

## CINEMA, VÍDEO, DIGITAL: A VIRTUALIDADE DO AUDIOVISUAL

Bruno Polidoro\*

### Resumo

O artigo propõe-se a refletir sobre as diversas manifestações contemporâneas do audiovisual, a partir das idéias de Vilém Flusser, focando-se no cinema, no vídeo e nas tecnologias digitais. Com os conceitos de Henri Bergson, busca perceber o audiovisual como uma virtualidade e, com isso, compreender o sentido de linguagem nesses diversos suportes de som e imagem.

### Palavras-chave

Audiovisual – Cinema - Digital

### Abstract

The propose of this paper is think about the diverse contemporary manifestations of the audiovisual, from ideas of Vilem Flusser, focusing in the cinema, video and digital technologies. With the concepts of Henri Bergson, seeks to analyze the audiovisual as virtuality and understand senses of language in those many supports of sound and image.

### Key Words

Audiovisual - Cinema - Digital

Pensando etimologicamente, a palavra *imagem* está diretamente ligada à *magia*. Isso se deve ao fato de os povos pré-históricos – primeiros criadores de imagem que se tem registro – utilizarem-na para representar elementos da *realidade* os quais desejavam. Ou ao menos, é isso que se acredita: eles desenhavam animais nas paredes das cavernas à espera de melhores caças, por exemplo. Dessa forma, podemos fazer duas ligações diretas ao conceito de imagem: a imagem *representa a realidade* ou algo que poderia ou se quer que seja *real* – assim como elementos os quais se deseja que deixem de ser reais; a imagem tem poder de *magia*, ultrapassando o apreensível, o próprio real.

A sociedade pré-histórica era extremamente imagética. Entretanto, a imagem com seu poder de magia era uma representação muito conotativa da realidade, por possuir ampla quantidade de significados intrínsecos. Por isso, como explica Vilém Flusser (2002), surgiu a escrita, com a função de *desmágicizar* as imagens, direcionando o olhar sobre elas. O texto surge para explicar a imagem de acordo com os interesses de quem a construiu. Um exemplo ilustrativo são as fotografias presentes nos jornais, imagens técnicas<sup>2</sup>, as quais vêm acompanhadas de uma legenda, para deixar *claro* o que

aquela imagem quer mostrar e porque ela está ali inserida.

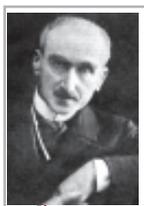
Com o surgimento do texto e sua ampla capacidade de ser pragmático na transmissão de uma mensagem, ele ganhou força e, a partir da Idade Média, temos sociedades consideravelmente menos imagéticas em relação às pré-históricas. No entanto, os textos não tinham a *magia* intrínseca às imagens. Com isso, novamente, retorna-se a elas, mas com uma nova função: as imagens voltam a ter importância para *remagicizarem* os textos. Mantendo o mesmo exemplo do parágrafo anterior, podemos dizer que as imagens estão presentes nos jornais para trazer magia às suas páginas, para ratificarem os textos e ampliarem seu impacto.

Na busca dessa *remagicização*, a sociedade atual está se tornando, outra vez, cada vez mais imagética. Somos invadidos a todo o momento por milhares de imagens: nas ruas, nas salas das casas e nas de cinema, nas telas dos computadores. A imagem em movimento, aliada aos efeitos sonoros, tornou-se uma das formas de comunicação mais usada entre as pessoas, entre as instituições e a sociedade, e entre o Estado e a população. Vamos as imagens como se fossem nossas janelas para o mundo; no entanto, Flusser (2002, p. 14) nos alerta:

O caráter aparentemente não simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos.

