelo produtor, roteirista e diretor (e suas equipes técnicas), pois desde a sua concepção o público é convidado a assumir a condição de agente no processo de construção do filme.

Se até então o cinema tem sido visto como arte coletiva, essa coletividade estava restrita à uma equipe formal, contratada para desempenhar as diversas atividades do fazer cinematográfico. Conjugados, internet e produção audiovisual são elementos que representam novas possibilidades de reunião, de fusão grupal, de retorno à participação, à diversidade, aspectos que permitem a modificação drástica do papel do espectador, que passa a ser agente criativo da obra audiovisual. Mais que isso, importa destacar não o agente individual em si mas a relação que se estabelece entre interagentes, que se engajam em um processo inventivo e dinâmico de construção coletiva, livre e imaginativa, de uma produção audiovisual.

À luz de Maffesoli e Silva, vale insistir, todo imaginário é fabulação coletiva. No imaginário, cada ser é autor, co-autor e protagonista. Na fusão de informática e produção audiovisual, a coletividade criadora da obra pode extrapolar um grupo pré-determinado. Cada sujeito, movido pelos imaginários que engendra, tem a possibilidade de participar, a fonte coletiva se impõe.

Mais do que os aspectos técnicos que viabilizam essa nova proposta, o que a promove é o imaginário do espectador que, precedendo à viabilidade técnica, já almejava essa possibilidade. Para além de formar imagens, as tecnologias do imaginário pós-modernas bebem em fontes imaginárias para alimentar imaginários. “Quem planta imagens, colhe imaginários.” (SILVA, 2003: 101).

A proposta de espectador criativo enraíza-se na existência social, dá forma ao que capta do espírito coletivo, ao que já está aí, buscando sintonia no comportamento dos jovens internautas que compartilham arquivos, documentos, músicas e imagens informalmente, criativamente. Essa nova prática pode ser percebida no manuseio dos celulares com câmeras digitais, nos softwares de edição de imagens cada vez mais acessíveis, nos sites, portais e empresas do ciberespaço em que são trocados conteúdos multimídias (tanto para *upload* quanto para *download*).

Silva comenta que toda mudança imaginal exige um choque perceptivo e depende da potência criativa. Mediante as tecnologias do imaginário e, neste caso, as tecnologias do imaginário pós-industriais, os indivíduos dão forma ao que existe no imaginário, passando a criadores, produzindo mitologias para novamente alimentar imaginários.

---

<sup>67</sup> Em todos esses casos, o computador reascende à mesma discussão que já foi travada quando do surgimento da TV, do videocassete (e seus sucedâneos, o Laserdisc e o DVD).

À proposta do espectador criativo alia-se ainda, a possibilidade de realizar uma produção audiovisual intencionalmente “pós-moderna”. Pensar em cinema pós-moderno implica na adoção das tecnologias do imaginário pós-industriais, mesclando-as ao arcaico. Produção coletiva e imaginal *live*, viabilizada pelo ciberespaço; adoção da estética da imagem pós-moderna e dos padrões do cinema dos primeiros tempos, como a descontinuidade narrativa; a participação, a interatividade; a deturpação intempestiva, onde cada um faz da sua vida uma obra de arte, sendo autor, co-autor e protagonista ao mesmo tempo, são alguns dos elementos que se quer descrever e relacionar.

A esse respeito, seguem algumas ponderações que foram adotadas como diretrizes para a tipificação do espectador criativo mediante a realização intencional de um filme pós-moderno.

1ª Ponderação: Embora diversos atributos da imagem pós-moderna citados por Cauduro<sup>68</sup> estejam presentes em diversas obras cinematográficas, não se encontrou, em nenhuma delas, o emprego de todos esses fatores concomitantemente. Gerbase (2003:99) destaca que as características das imagens pós-modernas descritas por Cauduro podem ser encontradas em diversos filmes contemporâneos, mas é preciso considerar que, tais aspectos não são exclusivos de um tipo de cinema identificado com a pós-modernidade, visto que alguns desses elementos remetem às vanguardas e movimentos cinematográficos e, outros, já haviam sido usados no cinema dos primeiros tempos.

