

A construção de significados a partir da recepção do audiovisual experimental: linguagens híbridas no vídeo

Katarina Kelly Brito Castro¹

Resumo

O avanço tecnológico, as novas linguagens, a mistura dessas linguagens, o movimento. Como acompanhar e compreender o ritmo contemporâneo? O trabalho em questão ressalta a necessidade de se discutir como se estabelecem as relações de significado entre emissor e receptor, artista e espectador. Aponta a importância das formações e abstrações individuais na construção das mensagens no que se refere à comunicação audiovisual e às artes performáticas associadas às tecnologias.

Palavras-chave: Cinema experimental. Videoarte. Linguagens híbridas. Recepção. Performance.

Cinema: construção de sentidos

Desde sua primeira exibição pública, realizada em 1885 pelos irmãos Lumière, o *cinema* caracterizou-se pela representação do real, pelo caráter de entretenimento, ganhou cores e som, ultrapassou os limites geográficos no que se refere à produção e distribuição de obras cinematográficas, foi incrementado e reinventado a partir da evolução tecnológica.

Durante todo o processo de desenvolvimento e construção de uma linguagem própria da atividade cinematográfica, foram desenvolvidas inúmeras discussões. Dentre elas, podemos destacar a classificação do cinema como sendo uma forma de expressão artística e/ou como mero integrante da indústria de entretenimento. Entende-se hoje que, apesar de ter surgido a partir da curiosidade científica, o cinema solidificou-se enquanto arte, enquanto construção e representação de realidades, além de servir como uma das ferramentas visuais utilizadas na "civilização da imagem"² - expressão que caracteriza a

¹ Graduanda do curso de Bacharelado em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG. katarina_po@yahoo.com.br

² “A chamada “civilização da imagem começa a se delinear de fato no momento em que a litografia, ao reproduzir em série as obras produzidas pelos artistas do princípio do Oitocentos inaugura o fenômeno do

sociedade contemporânea.

De acordo com Jean-Claude Bernardet, a máquina cinematográfica se desenvolveu em fins do século XIX devido às pesquisas para reprodução de imagens em movimento, esforços realizados pelos Estados Unidos e diversos países europeus. A época em questão, foi marcada pelo auge da burguesia triunfante no contexto da Revolução Industrial – processo evolutivo da sociedade, por assim dizer, que redefiniu sua estrutura e valores.

No bojo de sua euforia dominadora, a burguesia desenvolve mil e uma máquinas e técnicas que não só facilitarão seu processo de dominação, a acumulação de capital, como criarão um universo cultural à sua imagem. Um universo cultural que expressará o seu triunfo e que ela imporá às sociedades, num processo de dominação cultural, ideológico, estético. [...] A burguesia pratica a literatura, o teatro, a música, etc., evidentemente, mas essas artes já existiam antes dela. A arte que ela cria é o cinema. (BERNARDET, 2006, p. 15)

Como dito anteriormente, o cinema foi tido durante muito tempo, como a *arte do real*, devido à comparações, por exemplo, que eram realizadas entre o que estava na tela e o exterior, o “mundo de verdade”. Alguns estudiosos trazem, entretanto, que se assim o fosse, significaria que a máquina sozinha (re)constuiria na tela a realidade natural, quando na verdade, um filme ou obra cinematográfica é uma representação resultada do trabalho de vários indivíduos imbuídos de sua própria bagagem ideológica e cultural, responsáveis pelos elementos constituintes da obra (texto, enquadramentos, cenário etc.).

Dizer que a realidade se expressa sozinha na tela, seria eliminar o fato de que um acontecimento real ou fictício mostrado no filme, seria a representação do ponto de vista de alguém sobre aquele determinado tema (BERNARDET, 2006). Aqui podemos introduzir a figura do Diretor de cinema, pois este é o indivíduo responsável por chefiar uma equipe para a qual são delegadas funções (Direção de Arte, Direção de Áudio, Direção de Fotografia, Roteiro, dentre muitas outras) que, mesmo exercidas de maneira quase individuais em cada setor, no fim deverão convergir de modo a representar o que o Diretor Geral deseja, recaindo assim, na ideia de “cinema como representante de pontos de vista”.

