Montagem da Imagem / Montagem na Imagem
O Cinema Sensacional[1]

Autor: Alita Villas Boas de Sá Rego[2]

Doutoranda da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro-ECO

Resumo

As imagens do cinema contemporâneo se adaptaram às suas novas condições de produção, incorporando a tecnologia digital a um processo de criação que há quase cem anos não passava por uma transformação técnica tão radical. Com a tecnologia digital, a montagem ***da*** imagem virou montagem ***na*** imagem, dando origem ao cinema ***sensacional***, que investe mais no corpo do que na razão como forma de cognição. Este novo tratamento das imagens gera uma estética e uma ética que abre um novo campo de pesquisa cinematográfica.

Palavras chave: teoria da imagem; significação nas mídias audiovisuais; produção e recepção das mídias audiovisuais.

---

[1] Trabalho apresentado ao NP 07-Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom

[2] Doutoranda na ECO – Escola de Comunicação da UFRJ, na linha de Tecnologias da Comunicação e Estética. Mestra em Tecnologia da Imagem, pós-graduada pela ECO – Escola de Comunicação da UFRJ. Cursos de pós-graduação latu sensu: Comunicação e Imagem e Usabilidade de Interfaces, ambos realizados na PUC/RJ. Realiza design instrucional para cursos ministrados via WEB. Alitasa@terra.com.br

Montagem da imagem/Montagem na imagem[3]

O cinema sensacional

Introdução

Um acidente entre um carro e um caminhão deixa dezenas de pessoas presas no túnel submerso que liga Manhattan a Nova Jersey. Cabe ao ex-bombeiro (Sylvester Stalone) resgatar os sobreviventes antes que o oxigênio acabe e o túnel desabe. Essa é a sinopse de *Daylight (1996)*. O filme foi dirigido por Rob Cohen, que também realizou *Coração de Dragão (Dragonheart-1996)*. O orçamento de *Daylight* foi de US$ 80 milhões. Apesar de Stalone ter recebido uma indicação para o troféu "Framboesa de Ouro" de pior ator, o filme arrecadou cerca de US$ 150 milhões nas bilheterias de todo o planeta e mais uma indicação para o Oscar de melhores efeitos especiais. Dentre eles, uma explosão e uma enchente dentro de um túnel. *Daylight* é um filme de ação onde não existem terroristas, nem armas de fogo. Apenas um grande número de pessoas em pânico. Uma releitura dos filmes catástrofe dos anos 70, como *Aeroporto (Airport-1970)*; *Terremoto (Earthquake-1974)* e *Inferno na Torre (The Towering Inferno-1974)*.

Uma matéria da revista SFX[4], de dezembro de 1996, aponta que, nos anos 80, esse gênero de filme ficou em baixa. A tecnologia dos efeitos especiais já tinha alcançado o ápice de sua capacidade. Os recursos para a simulação de tragédias já tinham se esgotado. Mas, nos anos 90, a sofisticação da tecnologia dos efeitos especiais digitais reabriu o filão do filme catástrofe e deu o impulso final na realização de imagens de ações espetaculares. Explosões como a da ponte nas Cataratas do Niagara, em *Despertar de um pesadelo (The long kiss goodnight- 1996)*, o vôo *do Homem Aranha 2 (Spiederman 2-2004)* e a perseguição sobre um TGV a 300km/h, dentro de um túnel, realizada pelo agente secreto Ethan Hunt (Tom Cruise), em *Missão Impossível (Mission:Impossible-1996)* são fruto da capacidade de manipular as imagens através da codificação digital, a tecnologia que permite a visualização de missões realmente impossíveis.

Na conclusão de *A Imagem-Tempo*, Deleuze (1990) afirma que a teoria do cinema não fala sobre o cinema, mas sobre os conceitos que o cinema suscita. Os conceitos deleuzianos não se confundem com representações inalcançáveis ou

---

[3] Esse texto foi realizado com base nas pesquisas para minha tese de doutorado sobre Imagens Digitais e Narrativas Sensoriais realizadas durante minha estadia em Paris de janeiro a junho de 2005, financiada por uma bolsa de estágio fornecida pela CAPES.

imutáveis. Para ele, os conceitos se fazem no mundo e se transformam de acordo com o lugar e o tempo em que foram criados. Assim como as imagens no cinema. As imagens do cinema contemporâneo se adaptaram às suas novas condições de produção, incorporando a tecnologia digital a um processo de criação que há quase cem anos não passava por uma transformação tecnológica tão radical.