---

<sup>68</sup> Propensão à multimídia; descontrolo, intuição, improvisação, liberdade para citar, misturar, incluir, hibridar quaisquer significantes que julgar oportunos, sem preocupar-se em ser objetiva, funcionalista ou inteligível; emprego da ambigüidade; mutações, metamorfoses; (descoloração solar, oxidação, decomposição, valorização por rasgos, pichações, superposições, fragmentações, demolições); imperfeição, imprecisão, poluição e interferências externas; indefinição, indeterminação, polissemia, palimpsestos; *différence*; gramática esquizofrênica, enigmática, realizadas por grupos sociais desviantes e transgressores ou que representam estados oníricos; oposição à geometrização, purificação e coordenação racionalista; interatividade. Cf. capítulo 4.

2ª Ponderação: Embora os elementos citados por Cauduro como constitutivos da imagem pós-moderna sejam observados em diversos filmes, um elemento chave até então não havia sido viabilizado: a interatividade. Assim, considera-se que a interatividade mútua (Primo) é a chave para a construção de um filme efetivamente pós-moderno, por permitir a participação ativa do espectador no processo de construção do filme.

3ª Ponderação: Em uma produção audiovisual, essa condição só é possível graças à nova realidade tecnológica digital, que permite a interação mútua: relação entre as pessoas mediante o uso do computador e da internet para realizar uma produção coletiva, aberta, não-linear e ilimitada, onde todos os integrantes do grupo podem ter acesso, participação e poder de criação/decisão, constituindo-se como espectadores criativos.

4ª Ponderação: A utilização de ferramentas tecnológicas interativas levam a um retorno da não-continuidade narrativa do cinema dos primeiros tempos, ao não-rematamento e à possibilidade de modificar qualquer pedaço da obra. Da participação do espectador em todos os âmbitos e fases da realização audiovisual, pode derivar uma tendência de descontrole do resultado, podendo levar à anarquia audiovisual, por vezes ininteligível e bem aos moldes pós-modernos.

5ª Ponderação: Ao misturar cinema, processos digitais, internet, respectivas ferramentas e possibilidades oferecidas pelo ciberespaço, já não se está falando de cinema no sentido restrito ou, ao menos, não no sentido que se conhecia até então. Tal possibilidade rompe com as características do cinema convencional, formando um híbrido que, embora não deixe de ser uma experiência audiovisual, até então era impossível de ser realizada.

Compreender essa situação inovadora e a sinergia dos diversos elementos que a compõem é um desafio. “É bastante delicado resumi-la, pois se está em presença de uma efervescência indefinida”. (MAFFESOLI, 1996:54).

Lembrando André Bazin: “Se o cinema ao nascer não teve logo todas as virtudes do cinema total do futuro, foi contra vontade sua e somente porque as suas fadas eram tecnicamente incapazes de lhas conceder, não obstante os seus desejos. [...] O cinema ainda não está inventado!” (BAZIN, 27-8).

Às críticas que surgirão a esse novo híbrido, cumpre relembrar o pensamento de Walter Benjamin (1986): “A história de toda forma de arte conhece épocas críticas em que essa forma aspira a efeitos que só podem se concretizar em esforço num novo estágio técnico, isto é, numa nova forma de arte.”

## 7- EN-CAMINHOS: DESVELANDO O ESPECTADOR CRIATIVO

Para relatar o andamento da pesquisa e suas operações metodológicas, optou-se por seguir o modelo proposto por Lopes (1997:103), que aponta quatro instâncias principais: epistemológica, teórica, metódica e técnica. Importa observar que as quatro instâncias interagem em suas operações, estando presentes em cada fase da pesquisa.

A *instância epistemológica* exerce a função de vigilância crítica na pesquisa, visando explicitar obstáculos encontrados e construir o objeto científico. Segundo Bachelard (1971:198), “o trabalho científico exige precisamente que o investigador crie dificuldades. Para esse autor, quando se procuram as condições do progresso da ciência “[...] é em termos de obstáculos que se deve por o problema do conhecimento científico.” (ibid: 165).

A *instância teórica*, reporta-se à construção do quadro teórico de referência que, nesta pesquisa, levou à adoção do paradigma compreensivo. A partir da revisão bibliográfica, foram apresentados conceitos e definições sobre imaginário, produção audiovisual, técnica, interatividade e intersubjetividade. Atente-se para o fato de que a pesquisa bibliográfica recebeu novos acréscimos ao longo do desenvolvimento do projeto, conforme a instância técnica foi revelando dados que necessitaram interpretação à luz de novas leituras, visando

ampliar conceitos e categorias teóricas. As leituras que contribuíram para a definição teórica encontraram respaldo em Martin Heidegger, Gaston Bachelard, Michel Maffesoli, Juremir Machado da Silva, Arlindo Machado, Carlos Gerbase e Alex Primo.

