



Os Efeitos Especiais e As Aproximações Entre Cinema e Televisão¹

Aline Almeida DUVOISIN²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Este artigo trata das convergências tecnológicas das mídias e do modo como elas se refletem na estética e na linguagem de cada meio. Com a semelhança de equipamentos empregados em mídias distintas, o espetáculo, que antes era característica televisiva, passa a tomar conta das telas cinematográficas. Esse espetáculo é proporcionado pelos suportes digitais, que permitem não só a produção de efeitos visuais durante a gravação, como de efeitos especiais na pós-produção. Com isso, a idéia de representação sofre transformações. Já não é possível identificar o que estava na frente da câmera e o que foi criado pelo realizador durante a edição. Assim, visa-se analisar as alterações provocadas pelos efeitos visuais na concepção das imagens televisiva e cinematográfica, além da maneira como incitam discussões sobre os conceitos tradicionais de cinema e televisão.

PALAVRAS-CHAVE: Convergências tecnológicas; espetáculo; suportes digitais; efeitos visuais; representação.

Atualmente diversos elementos colaboram com a aproximação das diferentes mídias. É possível perceber mais claramente alguns dos reflexos dessa convergência em meios como cinema e televisão, que estão constantemente trocando informações entre si. Apesar disso, desde que esses meios surgiram, existe uma forte pressão por parte de seus realizadores para diferenciá-los quase que totalmente. Entretanto, o que se nota, desde o surgimento da televisão, na década de 1940, é que ela utiliza, quando necessário, elementos anteriormente já presentes no cinema e que este, a partir do surgimento do *videotape* na década de 1950, passa a utilizar a tecnologia da televisão na

¹ Trabalho apresentado na Sessão Comunicação Visual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFRGS, email: alineduvoisin@hotmail.com



produção cinematográfica. Com a aceleração do desenvolvimento tecnológico, as transversalidades entre um e outro meio tendem a se intensificar mais e mais. Hoje em dia, esses cruzamentos são percebidos principalmente através das tecnologias utilizadas pelo cinema e pela televisão, pois ambas tendem a se digitalizar completamente.

Com a semelhança de equipamentos empregados em ambos, conseqüentemente, acaba havendo também uma aproximação entre suas estéticas e linguagens, justamente porque, usando o mesmo suporte, não existem mais limitações, de um meio em relação ao outro, vinculadas a ele. Os novos suportes permitem não só a produção de efeitos visuais durante a gravação, como também a criação de efeitos especiais durante a pós-produção. Com isso, a promoção do espetáculo que, anteriormente, era considerada característica televisiva passa a tomar conta, também das telas cinematográficas.

As novas características que permeiam as imagens desses meios transformam a idéia de representação que se tinha do cinema e da televisão como vinculada à verdade e à realidade. Não é mais possível identificar nas imagens o que estava realmente na frente da câmera e o que foi criado pelo realizador durante a edição possibilitada pelos equipamentos digitais. Isso modifica completamente a percepção do espectador durante a recepção desses produtos.

São essas as questões a serem abordadas neste artigo, tomando como ponto inicial os efeitos especiais proporcionados pelas novas tecnologias. Através disso, visa-se analisar que aspectos eles alteram na concepção das imagens televisivas e cinematográficas, implicando numa subversão do realismo antes atribuído a elas. Por fim, traçar-se-á um panorama sobre a maneira como esses aspectos suscitam uma série de discussões sobre os conceitos tradicionais de cinema e televisão.

Os Efeitos Especiais e A Promoção do Espetáculo

Desde o surgimento da fotografia, é possível manipular imagens tanto durante sua captação como durante a revelação. Essa possibilidade é herdada pelo cinema, que, desde seus primórdios, utiliza-se de efeitos executados artificialmente visando criar impressões ilusórias ao espectador. Essas manipulações são chamadas de efeitos visuais “que são alcançados através da manipulação da imagem fílmica, e efeitos físicos ou mecânicos, que são encenados através de meios mecânicos no set durante a filmagem”. (TIETZMANN, 2004, p. 51) Com os avanços tecnológicos, esses efeitos têm se



alastrado tanto pelas telas cinematográficas quanto pelas televisivas, tornando-se, muitas vezes, invisíveis aos olhos do espectador leigo.