Hoje a montagem ***da*** imagem virou montagem ***na*** imagem. Um processo que já existia de forma praticamente imperceptível, mas que, hoje, com os efeitos especiais e visuais digitais, se transforma em elemento chave dos filmes de ação do cinema contemporâneo produzido em Hollywood nos últimos 15 anos. O objetivo deste texto não é avaliar os méritos qualitativos desse tipo de filmes, mas apenas investigar como as imagens-sensacionais digitais transformaram a narrativa cinematográfica.

1. O cinema sensacional

Quando observamos a história do cinema, é possível perceber que ele só sai da categoria de espetáculo de feira para se transformar na arte de contar histórias via montagem e trucagem. Isto é: via os efeitos especiais, já que, nos primeiros tempos, a própria montagem era considerada como um efeito especial. As primeiras cenas da "vida real", montadas em 1908, só foram totalmente assimiladas como *naturais* em 1910. De acordo com Deleuze, essa idéia de naturalidade ou realidade da imagem cinematográfica está baseada no padrão de montagem adotado pelos diretores americanos da época, que seria semelhante ao ato de cognição humana: olhar o ambiente, interiorizar o que se vê, ser afetado por isso e agir ou reagir como uma conseqüência. DELEUZE (1995) chama essa imagem, que junta percepção, afeto e ação (ou reação), de imagem-movimento.

A imagem-movimento cria uma visão objetiva do mundo, que é mais acentuada a partir da crença na origem cientifica do cinema, ligada às primeiras pesquisas cientificas sobre o movimento. No entanto, essa ligação não faz da imagem cinematográfica um instrumento cientifico, já que, no final do século XIX, a ciência analisava o movimento a partir de sua decupagem em instantes, como mostram as experiências fotográficas de Julles Marey e Muybridge. A imagem cinematográfica recompunha o movimento em todo o seu fluxo, o que retirava sua utilidade para a análise cientifica.

---

[4] Revista francesa sobre os efeitos especiais no cinema. SFX é a abreviação internacional para efeitos especiais.

Ao mesmo tempo, o cinema não podia ser considerado como uma forma de arte por causa de seu caráter automático, que capturava o instante qualquer, o instantâneo. Até então, a arte vivia dos momentos sublimes do movimento capturados pela técnica subjetiva dos pintores. Por isso, as primeiras apresentações cinematográficas não tinham nenhuma conotação artística e se restringiam aos espaços reservados para os espetáculos populares.

Com o tempo, a nova tecnologia das imagens foi se sofisticando até se transformar na sétima arte, ao se instituir como uma linguagem. Linguagem das imagens, de acordo com formalistas como Rudolph Arnhein, e linguagem narrativa de acordo com os semiólogos como Christian Metz. Este associava a imagem a enunciados. Isso fez com que o cinema se transformasse em arte e indústria ao mesmo tempo. Por isso, faz parte de sua natureza a produção de filmes para a cabeça (parque de diversões para a razão) e para o corpo (parque de diversões para as sensações).

No primeiro caso, o enredo está baseado nos grandes temas da vida, sempre em busca de um sentido mais profundo, transmitido através de uma narrativa lógica. No segundo, o investimento é nas sensações fortes. O conteúdo fica em segundo plano, já que as histórias não trazem nada de novo. São intrigas simples, onde o que interessa é a forma como acontecem. Por isso os efeitos especiais são tão importantes. Eles são os brinquedos que vão tirar o fôlego do espectador, sem lhe dar tempo para pensar.