A *instância metódica*, relacionada com a formulação da questão problema, hipóteses, métodos e técnicas de pesquisa, refere-se à adoção da fenomenologia e da sociologia compreensiva como métodos de abordagem, seguidas das narrativas do vivido e da tipificação ideal como métodos de procedimento.<sup>69</sup>

A *instância técnica*, é o lugar da construção dos dados. Nesta etapa, adotou-se a pesquisa participante, visando construir um painel dos elementos que pudessem servir como indicadores para fazer emergir as características do espectador criativo.

O ponto de partida desta intervenção consistiu na formação de um grupo com a finalidade de revelar, pela tipificação ideal, o espectador criativo. A intenção foi a de que os participantes, considerados como atores históricos, criassem um produto audiovisual agindo como espectadores criativos.

Para compor o grupo inicial foram seguidas as seguintes etapas:

- Seleção da escala da intervenção, delimitando a área de pesquisa aos alunos do Curso de Comunicação do Centro Universitário Feevale;
- Apresentação da proposta da pesquisa a diversos alunos, buscando congrega aqueles que tivessem interesse pelo projeto, deixando clara a autonomia do grupo no processo de pesquisa.

---

<sup>69</sup> Estes elementos que compõem a instância metódica foram explicitados na introdução e capítulo 2 desta dissertação.

Cabe destacar que o projeto não foi vinculado a nenhuma atividade curricular. A proposta foi um convite aos acadêmicos. O que moveu o projeto foi o inter-esse (Maffesoli) do grupo, o fato de querer experimentar juntos algo, buscando uma alternativa na energia e na criatividade coletivas que emergiam dessa potencialidade, agregando-se segundo suas ocorrências ou desejos, sem obrigação ou sanção.

Muitos alunos começaram a participar do projeto, deram sugestões, contribuíram entusiasmadamente em um momento para, na etapa seguinte, deixar de participar, conforme cessava o seu interesse pelo assunto. Assim, o grupo nunca teve um número fixo de participantes, nem se buscou ordenar, controlar ou impor regras, visto que, mais do que a vontade de poder, era a vontade de potência, (a partir da obra de Nietzsche), que se estava perseguindo, pois a potência implica libertação, vida, efervescência.

Uma vez convidados os participantes e apresentado o projeto, o grupo passou a discutir os aspectos técnicos e práticos para a realização da experiência. Cabe ressaltar que, do ponto de vista epistemológico, a pesquisa não buscava o estudo da técnica em si, mas da essência da técnica. Dessa forma, foram os próprios integrantes que fizeram a escolha dos aspectos técnicos, definindo quais recursos, equipamentos e programas de computação (*hardwares* e *softwares*) deveriam ser utilizados, de acordo com suas possibilidades e conveniências.

Ao propor a participação ativa do grupo sobre o processo de investigação, rompeu-se com o postulado do distanciamento entre sujeito e objeto de pesquisa, estabelecendo a participação conjunta entre pesquisador e grupo pesquisado. Ao adotar a interpretação coletiva da situação, a investigação deu lugar à co-investigação, em um processo de geração de conhecimento baseado na troca, na comunicação, e concebido como educação coletiva. (HAGUETTE, 1987:128).

Livre da obsessão explicativa, impulsionado pelo vírus da empatia e da compreensão, além de tipificar o espectador criativo, o projeto também buscou nas características da imagem pós-moderna citadas por Cauduro, elementos que pudessem servir como indicadores para o estabelecimento de um filme intencionalmente pós-moderno.

Nos primeiros encontros presenciais, foram apresentadas as características da imagem pós-moderna e o que se estava propondo sob o conceito de Espectador Criativo, o grupo foi sugerindo diversos caminhos, ficando definida a seguinte proposta:

- Realizar uma produção audiovisual pós-moderna.
- Realizar uma experiência como espectadores criativos.

