



Narrativas Televisivas: Desafios da Imagem Sensorial Digital¹

Alita Sá Rego²

Universidade do Rio de Janeiro – UERJ/FEBF

Resumo

A partir das experiências de produção audiovisual com a imagem sensorial televisiva realizada pelos alunos de Pedagogia da UERJ, na Faculdade de Educação da Baixada Fluminense, este texto investiga as características cognitivas das imagens eletrônicas televisivas e porque podemos considerá-las como imagens-sensoriais clichês. Também investiga de que forma essas imagens se transformam com o devir computador da televisão. Verificamos também a necessidade de uma nova conceituação e de novas formas de análise para imagens que não fazem parte do regime das imagens-movimento e das imagens-tempo cinematográficas. Utilizamos como base teórica do nosso trabalho os conceitos de Gilles Deleuze, os textos de Phillip Dubois, Marshall McLuhan, Derrick Kerckhove e a bibliografia técnica da área.

Palavras-chave

Imagem sensorial; televisão; narrativa.

Corpo do trabalho

Maio de 2009, estúdio da IPTV Kaxinawá na FEBF (Faculdade de Educação da Baixada Fluminense), no *campus* da UERJ de Duque de Caxias. Às 18h30min começa a primeira transmissão experimental ao vivo, pela Internet, do programa de entrevistas 5^a *Dimensão*. O programa está disponível para ser acessado sob demanda pela WEBTV Kaxinawá.

Maio de 2011. Hoje com quase quatro anos, além do 5^a *Dimensão*,³ a programação da IPTV Kaxinawá inclui a transmissão ao vivo de palestras, seminários, dissertações e monografias. Apesar das dificuldades apresentadas pela pequena largura de nossa banda, que torna nossa transmissão bastante instável, já estamos prevendo que, até o final de 2012, estaremos transmitindo em tempo real o *Canal Laborav*: um programa semanal, com cerca de uma hora de duração, que reunirá documentários, ficções e vídeos realizados para disciplinas curriculares, todos criados, produzidos e dirigidos pelos alunos de graduação que participam de nossa pesquisa, cujo título era:

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora adjunta da FEBF/UERJ. Professora Dr.^a do Programa de Mestrado em Educação, Cultura e Comunicação na Periferia-FEBF/UERJ. Coordenadora do Laborav-Laboratório de Audiovisual da FEBF/UERJ.

³O programa 5.^a *Dimensão* está inserido nas pesquisas do professor Dr. Henrique Sobreira na área de formação de professores, nas quais ele investiga a questão da escola diante das aceleradas mudanças nas tecnologias de educação e informação.



*Imagens sensoriais digitais e suas narrativas: a produção de material didático audiovisual para jovens da periferia no século XXI.*⁴

Além de colocar os futuros professores em contato com as tecnologias de informação e comunicação, um dos objetivos de nossa pesquisa era fazer com que eles soubessem do papel de consumidores passivos e se tornassem capazes de realizar uma produção audiovisual autônoma e diferenciada daquelas apresentadas pelas grandes emissoras. Acreditávamos que, quando tomassem contato com os equipamentos digitais de produção e transmissão audiovisual de alta qualidade, os alunos seriam capazes de criar novas estéticas, já que não precisavam respeitar os limites normalmente impostos pelas grandes redes de comunicação. Pretendíamos que, sem o adiestramento profissional das Faculdades de Jornalismo e Radialismo, e sem os estudos teóricos básicos da estética cinematográfica, os alunos de Pedagogia da FEBF seriam capazes de ousar e inventar, tanto na técnica quanto na estética das imagens sensoriais. E tanto na forma quanto no conteúdo. Entretanto, no decorrer desses anos em que não paramos de produzir, o que se verificou foi a repetição dos formatos narrativos televisivos, tanto os mais tradicionais quanto os mais “moderninhos” (como, por exemplo, a estética MTV) embora com uma abordagem carregada pelas marcas territoriais da Baixada Fluminense. Programas de entrevistas com cabeças falantes (*5ª Dimensão*), no estilo revista segmentada (*Cult Cosplay* e *Caminhos do Oriente*), humorísticos (*Pedemat*, jornalismo com humor em fase de roteirização), vídeos didáticos e propostas de animações em ficção (*Chiclete com Meleca*), além de gravação de espetáculos musicais foram alguns dos gêneros escolhidos. Mas também foi possível constatar a originalidade de conteúdo em *Quem Cala consente*, uma série de entrevistas com estátuas de personalidades famosas realizada por um aluno de Geografia. O programa é o mais bem sucedido de todos e já tem cinco episódios gravados, com alguma elaboração estética⁵. No entanto, nenhuma dessas produções ousou explorar a potência das imagens sensoriais eletrônicas digitais⁶, nem romper radicalmente com o senso comum ou com os clichês televisivos. Até mesmo a interatividade, durante a transmissão ao vivo do