De acordo com LAURENT JULLIER (1997), os realizadores do cinema contemporâneo vivem uma crise de criação. Aparentemente, todas as histórias já foram escritas e todos os filmes já foram realizados. Como diz Deleuze em *Conversações* (1992-p.92*), "cada imagem desliza agora sobre outras imagens; já que o fundo da imagem já é sempre uma imagem"*. JULLIER (1997) afirma que os filmes contemporâneos se baseiam em citações de enredos e de gêneros, bem como no excesso de "fogos de artifício", para ultrapassar a falta de originalidade de suas histórias. Sendo assim, apresentam as imagens recicladas de diferentes maneiras, dependendo do estilo de seus realizadores. Cineastas *cult* como Goddard ou Win Wenders desconstroem as imagens da publicidade, da televisão, do cinema, das revistas e de todas as outras mídias, para criticar a substituição da realidade através de uma metanarrativa. São os famosos filmes "cabeça".

Os cineastas saudosistas reúnem o estilo formal do cinema clássico a uma profunda nostalgia dos velhos tempos. O resultado é uma releitura do próprio passado, que se apresenta como algo melancólico, como tempos melhores que devem ser

recuperados. Alguns exemplos desse tipo de apropriação estão nos filmes *American Graffith* (George Lucas-1973), *Peggy Sue* (Francis Ford Coppola-1986) e *A época da inocência* (Martin Scorcese-1993). Numa corrente mais sofisticada, essa imagem do passado aplicada ao design visual de filmes que se passam na atualidade, cria uma imagem do tempo em profundidade, típica dos filmes de David Linch. *Mulholand Drive* (2001) é o melhor exemplo desse tipo de apropriação.

Os cineastas adeptos das sensações superam o clichê das imagens clássicas e modernas através dos "filmes concerto", onde o som exerce um papel importantíssimo, já que envolve o espectador numa redoma sensorial auditiva que facilita a imersão. Esse tipo de releitura está presente nos videoclipes de montagem fluida e euforizante e em filmes como *Assédio* (Bertolucci-1998). JULLIER(1997) também cita os filmes de "fogos de artifício" que utilizam os efeitos especiais somados à narrativa clássica e à sensação provocada pela violência explícita, dos filmes de John Woo e de Quentin Tarantino.

Os filmes de *fogos de artifícios* podem ser incluídos na categoria de filmes *sensacionais*, que se baseiam em façanhas de super heróis como o *Homem Aranha* (*Spiderman 2*-2004) com seus vôos de tirar o fôlego, nas simulações estonteantes dos filmes de ficção cientifica, como a série de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars)*, ou nos cenários grandiosos de épicos como *Senhor dos Anéis (The lord of the rings)*. Paradoxalmente, o que chama a atenção nos filmes sensacionais é que, ao mesmo tempo em que procuram reproduzir uma realidade fantástica, suas imagens repetem a lógica cotidiana, o que faz com que elas acabem funcionando como clichês. E os clichês banais só são capazes de provocar sensações através do excesso. Excesso de cores, de velocidade, de sons, de sangue, de tiros, de violência:

> *Foi para romper com o clichê dos anos 80 que o cinema dos anos 90 precisou aderir ao hiperrealismo sensacional. À obscenidade. À sensação exacerbada que precisa ser mais exacerbada a cada filme, até se transformar no horror visto através das lentes de aumento proporcionadas pelos dispositivos tecnológicos da visão. São os* closes *naturalistas das cenas de sexo, de violência física e dos desejos de personagens que não guardam nenhum segredo para a câmera. São choques sensoriais provocados pelos efeitos especiais que também*

> *acabam assimilados mecanicamente, se transformando em novos clichês, que só podem ser rompidos com mais efeitos. Uma técnica que exige uma superação constante e que acaba fazendo com que o anormal se torne o normal.* (SA REGO-2002)

Os filmes sensacionais exigem um intenso investimento no desenvolvimento do aparato técnico e de *softwares*, para que as sensações estimuladas pela imagem sejam cada vez mais fortes. O objetivo é provocar um curto circuito no intelecto do espectador, através do investimento direto no sistema sensorial, como comprova esta declaração de George Lucas *(Apud JULLIER. p.37)* para a revista *Times*, em 1981: *"meus filmes estão mais próximos de um parque de diversão do que de uma peça de teatro ou romance"*. Sendo assim, o espectador assiste ao filme com o corpo, não com a razão. Isto é: a imagem não é criada para ser percorrida pelo olhar, mas estimula um investimento corporal que é despertado pelas mais modernas técnicas de efeitos especiais e visuais. No cinema contemporâneo de Hollywood, são eles que vão permitir a ultrapassagem dos clichês.