O grupo ficou assim constituído:

- Prof. Wagner Iván da Rosa Pirez – propositor do projeto, professor do Centro Universitário Feevale, coordenador da TV Feevale, que objetiva com a pesquisa obter subsídios para sua dissertação de mestrado;

- Zeferino Olinto Alves – acadêmico do Curso de Publicidade e Propaganda;
- Fernando Grosze Nipper e Silva – acadêmico do Curso de Jornalismo;
- Rafael Cappelatti – acadêmico do Curso de Publicidade e Propaganda;
- Erael Fernando de Oliveira – acadêmico do Curso de Jornalismo.

Embora o projeto inicialmente estivesse circunscrito aos acadêmicos de Comunicação Social, após as primeiras reuniões, a pesquisa suscitou o interesse de alunos de outros cursos, que acabaram integrando o grupo:

- Alan Bittencourt – acadêmico do Curso de Design;
- Sheisa Amaral – acadêmica do Curso de Design.

Além dos acadêmicos nominados, muitos outros participaram ao longo do processo, cessando seu envolvimento por diversos motivos, tais como: realização de outros projetos propostos pelo Laboratório de TV, dificuldade de trabalhar em grupo, cancelamento de matrícula, colação de grau.

Após os primeiros encontros presenciais na TV Feevale, o grupo passou a se reunir on-line e definir o andamento do projeto, mediante o uso de diversos serviços oferecidos pela internet: e-mails, grupos de discussão, comunicadores instantâneos (msn), chats, blogs, e redes sociais (orkut).

O primeiro passo foi a construção do roteiro, elaborado coletivamente, com participação livre e interativa via internet. Foi decidido pelo grupo que o roteiro só ficaria permanentemente aberto a modificações, depois de ter sido realizada uma primeira versão. Mesmo assim, após ter decidido consensualmente o roteiro, o grupo permitiu-se modificar alguns pontos.

Diversos roteiros foram sugeridos até chegar-se ao roteiro “escolhido”. Cabe destacar que, alguns integrantes do grupo, propuseram roteiros interessantes, mas que fugiam da proposta e não obtiveram o aval do grupo, visto que haviam sido construídos de modo unilateral e o autor não admitia modificações. Esse aspecto levou alguns integrantes a abandonar o projeto, dada a dificuldade de trabalhar em grupo, ouvir o outro, estar aberto a sugestões e críticas, pensar coletivamente, chegar ao consenso. Foi marcante nessa fase a necessidade de os componentes do grupo estarem dispostos a intensificar suas habilidades de crítica e reflexão. Mais do que elaborar a narrativa em si, o grupo precisou aprender a debater suas idéias, sustentando posições divergentes e, ao mesmo tempo, estando aberto a compreender ou, até mesmo, adotar o ponto de vista alheio.

Alguns elementos pós-modernos que caracterizam o roteiro: citações, utilização de palimpsestos, hipertextualidade. Gramática esquizofrênica, opção pela *différance*, improvisação. Entitulada “O Escolhido”, a produção conta a história de um estudante universitário que é invocado como “o escolhido”, passando a ser perseguido por diversas pessoas.

Feito o roteiro, cada interlocutor pode escolher as cenas que desejava captar, usando seus próprios equipamentos, atores e cenários (reais ou sintetizados via computador). Com isso, um mesmo personagem e/ou cenário é apresentado de forma diferente, conforme o modo como foi feita a captação. Para as gravações, além de cenários e atores distintos, cada um adotou o suporte de captação de imagens que escolheu ou teve ao seu alcance. Foram usados os seguintes formatos: Mini DV, VHS, câmera fotográfica digital MPG1, animação em 3D.

Durante a captação de imagens as características pós-modernas mais marcantes foram a improvisação, heterogeneidade, uso de palimpsestos, liberdade para citar, misturar, hibridar significantes. Despreocupação com técnicas e estéticas do cinema clássico, cultivando a intuição, impureza de materiais e confusão de procedimentos.

Feita a captação, cada um editou a seqüência de imagens que havia gravado e, posteriormente, foi feita a montagem final. Características pós-modernas adotadas: hibridação, multiplicidade, simultaneidade, imperfeição, fragmentação, improvisação, manipulação e metamorfose da imagem.