Proporcionado pela digitalidade, surge o efeito especial, que, embora seja um tipo de efeito visual, torna-se um tanto mais complexo e difere-se deste em alguns aspectos. Os efeitos especiais são “gerados pela manipulação de imagens que são armazenadas em um computador de maneira digital binária” (TIETZMANN, 2004, p. 52). Assim, as imagens podem ser tanto quadros de filmes, como artes escaneadas às quais, posteriormente, se deu movimento ou, inclusive, imagens totalmente criadas digitalmente sem nenhuma base real. Esses dois recursos são, também, responsáveis pela confusão do que seriam as características particulares das imagens televisiva e cinematográfica, atribuindo a ambos os tipos de imagem o espetáculo que antes estávamos acostumados a ver na televisão.

Os efeitos especiais estão presentes principal e disseminadamente no cinema hollywoodiano, a partir dos anos 1980, nos filmes *blockbuster* – que visam grande bilheteria. Esses produtos refletem uma estratégia comercial, surgida nos Estados Unidos na década de 1960, que renova o espetáculo na cultura visual do século XX. Eles equiparam a importância dada à relação imagem-ação àquela atribuída à relação conteúdo-significado, relegando a importância narrativa que existia no cinema hollywoodiano tradicional.

[...] lo que reviste una importancia primordial en la película del Hollywood clásico es la subordinación básica del espectador a la motivación narrativa. Sin embargo, en el Hollywood de finales del siglo XX, el llamado “Nuevo Hollywood” – o en una parte de él para ser más precisos – esto ya no parece ser así. La idea de controlar o regular la tensión entre narración e imagen, como ya he insinuado, ha adquirido mayor relevancia, dado el reciente aumento de las películas gobernadas por los efectos especiales. (DARLEY, 2002, p. 169)

Os filmes *blockbuster* permanecem sendo produtos narrativos; porém a história não é mais o principal motivo que leva o público a assisti-los. Diante de sua proposta, acabam promovendo mais o entretenimento, do que aspectos social e culturalmente relevantes, levando para o cinema uma característica televisiva. Ao nos referirmos ao cinema, normalmente o fazemos utilizando a palavra cultura ou arte. Ao mencionarmos produtos semelhantes na televisão, geralmente faz-se referência a entretenimento. Às vezes o mesmo filme, quando passa no cinema, é tratado como produto cultural e, quando é veiculado na televisão, é incluído na grade de entretenimento. O chamado



Novo Hollywood vem para reverter, aos poucos, essa visão, possibilitando a referência ao cinema enquanto entretenimento e, também, revelando seus interesses comerciais.

Al hacerlo, amenaza con desestabilizar el foco de interés tradicional que recaía en los personajes y en la historia. En el tipo de películas de las que hablamos aquí, la elevación del componente inmediatamente sensual desafía nuestra forma habitual de penetrar en el significado simbólico, es decir, compite con la narración. Esto no significa que el contenido narrativo o el significado simbólico desaparezcan en estas obras, sino más bien que esta nueva dimensión del alarde visual resulta ahora tan independiente que requiere un reconocimiento y un análisis en cuanto elemento formal estético de pleno derecho. (DARLEY, 2002, p. 165)

No Brasil, devido à falta de recursos suficientes para bancar produções repletas de efeitos visuais, existem poucos filmes que se utilizam deles exacerbadamente. Um exemplo recente e bem reconhecido no cinema nacional que se encaixaria de forma adequada nessa análise é o *Redentor*, dirigido por Cláudio Torres. O filme foi lançado em 2004, tendo suas gravações iniciado em 1996, estendendo-se, portanto, durante oito anos de realização³. Seu orçamento foi de 6,5 milhões de reais⁴, completamente fora dos padrões de produção brasileiros, atribuído em grande parte a grande utilização de efeitos especiais, que só foi viabilizada mediante as parcerias feitas pela produtora Conspiração Filmes. Devido à proposta do filme, a utilização dos efeitos parece ter sido um tanto quanto inevitável, pois, segundo Cláudio Torres, “o Brasil é um país de absurdos, então só um absurdo consegue expressá-lo na tela”⁵; e a eficácia da história roteirizada por Elena Soárez, Fernanda Torres e Cláudio Torres está ligada à utilização de efeitos.