⁴Pesquisa realizada no âmbito do Programa de Mestrado em Educação, Cultura e Comunicação/ UERJ/FEBF desde 2007.

⁵A grande dificuldade na realização dos programas é a disponibilidade de tempo para gravação e edição, principalmente no turno da noite. A prática não faz parte das disciplinas curriculares e os alunos priorizam as matérias obrigatórias.

⁶A imagem digital, ao ser exibida, segue o mesmo processo da imagem eletrônica da TV analógica, já que está baseada na varredura, por um feixe de elétrons, dos pontos e das linhas que compõem a grade de exibição na tela dos monitores e das televisões, até mesmo as analógicas. Por isso, até falar sobre a interatividade, usaremos o conceito de imagem sensorial simplesmente.



programa 5ª Dimensão, se dá através do *chat* que permite aos telespectadores fazerem perguntas ao entrevistado do momento. Exatamente como um programa da TV Brasil, da TV Globo ou do Canal Futura⁷.

Ao longo deste texto, vamos constatar quais são os principais desafios para tentar evitar que a imagem sensorial digital não se transforme em mera repetição de clichês da televisão e do vídeo e encontre uma estética narrativa própria, principalmente depois do advento da TV digital. Para isso, vamos nos perguntar sobre a especificidade técnica da imagem televisiva e sua relação com o vídeo. Vamos descobrir porque ela pode ser considerada como uma imagem sensorial e quais são seus principais recursos narrativos. Também veremos de que forma a convergência das mídias e como o devir computador da televisão, com sua interatividade, podem colaborar para a criação de uma nova estética para as imagens sensoriais televisivas. Ao mesmo tempo, vamos procurar utilizar conceitos e teorias que permitam analisar as novas práticas e imagens que surgem com o advento e a disseminação das Tecnologias de Informação e Comunicação e o devir computador da televisão.

A especificidade técnica da imagem sensorial televisiva

Sempre que falamos sobre a imagem televisiva, pensamos imediatamente em sua característica de transmissão unidirecional, ao vivo e em tempo real. Essa é a especificidade principal do meio. O pensador francês Phillip Dubois (2004) vai descrever a televisão como um dispositivo capaz de transmitir à distância, ao vivo e de forma multiplicada. Isto é: a mesma imagem televisiva pode ser vista em qualquer lugar, ao mesmo tempo, desde que haja um aparelho receptor. É uma imagem que não tem passado, que se propaga e circula sempre no presente, sempre ao vivo, criando a ilusão de que os acontecimentos se dão a ver *ao vivo* e *em tempo real*.

Mas é sempre bom diferenciar o *ao vivo* do *tempo real*. Por exemplo: a transmissão da imagem em tempo real é a do jogo de futebol que está acontecendo naquele exato instante em que o espectador a está assistindo; o programa ao vivo pode ser gravado ao vivo no auditório e passar pelo dispositivo técnico vídeo, onde pode ser editado, gravado e armazenado para ser transmitido posteriormente. Existem programas

⁷Até hoje, quando se fala em interatividade na TV digital, ela se dá através de dispositivos externos ao veículo, como os telefones celulares, os *chats* nos computadores. Ainda é difícil se verificar o uso de recursos como o acesso a outras informações através do acionamento do controle remoto, tal como ocorre no Canal Globonews, na grade da operadora Sky. Mesmo nos canais de venda o contato para as compras é feito pelo telefone.



que reúnem as duas características, como os telejornais, que reúnem imagens gravadas ao vivo em locações com uma câmera digital⁸, que são editadas sob a forma de narrativa jornalística e armazenadas em uma memória digital para uma posterior transmissão em tempo real, juntamente com a participação dos apresentadores que as introduzem ou as comentam. Mas seja qual for a forma de transmissão, ela sempre se dá em tempo presente e apenas em um sentido: do emissor para o receptor, sem que este possa interferir na imagem. Uma característica que desaparece, com a chegada da televisão digital, como veremos mais adiante.