Após a edição final, visto que todas as seqüências estavam disponíveis na internet, cada autor/editor teve ampla liberdade para misturar imagens a seu critério, criando novas produções. Como a produção audiovisual foi postada em sites de imagens, começou a haver solicitação de outros internautas para entrar no grupo. A partir desse instante, “O Escolhido” passou a ser de domínio público.

Depois de disponibilizadas as imagens no ciberespaço, as possibilidades de o espectador agir criativamente e interferir fisicamente na obra abrem-se ao infinito. É permitido a qualquer espectador, mesmo que não integre o grupo inicial, acrescentar outros elementos audiovisuais e modificar a proposta inicial. Cada espectador, livre e criativo, pode apresentar novas alternativas, propor novos caminhos, numa espécie de “semiose ilimitada”. Há de se considerar que, ao abrir a participação em todos os âmbitos e fases da realização audiovisual, há uma tendência ao descontrole do resultado, o que não nega a validade desse tipo de produção interativa.

## 8- CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento deste trabalho foram abordadas várias questões referentes às inter-relações entre a produção audiovisual e a internet, investigando as eras cinematográficas e relacionando técnica, imagem e imaginário, para percorrer caminhos que ocasionassem o desvelamento do Espectador Criativo.

Visto que a evolução técnica é um tema que não se esgota e, estas considerações finais levam a questão novamente ao ponto inicial: que mudanças advém na produção audiovisual com o surgimento desse novo estágio técnico aberto pelo espectador criativo? Com Heidegger, a curiosidade suscitada pela técnica passou a ser substituída pelo interesse na essência da técnica, considerada como vontade de potência. Assim, foram propostas, de modo articulado, a idéia de Espectador Criativo e de cinema pós-moderno.

Considerando que a função da pesquisa é testar as hipóteses, o que surgiu como hipótese passou a ser contestado durante o processo de investigação. Dessa forma, tanto a escolha dos métodos como das teorias tiveram como intuito questionar se ainda pode-se considerar como cinema esse novo estágio da produção audiovisual, que utiliza/incorpora a internet, rompendo com as características do cinema convencional e permitindo a participação ativa/criativa do espectador em todos os âmbitos e fases da realização audiovisual.

O primeiro capítulo abordou o imaginário como essência da técnica, considerando as tecnologias do imaginário pós-industriais uma nova forma de reunião e produção coletiva, potência dinâmica que imprime vitalidade e faz emergir potencialidades.

No segundo capítulo, ao estudar as eras cinematográficas, pode-se perceber que o cinema é uma invenção em contínua mutação, impulsionada pelos avanços técnicos. De particular interesse foi investigar a relação entre imagens e imaginário, e apontar as novas possibilidades apresentadas pelas tecnologias digitais.

O terceiro capítulo reflete as escolhas metodológicas de pesquisa. Interatividade e intersubjetividade foram dois elementos basilares para a formulação da proposta do Espectador Criativo. E, embora assinalem aspectos teóricos-reflexivos, permitem relacionar teoria e prática, apontando que é a abertura para o outro, é a relação entre interagentes que permite a participação criativa e interativa do espectador.

Considerando que a pesquisa científica tem três finalidades básicas: pesquisa, aplicação e ensino, pode-se perceber, mediante o desenvolvimento do projeto com o grupo de alunos do Centro Universitário Feevale, que essa pesquisa oportunizou uma abordagem de ensino que estimulou não apenas o aspecto prático (a produção audiovisual em si) como também o espírito científico e o pensamento reflexivo.

A pesquisa acadêmica enquanto princípio educativo pressupõe envolver os alunos no processo de produção e criação de conhecimento próprio, incentivando o desenvolvimento autônomo que ultrapasse a simples transferência de conhecimento, estimulando a experimentação, a inovação acadêmica e a intervenção como formas de contribuir para o avanço científico e da sociedade. Tais aspectos foram considerados neste projeto, mediante a proposta de uma abordagem de ensino que mobilizasse a formação do grupo, motivados

apenas pelo inter-esse, sem precisar haver a obrigatoriedade de avaliações ou disciplinas impostas em uma grade curricular.

Assumir a pesquisa em sua dimensão educativa representa desenvolver a investigação e a ação concomitantemente, como atitudes cotidianas que, além do processo de geração de conhecimento, promovam o desenvolvimento, a mudança ou transformação social. Nesse sentido, esta pesquisa sobre o Espectador Criativo, não se resume apenas à compreensão teórica, mas permitiu a aplicação do projeto de modo prático e no âmbito profissional.