2. Efeitos especiais/efeitos visuais

Pierre Hermadinquer (Apud HAMUS-VALLÉE.2004 P.6), , define os efeitos especiais como

> *"técnicas utilizadas para assegurar a ilusão visual e sonora dos espectadores, que leva as imagens e sons para além da realidade corrente, cria ilusões de ação ou simula eventos muito difíceis de serem filmados diretamente, por razões de segurança, de possibilidades e de custos"*.

Na verdade, esta definição generalizante pode se referir ao próprio cinema, que quando surgiu podia ser considerado como um grande efeito especial capaz de levar o público para viajar pelo mundo sem sair de sua poltrona, como o faziam os primeiros filmes dos Irmãos Lumière[5]. Mas a idéia de efeito especial, tal como a entendemos hoje em dia, foi herdada do teatro e descoberta por acaso por Georges Meliés, ainda nos primórdios do cinema. Enquanto filmava uma cena na Place de l'Opéra, um defeito na

[5] Os Irmãos Lumière enviavam seus cinegrafistas pelo mundo para documentar aspectos da vida em outros países. Eram filmes de apenas um plano continuo.

câmera, que travava o filme, fez com que o realizador interrompesse a filmagem por alguns minutos. Quando projetou as imagens capturadas nesse dia, percebeu que o ônibus tinha se transformado em carro funerário e os homens em mulheres. Estava descoberto o efeito de transformação por parada de câmera.

Com o tempo, os efeitos foram se sofisticando tecnologicamente. Eles evoluíram da própria montagem[6] até chegar às imagens digitais de *Matrix* produzidas na ILM (Industrial Light & Magic) e ao último *Guerra nas Estrelas Episódio 3*, que entrou em cartaz no final de maio de 2005. O filme é a última superprodução do mago dos efeitos especiais George Lucas e roubou a cena no Festival de Cannes de 2005, mesmo fora de competição.

RÉJANE HAMUS-VALLÉE (2004), que procura delimitar mais o conceito de efeitos especiais, categoriza as interferências na imagem como efeitos especiais e efeitos visuais. A diferença entre esses eles é que o primeiro é criado no *set* de filmagem, enquanto o segundo acontece na ilha de edição, na hora da pós-produção. Mas, a partir das tecnologias digitais, os limites dessa separação se atenuam, já que os efeitos visuais que só serão aplicados na pós-produção já estão todos previstos na filmagem, determinando-a. Portanto seria melhor considerar a todos como efeitos especiais, mas dividindo-os entre visíveis e invisíveis.

Os efeitos digitais invisíveis são retoques na imagem para retirar fios elétricos em filmes de época, modificar cores, executar pequenos retoques de luz ou simular movimentos de câmera absolutamente impossíveis de serem realizados durante a gravação. Apesar de pouco valorizados, ou de passarem praticamente despercebidos aos olhos do espectador, são esses cuidados que criam o traço da realidade no mundo das imagens manipuladas. Existem também os efeitos montados na própria imagem que o espectador não percebe que está vendo, mas sente. O diretor de efeitos especiais Robert Skotak[7] explica como isso acontece, ao descrever a maquete que construiu para o filme catástrofe *Hard Rain*, dirigido por Mikael Salomon em 1998:

> *"Existem dezenas de objetos minúsculos disseminados por todo lado: um jornal abandonado, um pincel esquecido etc. Ninguém repara esses detalhes; mas eles contribuem para criar a ilusão de um lugar realmente habitado. Se eles*

[6] A montagem foi considerada como um efeito especial, até ser naturalizada e se transformar em uma linguagem em torno de 1910.
[7] Fundador da 4Ward Productions, empresa especializada em maquetes e efeitos em miniaturas.

faltassem, o público iria perceber o lado artificial do cenário".

