

## **A imagem audiovisual no contexto digital**

### *The audiovisual image in the digital context*

Mario Cesar Pereira OLIVEIRA<sup>1</sup>

#### **Resumo**

O presente artigo realiza uma síntese histórica dos elementos importantes no processo de desenvolvimento da imagem audiovisual para a partir deles analisar o contexto digital atual e suas influências nos formatos de produção e distribuição de imagens audiovisuais. Aborda a dicotomia sempre presente entre expressão e representação icônica, destacando no contexto da imagem audiovisual, a impressão de realidade como norte impulsionador do desenvolvimento de técnicas e ferramentas, evidenciando que sua influência perdura nos ambientes virtuais. O artigo ainda se propõe a atualizar a clássica e polêmica discussão das especificidades da imagem audiovisual do cinema e do vídeo atualizando algumas destas preocupações para elucidar novas questões técnicas que se colocam no contexto digital de produção e compartilhamento de imagens.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Contexto Digital. Imagem. Linguagem. Impressão de realidade.

#### **Abstract**

The present article makes a historical synthesis of important elements in the process of development of the audiovisual image to analyze the current digital context and its influence on the formats of production and distribution of audiovisual images. It addresses the present dichotomy between expression and iconic representation, highlighting in the context of the audiovisual image, the impression of reality as a driving force for the development of techniques and tools, showing that its influence endures in virtual environments. The article also proposes to update the classic and controversial discussion of the specifics of the audiovisual image of the cinema and the video updating some of these concerns to elucidate new technical questions that are placed in the digital context of production and image sharing.

**Keywords:** Audiovisual. Digital Context. Image. Language. Reality printing.

---

<sup>1</sup> Doutor em Sociologia pela Universidade Federal de Sergipe. Professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: mariocesar@infonet.com.br

## **Introdução**

O objetivo do artigo é traçar um percurso dos dispositivos e técnicas de produção de imagens no intuito de elucidar questões relevantes ao contexto digital atual demarcado pela disseminação em larga escala de imagens audiovisuais. O artigo ainda pretende recolocar a importância da discussão das especificidades da imagem cinematográfica e do vídeo, entendendo que os novos formatos tecnológicos, em especial, a substituição da película por formatos digitais, trazem novas características que revigoram as antigas preocupações e alguns dos pressupostos levantados pela clássica polêmica: cinema versus vídeo.

Os modelos de compartilhamento e distribuição e os diversos formatos de exibição em inúmeros dispositivos recolocam em moldes novos as preocupações com as especificidades dos suportes e a importância de refletir sobre as características técnicas das novas ferramentas digitais produtoras e disseminadoras de imagens audiovisuais. É em um contexto em que a dispersão de imagens audiovisuais através das novas tecnologias e da internet é tão avassalador que o objeto parece esconder sua relevância frente a naturalização da onipresença da imagem audiovisual nos diversos dispositivos digitais.

É neste cenário de banalização da imagem audiovisual que a sua reflexão sobre sua gênese e seus processos e elementos históricos se torna ainda mais fundamental para estranharmos e refletirmos sobre esse elemento cada vez mais cotidiano. Refletir sobre essas imagens que mediam as comunicações interpessoais humanas rotineiramente traz à tona a forma como esses novos arranjos técnicos surtem efeitos sobre as formas cognitivas e os arranjos sociais.

## **Apontamentos históricos sobre as imagens audiovisuais**

A capacidade do homem em ver imagens e produzi-las internamente com seu imaginário não encontra paralelo dentro suas possibilidades de expressão imagética, no entanto, essas limitações estimularam o ser humano a procurar técnicas e produzir ferramentas que pudessem auxiliá-lo em um de seus grandes anseios, a necessidade de

se expressar através de imagens visuais, o que sempre demandou mediações técnicas. Segundo Machado (1997, p. 222):

‘Imagem técnica’ seria toda representação plástica enunciada por ou através de algum dispositivo técnico. Mas – e aqui começa a complicação – existirá alguma imagem, exceto aquelas que forjamos dentro de nós mesmos, que não decorra da intervenção de algum dispositivo técnico? Ao longo da história da arte, já nos defrontamos com técnicas pictóricas semi-artesanalmente estreitamente associadas à criação artística, como é o caso da gravura, da litografia, da serigrafia e de outros procedimentos do gênero. Seria o caso de nos perguntarmos também se o gesto em si da pintura dita artesanal não pressupõe já uma infinidade de mediações técnicas, desde a preparação das tintas e sua combinação, o tratamento da tela, o recurso a modelos matemáticos de representação (como é o caso da perspectiva renascentista) até a própria técnica de pintar, que pressupõe um aprendizado longo e difícil de modelos formais dados pela cultura em que se insere o pintor.