Além de se crer nessas imagens como janelas para o mundo, há uma crescente necessidade de utilização do aparelho. Isso se confirma na vivência de cada um: todo momento que parece interessante tem de ser registrado e, para isso, depende-se das imagens:

O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significado do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de cenas. (Flusser, 2002, p. 09)



Nesse contexto audiovisualizado, para um entendimento integral do audiovisual, temos de ir muito além de apenas o estudo do produto final e sua comunicação com o receptor (*output*) e das características conceituais da fase de criação (*input*). “Isto porque o complexo ‘aparelho-operador’ é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é *caixa preta* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*”. (Flusser, 2002, p. 15) Por isso, devemos buscar visualizar os processos de construção do audiovisual, estudando as ligações entre a técnica e a mensagem apresentada.

Na busca de se compreender essa complexidade do audiovisual, que também é *caixa preta*, parece importante transcendermos a visão do objeto apenas como matéria: audiovisual espacializado e fechado. Para isso, o ponto de partida é passarmos a perceber as audiovisuais como uma virtualidade, que se atualiza de diversas formas, na internet, no cinema, na televisão, por exemplo. Estes são atualizações da virtualidade – as audiovisuais – e são portadores de seus devires.

A atualização é “uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo”. (Parente, 1999, p. 14)

Com isso, a atualização movimenta-se sempre em direção ao novo. E esse novo potencializa-se à virtualidade – a duração audiovisual –, num incessante movimento do que difere de si a cada atualização.

“Duração significa invenção, criação de formas, elaboração contínua do absolutamente novo”. (Bergson, 2006, p. 08). Esses movimentos fluem no fluxo da duração, que é absoluta e indivisível. A duração é o todo de cada um dos seres e cada duração está diretamente ligada às demais durações, numa relação de coexistência virtual. É nossa própria duração que nos põe

em contato com toda uma contigüidade de durações que devemos tentar seguir, seja para baixo, seja para cima: em ambos os casos, podemos nos dilatar indefinidamente por um esforço cada vez mais violento, em ambos os casos, transcendemos a nós mesmos. (BERGSON, 2006, p. 10)

A duração real, para Bergson (2006, p. 16), é o tempo, mas o tempo indivisível. Dessa forma, o tempo nunca pode ser interrompido, apenas espacializado. Ao espacializar, congela-se o tempo, permitindo a análise do momento interrompido. Mas essa análise já é passado, pois o tempo segue desenrolando-se. Assim, para a compreensão do audiovisual, precisamos pensar o tempo e o espaço de maneiras distintas, jamais se esquecendo, no entanto, do fluxo no qual se encontram.

Com esse pensamento, temos que tudo que se percebe já é passado, pois ao assimilar-se tal situação ela já seguiu o fluxo e modificou-se.

O passado é o elemento ontológico do tempo, e, como tal, é virtual, ou seja, ele não se confunde com nenhum atual (presente). Trata-se de um passado que nunca foi presente, como no caso da paramnésia. A paramnésia é positiva, pois ela indica que o tempo não pára, ou melhor, que ele não pára de se desdobrar, passando por passados não necessariamente verdadeiros e por presentes impossíveis. (Parente, 1999, p. 24-25)

A paramnésia trabalha com duas situações: a do *déjà vu* e a do *jamais vu*. A primeira é a sensação de que o momento “presente” já aconteceu anteriormente, situação de se ver pela primeira vez alguém ou alguma coisa, mas se ter a sensação de já ter visto diversas vezes. A segunda é a sensação de parecer desconhecer algo com o que

---

muito já se conviveu; a situação parece nova, mesmo já tendo sido vivenciada, outrora, muitas vezes.



O circo

Esta situação de paramnésia é bastante reflexiva para pensarmos as audiovisualidades, pois instiga o realizador a encontrar novas formas de criar imagens, jogando com o inconsciente do espectador. Com esse caso, clichês podem atualizar-se de uma forma inovadora, fazendo com que os espectadores aceitem o produto como algo novo, fugindo dos tradicionais comentários de “isso é clichê, já cansei de ver a mesma coisa que sei como irá terminar”.