Entretanto, não se deve entender que o processo de construção de significados em cima de uma obra em questão se encerra no que o Diretor mostra; é um processo mais complexo, pois temos ainda a figura do *espectador*, indivíduo ou grupo que irá receber a consumo da imagem enquanto produto estético de interesse artístico e documental.” (KOSSOY, 2003, p. 134)

mensagem social, ou conteúdo de entretenimento, imbuído de sua própria carga cultural. Variando de um contexto social a outro, o filme poderá ser entendido e recebido de inúmeras formas diferentes. De acordo com Bernardet (2006), não se pode eliminar a pessoa ou grupo social que fala ou faz cinema, nem tão pouco a pessoa ou grupo que recebe esse cinema. Ou seja, o cinema pode ser caracterizado como um processo de comunicação cuja construção de significado da mensagem é totalmente dependente dos contextos em que se encontram o emissor e o receptor, tal quais todos os processos comunicacionais.

Uma maneira de compreender bem a influência do contexto sociocultural nessas construções cinematográficas, é olhar para a história e ver os diferentes estilos e movimentos que marcaram determinadas épocas e, às vezes, determinados espaços geográficos: na Rússia tivemos o Construtivismo, na Alemanha o Expressionismo, o Western norteamericano, o filme *noir*, a Chanchada brasileira, o período de consolidação das produções *hollywoodianas* a partir dos clássicos e assim por diante. Cada “maré cinematográfica” foi marcada por diretores que representaram a seu modo no cinema, o que a sociedade vivia: condições políticas e econômicas, o que caracterizava o entretenimento da época naquela região. O diretor interpretava então sua própria sociedade, o universo ao seu redor e, a partir de suas conclusões e desejos próprios, claro, transformava essa interpretação em algo visual na tela, fosse/seja a partir de histórias ficcionais, documentais, de explanação ideológica, de puro entretenimento e/ou comerciais. Da mesma forma se dava a recepção dessas obras por parte dos espectadores, tudo dependendo não apenas do contexto social geral do país, mas também da classe social na qual cada grupo ou indivíduo está inserido, gênero, faixa etária etc.

Por não ser de interesse do trabalho em questão um aprofundamento acerca de estilo(s) ou movimento(s) cinematográfico(s) em particular, foram trazidos à tona então apenas alguns aspectos inerentes à construção e recepção de obras cinematográficas, que de tão complexos, são aqui postos de forma a incitar à reflexão e não conceituar de forma absoluta.

Novas tecnologias comunicacionais

As novas ferramentas, suportes e melhorias tecnológicas como um todo, permitem que a sociedade contemporânea seja fortemente marcada pela experimentação. O maior

acesso aos meios de produção audiovisuais, por exemplo, possibilita o aumento no número de indivíduos aptos a produzirem vídeos, curtas-metragem, cinema - no que se refere a equipamento, pelo menos -, assim como também nos apresentam novas formas de distribuição do que é produzido.

Diante das facilidades e novas possibilidades de abordagem e suporte resultadas da concretização da *cibercultura*, foram surgindo novas vertentes artísticas e, principalmente, vertentes que associam arte e tecnologia. Deste modo, surgem e se fortalecem novas linguagens quase que diariamente; tal fenômeno leva a uma forte ocorrência da *hibridização* na contemporaneidade: diversas linguagens que convergem para a construção de uma mesma obra e/ou mensagem.

O audiovisual, por exemplo, é um campo no qual a *experimentação* é intensa. A evolução dos suportes e equipamentos utilizados para produção de vídeo, o surgimento e popularização do digital, a estruturação da sociedade em rede, as novas tecnologias da comunicação e informação, a mobilidade; tais fatores descritos são, provavelmente, os principais no que se refere a essa intensa experimentação.