As antigas formas de expressão e de representação visual tiveram um impacto tão forte que alcançaram status mágico e foram associadas a rituais religiosos nas primeiras civilizações, mas esse fascínio pela imagem perdura em outros moldes até hoje. Para Bazin (1983) as múmias egípcias foram uma maneira da imagem visual humana conseguir sobreviver através do espaço, de vencer o tempo, tornando o homem imortal através de sua imagem. Em paralelo as representações que buscavam retratar o universo simbólico dos conteúdos dos rituais mágicos e religiosos, outra aspiração sempre latente nas linguagens visuais foi a capacidade mimética de representar o real exterior, imitando-o visualmente. O universo da representação de uma forma ou de outra adotou como modelo a experiência empírica, muitas vezes no intuito de criar seu duplo.

É verdade que a pintura universal alcançara diferentes tipos de equilíbrio entre o simbolismo e o realismo das formas, mas no século XV o pintor ocidental começou a se afastar da preocupação primordial de tão só exprimir a realidade espiritual por meios autônomos para combinar a sua expressão com a imitação mais ou menos integral do mundo exterior. O acontecimento decisivo foi sem dúvida a invenção do primeiro sistema científico e, de certo modo, já mecânico: a perspectiva (a câmara escura de Da Vinci prefigurava a de Niepce). Ele permitia ao artista dar a ilusão de um espaço de três dimensões onde os objetos podiam se situar como na nossa percepção direta. Desde então, a pintura viu-se espartilhada entre duas aspirações: uma propriamente estética – a expressão das realidades espirituais em que o modelo se acha transcendido pelo simbolismo das formas –, e outra,

esta não mais que um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo. Esta necessidade de ilusão, alcançando rapidamente a própria satisfação, devorou pouco a pouco as artes plásticas. Porém, tendo a perspectiva resolvido o problema das formas, mas não o do movimento, era natural que o realismo se prolongasse numa busca de expressão dramática no instante, espécie de quarta dimensão psíquica capaz de sugerir a vida na imobilidade torturada da arte barroca (BAZIN, 1983, p. 122).

As representações visuais, apesar de estáticas, muitas vezes trazem marcas do esforço em representar movimentos implícitos aos seres e objetos retratados. Linhas de movimento, borrões ou mesmo o movimento implícito da cena representada estão entre as diversas técnicas que buscavam representar o movimento dentro do estático. Sem possibilidade de se inscrever na duração do tempo, restava a essas imagens sua concretude material, poderiam ser vistas e manejadas a qualquer momento, característica que irá se dissolver com o advento dos meios mecânicos, eletrônicos e digitais que tornaram a imagem cada vez mais inscrita na duração do tempo, imagem que cessa de existir quando os dispositivos são desligados. O homem passou a depender de técnicas não somente no momento da produção das imagens, mas também se tornou cada vez mais dependente de tecnologias no momento da recepção dessas imagens. Tecnologia, termo derivado de técnica se refere tanto a instrumentos, quanto principalmente a regras e conhecimentos acumulados, que são o que inclusive, possibilitam a construção desses instrumentos.

Quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da técnica. Dependendo do sistema filosófico invocado, o campo semântico implicado pela primeira pode ser mais vasto do que o da segunda, mas, de qualquer maneira, jamais se pode ignorar o papel determinante jogado pelas técnicas de produção na realização de fenômenos estéticos, sob pena de reduzir qualquer discussão estética a um delírio intelectualista completamente ignorante da realidade da experiência produtiva. Nenhuma leitura dos objetos visuais ou audiovisuais recentes ou antigos pode ser completa se não considerar relevantes, em termos de resultados, a 'lógica' intrínseca do material e das ferramentas de trabalho, bem como os procedimentos técnicos que dão forma ao produto final. Não nos esqueçamos de que o termo grego original para designar 'arte' era *téchne*; isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica (MACHADO, 1997, p. 223).

Essas técnicas, sejam instrumentos e/ou saberes, são diversas e se modificaram muito no decorrer da história; pincéis, instrumentos para esculpir até as próprias regras

de perspectiva, que permitem que o desenho reproduza ilusão de profundidade através de leis extraídas da própria forma de funcionamento percepção visual humana. As diferentes linguagens artísticas visuais sempre foram passíveis de aprendizado, por mais difíceis que fossem suas técnicas. Uma grande reviravolta, nesse sentido é a invenção da fotografia, capaz de cumprir mecanicamente as aspirações de representação dos ideais renascentistas. A fotografia permite uma imagem com alto grau de iconicidade de um objeto, com pouca necessidade de intervenção da mão humana na construção dessa imagem, objetividade muito prezada por Bazin (1983, p. 124).

Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. Diante da imagem uma dúvida persistia, por causa da presença do homem. Assim, o fenômeno essencial na passagem da pintura barroca à fotografia não reside no mero aperfeiçoamento material (a fotografia continuaria por tempo inferior à pintura na imitação das cores), mas num fato psicológico: a satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica da qual o homem se achava excluído. A solução não estava no resultado, mas na gênese.