Trabalhando com esses conceitos, Parente (1999, p. 42) afirma que o “desafio daquele que produz imagens é justamente saber em que sentido é possível extrair imagens (*jamais vu*, pura exterioridade) dos clichês (*déjà vu*, pura interioridade)”. Ainda com a paramnésia, a partir de seu estudo, Deleuze (1990) criou o conceito de imagem-tempo, “na qual o virtual é uma imagem em espelho que forma um curto circuito com a imagem atual, sem que se possa dizer qual das duas é verdadeira”. (Parente. 1999, 25). É com esse conceito que Deleuze desenvolve seu estudo da necessidade de arrancar dos clichês cinematográficos algo mais do que a simples verdade aparente.

Pensando na estética do audiovisual, o trabalho do diretor de fotografia com seu poder de manipulação dos escuros e das luzes é base essencial para essa nova visão e uso dos clichês. Podemos ter uma história de amor clássica e muito utilizada, mas, ao adotar uma iluminação não tradicional, por exemplo, podemos fazer com que o espectador perceba a história como algo novo. Há inúmeras possibilidades de se trabalhar com as nuances de claro e escuro; jogando-se com elas, novos sentidos tendem sempre a surgir.

Imaginemos um filme de terror, por exemplo, quase sempre construído a partir de clichês.

A fotografia, nesse tipo de obra cinematográfica, tradicionalmente abusa dos contrastes, da escuridão na maior parte do quadro e de luzes duras, que projetam sombras densas. Mantendo a mesma estrutura clássica, mas utilizando uma luz mais suave, publicitária, poderíamos, ao contrário, construir um novo formato de filme de terror. As mortes quase sempre acontecem à noite, e o simples fato de levá-las para a luz do dia já teria um efeito de novo.

O conceito criado por Sergei Eisenstein (2002) de *imagicidade* remete diretamente aos estudos bergsonianos, pois, para o cineasta russo, todo o filme montado continha “devires” (adotando as palavras de Bergson) do filme que fora captado. Assim, há sempre filmes dentro do filme. O filme que vemos é apenas uma atualização do filme filmado, contendo seus devires; através da montagem, torna-se possível construir um número incalculável de novos filmes. Incalculável, porém finito, pois, como *caixa preta*, o audiovisual está sempre limitado ao número de funções as quais o aparelho foi programado para realizar, jamais permitindo o infinito.



A cabeça de Medusa

Eisenstein (2002) criou também o conceito de *cinematismo*, no qual ele defendia que todas as artes estavam presentes no cinema, assim como muitas artes eram “cinematográficas”, mesmo que o cinema tenha se constituído posteriormente a elas. “Gostaríamos de encontrar neste processo (...) especificidades cinematográficas. Mas não podemos negar que este processo pode ser encontrado em outros meios artísticos, sejam ou não próximos do cinema (e que arte não está próxima do cinema?)”. (Eisenstein, 2002, p. 16) Em outras palavras, há devires audiovisual em todas as artes; da mesma forma, diversas artes atualizam-se no cinema e nos demais produtos atualizados das audiovisualidades. Não há como negarmos que há devires da virtualidade do enquadramento nas pinturas tanto como no cinema.

Ao observarmos as imagens anteriores – pinturas *aparentemente* estáticas, podemos encontrar nelas devires das audiovisualidades: a boca aberta da Medusa decapitada sugere um som de dor e desespero. Assim como a imagem circense da obra de Seurat traz a sensação de movimento dos cavalos, malabaristas e dançarinos. E nos *flip books* tais devires se evidenciam ainda mais: as audiovisualidades atualizam-se em obras até então impensadas como audiovisuais.