Imagem x Conteúdo na Era do Significante

O enredo do filme *Redentor* trata de uma família vítima de um golpe imobiliário, que comprou um apartamento antes de o prédio estar finalizado e jamais obteve o imóvel. Um dos filhos era amigo de infância do filho do dono da construtora responsável pela obra e, mais velho, tornou-se jornalista na capital carioca. Acaba sendo o repórter designado a cobrir a morte do tal dono da construtora e tendo que encarar cara a cara o filho do pilantra, agora herdeiro das problemáticas e falcatruas do pai. Eis

³ **Redentor**. Adoro Cinema Brasileiro: A sua língua, o seu povo, a sua cultura, o seu cinema. Disponível em <www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/redentor/redentor.asp>. Acesso em 05/12/2007.

⁴ Ibid.

⁵ GRECO, Clarisse. **Uma irônica missão**: à justiça do Redentor. Disponível em <www.jgcinema.org/pages/view.php?cat=recensioni&id=124&id_film=60&id_dossier=0>. Acesso em 05/12/2007.



que, depois de se render aos golpes do velho amigo, o jornalista arrepende-se, começa a ter visões e, inclusive, conversa com Deus. A trama foi motivada pelo caso Sérgio Naya, dono da construtora responsável pelo Palace II, prédio que desabou em 1998 no Rio de Janeiro⁶.

Ainda que o tema seja de interesse da população, pois o sonho da casa própria atormenta os brasileiros e a situação econômica do povo dificulta a realização de tal desejo, o tema não garantiu o sucesso do filme. O *Redentor* foi lançado com 81 cópias⁷, mas acabou obtendo somente 219 mil espectadores⁸, embora tenha sido um produto ousado em termos de utilização de efeitos especiais, com relação ao que já havia sido feito até então no país. A concorrência norte-americana provavelmente tenha sido um dos motivos da escassez de público, pois o *Redentor*, apesar de destaque com relação ao uso de efeitos especiais no Brasil, se comparado aos filmes hollywoodianos ainda é demasiadamente precário.

Por outro lado, o *Redentor* não utiliza a imagem somente pela imagem. Os efeitos especiais vêm ligados a uma história com bastante conteúdo, embora a temática transcenda a realidade e, munida de efeitos, apele para crenças religiosas, cujos milagres não poderiam ser realizados sem eles. Quiçá esse seja o subterfúgio que não permite que o Brasil obtenha qualidade suficiente para produzir filmes *blockbuster* capazes de disputar o mercado nacional com os filmes hollywoodianos. Segundo Darley, os filmes considerados estandarte perfeito dessa nova era do cinema, chamada *era do significante*⁹, são os que não apenas se utilizam da imagem para gerar espetáculo, mas que também abandonam “definitivamente la referencia a cualquier cosa que esté más allá de la imagen, la ‘representación’ concebida al modo clásico”. (DARLEY, 2002, p. 194-195)

A utilização de informações que vão além da imagem, num filme proposto para que grande parte das informações estivesse na própria imagem, resulta no que Darley chama de *desmesura del exceso*.

⁶ **Redentor analisa a situação do Brasil em tom de farsa.** Disponível em <cinema.terra.com.br/ficha/0,,TIC-OI4893-MNfilmes,00.html>. Acesso em 05/12/2007.

⁷ **Redentor.** Adoro Cinema Brasileiro: A sua língua, o seu povo, a sua cultura, o seu cinema. Disponível em <www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/redentor/redentor.asp>. Acesso em 05/12/2007.