A representação visual de elemento do mundo demanda instrumentos e técnicas, no caso dos artistas plásticos, eles são o meio, mediadores técnicos e espirituais entre o referente e a sua representação. Nessa perspectiva se fundamentam os ideários artísticos que veneram a virtuosidade e a genialidade humana, as representações eram construídas por pessoas, seu grau de dificuldade repercutia no reconhecimento de grandes talentos. O uso da câmera escura para pintar permitia a visualização de uma imagem projetada temporariamente sobre uma superfície, mas por muito tempo, para fixar essas imagens seria necessária a intervenção da mão humana, construindo as diversas nuances visuais com suas técnicas e instrumentos.

As regras de perspectiva possibilitavam ao ser humano atingir uma considerável impressão de realidade nas pinturas, ao mesmo tempo diante de tais regras e mecanismos sempre houveram possibilidades de distorção consciente dessas figuras, a busca pelo realismo gerou reações nas diferentes linguagens e mesmo mecanismos demarcados pela reprodução icônica da realidade, como a fotografia e o cinema, foram usados por vanguardas que procuraram distorcer, transformar e mesmo alcançar o abstrato com o uso desses equipamentos. No quesito materialidade, a pintura ao contrário da fotografia que é lisa, traz uma sensibilidade material concreta, pois a

superfície do quadro retém um relevo das camadas de pigmentos aplicados, retém na superfície a representação visual e tátil de cada intervenção da mão humana e de seus materiais utilizados no processo constitutivo. Foi o Renascimento Italiano que colocou nos critérios qualitativos a busca pelas representações realistas, amparada em um conhecimento científico.

De fato, imagens técnicas *stricto sensu* começam a aparecer pela primeira vez no Renascimento Italiano, quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos destinados a dar ‘objetividade’ e ‘coerência’ ao trabalho de produção de imagens. É nessa época que os artistas começam, por assim dizer, a rejeitar suas imagens interiores, a encará-las como enganosas e desviantes, ao mesmo tempo em que se ancoram no conhecimento científico como forma de garantir a credibilidade, a verossimilhança, o valor mesmo da produção imagética como forma de conhecimento (MACHADO, 1997, p. 224).

O surgimento da fotografia possibilitou a fixação de imagens através de transformações químicas em uma superfície com sensibilidade apta a capturar uma imagem, congelando instantes visuais do ‘mundo real’. Entre um dos objetivos do desenvolvimento de instrumentos e ferramentas pelo ser humano está a economia do esforço, e nesse sentido a economia se dá na substituição do olhar e das técnicas de expressão pela objetiva e pelo filme fotográfico, respectivamente, ao homem restava operar a câmera e escolher o que recortar da realidade enquanto representação visual.

Diante da objetividade da fotografia, não do resultado, mas do procedimento de captação que supostamente anulava a subjetividade humana em especial após o desenvolvimento da fotografia colorida, a pintura teve dificuldade em concorrer com uma máquina que em si anula a subjetividade humana a favor de uma captação supostamente idêntica. O Impressionismo ainda se efetivou último vislumbre de uma vanguarda estética pautada na representação realista mesmo frente a fotografia, sob o conceito de impressão calcado nas características próprias dos mecanismos perceptivos humanos, abrindo espaço para o desfoque e para o borrão de uma forma próxima a defeitos do olhar humano. Mas a fotografia legou outros objetivos a arte que não a representação realista no sentido icônico, já que a fotografia supostamente consegue captar o objeto em si mesmo, um índice eternizado de determinado instante

No universo da fotografia, a subjetividade humana foi muitas vezes desconsiderada e a fotografia foi considerada uma representação perfeita da realidade,

quando não a realidade em si mesma como imagem. A imagem fotográfica também permitia uma tal impressão de realidade que fez com que Peirce (2005) considerasse a fotografia como um índice no qual a realidade teria deixado vestígios reais na imagem. A foto seria a prova de que o objeto representado realmente deveria ter estado em frente à câmera que o captou com exatidão. A foto possuiria o duplo estatuto de ícone, pelo seu grau de representação, e de índice, um sinal de que o que está na foto realmente esteve na frente da câmera, próximos, em uma relação de contiguidade.

As fotografias, especialmente as do tipo 'instantâneo', são muito instrutivas, pois sabemos que, sob certos aspectos, são exatamente como os objetos que representam. Esta semelhança, porém deve-se ao fato de terem sido produzidas em circunstâncias tais que foram fisicamente forçadas a corresponder ponto por ponto à natureza. Sob esse aspecto, então, pertencem à segunda classe dos signos, aqueles que o são por conexão física (PEIRCE, 2005, p. 65).