Os efeitos digitais são visíveis na imagem quando acrescentam figurantes nas cenas de multidão e nas catástrofes, simulam feridas, apresentam a transformação contínua da aparência de personagens humanos em monstros, ou jovens em velhos e vice-versa. Softwares sofisticadíssimos criam cenários virtuais, onde atores humanos interagem, ou personagens virtuais que interagem com atores em cenários reais, além de permitirem que atores contemporâneos apareçam em cenas *reais* gravadas em outros tempos, como acontece em *Forrest Gump* (1994). O filme coloca o personagem título interpretado por Tom Hanks diante de personalidades que já morreram.

A soma de efeitos digitais visíveis e invisíveis com atores e recursos materiais permite a realização de façanhas irrealizáveis, como a perseguição de um TGV por um helicóptero dentro de um túnel, em *Missão Impossível*. Tanto o trem quanto o helicóptero e até mesmo o túnel nunca existiram. O três elementos são réplicas em 3D de cenas reais pré-gravadas ou de maquetes no interior do estúdio. Por exemplo: o trem virtual corre sobre trilhos reais filmados de um helicóptero. A inserção foi realizada na pós-produção, depois de um minucioso trabalho de modelização. Para garantir a integração do elemento virtual com a paisagem real, esta também foi tratada digitalmente, para que seu reflexo na carroceria do trem parecesse verdadeiro. Nas cenas de exterior do túnel, a única parte real do vagão era aquela onde estavam os atores. Sobre eles, também foi preciso reproduzir o efeito das luzes do túnel que rodeavam um trem que corria a 300 km/h. Este foi mais um dos recursos para simular o efeito de velocidade, que se somou ao movimento dos elementos da decoração no túnel realizados em 3D: escadas, plataformas e iluminação. Cada elemento foi modelizado separadamente e depois montado em uma única imagem: "é o que chamamos de uma imagem multicamadas", conclui JOHN KNOLL(1996), o supervisor de efeitos especiais da ILM (Industrial Light & Magic).

3. Efeitos de realidade

Para o teórico francês ANDRÉ BAZIN(1991), a *objetividade* científica da câmera ao capturar um acontecimento real gera o fascínio do cinema. Por mais ficcional que seja um filme, o espectador sabe que existe sempre um traço da realidade na imagem, pois ele tem certeza de que as coisas e pessoas estavam ali naquele lugar, na hora da filmagem. É para garantir a crença do espectador nesse tipo de realismo que o

autor introduz a noção de montagem proibida: "*Quando o essencial de um evento depende de uma presença simultânea de dois ou vários fatores da ação, a montagem está proibida*". (BAZIN.1991.p.62) Bazin não é contra a montagem. Ela pode existir, desde que, pelo menos uma vez, a unidade espacial do acontecimento tenha sido demonstrada. Ele cita como exemplo uma seqüência do filme inglês *Quand les vautours ne voleront plus*. O filme narra as aventuras de um jovem casal e seu filho numa reserva na África do Sul. O garoto se afasta do acampamento e encontra um leãozinho que está longe da mãe. Ele pega o leãozinho para levar para o acampamento, mas não percebe que está sendo seguido pela leoa. Inconsciente do perigo, vai para o acampamento onde estão seus pais. Nesse momento, há um plano geral que mostra os quatro personagens reunidos ao mesmo tempo, no mesmo lugar. É esse toque de realidade, esse estar junto no mesmo lugar, ao mesmo tempo, que permite a crença do espectador na realidade do perigo. Apesar de ser uma cena de filme, ele tem a certeza de que na hora da filmagem o perigo existia. Por isso, o plano seqüência e a profundidade de campo são considerados por Bazin como a melhor forma de evitar a manipulação da imagem.

PASCAL BONITZER (1995) relembra que essa preocupação com a realidade das imagens esteve muito em voga na Europa, nas décadas de 60/70. O debate se alastrou pelas revistas especializadas. Para DELEUZE (1985), essa desconfiança das imagens cinematográficas teve sua origem na participação do cinema no cenário político, encenando o poder do nazismo nas mãos de Leni Riefenstal, se engajando na propaganda do comunismo nas mãos dos cineastas russos e reforçando os modos do *american way of life*, a partir da montagem das imagens-movimento. Um formato que faz com que as imagens funcionem como índices de um sentido oculto.