⁸ **Filmes lançados até 2004 por gênero e por empresas.** Disponível em <www.ancine.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infolid=3010&sid=804>. Acesso em 05/12/2007.

⁹ Devido à maior utilização de símbolos icônicos em detrimento dos indiciais, muitas imagens carecem de objeto de representação, dando, assim, maior importância ao significante do que ao seu significado, que muitas vezes não existe, pois nada representa.



[...] el exceso constituye una dimensión de la textualidad cinematográfica que existe en todas las películas, y que reside tanto en la naturaleza física como en el carácter fabricado de los propios filmes. El exceso radica en esa multiplicidad de elementos presentes en una película en que escapan al control de sus estructuras unificadoras, en componentes estilísticos inmotivados; en fin, en todos lo que resulta suplementario para la función narrativa en el plano visual (y en el sonoro). (DARLEY, 2002, p. 180)

Embora o excesso esteja presente em cada plano de todos os filmes, quanto mais signos, maior ele se torna. Isso pode ser evitado ou, pelo menos, amenizado escolhendo-se bem os signos dos quais se utilizará. Recentemente, os filmes estão repletos de signos icônicos¹⁰, juntamente com outros tipos de signos, porém costuma-se fazer referência a eles porque passaram a ser utilizados exacerbada e frequentemente, bem como os signos simbólicos¹¹, de um período para cá. Isso ocorre porque esses signos não estão ligados diretamente àquilo que representam, portanto precisam ser criados – eis que não se formam simplesmente captando o objeto que representam – o que foi facilitado pelo uso da tecnologia digital. É basicamente nesses tipos de signos que se baseiam os efeitos especiais que viabilizam a sua elaboração.

A Subversão do Realismo Diante dos Efeitos Visuais

São esses signos que dão sustentação aos efeitos especiais e fazem com que eles confundam a relação que o espectador faz entre a realidade e aquilo que vê na tela, pois não sabe mais o que de fato estava na frente da câmera e o que foi criado na pós-produção.

Justamente pela ausência de um referente físico uma vez que os dados todos estejam carregados em um computador, uma série de operações pode ser feita sobre a imagem, enganando os incautos e tornando porosa a barreira entre os signos visuais icônicos e indiciais. (TIETZMANN, 2004, p. 57)

Com isso, tornam-se cada vez mais tênues os limites entre realidade e ficção, sendo quase imperceptível a linha que determina onde termina um e começa o outro. Por isso, os efeitos visuais parecem pôr fim à busca pela aproximação máxima da realidade, que vem desde o surgimento das artes plásticas, pois “não mais temos uma

¹⁰ *Os signos icônicos têm uma relação motivada entre o que está sendo representado e sua representação.* (PIERCE apud TIETZMANN, 2004, p. 55)

¹¹ *Um signo simbólico consiste em uma relação arbitrária entre o objeto representado e sua representação.* (Ibid.)



distinção clara entre o que seria um indício vago de uma verdade perante a câmera, mas em determinada etapa do processo, simplesmente todos os elementos se tornam parte de um meta-espço digital”. (TIETZMANN, 2004, p. 52) Apesar disso, a busca pelo real não está extinta, apenas modificou seu conceito tradicional. Essa idéia surgiu ainda nos primeiros anos devida do cinema com os primeiros cineastas que usaram efeitos visuais, como os formalistas Georges Méliès e Ferdinand Zecca, que reverteram completamente o paradigma dessa veracidade, importando-se mais com a reformulação dos elementos captados em situações reais do que eles próprios. Eles se contrapuseram aos realistas, representados pelos irmãos Lumière, que fomentaram o formato documentário, vinculando o cinema à representação do real e afastando-se das criações descontroladas realizadas em estúdios.