Essa impressão de realidade na fotografia, assim como na pintura nem sempre foi respeitada, e muitas vezes se usou a fotografia para captar na imagem estática a representação do movimento, e como resultado, se obtinham sombras, manchas, distorções. Em termos de materialidade a fotografia perdia o relevo da pintura, e se transformando em uma superfície lisa, apesar de ainda ser um objeto concreto, passível de ser manuseado. Ela não carregava mais o relevo capaz de trazer informações sobre como se deu a construção visual da imagem na superfície, portanto a superfície lisa reforçava o caráter ilusionista.

A fotografia e o cinema geraram uma crise espiritual e técnica na pintura moderna. A necessidade de ilusão realista das antigas artes poderia ser mecanicamente alcançada com relativa facilidade, diminuindo drasticamente as pretensões artísticas da obsessão histórica com a impressão de realidade, passível de ser atingida mecanicamente, o que possibilitou uma grande liberdade estética, a forma alcançou autonomia frente aos seus modelos. Foi aberto o caminho para que vanguardas estéticas explorassem outras formas de aproximação entre a representação e o representado ou mesmo seguindo o caminho da abstração e do simbolismo.

O cinema, que utiliza como matéria prima a fotografia, consegue acrescentar a duração do tempo em movimento à imagem. Para muitos entusiastas do realismo indicial da imagem cinematográfica, dentre eles, André Bazin, nesse momento cessava de existir a dicotomia entre o objeto e a sua representação. Apesar desse potencial de

realismo das imagens cinematográficas, os realizadores nem sempre tiveram a intenção de explorar esse potencial de reprodução da realidade e muitas vezes utilizaram o cinema como mecanismos de criar o irreal imageticamente.

Para Philippe Dubois (2004), o cinema possibilita uma construção de imaginário, uma experiência psíquica, pois possui uma forte relação afetiva com espectadores. Nesse sentido, o cinema pauta uma relação de criação de sujeito no espectador, que traz e leva consigo do cinema uma carga emotiva, afetiva, cuja inteligibilidade depende em grande parte de sua relação psíquica com as imagens. O espectador possui uma identidade individual isolada dentro da sala de cinema no diálogo com as imagens, Ismail Xavier (1984, p. 12) comenta sobre o fascínio exercido pelas imagens cinematográficas:

Se já é um fato tradicional a celebração do ‘realismo’ da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à natureza – o movimento. O aumento do coeficiente de fidelidade e multiplicação enorme do poder de ilusão estabelecidas graças a esta reprodução do movimento suscitaram reações imediatas e reflexões detidas. Estas têm uma longa história, que se iniciou com a primeira projeção cinematográfica em 1885 e se estende até os nossos dias. Nos primeiros tempos são numerosas as crônicas que nos falam das reações de pânico ou de entusiasmo provocadas pela confusão entre imagem do acontecimento e realidade do acontecimento visto na tela.

A imagem possuía agora os mesmos atributos que a vida, no sentido de que ela teria além das imagens, duração e movimentos. O cinema, no entanto, também possui figuras que distorcem a representação realista, como câmeras lentas, acelerados, congelamentos e reversão temporal. No que se refere a materialidade, o cinema tona ainda mais complexa a relação com as imagens porque a fotografia depois de fixada em uma superfície, pode ser sempre observada e manipulada por um ser humano, já o cinema, até mesmo na recepção cria uma dependência com a máquina, com o mecanismo. A película lhe confere um relativo grau de materialidade, porém sabemos, que ela imóvel não é o filme, mas que mesmo assim, consiste em uma matéria bem concreta. O filme cinematográfico, no entanto, não existe materialmente, já que materialmente se configura em uma série de fotografias móveis e que só se torna

cinema, imagem em movimento, a partir de dispositivos que as colocam em movimento. Segundo Deleuze (1985, p. 13):

Mas na verdade as condições determinantes do cinema são as seguintes: não apenas a foto, mas a foto instantânea (a fotografia pertence a outra linhagem); a equidistância dos instantâneos; a transferência dessa equidistância para um suporte que constitui o 'filme' (Edison e Dickson perfuram a película); um mecanismo que puxa as imagens (as garras de Lumière).

Para Dubois (2004), o que se estabelece, a partir do cinema é uma trajetória, a partir de então, cada avanço técnico apresentará a forma de um espiral, de uma tentativa de avanço que mantém as características de imagem cinematográfica. É importante destacar, que o cinema mudo também tinha som, era acompanhado por música ao vivo, nesse sentido, o cinema sempre se configurou de uma forma ou de outra em uma imagem audiovisual, que foi potencializada pela possibilidade de sincronismo e o advento do cinema falado que marca ainda mais contundentemente a trajetória da linguagem audiovisual. Dubois (2004, p. 46-7) comenta sobre outro momento dessa trajetória da imagem audiovisual, a invenção da televisão, cuja principal inovação está na transmissão.