Como consequência dessa (r)evolução tecnológica e de suas possibilidades oferecidas, temos ainda uma redefinição dos valores sociais: a sociedade passa a ter novos desejos, anseios e necessidades no que se refere aos diversos setores (informação, conhecimento, educação, lazer), de certo modo, uma nova forma de encarar o mundo e de estabelecer as relações interpessoais. Para Pierre Lévy (2010) a rede “aceita todos, pois contenta-se com pôr em contato um ponto qualquer com qualquer outro, qualquer que seja a carga semântica das entidades postas em relação.”

É claro que essa redefinição de valores, apesar de conectada pela própria rede - que reconstrói as relações de tempo e espaço -, se dá em diferentes níveis, ou seja, varia de uma sociedade para outra, de um país para outro, por exemplo.

Essa nova visão que o indivíduo inserido na cibercultura tem, exerce influência clara nos seus experimentos audiovisuais e estes nos apresentam novas linguagens, como citado anteriormente. Surgem daí novas categorias, como o cinema experimental, categoria artística do cinema que engloba diversas vertentes de pesquisa e experimentação, como a videoarte.

Cinema e vídeo: experimentos

Apesar de estarmos vivenciando uma intensificação na produção experimental, essa vertente audiovisual já ensaiava seus primeiros experimentos há mais de 50 anos. Envolvendo as múltiplas projeções, videoarte, videodança etc., o cinema experimental surge como um transgressor do clássico; sofre mudanças e expande-se rapidamente, solidificando as novas poéticas que caracterizam o avanço tecnológico.

A videodança, por exemplo, passa a ser desenvolvida a partir da década de 1970, inicialmente como uma variação da vídeoarte, figurando posteriormente como uma mescla entre linguagens artísticas do vídeo e da dança (VASCONCELLOS, 2008.). Essa prática serve então como exemplo dessa sociedade das linguagens híbridas, trazendo ainda para o foco da discussão um elemento bastante explorado e questionado na contemporaneidade, o corpo. Sendo temática recorrente nas produções artísticas, o corpo foi alçado à perfeição, pelo povo grego, foi santificado, pelas artes sacras, foi pintado, esculpido, fotografado e hoje é investigado:

O corpo foi deixando de ser uma representação, um mero conteúdo das artes, para ir se tornando cada vez mais uma questão, um problema que a arte vem explorando sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a impressionante plasticidade e polimorfismo do corpo humano. (SANTAELLA, 2006, p. 65)

A videodança, por sua vez, traz esse questionamento sobre o corpo, a partir da relação deste com o movimento. No caso do homem, o movimento é algo que significa, que imprime uma personalidade própria em suas ações.

Um artifício, digamos assim, capaz de unir essas relações de que tanto falamos – corpo, movimento, personalidade, hibridização, filtro cultural e abstrações pessoais -, é a arte da *performance*. Essa extremamente espontânea forma de construção artística, “é apresentada na forma de um mixed-media onde a tonicidade maior pode dar-se em uma linguagem ou outra, dependendo da origem do artista”. (COHEN, 2007, p.57)

Como apresenta Lucia Santaella (2010), Ligia Clark e Hélio Oiticica desenvolviam performances muito mais ligadas à ação corpórea do espectador, do que ao corpo do artista, antecipando assim práticas interativas:

Os parangolés de Hélio Oiticica eram capas para vestir, objetos transformáveis feitos para serem incorporados ao corpo e à personalidade da pessoa que interagia com eles. Cada uma das capas tinha uma estrutura e personalidade diferente, usualmente inspirada em um indivíduo particular. Elas não eram objeto, mas um processo de busca, abertas à sensibilidade participativa do espectador. (SANTAELLA, 2010, p. 256)

O corpo foi usado como forma de contracultura, suporte de expressão ideológica e estética. A arte performática abrange inúmeras áreas artísticas, podendo ser coreográfica, baseada em artes plásticas, sonora etc. As possibilidades são infinitas, devido ao caráter de expressão das transgressões e abstrações do artista – este utiliza o corpo pra explorar possibilidades psíquicas e físicas.