BARBOZA (1996) aponta que, até os anos 80, o prazer da imagem se baseava, predominantemente, no seu caráter indicial, cuja base são as representações mentais. O investimento corporal do espectador se limitava ao movimento dos olhos pela tela e sua afecção por elas se dava durante o intervalo criado entre a percepção e a ação. Era nesse momento que ele usava a memória para atualizar o significado dos índices que a imagem apresentava. De acordo com PIERCE (2003), o signo indicial tem uma relação de contigüidade física com o fenômeno que lhe deu origem: o traço de um pé na neve é o índice de que um homem passou por ali.

A forma indicial do pensamento faz surgir o sentido a partir do jogo de composições entre motivos sonoros e visuais e as respectivas analogias emocionais. Um recurso muito comum nos filmes B de Hollywood, onde apenas o reflexo das luzes no

rosto dos atores dentro de um carro indicava que eles estavam passando por uma estrada, ou nos filmes de Hitchchock, onde a relação entre os pequenos indícios era a pista para o reconhecimento do verdadeiro culpado de um crime.

Essa relação indicial da imagem cria um intervalo entre o visto e o seu sentido, que é o apelo à participação do espectador no filme através de sua consciência. É no intervalo criado pela montagem de dois planos que o significado do filme clássico desliza em busca de sua atualização, dando origem a uma ação ou a uma reação. Nesse intervalo acontece um fluxo sem fim de imagens, onde uma sempre remete à outra. Esse intervalo é o tempo dos afetos. O tempo que a consciência do espectador leva para estabelecer as relações entre as imagens que vê naquele momento e as suas crenças, suas experiências vividas, suas memórias. Esse é o momento em que ele é capaz de atualizar sua experiência pessoal, a partir da experiência dos personagens, aderindo ao conteúdo do filme. No intervalo criado pela visão indicial, uma imagem sempre puxa a outra. É essa capacidade de remeter a outras imagens, ou seja, o seu sentido em aberto, o que sempre foi considerado como a qualidade de uma obra de arte – e que possibilitou o ingresso do cinema no reino das artes nobres.

4.Realidade digital

De acordo com WEISSBERG (1999), a imagem digital é capaz de reinterpretar o que já foi registrado analogicamente alguma vez. Ela permite a passagem do *assim foi* para o *assim também é*. Esse é um dos aspectos do empreendimento tecnológico informático: transformar as representações em simulações, de modo a permitir a vida em espaços multidimensionais, realizando a possibilidade dos incompossíveis de Leibniz. Sendo assim, Ilsa Lazlo (Ingrid Bergman) pode ter um final feliz nos braços de Rick Blaine (Humphrey Bogart), no final de *Casablanca (Casablanca-1942)*.

Além de manter uma relação de similitude com o mundo material, a imagem digital traz inscrita em si informações que vão além de sua aparência sensível. Através do código numérico é possível conhecer sua estrutura, suas propriedades e manipular suas potências. Liberta de seu referente material, a partir do momento em que é transformada em código, ela deixa de ser apenas um elemento estético e se torna funcional. Maleável como tudo que é fruto do jogo mental da linguagem, permite a materialização da criação mais alucinada do roteirista mais criativo.

Essa capacidade de desdobramento de uma imagem, sem que ela perca sua referência anterior, é o que permite a reapropriação das velhas histórias, que agora são

turbinadas com novas imagens criadas a partir da montagem multicamadas ***na*** imagem. Imagens que são capazes de provocar vertigens alucinadas através de seus *travellings* hipervelozes em lugares impossíveis, de suas visões de videogames, dos fogos de artifícios que explodem das armas cada vez mais poderosas e das façanhas realizadas pelos super-heróis.

Nesse caso, elas funcionam como um carrinho de montanha russa que permite vivenciar materialmente o hiperrealismo fantástico que se apresenta como um fluxo contínuo diante do espectador. O cinema deixa de ser uma prótese de visão, que induz a visão interiorizada de um fluxo de imagens, para se transformar em uma prótese sensorial que permite a visão exteriorizada do fluxo da imagem, que atua no próprio corpo do espectador, provocando sensações. Isto é: o interior se torna superfície e a própria profundidade é um efeito de superfície. Isto é: a imagem deixa de ser indicial para se tornar icônica. Tudo é visível na própria imagem, que se apresenta em fluxo contínuo, exatamente como a realidade. Na vida cotidiana não existem cortes. Existe um único plano seqüência, que dura 24 horas sobre 24 horas.