A característica da transmissão ao vivo de acordo com o fluxo do tempo real coloca as imagens televisivas no regime das imagens sensoriais. Derrick Kerckhove (1997), em *A pele da cultura*, nos dá os elementos necessários para definir conceitualmente uma imagem sensorial televisiva: ao ser cobaia de uma pesquisa realizada pelos irmãos Steven e Rob Kline no Laboratório de Análise dos Media da Simon Fraser University, em Vancouver, seu corpo foi monitorado por um conjunto de sensores enquanto ele assistia uma sucessão de imagens de programas televisivos: sexo, notícias, sentimentalismo e tédio. As imagens mudavam no ritmo médio da televisão: cerca de 15 segundos para cada uma. Ao ver o gráfico das reações de seu corpo, KERCKHOVE (1997) constatou que, apesar de não conseguir articular nenhum sentido para o que estava observando, todo o seu corpo ouvia, via e reagia instantaneamente às mudanças na tela. Por isso chegou à conclusão de que as imagens televisivas falam para o corpo, e não para a mente. A tela da televisão, que sofre o bombardeamento eletrônico de *pixels* tem um impacto direto sobre o sistema nervoso e sobre as emoções, não sobre a razão. Por isso, dificilmente suas imagens são verbalizáveis. Entre uma e outra não existe o intervalo necessário para que se possa alcançar respostas cognitivas completas, capazes de produzir um sentido definido. O que ocorre é uma espécie de sentido pressentido, raramente consciente, que faz com que se fique corado quando envergonhado ou se tenha dificuldade de respirar quando se está ansioso. Isto é: quando assistimos à televisão, não somos capazes de formar conceitos verbais próprios a partir da experiência audiovisual vivenciada; o que temos são reações físicas, ou *reações orientadoras* que provocam *reações defensivas* em nosso *organismo*.

⁸É sempre bom lembrar que toda captura de imagem é analógica e que o processo de digitalização é o segundo passo da captura da imagem. Nesse caso, digitalizar é coletar amostras do material capturado, transformando-as em informações numéricas que são gravadas em uma fita, CD, DVD, cartão ou qualquer outro dispositivo de arquivo (memória) digital.



Por isso, imagens televisivas são imagens sensoriais, passíveis de serem inseridas na categoria das imagens-nuas⁹, como aponta o filósofo José Gil (1996), ao falar das imagens artísticas. Trata-se da imagem antes de vestir um nome que a delimite. É o quente antes do fogo, o vermelho antes do sangue, o agudo antes do alfinete, a face antes do rosto. O sentido da imagem-nua nunca chega a se completar. Imagens-nuas não são coisas, são fluxos de forças que só são *preendidas* através da percepção estética, ou pela atenção distraída mais comprometida com a fruição do que com a razão. Daí a importância das palavras de ordem e do discurso verbal que acompanha toda a programação. Na televisão, a existência do silêncio seria ensurdecadora, já que iria provocar a proliferação de pensamentos no espectador, provocando um verdadeiro caos cognitivo. Daí a necessidade da criação de uma “grade de programação”, capaz de evitar o inesperado do presente constante. A grade organiza o fluxo das imagens sensoriais e faz com que o espectador saiba quando o seu programa predileto será transmitido. A organização da grade depende do ritmo da sociedade e do público-alvo que se deseja atingir: donas de casa, crianças, adolescentes ou adultos, profissionais homens ou mulheres. São esses dois elementos que irão definir os modelos ou gêneros narrativos das imagens sensoriais televisivas: programas educativos, novelas seriadas, telejornais, programas de entrevistas de cabeças falantes, revistas jornalísticas temáticas, musicais.

