



Audiovisualidades e as suas dimensões no processo audiovisual: uma abordagem que transcende as imagens capturadas pelos aparelhos ¹

Diego Faria Balinhas²

Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, RS

RESUMO

A pesquisa fundamenta o reflexo das Audiovisualidades no processo audiovisual, pensando a tevê, o cinema, o vídeo e a internet além do que eles podem nos proporcionar, fugindo do formato quadrado exposto por essas mídias. Podemos pensar as imagens apenas como sendo técnicas, produzidas por aparelhos que já são programados para exercer funções. Desta forma, é relevante encontrar e analisar as Audiovisualidades em contextos não audiovisuais, observando a dimensão das linguagens, suas tecnologias e utilizações.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; audiovisualidades; câmera; comunicação.

Introdução

O conceito de Audiovisualidade ainda está em fase de construção e foi proposto e discutido pelo Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAV)³. O primeiro desafio é pensar o audiovisual em sua irredutibilidade a qualquer mídia audiovisual (cinema, televisão, vídeo, internet). Audiovisualidade é uma virtualidade que se atualiza nas

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pelotas – Pelotas/RS, email: diegobalinas@gmail.com

³ Diretório CNPq Audiovisualidades
(<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=0009609RZ8KT1A>)



mídias, além de transcendê-las. Assim, propõem-se inicialmente três dimensões para o conceito de audiovisual, gerando uma discussão nos estudos interdisciplinares. O primeiro conceito procura encontrar e analisar audiovisuais em contextos não audiovisuais. O segundo compreende o audiovisual contemporâneo como campo de convergência de formatos, suportes e tecnologias. Por fim, a terceira discussão é focada na dimensão das linguagens, suas tecnologias e suas utilizações. Todavia, pensa-se o audiovisual como devir. Para (Kerr 2009),

“esse movimento dos virtuais aos atuais se dá na duração, e está ligado na percepção e à memória. Tem-se, assim, uma obra aberta, cujo resultado depende da forma como percebemos aquilo sobre o que temos a necessidade de agir no presente”. (pg. 42)

O devir possui uma capacidade de fugir do presente, com uma identidade infinita e ilimitada, nos dois sentidos ao mesmo tempo, do futuro e do passado. Na medida em que se furta ao presente, o devir não suporta a separação nem a distinção do antes e do depois, do passado e do futuro. Pertence à essência do devir avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo. (Deleuze 2006 *apud* Kerr 2009).

Imagens no audiovisual

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra fora do espaço e tempo. As imagens, portanto, são mediações entre o homem e o mundo. O homem existe, o mundo não lhe é acessível imediatamente. As imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. (Flusser 1998).

As imagens também podem ser técnicas, produzidas por aparelhos pré-programados para exercer determinada função. Flusser propõe uma comparação entre as imagens tradicionais e as imagens técnicas. As imagens tradicionais são pré-históricas e imaginam o mundo, enquanto as imagens técnicas enquadram-se no período, segundo ele, pós-histórico e imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo.

Portanto, podemos dizer que a partir de Flusser, as imagens técnicas não são consideradas janelas. São imagens que transcodificam processos em cenas, as quais



estão sendo alteradas cada vez mais com a introdução das novas tecnologias. (Kerr 2009).

A principal função das imagens técnicas é fazer a sociedade pensar a imagem como conceito, substituindo o tradicional, o comum, por uma transcendência imaginacional.

Os aparelhos do audiovisual

As imagens são produzidas por aparelhos. O precursor desses aparelhos, mesmo que de forma artesanal, foi a fotografia.

“Pode-se fotografar sem conhecer as leis de distribuição da luz no espaço, nem as propriedades fotoquímicas da película, nem ainda as regras da perspectiva monocular que permitem traduzir o mundo tridimensional em imagem bidimensional” (MACHADO, 1997, pg.1).

Ao usuário que lida com os aparelhos e extrai deles as imagens técnicas, Flusser dá o nome de Funcionário. O funcionário domina apenas o funcionamento básico da máquina, ele sabe como alimentar as máquinas e como acionar os botões adequados, de modo a permitir que o dispositivo realize as imagens desejadas. Para produzir novas imagens ou categorias não previstas na concepção do aparelho, seria necessário intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, reescrevendo seu programa, e penetrando no interior do aparelho.

Para Flusser, as máquinas baseiam-se no poder de repetição e o que elas repetem até a exaustão são os conceitos de formalização científica. A repetição, porém, conduz inevitavelmente à estereotipia, havendo uma previsibilidade dos resultados finais. Surge então uma padronização das soluções, onde se tem a impressão de que tudo o que se exhibe foi feito pelo mesmo funcionário ou pela mesma empresa de comunicação audiovisual.

As potencialidades inscritas nos aparelhos e seus programas são definidas por Flusser como finitas, sendo amplas, mas limitadas em número. Em linhas gerais, mesmo



com a ampliação de suas realizações, as possibilidades de uma máquina acabarão no esgotamento de opções, onde toda invenção, toda rota nova descoberta serão acrescentadas ao universo de possibilidades do aparelho.

Para Machado (1997),

“existem diferentes maneiras de se lidar com um aparelho ou um programa e de lançar mão deles para um projeto estético. Algumas dessas utilizações desviam-se em tal intensidade do projeto tecnológico original que equivalem a uma completa reinvenção do meio, atravessando completamente os limites das máquinas e reinventando radicalmente o seu programa e as suas finalidades” (pg. 1)

Permanecendo nesse viés, o que faz de um verdadeiro criador, em vez de submeter-se a simplesmente a um certo número de possibilidades pré-agendadas impostas pela máquina, é subverter continuamente a função do aparelho que ele se utiliza, manejando-o no sentido contrário de sua produtividade programada.