As *performances* associadas ao cinema e ao vídeo, reforçam a necessidade de questionar como se dá a construção de significados, de compreender essa via de mão dupla, onde o emissor inicia a construção da mensagem e o receptor, espectador da arte performática, finaliza a construção do significado, a interação durante o período para isso destinado na execução da performance, é o *feedback*.

Teorias da recepção

São inúmeras as teorias que norteiam os estudos da comunicação e, dentre elas, também existem vários estudos acerca da recepção. Entretanto, podemos dar destaque à duas importantes linhas teóricas que estudaram as relações entre emissor e receptor na comunicação, além de terem procurado definir a função deste último nos processos comunicacionais. São elas a Teoria Crítica e a Teoria das Mediações.

A Teoria Crítica surgiu no início do século XX, desenvolvida por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, ambos os pesquisadores vinculados à Escola de Frankfurt. Essa corrente desenvolveu estudos acerca das sociedades contemporâneas, especificamente acerca dos desdobramentos do capitalismo aliado a técnica e seus impactos na vida dos indivíduos: analisou a economia, questões sociais e estruturais como desemprego, o mercado, condição global e no campo da comunicação e cultura, a mercantilização desta última. Foi a partir daí que tais estudiosos elaboraram o conceito do termo *Indústria Cultural*, utilizado para classificar a produção e distribuição em escala industrial dos bens simbólicos. Já a partir dessa teorização, surgiram diversas linhas de pesquisa e estudos acerca da audiência, trazendo então algumas críticas à indústria cultural: aquilo que de

continuamente novo, não é mais que a representação, sob formas diferentes, de algo sempre igual; os produtos da Indústria Cultural paralisam a imaginação e a espontaneidade, impedindo a atividade mental do indivíduo. Para Adorno e Horkheimer, o receptor é agente passivo no processo de comunicação, recebe a mensagem pronta.

Posteriormente, Jesus Martín-Barbero foi responsável por um maior aprofundamento na análise da relação emissor-receptor, desenvolvendo em consequência disso, a Teoria das Mediações ou o Modelo Teórico-Recepcional. É dentro desse novo estudo que o receptor ganha foco e tem sua importância dentro do processo comunicacional redefinida. Martín-Barbero reinterpreta o sujeito que recebe a mensagem como um agente ativo:

Um *receptor* é, portanto, bem mais do que um “recedor de mensagens”, às quais se esforça, conforme o domínio que tenha do *código*, por decodificar ou decifrar. Um *receptor* costuma “reconhecer mensagens”, no sentido de que as submete, para fins de interpretação, ao crivo referente aos valores sociais que defenda, ao grau de instrução escolar que possua, à experiência de vida que tenha e à lógica de raciocínio que habitualmente adote. Pelo recurso ao código, que em algum grau de domínio tem em comum com o *emissor*, ele decodifica a *mensagem*; pelo exercício de seu *repertório*, ele a reconhece. Pela negociação mediadora, ele a dota de sentido. (POLISTCHUCK, 2002, p. 150)

Deste modo, temos então que a *mensagem* veiculada em determinado processo comunicacional só pode ser considerada completa, quando da recepção, momento em que o *receptor*, imbuído de seu filtro cultural, irá completar a construção e atribuição de significado.

Essa linha teórica pode ser considerada um auxílio à ideia de Jean-Claude Bernardet (2006) de que esta categoria audiovisual não é uma transposição da realidade natural para a tela, mas sim uma representação resultada de uma gradativa construção de significados. Esta se dá, primeiramente, pela interpretação de um Diretor acerca de determinado assunto ou acontecimento – *emissor* - e, posteriormente, pela interpretação do indivíduo ou grupo social que recebe a mensagem inicial – *receptor*.