A maioria dos realistas alegaria que sua maior preocupação é com o conteúdo do que com a forma ou a técnica. Seu assunto em questão é sempre absoluto, e tudo que os distrair do conteúdo é visto com suspeição [...] O cinema formalista, por outro lado, tende a enfatizar a técnica e a expressividade. (TIETZMANN, 2004, p.53)

O objetivo dos formalistas deixava de ser a busca pela verdade; estava permitido mentir, desde que de forma verossímil. Influenciados pelas mesmas idéias dessa corrente, estão os cineastas que hoje se utilizam dos efeitos especiais em grande escala, usando as capacidades técnicas atuais para transpassar o real e criar outra realidade tão real quanto àquela que o cinema tradicional e o cinema de vanguarda representavam.

[...], la diferencia radica en la manera en que cada una de esas modalidades exhibe el exceso: en el caso del filme vanguardista, se concentra en la materialidad de la película (el grano, el enfoque, los empalmes, etc.), y/o en las características formales de la imagen (el color, el tono, el movimiento, etc.), mientras que en el de nuestras películas lo hace en un espectáculo – en la imagen – realizado gracias a técnicas como la síntesis de imágenes por ordenador que, paradójicamente, pretenden todo lo contrario, es decir, ocultar o encubrir los rasgos que el primero exhibe. Y esta operación tiene como finalidad producir un realismo que resulte más transparente de lo que nunca ha sido, un realismo consagrado a la representación ilusoria de lo imposible, un hiperrealismo entregado a la representación de lo fantástico con la precisión de superficie que se asocia a la fotografía. (DARLEY, 2002, pp. 182-183)

Apesar de emergir com as artes plásticas, a busca pelo realismo foi ocasionada por um fenômeno anterior ao seu surgimento. Trata-se de uma questão religiosa advinda do Egito, onde se embalsamava os mortos, a fim de manter intactos seus corpos. Na



religião egípcia, a sobrevivência estava vinculada a existência material do corpo e não da alma, por isso “fixar artificialmente as aparências carnis do ser é salvá-lo da correnteza da duração: aprumá-lo para a vida”. (BAZIN, 1991, p. 19) A representação de um ser deteriorado através dos meios disponibilizados pela arte não o livraria da morte, mas o salvaria espiritualmente. Assim, a pintura, a escultura e outros tipos de arte que permitissem, de algum modo, a manutenção física do ser entre os homens acabavam sendo louvadas. Porém, não existia verossimilhança entre a representação e o ser representado, o que começou a atormentar o homem, agora, preocupado mais com “a criação de um universo ideal à imagem do real, dotado de destino temporal autônomo” (BAZIN, 1991, p. 20) do que com a sobrevivência humana.

Embora pareça extinta, devido à possibilidade de representar o que o ser humano nunca viu, ou seja, criar universos que não existem, essa preocupação vem, de certa forma, atormentando a sociedade ainda hoje. As artes plásticas ganharam liberdade para se desvincularem do realismo quando bem entendem, mas relegaram sua responsabilidade à fotografia, ao cinema e a televisão.

[...] a fotografia e o cinema satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo. Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. (BAZIN, 1991, p. 21)

Se a fotografia ganhava maior realismo devido à menor intervenção do autor na composição da imagem captada pela objetiva, o cinema parecia capaz de representar a realidade de forma ainda mais eficaz, pois não só captava uma imagem ocorrida em um determinado instante, como permitia guardar uma seqüência de imagens ocorridas uma após outra e ainda em movimento. Já a televisão, em seus primeiros anos de existência, estava presa ao “ao vivo” e, por isso, embora possuísse capacidade de representação realística semelhante à cinematográfica, não permitia rever, em momentos posteriores, o que havia ocorrido.

Apesar da falta de mobilidade ocasionada pelo “ao vivo”, a televisão em seus primórdios, vista de hoje, parece estar mais próxima do verdadeiro e do real do que os outros meios de representação. As chances de se manipularem imagens televisivas na época eram remotas, pois, embora fosse possível, somente poder-se-ia fazê-lo no momento exato de gravação e transmissão do produto. A fotografia e o cinema também não possuíam uma gama de formas de manipulação; pelo menos não tantas quanto às existentes atualmente. Em verdade, há um imenso debate sobre o que seria manipulação



e o que não seria, principalmente devido a imensa quantidade de formas que se tem de trabalhar determinada imagem na era do cinema digital.