A imagem televisual não é algo que se possui como um objeto pessoal nem algo que se projete num espaço fechado (como a 'bolha' da sala escura do cinema); ela é transmitida para todo lugar ao mesmo tempo. A sala de projeção explodiu, o tempo fechado em si mesmo da identificação do espectador se diluiu, a distância e a multiplicação são a regra. A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de souvenir (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. Ela transita, passa por diversas transformações, flui como um rio sem fim. Chega em toda parte, numa infinidade de lugares, e é recebida com a maior indiferença. Imagem amnésica cujo fantasma 'ao vivo' planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral. Assegurando a transmissão múltipla e em tempo real da imagem (toda e qualquer imagem), a televisão, no fundo, transformou o espectador – que no anonimato da sala escura tinha ao menos uma forte identidade imaginária – numa espécie de fantasma indiferenciado, de tal modo disseminado na luz do mundo que se tornou totalmente transparente e invisível, e deixou de existir como tal. Agora, ele no máximo um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência.

A televisão segue a trajetória da imagem audiovisual, trazendo inovações e potencialidades, em especial, a característica do ‘ao vivo’ e da transmissão da imagem audiovisual via radiodifusão. No quesito da imagem em si, a televisão não trouxe uma melhoria ou um avanço em sua qualidade, em seu realismo, a invenção da televisão representou um retrocesso na qualidade da imagem que perdeu bastante da impressão de realidade da imagem, o que só veio a ser minizado com o advento da alta definição. Por outro lado, a possibilidade de transmissão em tempo real, acrescentou a imagem televisual um aspecto de simulacro do próprio mundo, a representação em movimento do mundo em tempo real, se confundindo com o mundo em si. Uma câmera de vigilância estará criando a representação contínua, ininterrupta como imagem daquele trecho que ela cobre da realidade, uma representação do mundo a sua imagem na exata duração do tempo.

No quesito materialidade, a imagem da televisão e do vídeo, no entanto, é consideravelmente mais imaterial, a nova tecnologia não necessita mais do filme, da película, o fotograma que movimentado a 24 quadros por segundo construía a imagem cinematográfica. Não existe unidade fundamental da imagem televisiva, sua imagem é imaterial, ela é formada por eletricidade e só possui a aparência de uma imagem. Nessa perspectiva é possível afirmar que ela é uma imagem que só existe no tempo e não no espaço.

A fase seguinte à televisão seria a revolução digital com a ascensão da informática que possibilitam aos mecanismos construir imagens, perde-se cada vez mais a necessidade do referente, do objeto real captado e as imagens são cada vez mais manipuladas ou mesmo criadas virtualmente. Boa parte do que se vê na tela dos computadores não é capturado no mundo real, mas sim, layouts e imagens desenvolvidos por designers mediados pelas ferramentas, softwares e hardwares disponíveis. As imagens digitais com referente real são passíveis de completa manipulação, perde-se o caráter indicial da fotografia, já que a manipulação das imagens se torna uma prática cada vez mais comum desde o momento da captação até a finalização.

No quesito materialidade, as imagens digitais, também imateriais, necessitam de dispositivos para visualização, os dispositivos, no entanto, são numerosos, com alto de índice de compatibilidade e presentes nas mais diversas esferas da vida humana, assim,

apesar da imaterialidade e da necessidade da mediação técnica na visualização, a imagem espalha sua presença e a pode ser visualizada em computadores, televisores, tablets, celulares, relógios digitais, videogames, câmeras, o que continua em uma lista crescente dos mais diversos dispositivos que surgem a cada momento. Essas imagens são digitais, compostas por dígitos, por bytes, salvas em arquivos que podem ser transportados, armazenados e carregados dentro de outros suportes materiais, gerando grande volume de armazenamento em mídias diminutas. Também são compartilhadas na nuvem e visualizadas em uma escala muito maior, porém a difusão desenfreada gera um excesso que banaliza as imagens, ao invés do fascínio da impressão de realidade, as novas tecnologias de mídias sociais de tão rotineiras, muitas vezes se transfiguram, cumprindo funções da realidade em si, do antigo espanto a um sentimento de naturalização na relação com as imagens no lugar da ‘realidade’.

A impressão de realidade se torna um termo paradoxal nesse novo campo, pois as imagens perdem até o caráter analógico do vídeo magnético, são imagens criadas informacionalmente, digitais, somente acessíveis por softwares que as reconstruam a partir da informação. Não nos referimos mais à captação da realidade por uma câmera com uma (lente objetiva), muitas vezes são imagens audiovisuais completamente criadas por computação. O paradoxo da impressão de realidade se complexifica, pois mesmo através dessas ferramentas capazes de gerar quaisquer imagens irreais, o ser humano continua, em muitos casos, a se esforçar para que a criação do computador muitas vezes se efetive em uma imitação da realidade. A imagem informática, apesar de muitas vezes não ter sido tirada de um modelo do real tem muitas vezes a intenção de transmitir a aparência de pertencer ao mundo real.