Arte e mídia – produção audiovisual

A partir do caráter comunicacional presente no audiovisual de modo geral, procurou-se associar uma de suas fortes tendências contemporâneas, o cinema

experimental, ao estudo das recepções. Para tal, foi realizado um estudo buscando uma breve análise da influência da bagagem acadêmica – teórica e prática – adquirida no curso de Bacharelado em Arte e Mídia – UFCG no que se refere à recepção de vídeos de caráter experimental.

O curso

O Bacharelado em Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, na Paraíba, é um curso relativamente novo (11 anos de existência), que se propõe a formar Diretores de Arte. Para isso, oferece uma grade curricular composta por disciplinas que buscam estudar teoria e prática nos diversos campos artísticos (audiovisual, fotografia, artes plásticas, teatro, dança), assim como também possui matérias relacionadas ao campo da comunicação, como *Fundamentos Científicos da Comunicação*, *Fundamentos da Linguagem Visual I e II*, dentre outras.

No que se refere especificamente ao audiovisual, são oferecidas as disciplinas de *Ferramentas de Desenho e Animação*, *Oficina Básica de Fotografia e Cinema*, *Laboratório de Vídeo e Som e Imagem: Mixagem* como obrigatórias, além das optativas *Pesquisa e Desenvolvimento em Cinema*, *Vídeo e Tecnologia*, *História do Cinema* e *Análise do Filme Cinematográfico*. Tais disciplinas são ofertadas com o intuito de capacitar o aluno a executar determinadas técnicas nos diversos setores característicos de uma produção audiovisual – vídeo, mais especificamente. Todas as áreas estudadas também contribuem para o desenvolvimento da criatividade e da noção artística, além de capacitar o aluno a atuar no campo da comunicação, com ênfase na visual.

Em alguns momentos do curso, dependendo do professor que ministra as disciplinas, é exigida do aluno a produção de vídeos, cuja temática e estilo poderão depender da exigência do ministrante, ou caso seja assim determinado, da escolha do estudante.

De modo geral, a produção de vídeos ao longo desses 11 anos abrange ficções, documentários, *fictionary* e vídeos de caráter experimental, como videoarte. Há uma quantidade relativa de produções, entretanto nem todas são divulgadas extra-academia; nem todos os vídeos são inscritos em festivais, alguns pela baixa qualidade, outros por comodismo, provavelmente. O que se sabe é que a produção tanto no curso, quanto na cidade de Campina Grande (nos cursos de Comunicação), está aumentando, assim como a

qualidade dos mesmos e a frequência de/espacos de exibição.

Com relação à produção de vídeos experimentais propriamente ditos, não existe uma disciplina específica dentro do Bacharelado em Arte e Mídia. Por não ser um curso específico de Cinema ou Audiovisual, apenas algumas noções são passadas, geralmente, nas disciplinas optativas; sendo também aspecto dependente do perfil do professor que a estiver orientando. Do mesmo modo, são raros os momentos específicos para produções experimentais e de momentos para apreciar de forma crítica tais vídeos, como é necessário a um estudante de artes. Pode-se dizer, que os vídeos experimentais vem ganhando espaço dentro do curso, devido às novas tendências tecnológicas, mas ainda é um processo em evolução, assim como a própria grade curricular do curso, que passa por uma fase de reestruturação.

Breve estudo

A partir da exibição de dois curtas experimentais, *Gravidade* (Anderson Marcos, 2010) e *A Dor Roda* (Luciana Urtiga, 2009), ambos produzidos por alunos do Bacharelado em Arte e Mídia – UFCG, foram separados três grupos, cada um com 10 indivíduos, sendo um composto por uma turma que acaba de entrar no curso (primeiro período), um grupo de alunos do 5º período (o total é de 8 períodos letivos) e um grupo de indivíduos com atividades ocupacionais aleatórias.

Após a exibição dos dois vídeos para cada grupo, foi aplicado questionário para desenvolvimento de análise quantitativa.