Hoje as possibilidades vão além de mexer e reordenar a captação pela câmera de um objeto pré-existente. Elas permitem produzir “corporeidades semióticas, ou seja, realidade e novas realidades (construções sígnicas) se mesclam, se superpõe ou se indiferenciam, prescindindo inclusive de referentes”. (NUNES, 1996, p. 42) Com isso, os signos envolvidos na era da digitalidade transformam-se, perdendo a característica de representatividade que antes possuíam. Ou seja, pode-se colocar diante do espectador uma imagem que não representa objeto algum, simplesmente porque se trata de uma imagem virtual, que jamais existiu na realidade. Essa discussão surge principalmente em função dos signos icônicos que formam essa imagem e que se parecem tão reais e representativos quanto os signos indiciais. Isso muda completamente a forma como espectador vê a imagem que é a ele proposta, pois “se dilui a noção peculiar de realidade” e “a simulação, com o seu alto grau de perfeccionismo, tende a ultrapassar o real ou mesmo confundir-se com ele”. (NUNES, 1996, p. 41)

Cinema x Televisão na Digitalidade

Em meio a essas discussões surge o questionamento sobre se o que se chama atualmente de cinema possui as características básicas para que possa ser assim denominado. Se por um lado, desde que surgiu, ele vem sofrendo diferentes e constantes transformações e talvez isso já seja suficiente para se admitir que a evolução está a ele intrínseca, as convergências com outros meios são, hoje, tamanhas, que as transformações aparentemente intrínsecas a ambos os meios não parecem suficientes para encerrar a questão. Na captação, a digitalização ainda não se alastrou o suficiente para aproximar o fazer televisivo e o fazer cinematográfico desde o início de sua produção. Na pós-produção, entretanto, mais especificamente na edição, o processo já se dá totalmente por meios digitais. Somente com isso, cada um desses meios já perde suas características primordiais, como já vem perdendo, aos poucos, a cada inovação técnica.

Um meta-código é informação a respeito de informação. No caso específico, cada bitola, cada tipo de emulsão ou lente, carrega junto com a “mensagem” que o autor deseja transmitir alguns marcadores característicos. [...] Os suportes não são meros canais que não interferem na informação. Na verdade eles são



construídos para que a informação [...] seja preservada e registrada com um mínimo de fidelidade. (TIETZMANN, 2004, p. 57)

Entretanto, o processo produtivo da televisão e do cinema não está ligado em todas as suas etapas produtivas. O conceito de cinema vai além do filme, “que torna a televisão inseparável do cinema” (SOUZA, 2004, p. 108) na medida em que é um formato semelhante a ambos. A palavra filme foi criada antes do surgimento do cinema e da televisão, ainda com o sentido de “estreita pele ou membrana que recobre uma superfície” (TIETZMANN, 2004, p. 52), estabelecido através dos processos antigos de fotografia. No final do século XIX, quando as imagens em movimento registradas em rolos de filmes começaram a contar histórias, estas também começaram a ser assim designadas, estendendo o nome do suporte para aquilo que ele produzia. Mais tarde, o suporte se modificou, mas a denominação foi mantida.

O curioso é que a metonímia afastou por completo o conceito de filme enquanto produto audiovisual da vinculação direta a um suporte de captação ou outro. Especialmente com os avanços das técnicas de captação de imagem eletrônica e transferência do suporte químico nas três últimas décadas do século XX, se tornou possível designar como filme produtos feitos nos mais variados suportes. (TIETZMANN, 2004, p. 52)