Clichês sobre clichês

De acordo com a matéria *Fogo cruzado* (JIMENEZ. Folha de São Paulo. 2011), a disputa de audiência entre a TV Record e a TV Globo já dura 5 anos. A TV Record cresce, mas a liderança continua com a Globo. Nesta guerra, os assuntos principais são as denúncias. Corrupção no governo, no futebol, na polícia. As notícias são as mesmas nas duas emissoras. Parece que não há diferenças entre elas. Segundo a repórter da matéria, a principal estratégia adotada pela Record para tentar o primeiro lugar na audiência é a clonagem. Desde 2005 a emissora que está em segundo lugar “roubou os profissionais da concorrente”, triplicando salários. O formato dos programas mudou

⁹O filósofo português José Gil explica que uma imagem-nua está desligada de seu conteúdo verbal. Ela não mostra nem o tempo, nem o movimento. Não se refere nem ao exterior material do mundo, como uma representação, nem ao interior subjetivo do pensamento. Ela apenas *presenta* o que está além da forma: as forças que compõem o mundo, a matéria sensível em toda a sua potência, com todos os seus devires. Um excedente da forma que só pode ser “preendido” através das pequenas percepções, uma espécie de linguagem *pós-pré-verbal*^p capaz de articular as sensações. Sensações que ressoam e se amplificam em todos os níveis do sentido. Um processo cognitivo que não vê apenas a forma das coisas; é um processo de afecção de toda a massa do corpo, que não passa pela consciência racional.



apenas de nome: *Fantástico* vira *Domingo Espetacular*, o concorrente do *Jornal Nacional*, num “excesso de originalidade” se chama *Jornal da Record* e até mesmo a identidade visual das emissoras são semelhantes e os horários se sobrepõem. O resultado de tanta clonagem foi, realmente, o crescimento da emissora em segundo lugar da audiência, segundo o IBOPE.

Para o público, a semelhança entre os programas talvez não faça tanta diferença. Acostumados ao senso comum que persiste em todas as estações, os telespectadores adotam os clichês televisuais para evitar os sustos provocados pelo inesperado e para não ter que formar as próprias opiniões. Como aponta o filósofo francês Gilles Deleuze (1993), a Comunicação trabalha com a potência das opiniões para criar consenso. Clichês são como guarda-chuvas do pensamento, porque nada provoca tanta angústia quanto as ideias que fogem, que desaparecem diante das outras que se sucedem, umas sobre as outras, num pensar constante; uma fantasia que pode nos carregar para um mundo desconhecido, um novo espaço, um novo lugar que vai se compondo a partir do caos provocado pelas sensações do momento presente. Sensações que não lembram do passado e nem pensam no futuro.

A repetição das sensações funciona como uma espécie de remédio contra o caos provocado pelo excesso de estímulos sensíveis que fazem parte do cotidiano. É a sensação de peso quando seguramos uma pedra, a repetição do vermelho sempre que se vê o sangue, a maciez do veludo quando o tocamos. A repetição dos clichês sensíveis funciona como uma “espécie de guarda-chuva” para proteger o nosso sistema nervoso da enxurrada de sensações. É ela que vai permitir a formação das opiniões e conceitos que ficam guardados na memória, para serem atualizados sempre que o mesmo acontecimento ocorre: o vermelho que escorre do corpo vira sangue, a ponta aguda que nos espeta vira alfinete. Nomes que já fazem parte do senso comum e são compreendidos por todos que compartilham as marcas territoriais que vão dar origem aos mesmos agenciamentos coletivos de enunciação. Por isso os clichês transmitidos pelas imagens sensoriais televisivas têm tanta audiência... São eles que divulgam as opiniões *pret-à-porter* que vão dar origem ao senso comum mediático e que são repetidos como palavras de ordem pela massa.