Se levarmos em conta a taxonomia dos signos de PIERCE (2003), os ícones digitais estariam na categoria de hipoícones. Isto é: são imagens que participam de qualidades simples no regime da primeiridade[8], sem exprimir relações ou paralelismos com alguma outra coisa, dando origem a uma metáfora. Por isso ela vale pelo que mostra, e não pelo que significa. Como conseqüência, sua recepção está mais para o lado da apreensão do que da compreensão. Isto é: ela depende muito mais dos órgãos sensório-motores do que da razão, o que exprime uma profunda transformação na cognição humana, até então determinada pelo regime da interioridade indicial.

Conclusão

Hoje em dia, quando se fala de imagem, os termos utilizados são *resolução* e *definição*, ao invés de significado e beleza. Isso cria uma visibilidade mensurável e calculada, que retira a imagem da categoria de estética e a transfere para o reino da lógica matemática. É essa imagem idealizada pelo cálculo que faz com que as formas da matéria não tenham mais limite, já que não possuem nenhuma resistência substancial

[8] De acordo com Pierce (2003), um signo de primeiridade exprime uma relação dele consigo mesmo. É um signo qualitativo ou um qualissigno, que só pode atuar quando se materializa. *Um qualissigno é uma qualidade que é um signo. Não pode realmente atuar como um signo até que se corporifique. Mas essa sua corporificação não tem nada a ver com seu caráter como signo.* Isso pode ser facilmente verificado num filme, quando se pode corporificar o desejo pela manipulação das cores de uma cena de tal forma que ela atinja o corpo do espectador qualitativamente, ou sob a forma de um monstro terrível que ataca toda a humanidade.

que seria a do suporte ou a do referencial. É esse ilimitado capaz de mostrar o até então invisível que abre um novo campo de questões. O regime da iconicidade sensível, que se opõe ao indicialismo inteligível cinematográfico, modifica o estatuto da imagem e cria uma nova forma de visibilidade, que se soma à uma funcionalidade: dar a ver o invisível; desvelar o que até então era apenas da ordem do pensamento, da razão. Com isso, a imagem deixa de ser representação para se tornar uma apresentação. Um estar presente mediado por uma tecnologia paradoxal, capaz de transformar linguagem em imagens sensacionais. Um novo regime de visualidade que se abre à investigação acadêmica.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT.Jacques**. Griffith**: **the frame, the figure.** In: Early Cinemas. Ed. By Thomas Elsaesser. London : BFI Publishing, 1990

BAZIN, André. **O cinema, ensaios.** São Paulo: Brasiliense, 1991. 232 p.

BARBOZA, Pierre. **Du photographique au numérique.** Paris. L'Harmatan . 1996.

CRARY, Jonathan. **The Technics of Observer**. Cambridge: MIT Press, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990. 340 p.

_____. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985. 267 p.

_____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

HAMUS-VALLEE Réjane. **Les effets speciaux**.Paris Cahiers du Cinéma, 2004

HERMADINQUER Pierre**. Techniques des effets spéciaux pour le film et la vídeo**. Paris: Editions Dujarric, 2003

JULLIER Laurent. **L'ecran post-moderne**. Paris: L'Harmattan, 1997

KNOLL, John. Mission : Impossible. **SXF.** vol.41.P.24-27. Paris ; ED. Solo. 1996

LAFON Jacques. **Estèthique de l'image de sinthèse**. Paris: L'Harmattan, 1999

PIERCE Charles. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2003

RENAUD Alain. L´ image sans accidente. **Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image.** N° 10. L'Harmattan, Paris, Junho de 1998

SA REGO, Alita. **A Imagem além da forma**. ECO.UFRJ, Rio de Janeiro, 2000

WEISSBERG, Jean Louis. **Présences à distance**. Paris: L'Harmattan, 1999

WESTON, Paul. Entretien.**SXF.** vol.41.P.20-23. Paris ; ED. Solo. 1996