Como concluir se há todo um campo aberto para a investigação? Pode-se apenas apontar novos desdobramentos para alguns dos aspectos que esta pesquisa revelou. Do ponto de vista acadêmico, o projeto parte para uma nova fase, interligando diversas universidades em produções audiovisuais coletivas, utilizando a proposta do Espectador Criativo. Do ponto de vista profissional, os resultados da pesquisa estão sendo aplicados na realização de projetos audiovisuais nacionais, tanto por parte do pesquisador como por parte de alguns dos acadêmicos que constituíram o grupo.

## 9- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. et al. *Teoria da cultura de massa*. Introdução, comentários e seleção de Luiz Costa Lima. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume, 2004.

AUMONT, Jacques. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. *A Estética do Filme*. São Paulo; Papirus, 1994

\_\_\_\_\_. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

BACHELARD, Gaston. *A epistemologia*. Lisboa: Ed. 70, 1971.

\_\_\_\_\_. *A água e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAITELLO JR, Norval. *As imagens que nos devoram: Antropofagia e Iconofagia*. Disponível em <<http://sesc.uol.com.br/sesc/hotsites/imagemeviolencia>> Acesso em 04/06/2000.

BANDRES, Elena et all. *El periodismo em la televisión digital*. Buenos Aires: Paidós, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 1999.

\_\_\_\_\_. *Simulacros e Simulações*. Lisboa; Relógio D'Água, 1991.

\_\_\_\_\_. A conjuração dos imbecis. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.

BAZIN, André. O que é cinema? Horizonte.

BECERRA, Martín. *Sociedade de la información*. Buenos Aaires: Ed. Norma, 2003.

BENJAMIN, Walther. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1986.

\_\_\_\_\_. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Disponível em <[http://inicia.es/de/m\\_cabot/seleccio\\_de\\_textos\\_de\\_walter\\_ben.htm](http://inicia.es/de/m_cabot/seleccio_de_textos_de_walter_ben.htm)> Acesso em 3 de maio de 2004.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

CASSETTI, Francesco. *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid: Cátedra, 1994.

CHION, Michel. *La audiovisión*. Buenos Aires: Paidós, 1993.

COHN, Gabriel (org). *Weber: Sociologia*. São Paulo: Ática, 1991.

CO-LINK - A escrita coletiva de links multidirecionais. <http://www6.ufrgs.br/co-link/>. Acesso em 12 de março de 2006.

COSTA, Antônio. *Compreender o Cinema*. São Paulo: Globo: 1989.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

DA ROSA, Wagner. HDTV, A televisão de alta definição. *Ecos Revista*, Pelotas, v.3 nº3: dez 1999 p. 49-78.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

\_\_\_\_\_. *A Sociedade do Espetáculo*. on-line. Disponível em <<http://www.geocities.com/projetoperiferia4/se.htm>> Acesso em 12 de maio de 2004.

DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. *Cinema digital: Um novo cinema?* São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Cultura: Fundação Padre Anchieta, 2004.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes: 2002.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

\_\_\_\_\_. *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ETTEDGUI, Peter. *Directores de fotografía*. Barcelona: Océano, 1999.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FREITAS, Cristiane. O cinema e “novas” tecnologias: o espetáculo continua. In: *Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: 2002, Edipucrs, nº18, p. 26-34.

FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio d'água, 1998.

\_\_\_\_\_. *O instrumento do fotógrafo ou o fotógrafo do instrumento?* Publicado na Revista Íris, agosto 1982. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/museu/onlab/textos/flusser.html>>.

GERBASE, Carlos. *Impacto das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: Edipucrs, 2003.

\_\_\_\_\_. Por uma Pedagogia da Imagem. Em: LEVACOV, M. et al. *Tendências em Comunicação*. Porto Alegre: L&PM, 1998. p. 40-45.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 1995.

GINDRE, Gustavo. *O papel das comunicações nas sociedades da crise*. Apresentação no 9º Compôs. Porto Alegre: 2000. CD-ROM.