Desafiando os clichês das narrativas sensoriais televisivas

Quando falamos sobre clichês, imagens-nuas e imagens sensoriais televisivas, poderíamos dizer que elas não são, necessariamente “más” e empobrecedoras, embora Kerckhove aponte que *a programação televisiva está deliberadamente preparada para nos impedir de ter reações verbalizadas, tornando-nos vítimas fáceis das mensagens publicitárias* (1995, p.42); *a TV está a transformar-nos numa cultura viva mas superficial* (IGNATIEFF apud KERCKHOVE. Idem, p. 44). Esses comentários também são clichês que já fazem parte do senso comum nas discussões éticas e estéticas sobre as imagens sensoriais televisivas. Uma forma de abordagem mais ideológica e conteudista, incapaz de levar em consideração a influência do dispositivo tecnológico na produção de novas formas estéticas e comunicacionais. Para esses críticos, a televisão ainda é um meio de comunicação que dá continuidade à lógica linear da literatura. Eles estabelecem seus critérios de qualidade a partir da cultura-valor¹⁰ e vão buscar o critério de qualidade nas Artes Plásticas e nas imagens-movimento cinematográficas como representantes da sétima arte, sem levar em consideração que *o meio é a mensagem*.¹¹ Temos como exemplo a listagem dos 30 programas mais importantes da história da televisão realizada por Arlindo Machado, em seu livro *Televisão levada a sério* (2001), em que a qualidade dos programas pode ser medida pelo nome de seus realizadores, a maior parte deles dedicados à videoarte ou originários do cinema de autor, como Peter Greenway, Krzysztof Kieslowski, Nam June Paik, Jean-Christophe Averty, Rainer Werner Fassbinder, Robert Altman e Roberto Rossellini. Nesse caso, coloca-se a questão: seria a estética das imagens-movimento cinematográficas adequada para análise das imagens sensoriais televisivas? A forma narrativa herdada do dispositivo cinema, que é totalmente diferente do dispositivo televisão, poderá servir de base para uma análise das narrativas sensoriais televisivas? Seria a estética cinematográfica a origem da “boa” narrativa televisiva? Nesse caso, torna-se necessário aprofundar os diferentes sentidos que a palavra vídeo pode ter.

¹⁰Em seu texto *Cultura, um conceito reacionário*, Felix Guattari vai definir a cultura-valor como a cultura erudita, adquirida na escola e a partir dos estudos. É uma cultura excludente, que algumas pessoas têm e outras não. A ideia de ter cultura como um critério de valor surge para legitimar a burguesia.

¹¹De acordo com McLuhan, isto quer dizer que a verdadeira mensagem de um meio são as transformações que ele provoca nos nossos modos de agir, pensar e sentir.



O vídeo e as imagens sensoriais

O vídeo é tanto o equipamento que permite a produção e o arquivo das imagens quanto a própria imagem produzida. Necessariamente ele é uma imagem sensorial televisiva, pois depende da tela da TV para ser visualizado. DUBOIS (2004) vai definir o vídeo como um “ser” híbrido, de natureza paradoxal. Ele pode ser considerado como uma imagem em sua abordagem ontológica, como um ser visível que se “presenta” aos nossos órgãos dos sentidos (“vou ver um vídeo”). Em sua abordagem técnica, faz parte do processo de produção utilizado tanto na hora da edição e do registro duradouro (a fita de vídeo), quanto da transmissão. Não passa de um aparelho reprodutor, uma etapa pela qual o sinal eletrônico passa, antes de se “presentar” enquanto imagem sensorial televisiva. Isto é: implica tanto na imagem que existe por si quanto no dispositivo técnico de circulação de um simples sinal eletrônico. Por isso se encontra entre as esferas antagônicas das galerias de arte e a dos meios de comunicação. Entre a esfera artística e a mediática. Enquanto imagem ligada às obras de artes visuais (videoarte), está na categoria da nobreza, como as imagens cinematográficas. No fluxo das imagens sensoriais televisivas, passa despercebido. É só mais uma sensação a ser consumida. Por isso DUBOIS (2004) vai citar como exemplo de ultrapassagem dos clichês das imagens sensoriais televisivas a obra de videastas como Bill Viola e Naun June Paik, Jean Christophe Averty entre outros também citados por MACHADO (2001). Para estes realizadores, o vídeo permite a montagem *na* imagem e não a montagem *da* imagem. Sua estética reúne uma quantidade de fragmentos fechados e curtos, que não seguem uma sequência linear de planos. Estes podem ser colados uns sobre os outros, aparecem em janelas lado a lado ou incrustadas umas nas outras através do *chroma-key*. O tempo pode ser manipulado com congelamentos, acelerações e câmeras lentas. Recursos que já estavam presentes no cinema, mas que o vídeo, enquanto dispositivo técnico eletrônico e digital, facilita enormemente.