Em cada um dos três grupos a maioria dos participantes afirmou ter gostado dos vídeos, apesar disso, alguns deles afirmaram não ter percebido conexão entre os elementos presentes em cada vídeo, não conseguindo construir nenhum significado.

Há uma proporcionalidade das outras respostas entre os três grupos, pois mesmo os participantes que estão na metade do curso de Arte e Mídia e já praticaram ou cursaram outras atividades artísticas extras relacionaram a compreensão do vídeo com o seu juízo de gosto e vice-versa: os que conseguiram estabelecer significados entre os objetos e personagens, afirmaram ter gostado dos vídeos.

Apenas 3 dos entrevistados viram alguma influência da sua experiência pessoal com audiovisual em relação a compreensão e apreciação dos dois vídeos exibidos, tendo 1 afirmado que ficou apenas curioso, enquanto os outros 2 afirmaram ter adquirido um

conhecimento técnico, mas que ainda precisa ser amadurecido para melhor apreciar essa vertente experimental, como a videodança.

Um ponto que consegue estabelecer uma diferença real entre o grupo de ocupações aleatórias e os dos alunos de Arte e Mídia, é no que se refere a mensagem compreendida: a metade dos participantes do primeiro afirmou ter achado interessante, porém confuso. Já uma média de 3 de cada um dos outros dois grupos, apenas descrevia os elementos presentes no vídeo, mas não estabelecia relações, nem ideias sugeridas – de modo que se percebe que não houve um aproveitamento significativo na recepção, nada foi construído ou absorvido, fato que não foi admitido pelos participantes.

De modo geral, a pesquisa inicial traz que, não há diferenciação relevante na recepção entre alunos do curso de Arte e Mídia e não estudantes de artes. Provavelmente porque no curso não há uma ou mais disciplinas de aprofundamento nessas vertentes audiovisuais mais transgressoras. O que acontece com mais frequência, é o aluno tomar conhecimento da existência da videoarte, por exemplo, e realizar estudos e aprofundamentos informalmente, sendo rara a exigência de produção audiovisual nessa linha experimental dentro do curso.

Considerações finais

O cinema enquanto arte e ferramenta comunicacional, deve ser relacionado às teorias apropriadas à compreensão de como se dá a construção de significados. É preciso estudar como se dá a troca entre emissor e receptor também nessa grande área, que dá origem ainda a outras vertentes, como o cinema experimental, cuja complexidade é potencializada pelas poéticas contemporâneas.

Pode-se dizer, de certa forma, que a questão da recepção com relação ao cinema experimental na cidade de Campina Grande, e talvez no Brasil, não pode levar em conta apenas a bagagem acadêmica de cursos de artes, por exemplo, em contraponto aos que apenas são espectadores dessas.

A problemática parece estar mais relacionada à questão cultural, que provavelmente será reconstruída gradativamente: é preciso intensificar a produção audiovisual de forma experimental, não apenas no sentido de utilizar formas transgressoras e performáticas que já deram certo, mas sim no sentido de estudar e conhecer as potencialidades de uma vertente artística que tem a liberdade criativa extremada.

Da mesma forma, há de se esperar o desenvolvimento do hábito também de assistir a cinema e vídeos experimentais, a uma videodança - se não por prazer, que seja por curiosidade e não apenas por obrigação acadêmica.

Referências

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

LÉVY, Pierre. **O universal sem totalidade, essência da cibercultura**. 2010. Disponível em:

<<http://www.sescsp.org.br/sesc/conferencias/subindex.cfm?Referencia=168&ID=36&ParamEnd=9>> Acesso em: 26 de outubro de 2011.

POLISTCHUCK, Ilana. **Teorias da comunicação**. São Paulo: Campus, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2006.

VASCONCELLOS, Jaqueline. **Vídeodança como campo dialógico**. V Reunião científica de pesquisa e pós-graduação em Artes Cênicas. 2008. Disponível em: <portalabrace.org> Acesso em: 27 de outubro de 2011.