HAGUETTE, Teresa Maria Frota. *Metodologias qualitativas na sociologia*. Petrópolis: Vozes, 1987.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

HEIDEGGER, Martin. *La pregunta por la técnica*. Em: HEIDEGGER, M. Conferências y artículos. Barcelona: Serbal, 1994<sup>A</sup>. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/tecnica.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/tecnica.htm).

\_\_\_\_\_. *¿Qué quiere decir pensar?* Em: HEIDEGGER, M. Conferências y artículos. Barcelona: Serbal, 1994<sup>B</sup>. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/decir\\_pensar.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/decir_pensar.htm)

\_\_\_\_\_. *La cosa*. Em: HEIDEGGER, M. Conferências y artículos. Barcelona: Serbal, 1994<sup>C</sup>. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/la\\_cosa.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/la_cosa.htm)

\_\_\_\_\_. *Poéticamente habita el hombre*. Em: HEIDEGGER, M. Conferências y artículos. Barcelona: Serbal, 1994<sup>D</sup>. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/m\\_heidegger/poeticamente\\_habita\\_hombre.htm](http://personales.ciudad.com.ar/m_heidegger/poeticamente_habita_hombre.htm)

\_\_\_\_\_. *Sobre el humanismo*. A. Francke A. G.: Berna, 1947. Disponível em: [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/carta\\_humanismo.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/carta_humanismo.htm)

\_\_\_\_\_. *El final de la filosofía y la tarea del pensar*. Em: HEIDEGGER, M., *Tiempo y Ser*, Madrid: Tecnos, 2000. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/tarea\\_pensar.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/tarea_pensar.htm)

\_\_\_\_\_. *La proveniencia del arte y la determinación del pensar*. Conferência pronunciada em 4 de Abril de 1967, na Academia de Ciências e Artes, em Atenas. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/proveniencia\\_arte.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/proveniencia_arte.htm)

\_\_\_\_\_. *La falta de nombres sagrados*. Em: Revista Acento. Buenos Aires, ano 1, nº 2, maio 1982. Disponível em: [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/falta\\_nombres\\_sagrados.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/falta_nombres_sagrados.htm)

\_\_\_\_\_. *Sobre a essência da verdade*. São Paulo: Duas cidades, 1970.

\_\_\_\_\_. *Sobre a essência de fundamento*. São Paulo: Duas cidades, 1971.

\_\_\_\_\_. *Ser e tempo*. Petrópolis: Vozes, 2005. Vol 1 e vol. 2.

HOHLFELDT, A.; MARTINO, L; FRANÇA, V. *Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001.

- HUSSERL, Edmund. *A crise da humanidade européia e a filosofia*. Porto Alegre: Edipucrs, 1996.
- JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. São Paulo: Papirus, 1996.
- LEMOS, André. *Cultura das Redes: Ciberensaios para o Século XXI*. Salvador: EDUFBA, 2002.
- LEVACOV, Marília. et al. *Tendências em Comunicação*. Porto Alegre: L&PM, 1998.
- LÉVY, Pierre. A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. *Pesquisa em comunicação*. São Paulo: Loyola, 1997.
- LUMET, Sidney. *Fazendo filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.
- \_\_\_\_\_. *A arte do vídeo*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- MACIEL, Pedro. *Jornalismo de televisão*. Porto Alegre: Sagra, 1995.
- MAFFESOLI, Michel. Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social. In: *Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: 2004, Edipucrs, nº23, p. 23-29.
- \_\_\_\_\_. A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação). In: *Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: 2003, Edipucrs, nº20, p. 13-20.
- \_\_\_\_\_. *A violência totalitária*. Porto Alegre, Sulina, 2001<sup>A</sup>.
- \_\_\_\_\_. O imaginário é uma realidade. (entrevista a Juremir Machado da Silva). In: *Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: 2001<sup>B</sup>, Edipucrs, nº15, p. 75-81.
- \_\_\_\_\_. Mediações simbólicas: a imagem como vínculo social. In: MARTINS, F. M. e SILVA, J. M. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- \_\_\_\_\_. *A transfiguração do político: a tribalização do mundo*. Porto Alegre, Sulina, 1999.
- \_\_\_\_\_. Por uma política da transfiguração. (entrevista a Juremir Machado da Silva). In: *Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: 1999, Edipucrs, nº10, p. 17-23.
- \_\_\_\_\_. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- MAMET, David. *Sobre direção de cinema*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2002.
- MANZANO, Luiz Adelmo F. *Som-imagem no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.