Já a imagem digital, a imagem gerada ou processada em computador, apresenta uma posição ambígua dentro desse panorama. Num certo sentido, trata-se do retorno aos cânones renascentistas de coerência e objetividade. Mais que um retorno, a imagem digital aparece como uma verdadeira hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, na medida em que ela realiza hoje o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito. De fato, os algoritmos de visualização invocados no universo da computação gráfica permitem restituir a forma visível (perceptível) o universo de puras abstrações matemáticas, ao mesmo tempo em que possibilitam também descrever numericamente as propriedades da imagem. Como consequência, eles dão origem a imagens ainda mais calculadas e coerentes e formalizadas do que a pintura do *Quattrocento*. E uma vez

que se pressupõe existir algum tipo de isomorfismo entre as formas da matemática e as estruturas do universo, há também uma certa vontade mimética conformando as imagens digitais, um certo sentido de realismo que, de alguma maneira, da continuidade ao primeiro registro fotográfico (MACHADO, 1997, p. 232).

A imagem informática digital também introduz um elemento novo às imagens audiovisuais, a interação, possibilidades táteis de contato com o ser humano através dos periféricos. Teclados, mouses, joysticks, microfones, webcams e diversos novos dispositivos interativos permitem uma relação interativa com as imagens, na qual a imagem interage imitando características do mundo real, em uma afirmação do irreal sobre o real, do virtual sobre a experiência. Além da representação do tempo, as novas imagens digitais adicionam a interatividade. A interação serve muitas vezes como prova de realidade. A estátua não se move, o filme não responde a suas reações, mas as novas imagens em dispositivos individuais interagem com os usuários, elas nublam a confirmação de realidade. Mesmo que muitas delas estejam em interfaces de games e aplicativos que deixem explícito seu caráter irreal, cognitivamente transformam a percepção humana e o seu julgamento. É cada vez mais comum que as relações interpessoais sejam mediadas por essas tecnologias informacionais e o que as experiências sensitivas dessas relações sejam feitas a partir de representações com imagens audiovisuais em interfaces de sites e aplicativos de redes sociais.

## **Por uma atualização da reflexão sobre as especificidades do Cinema e do Vídeo**

O cinema e o vídeo são considerados por muitos como diferentes versões tecnológicas de uma mesma linguagem, no entanto, no percurso de articulação dessas linguagens caminhos diversos foram seguidos. A linguagem cinematográfica e a linguagem audiovisual, de acordo com Christian Metz (1980) são compostas pelos mesmos materiais expressivos: imagens em movimento, a música, a fala, os ruídos e os traços gráficos escritos. Na televisão, no monitor do computador ou no visor do aparelho celular desfilam imagens que podem se movimentar e se articular com mensagens escritas, falas, sons e ruídos que também se movimentam no tempo. Qualquer um dos meios audiovisuais poderia levar em conta na sua produção ou no seu

estudo analítico os códigos cinematográficos e suas articulações sintagmáticas e paradigmáticas cinematográficas (METZ, 1980).

Os meios sempre permitem articulações formais novas, inéditas, maneiras nunca antes trabalhadas sobre seus materiais expressivos, nesses casos, os analistas organizam-na em códigos, em casos excepcionais, ou em subcódigos dos códigos já catalogados. Somente no universo do cinema foi constante a invenção e reinvenção de articulações em sua linguagem, mas esses diferentes arranjos e diferentes usos crescem exponencialmente quando consideramos a grande quantidade de novas tecnologias que insurgem cotidianamente capazes de gerir imagens audiovisuais. Alguns autores, no entanto, elencam diferenças entre o cinema e outras modalidades de imagens audiovisuais no âmbito da própria linguagem, segundo Andrew (1989, p. 217):

Curiosamente, Metz gosta de articular o cinema e a televisão no nível do material de expressão. As diferenças, acha ele, são culturais e não semióticas, a partir do momento em que ambos usam os mesmos cinco canais de material. Marshall McLuhan, porém, argumentaria que a descrição de imagem de Metz é muito genérica e não leva em conta o fato de que, em um caso, a imagem é refletida (filme) em direção ao espectador, e no outro caso (televisão) a imagem é projetada diretamente para ele. McLuhan considera essa diferença material; Metz não.