Atual e Virtual

As manifestações das audiovisuais em diferentes locais e tempos podem ser explicadas a partir do conceito de virtualidade, proposto por Bergson (1999). Todas as coisas que habitam o mundo, enquanto imagem ou matéria podem ser pensadas virtualmente.

Os conceitos de atual e virtual desenvolvidos por Bergson, sempre estiveram relacionados às questões complexas relativas ao tempo. Tais conceitos foram tratados e aprofundados a partir de outros dois conceitos: “duração” e “espaço”. Bergson considera a duração como uma multiplicidade virtual, onde todas as coisas diferem por natureza umas das outras, ou de si mesmas.

O espaço agrega apenas diferenças de grau, correspondentes a diferenças numéricas, quantitativas, sendo meio e lugar onde as diferenças de grau e de natureza se manifestam. Bergson também salienta que para a solução de um problema, por exemplo, a duração é mais importante que o espaço, pois ela traz uma multiplicidade



interna, de sucessão, fusão, de organização, de heterogeneidade e de discriminação qualitativa.

A duração é o virtual. É no tempo, mais específico no passado, que as imagens virtuais estão armazenadas, pois é nele que buscamos nossas lembranças em formas de imagem. O passado também é chamado por Bergson de memória. Segundo ele, as imagens que habitam nossa memória, estão sempre em processo de atualização. O passado é uma condição de passagem dos presentes, pois cada presente já é, ao mesmo tempo, passado. Cada presente está subdividido em um passado e um presente ao mesmo tempo.

Para Bergson, uma imagem é virtual. Quando na medida em que se atualiza, que está em vias de atualizar-se, inseparável do movimento de sua atualização, pois sua atualização se faz por diferenciação, por linhas divergentes, criando pelo seu movimento próprio, outras tantas diferenças de natureza. (Deleuze 1999).

A televisão como audiovisual e os panoramas televisivos

A televisão, durante muito tempo, foi encarada como um meio popularesco de massa, no pior sentido da palavra. Dessa maneira, impediram a sociedade de prestar atenção a certo número de experiências poderosas, singulares e fundamentais para definir o estatuto desse meio no panorama da cultura no final do século. (Machado 2000).

É impossível falarmos de audiovisual sem lembrar do poder e da força que a tevê adquiriu ao longo de seus mais de 60 anos de existência no país. Após sua estreia oficial, em 1950, a televisão vem conquistando cada vez mais espaço nos meios de comunicação e na vida de todos nós.

Suzana Kilpp (2006) propõe o conceito de ethicidades televisivas,

“as virtualidades enunciadas como sendo as pessoas, os fatos, as durações, os objetos e os acontecimentos eles mesmos e que são construtos da tevê: seres ou tendências identitárias eletrônicas, que têm características éticas e estéticas associáveis a certos éthos de mundos que são tipicamente televisivos. Esse ser televisivo é a consequência das durações com extensividade ou as imagens



audiovisuais em fluxo de um tempo qualquer na tevê, chamados panoramas televisivos.”. (pg. 116)

Para Kilpp, as pessoas na tevê interpretam personagens de si mesmos, chamados personas. São ethicidades e também molduras, pois instauram territórios de experiência e significação às demais ethicidades que se constroem nos panoramas. Por exemplo, o jornalista William Bonner quando apresenta o Jornal Nacional assume uma persona, um personagem de si mesmo. Naquele momento, ele não é personagem da vida real, mas sim o da sua profissão.

Considerações finais

Aproveitando os pensamentos de grandes filósofos e interconectando-os com o meu principal objeto de pesquisa, o uso do aparelho câmera e seus significados além das imagens, o trabalho tem uma abordagem totalmente dialética. Entretanto, apesar de fazer referências ao uso da câmera e alguma das suas funcionalidades, a contextualização é sempre predominante.

A discussão também permeia características sócio-culturais que buscam entender o porquê das imagens capturadas com as câmeras, pensando através de uma abordagem história da sociedade para entender os questionamentos propostos. O uso da câmera vai muito além do seu manuseio. Existe uma série de conceitos e pensamentos por trás deste aparelho em qualquer tipo de mídia audiovisual. Pensar as mídias audiovisuais além do que elas nos proporcionam, relacionando-as com conceitos de filosofia propostos por Flusser, Bergson e Deleuze é primordial.

Portanto, este trabalho procura identificar a importância dos conceitos das imagens para os receptores, seja através do manuseio da câmera ou através da filosofia por trás das imagens audiovisuais. As audiovisualidades pertencem a um novo patamar do audiovisual, ainda pouco explorado, mas de suma importância para os meios.



REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a Fotografia: Para uma filosofia da técnica. Apresentação Arlindo Machado**. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1998.

KILLP, Suzana. **Audiovisualidades de TV: apontamentos preliminares sobre imagem-duração**. 2006. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/contemporanea/article/viewFile/120/82>. Acesso em 01/07/2010.

MACHADO, Arlindo (1997). **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Ensaio apresentado no evento *Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética*, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97. Organização: Claudia Giannetti. Promoção: Goethe-Institut Barcelona e Diputació de Barcelona. Disponível em: <http://www.fotoplus.com/flusser/vftxt/vfmag/vfmag002/vfmag002.htm>. Acesso em 14/06/2010.

_____. **Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

SILVA, Alexandre Rocha; ROSÁRIO, Nísia Martins; KILLP, Suzana (orgs.). **Audiovisualidade nas Mídias**. Viamão: Editora Entre Meios, 2009.