### 1.1 CINEMA E TECNOLOGIA: PENSANDO LINGUAGEM NA HIBRIDIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA

No que tange ao cinema, ponto que preocupa tanta gente, o cinema não vai acabar nunca. O fato de ele existir num suporte ou noutro não o deslegitima; é todo um processo de gramática de comunicação que foi criado através dos anos. (Dantas, 2007, p. 154-55)

A justificativa de Dantas para afirmar que o cinema jamais acabará toca num dos pontos cruciais da discussão entre cinema e tecnologias digitais. Por muitos anos, buscou-se encontrar uma linguagem específica para o vídeo, tentando explicitamente separá-lo do cinema. Tentou-se encontrar especificidades que talvez só tenham sido percebidas nas questões de vídeoarte e vídeointalações, sistemas diferentes do cinema; mas na questão filmica, por maiores as diferenças entre os dois suportes, a linguagem tende a ser a mesma. O cineasta Carlos Gerbase, em seu filme *Sal de prata* (2005), colocou em prática essa discussão, intercalando na montagem de uma cena imagens que haviam sido captadas em vídeo e em película. Se esquecêssemos a textura da imagem, não haveria diferença alguma na cena que pudesse ser atribuída a um ou ao outro tipo de captação. Todos os recursos de *mise-en-scène*, iluminação e enquadramento seriam os mesmos.

Apesar disso, as comparações entre o cinema e as novas tecnologias tendem sempre a colocar o cinema num estágio superior ao do vídeo e dos sistemas digitais. E não poderia ser diferente, pois “comparado ao ‘vídeo’, algo frágil, incerto, sem identidade forte, dotado de um estatuto flutuante de intermediário, o ‘cinema’ é obviamente um *monumento*.” (Dubois, 2004, p. 24) É um *monumento*, pois ainda possui uma qualidade de imagem superior e possui história própria, inventou sua linguagem, tem um sistema de distribui-

ção difundido mundialmente e, sem dúvida, pelo fato de ser a primeira apresentação em larga escala de imagens em movimento. O cinema está presente no imaginário da sociedade há mais de um século.

Pensando no audiovisual como uma virtualidade, podemos ver a força do cinema pela circunstância de nele ter se atualizado primeiro. Dessa forma, cientes de que o audiovisual é irreduzível a qualquer suporte, parece inadmissível pensar também o vídeo independente da linguagem cinematográfica. Por isso que Dubois (2004, p. 23) vê o vídeo como “*movimento*”, o “‘vídeo’ não é um objeto (algo em si, um corpo próprio), mas um *estado*. Um estado *da* imagem (em geral). Um *estado-imagem, uma forma que pensa*”. Um estado que permite se pensar “o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens”. O vídeo é o divisor de águas do cinema puro, totalmente analógico, para as novas tecnologias de hoje, cada vez mais numéricas, impalpáveis, simuladoras.

As hibridizações que vemos, contemporaneamente, na construção das imagens em movimento são diferentes atualizações da duração audiovisual. Cada uma com suas especificidades, pois como dito anteriormente, a atualização sempre caminha em direção ao novo – e o atual retorna potencializado à duração. Com essa idéia, podemos pensar o vídeo como uma atualização audiovisual potencializada pelo cinema. O vídeo com o papel de questionar aquilo que já fora atualizado, incentivando novas potencializações. Assim como todos os demais formatos digitais.

Os movimentos de atualização da duração audiovisual são perceptíveis mesmo quando o vídeo e os novos suportes de captação ainda não existiam como real. Dziga Vertov e seus experimentos, no início do cinema, já rompiam com a gramática clássica estabelecida. Assim como, depois, os cinemas de vanguarda, os cinemas novos, Godard e Glauber. Ambos os cineastas já estavam rompendo com o que se considerava “a linguagem do cinema”, ao adotarem uma montagem descontínua, ao utilizarem o som fora de sincronia. Rompiam, mas faziam cinema. Se eles *são cinema*, dos maiores nomes, não há porque pensar o vídeo como uma linguagem diferente da cinematográfica.