As diferenças tecnológicas e especificidades ficam ainda mais complexas com a multiplicação de dispositivos que utilizam as imagens audiovisuais, no entanto, a proposição de Metz de que essa não é uma diferença no nível da linguagem, no nível dos materiais expressivos, tem o potencial de se caracterizar em um esforço de síntese a esse amontoado heteróclito de dispositivos. Além do poder de síntese, é possível atestar por outros caminhos de que a diferença nos materiais expressivos é superada pelas inovações tecnológicas, sobre a questão projeção/reflexão já é comum o uso de retroprojetores eletrônicos, por exemplo, que podem projetar vídeos em superfícies, de modo que atinjam o espectador através da reflexão. O digital audiovisual também pode ser projetado, o que reafirma a constatação de independente das diferenças ambos possuem os mesmos materiais expressivos, por outro lado independente de ser no cinema ou no vídeo, na imagem audiovisual, a ponderação sobre a questão da projeção versus reflexão pode continua a ser bastante pertinente e fecunda.

Assim como na questão da reflexão/projeção, é justamente nos termos de recepção que existem as principais diferenças. Uma delas é que as imagens em vídeo são exibidas, pelo menos, normalmente, em telas de dimensão não tão amplas quanto às do cinema, mas de uma forma generalizante é possível afirmar inequivocamente que, apesar disso são imagens audiovisuais possuindo os mesmos códigos e subcódigos que o cinema.

Uma imagem menor, no entanto, configura menos informações na constituição da imagem. Antes do advento da alta definição, uma das principais características da televisão era a baixa definição, menos informações e menos definição de imagem dificultariam, por exemplo, um plano aberto e com muitos detalhes, passível de explorar a profundidade de campo, planos abertos sempre foram mais comuns no cinema. Mesmo que a alta definição tenha resolvido parcialmente uma das razões da utilização de planos mais fechados na televisão, as telas, apesar de um pouco maiores e em um formato retangular, já que migraram do 4:3 para o 16:9, ainda estão longe de possuir dimensões aproximadas ao cinema.

Na tela da televisão um plano tão aberto pode inviabilizar a visualização de elementos que ficariam visualmente minúsculos. É possível afirmar que na escolha dos subcódigos, na escala de planos em imagens televisivas há um estímulo natural aos planos próximos, caso se queira obter uma imagem nítida. Mesmo que a alta definição tenha colocado de lado a característica da baixa definição videográfica, isso está longe de ser generalizado, boa parte dos vídeos visualizados nos diversos dispositivos, sejam tablets, celulares, computadores são vídeos realizados em baixíssimas resoluções, pelas suas dimensões, pelos aparatos de captura, ou por adotarem formatos propícios ao compartilhamento em redes de transferência de dados lentas.

O vídeo é uma tela de dimensões pequenas, entendendo-se por tal uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiado abundante se dissolva na chuva de linhas de varredura. Multidões em plano geral são motivos pouco adequados ao vídeo, assim como são inadequados os cenários amplos e as decorações muito minuciosas, pois todos esses motivos reduzem as manchas disformes quando inseridos na tela pequena. Em decorrência da baixa definição da imagem videográfica, a maneira mais adequada e mais comunicativa de trabalhar com ela é pela decomposição dos motivos. A imagem eletrônica, por sua própria natureza, tende a se configurar sob a figura da sinédoque, em que a parte, o detalhe e o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem

que esse todo, entretanto, possa jamais ser revelado de uma só vez. Decorre daí que o recorte mais adequado é o primeiro plano (close up). A baixa definição e a precariedade da profundidade de campo impedem o aproveitamento de quadros abertos e a ocorrência de paisagens amplas. Isso não quer dizer evidentemente que só possam existir primeiros planos no vídeo, mas que aí todos os planos tendem para o recorte fragmentário e fechado, cujo modelo é dado pelo primeiro plano. Por consequência, o vídeo tem de limitar o número de figuras que aparecem a um só tempo na tela e trabalhar sempre em espaços pequenos. E, do mesmo modo que a composição do quadro tem de ser a mais despojada possível, os cenários não podem parecer excessivamente realistas nem ostentar preenchimentos minuciosos; eles devem apontar para a síntese ou para o esquema. Em resumo, podemos dizer que o vídeo tende a operar uma limpeza dos ‘códigos’ audiovisuais, até reduzir a figura ao seu mínimo significante (MACHADO, 1997, p. 194).

O estudo semiológico pode levar em conta essas diferenças sem que seja perdida uma unicidade da linguagem audiovisual em termos de matérias de expressão. A divergência de escala e definição não gera uma diferença de código, somente no nível do subcódigo da utilização da escala de planos, lega ao vídeo a utilização de planos mais próximos e uma edição mais dinâmica que através da sucessão de planos próximos transmita uma informação visual equivalente a composição completa. Das partes se reconstitui o todo.

O diálogo entre cinema e televisão é uma via de mão dupla e já produziu filmes com linguagem de videoclipe televisivo, destacando-se nesse sentido o pioneirismo de Richard Lester no auge da Beatlemania em *A hard's day night*, que abusa dos planos próximos e da montagem dinâmica. Esses diálogos entre cinema e vídeo ajudam a atestar a unicidade nos termos da linguagem. É possível utilizar planos abertos na televisão, apesar de que telas pequenas e vídeos de baixa resolução impedirão a visualização dos detalhes. O estudo semiológico deve somente se atentar aos detalhes de cada caso e analisar suas especificidades.