Ademais, há cineastas de renome que reverterem, antes da confusão vivenciada na contemporaneidade, o conceito de filme (formato/gênero tradicionalmente cinematográfico) tal qual surgiu no cinema. Sergei Eisenstein, por exemplo, afirmava que os filmes não são governados por regras absolutas, mas sim por relações arbitrárias. “Nesta acepção, radica uma quebra total com as construções fílmicas de gosto clássico que se inclinam para a ordem ou mesmo para a aplicação convencional das regras de sintaxe”. (NUNES, 1996, p. 85)

Percebe-se hoje que o conceito é utilizado tanto para um formato televisivo quanto para o formato cinematográfico. Entretanto, o processo produtivo da televisão e do cinema vão além do produto produzido por eles, e o processo de ambos não está vinculado até seu ponto final. Em se tratando de meios de comunicação, seu trabalho somente está finalizado ao chegar ao espectador e na exibição ambos resguardam suas particularidades, que para serem unificadas necessitariam de uma transformação mais grandiosa, que pode ou não estar por vir. Por enquanto, esses meios ainda resguardam exclusividades no processo de recepção que produzem efeitos divergentes no público. A recepção cinematográfica “exige o concurso da sala escura como condição fundante do



ilusionismo e que, em conseqüência disso, dirige todos os olhares a um único ponto luminoso do espaço”. (MACHADO, 1999, p. 153) Ademais, o espectador exposto à telona trata-se de um sujeito que “executa um ato deliberado de sair de casa, comprar um ingresso e se introduzir na sala escura com a finalidade exclusiva de assistir ao que ali será exibido. A recepção televisiva, ao contrário, “ocorre em espaços domésticos iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o com muita frequência”. (MACHADO, 1999, p. 153) Para diferenciar ainda mais da recepção cinematográfica, o espectador em contato com a telinha é involuntário e raramente senta-se em frente à televisão para somente assistir o que ali está sendo exposto, mas executa, ao mesmo tempo, inúmeras atividades enquanto passa em frente à tevê.

Além disso, o conceito de cinema passou a ser utilizado a partir da primeira exibição pública de um filme, realizada pelos irmãos Lumière, o que vincula seu conceito a modo de recepção. Portanto, mesmo que algumas etapas do processo produtivo do cinema sejam iguais ao do processo produtivo da televisão, o mesmo produto veiculado em um e em outro só poderão ser considerados os mesmos quando todo o processo se der de forma semelhante, incluindo a recepção.

Com isso, torna-se mais fácil perceber que somente o fato da mudança de suporte – que geralmente é invisível aos olhos do espectador leigo no produto final – e as conseqüentes mudanças de estética e narrativa, provocadas em função do uso de diferentes suportes, não são suficientes para pôr fim ao conceito de cinema.

REFERÊNCIAS

MACHADO, Arlindo. Pode-se falar em gêneros na televisão? **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 10, p. 142-158, jun. 1999.

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

DARLEY, Andrew. **Cultura visual digital**: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación, 2002.

DUBBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.



NUNES, Pedro. **As relações estéticas no cinema eletrônico**. João Pessoa, Natal, Maceió: UFPB/Editora Universitária, UFRN/ Editora Universitária, UFAL/ Editora Universitária, 1996.

TIETZMANN, Roberto. Efeitos visuais, digitalidade e implicações semiótica. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n. 12, p. 51-62, dez. 2004.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

Redentor. Adoro Cinema Brasileiro: A sua língua, o seu povo, a sua cultura, o seu cinema. Disponível em <www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/redentor/redentor.asp>. Acesso em 05 dez. 2007.

GRECO, Clarisse. **Uma irônica missão**: à justiça do Redentor. Disponível em <www.jgcinema.org/pages/view.php?cat=recensio&id=124&id_film=60&id_dossier=0>. Acesso em 05 dez. 2007.

Redentor analisa a situação do Brasil em tom de farsa. Disponível em <cinema.terra.com.br/ficha/0,,TIC-OI4893-MNfilmes,00.html>. Acesso em 05 dez. 2007.

Filmes lançados até 2004 por gênero e por empresas. Disponível em <www.ancine.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=3010&sid=804>. Acesso em 05 dez. 2007.