A duração audiovisual potencializa-se para agrupar as novas construções visuais que se atualizam diariamente. E é devido a isso que a lin-

---

guagem audiovisual é ampla e em eterna construção. Arlindo Machado, importante autor da discussão sobre o vídeo e as novas tecnologias, questiona-se sobre a existência ou não de uma linguagem cinematográfica, videográfica ou audiovisual. Com o rompimento das fronteiras, “podemos chamar a isso linguagem ou sistema significante, como queiramos, desde que tenhamos em mente que se trata, como se costuma dizer na física contemporânea, de um sistema caótico”, híbrido, aberto, “que manifesta coerência em cada obra particular, mas não tem valor universal ou normativo, não pode ser reduzido a um conjunto de leis básicas de articulação”. (Machado, 1997, p. 193)

Com esse pensamento, a linguagem deve ser pensada como rizomática e infinitamente aberta, que se atualiza de maneira distinta em cada nova obra. Assim como se atualizou nos *flip books*, atualiza-se na película e atualiza-se nos suportes digitais. Por isso da dificuldade de se criar normas e padrões. A construção intelectual e conceitual não é — não pode ser — refém de limitação técnica e, indiretamente, nem do dispositivo.

Enquanto os povos do terceiro mundo fazem reivindicações territoriais, a mídia cada vez mais ‘desterritorializa’ a subjetividade. A espetatorialidade contemporânea deve também ser examinada, portanto, à luz do desenvolvimento das novas tecnologias audiovisuais. A sempre alardeada especificidade cinematográfica parece agora estar se dissolvendo no domínio mais amplo dos meios audiovisuais, sejam estes fotográficos, eletrônicos, sejam cibernéticos, modificando não apenas a ‘identidade’ do cinema, mas também a de seus consumidores. Na verdade, o desenvolvimento das novas tecnologias audiovisuais representa um impacto dramático sobre praticamente todas as eternas questões enfrentadas pela teoria do cinema: a especificidade, a autoria, a teoria do dispositivo, a espetatorialidade, o realismo e a estética. (Ramos apud Stam, 2005, p. 415)

As argumentações anteriores parecem confirmar o pensamento de que devemos pensar a linguagem como **audiovisual**, pelo fato de os limites entre os suportes e tecnologias estarem cada vez mais imbricados. Como diz Ramos, tem-se de abandonar a luta por territórios e aceitar a dissolução das individualidades. Não há mais como

segurar esse movimento de hibridização. Tem-se sim, de refletir sobre as melhores formas de se utilizar os novos suportes para se construir imagens potentes, transformadoras. No meio de tanta produção, poucas imagens sobreviverão. O grande ponto é identificar o diferencial destes audiovisuais que não serão efêmeros. E se se deseja ou não, que a potência da imagem esteja na capacidade de ela ser janela para a realidade. O real está aí. A potência da imagem, sua magia, talvez, esteja na capacidade de transgredi-lo ou superá-lo.

## NOTAS

\* Bruno Polidoro é mestrando em Comunicação Social na Unisinos – RS. É professor de Direção de Fotografia, no curso de graduação em Realização Audiovisual, na mesma instituição.  
bruno.polidoro@gmail.com

Segundo Vilém Flusser (2002, p. 13), “as imagens tradicionais são pré-históricas; já as imagens técnicas são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo.” Neste artigo, usaremos o conceito de imagem técnica incluindo o audiovisual e seu diverso corpus integrado, pois todos também são tecnicamente concebidos para criar imaginações do mundo.

## REFERÊNCIAS

- BERGSON, Henri. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- DANTAS, Marcelo. **Pra que sentido? O digital e suas ramificações**. In: BENTES, Ivana. (Org.). **Ecos do cinema: de Lumière ao digital**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: CosacNaify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- STAM, Robert & SHOHAT, Ella. **Teoria do cinema e espetatorialidade**. In: RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria contemporânea do cinema. Pós-estruturalismo e filosofia analítica**. V.1. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2005.