Philippe Dubois em seu livro *Cinema, Vídeo, Godard (2004)* também levanta a questão da predileção de algumas figuras audiovisuais no universo do vídeo. Segundo Dubois (2004, p. 78):

Quando se observam alguns vídeos de criação, a primeira figura que surge com força é a da mescla de imagens. Três grandes procedimentos reinam neste terreno: a sobreimpressão (de múltiplas

camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo a incrustação (ou chroma key).

Dubois (2004) e Machado (1997) defendem que na esfera do vídeo há uma esfera mais receptiva a criação e experimentação de novas maneiras de articulação entre as imagens e sons, em especial, por conta do baixo custo da produção em vídeo e maiores possibilidades de manipulação da imagem dos suportes técnicos, potencializado ainda pelo vídeo digital. O estudo das diferenças, como podemos ver pode se dar tanto no nível das especificidades das imagens, como no nível da predileção por determinados códigos e subcódigos.

O vídeo não estaria tão preso às exigências industriais de produção que o cinema, e sem esse caráter tão demarcadamente industrial estaria mais relacionado ao aspecto criativo e inovador das artes. Essas variações, no entanto, também existem no universo do cinema, que em diversos momentos de sua história apresenta obras de caráter pouco industrial, vide o cinema underground norte-americano que apresentou elevados graus de experimentação. As diferenças são do universo cinematográfico não fílmico, ou seja, que envolvem sua produção, mas não necessariamente dos aspectos específicos de sua linguagem. O advento da televisão, do celular, do computador se relacionam com realidades sociais e técnicas bem diversas, apesar de convergências, mesmos seus usos se relacionam a demandas culturais diferenciadas que deixam vestígios nas articulações códicas de suas obras.

Assim como é possível classificar gêneros, escolas, épocas, autores, etc., é possível com o princípio de pertinência adequado, prover uma unicidade sistemática as diferentes configurações tecnológicas da imagem audiovisual, levando-se em conta as especificidades sócio-econômico-culturais da televisão, vídeo-arte, do cinema digital, das gravações em celular, entre diversas outras formas, é possível encontrar uma unidade sistemática no que se denomina de audiovisual sem esquecer de ponderar as especificidades das técnicas.

## **Considerações finais**

As imagens audiovisuais demarcam um espiral de inovação tecnológica, desde o seu surgimento, parecem se desenvolver no aprofundamento do seu próprio conceito,

mistos de som e visualidade em movimento. A imagem audiovisual se dispersa através de inovações tecnológicas incessantes, mas que recolocam em pauta problemas antigos que acompanham toda a história das ferramentas e técnicas de produção de imagens, em especial, destacada aqui a questão da impressão de realidade que mesmo no contexto digital continua como desígnio, parte das imagens digitais são criadas com objetivos miméticos.

A busca pelo realismo representativo através das evoluções tecnológicas nunca saiu de pauta, ao mesmo tempo que ocorreu a imaterialização no sentido da perda do referente, as imagens criadas continuaram a procurar a impressão de realidade, acrescidas das possibilidades interativas no contexto digital. Por outro lado, desde que foram inventados máquinas fotográficas e cinematógrafos, mecanismos geradores de imagens icônicas por excelência, sempre foram utilizados também para gerar imagens irreais. O grau de realidade das representações depende não das técnicas, mas das opções estéticas que entram em diálogo com as possibilidades materiais de cada linguagem e suas articulações códicas, a estética não transcende a linguagem material a partir da qual cria suas formas.

As novas tecnologias não tornam descartáveis as antigas reflexões sobre os suportes técnicos da imagem audiovisual, e muito do que se problematizou na reflexão entre cinema e vídeo se recoloca diante das novas tecnologias de produção e distribuição da imagem audiovisual no contexto digital. Nessa perspectiva é fundamental que a dispersão de novas tecnologias audiovisuais não sirva como impeditivo da percepção de uma unidade sistemática da linguagem audiovisual, mesmo que seja sempre necessário levar em consideração as diferentes especificidades culturais e técnicas de cada suporte tecnológico.

## Referências

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema** – uma introdução. Tradução de Tesa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **Dicionário Crítico e Teórico de Cinema**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BAZIN, André. **Ontologia da imagem fotográfica**. IN: XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1983.

BERGSON, Henri. **Memória e vida**. Textos escolhidos por Gilles Deleuze. Tradução de Cláudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BETTON, Gerard. **A estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 2004.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectivas, 1980.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. 9. ed. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, [s/d].

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papirus, 2003.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1983

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.