- MATIAS, Marlene. *Organização de Eventos*. São Paulo: Manole, 2001.
- MATTELART, Armand e Michèle. *História das teorias da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1999.
- McGRATH, Declan. *Montaje e postproducción*. Barcelona: Océano, 2001.
- METZ, Christian. *Linguagem e Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- MOREIRA, Daniel A. *O método fenomenológico na pesquisa*. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.
- MORIN, Edgar, *O Cinema ou O Homem Imaginário*, Lisboa: Grande Plano, 1997.
- MORIN, Edgar e KERN, Anne Brigitte. *Terra-Pátria*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Claridad Densa, Densidad Clara*. Artigo apresentado em conferência na Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba, abril de 1989 e em Edinburgh Film Festival, agosto de 1995. Disponível em <<http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>> Acesso em 17 de agosto de 2003.
- PRADO, José Luiz Aidar. (org.) *Crítica das Práticas Midiáticas: Da Sociedade de Massa às Ciberculturas*. São Paulo: Hacker editores, 2002.
- PRIMO, Alex F. T. *Emergência das Comunidades Virtuais*. Apresentação XX Congresso da Intercom - Santos/SP, 1997. Disponível em <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo>> Acesso em: 08 jun. 2001.
- \_\_\_\_\_. *Interação Mútua e Interação Reativa*. Apresentação XXI Congresso da Intercom - Recife/PE, 1998. Acesso em: 08 jun. 2001. Disponível em: <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>>
- \_\_\_\_\_. *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. 404NotFound, n. 45, 2005. Acesso em: 08 jun. 2001. 13 mar 2006. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_45.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_45.htm)> .
- RAHDE, Maria Beatriz F. *Imagem. Estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- \_\_\_\_\_. Educação pictórica na ação participativa. Em: SOUZA, Valdemarina (org). *Participação e Interdisciplinaridade: Movimentos de ruptura/desconstrução*. Porto Alegre: Edipucrs, 1996.
- REIS, Joari. *Breve História do Cinema*. Pelotas: Educat, 1995.
- RODRIGUES, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Buenos Aires, Paidós: 1998.
- ROSSELINI, Roberto. *Fragmentos de uma autobiografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- SANTOS, Rudi. *Manual do vídeo*. 3ª ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.

- SILVA, Juremir Machado. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- \_\_\_\_\_. Por uma nova literatura figurativa, ou a ficção do novo século. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- SOIFER, Raquel. *A Criança e a TV*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- SOUZA, Valdemarina (org). *Participação e Interdisciplinaridade: Movimentos de ruptura/desconstrução*. Porto Alegre: Edipucrs, 1996.
- STEIN, Ernildo. Introdução ao método fenomenológico heideggeriano. Em: HEIDEGGER, M. *Sobre a essência de fundamento*. São Paulo: Duas cidades, 1971.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TOULET, Emmanuelle. *O Cinema, Invenção do Século*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1988.
- TRIVINHO, Eugênio. Epistemologia em Ruínas: A Implosão da Teoria da Comunicação na Experiência do Ciberespaço. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado. (org.) *Para navegar no século XXI: Tecnologias do Imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- TRUFFAUT, François. *Hitchcock/Truffaut: entrevistas, edição definitiva*. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.
- VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papyrus, 1994.
- ZANOTELLI, Jandir. Imagem: Reflexões. *Ecos Revista*, Pelotas, v.2 nº2: ago 1998 p. 25-48.
- ZILLES, Urbano. *Teoria do Conhecimento*. Porto Alegre: Edipucrs, 1998.
- \_\_\_\_\_. A fenomenologia husserliana como método radical. Em: HUSSERL, Edmund. *A crise da humanidade européia e a filosofia*. Porto Alegre: Edipucrs, 1996.
- ZONS, Raimar. *A Ética de Matrix*. Apresentação no Fórum Imagem e Violência. São Paulo, 2000. Disponível em: <<http://sesc.uol.com.br/sesc/hotsites/imagemeviolencia>> Acesso em: 16 jul 2001.
- WEBER, Max. *Ensaio de sociologia*. Rio de Janeiro: LTC, 1982.

## 10- ANEXOS

DESVELANDO O ESPECTADOR CRIATIVO:

“O ESCOLHIDO”