Para DUBOIS (2004), o cineasta francês Jean Luc Godard levou a imagem sensorial televisiva ao máximo de sua potência artística. Na série *Histoires du Cinéma* (1988) ele rompe totalmente com as regras da narrativa linear da imagem-movimento cinematográfica e investe nos distúrbios de espaço e tempo característicos das imagens sensoriais televisivas. Utilizando os recursos que a edição em vídeo permite, reúne todo o material iconográfico, literário e de áudio e audiovisual que recolheu ao longo da vida. A narrativa sobre a história do cinema não é linear. Ela é construída da mesma forma



com que o pensamento pensa, por fragmentos, saltos e conexões inesperadas. Para isso ele utiliza fusões de imagens sobre imagens, quadros divididos em janelas, acelerações, congelamentos, câmeras lentas, reversões do movimento, uso do *chroma-key* para incrustar imagens dentro de imagens e fazer inserção de caracteres, além da dissociação total entre som e imagem.

O uso de todos esses recursos e o formato narrativo desenvolvido por Godard poderiam ser considerados como a solução para os problemas dos clichês das imagens sensoriais digitais? A resposta nos parece evidente nos videoclipes dos grupos de rock que já se apropriaram destes recursos narrativos, muito utilizados no cinema surrealista dos anos 1920, transformando-os em novas imagens-sensoriais clichês. Estas também podem ser encontradas nas narrativas sensoriais produzidas no Laborav: o uso do *chroma-key* como elemento básico na narrativa do *Cult Cosplay*, as fusões, janelas e superposições no *Quem Cala Consente*, a câmera lenta na abertura dos *Caminhos do Oriente*.

Imagens sensoriais digitais interativas: clichê ou criação?

KERCKHOVE (1997) afirma que a saturação televisiva no formato um-todos nos Estados Unidos aconteceu nos anos 70. Nos anos 80, o computador veio romper com o predomínio deste meio eletrônico centralizador. Herdeira da estética da imagem-movimento quando utiliza termos como plano, quadro, plano e contraplano, a imagem-sensorial rompe com a anterior no momento em passa por um processo de modulação, tal como se fosse uma canção. Por isso a linguagem do videoclipe se adequa tão bem ao ritmo televisivo. Modulando nosso cérebro em seu fluxo contínuo, ela nos “*acaricia e impregna o seu significado por debaixo da nossa pele* (KERCKHOVE, 1995, p.49). Os sons, cores e formas são a expressão de nossa sensibilidade coletiva, que pulsa no ritmo do consenso provocado pelos clichês sensoriais.

Nos anos 90, este consenso vai sofrer uma profunda ruptura com surgimento das interfaces gráficas, que vão retirar dos programadores o privilégio de interagir com os computadores. A partir daí, qualquer cidadão se torna capaz de lidar com as imagens sensoriais. Só que, além de serem visíveis, elas adquirem uma nova qualidade: se tornam táteis. Isto é: passam do regime ótico-tátil para o tátil-ótico.¹² Através do código

¹²Em *A lógica da sensação*, o filósofo Gilles Deleuze vai explicar que o regime tátil-ótico estava ligado a um tempo em que pintura não era realizada em telas, mas sim nos objetos cotidianos como os vasos e os pratos. Elas podiam ser

digital e dos dispositivos de interface como o controle remoto, o *mouse*, o teclado, os *joysticks* e as luvas de realidade virtual as imagens podem ser tocadas, exploradas por dentro e por fora. Podem ser modificadas de acordo com o desejo do *espectator*¹³. No entanto, este desejo está limitado pelas opções criadas pelo programador, o verdadeiro autor da nova imagem.

Nos anos 2000, com a intensificação da convergência digital, o advento da web 2.0, a popularização da banda larga, o barateamento dos equipamentos de captura e edição de sons e imagens e a facilidade de uso tanto de *softwares* quanto de *hardwares*, houve a democratização da produção e transmissão das imagens, rompendo com o modelo centralizador dos meios de comunicação de massa. Com os equipamentos digitais, a produção audiovisual aumentou exponencialmente, levando a alguns autores a afirmar que o computador está substituindo a televisão unidirecional como forma de entretenimento entre os jovens da geração digital. A relação com as imagens não está mais ligada à observação passiva e nem à atitude de um espectador obrigado a seguir caminhos pré-definidos pelo programador, como nos videogames. Atualmente o espectador se transforma em usuário. Sai do papel de consumidor para o de produtor, realizando suas próprias imagens e postando-as nas TVs digitais (vídeos amadores realizados com celulares ou câmeras fotográficas já fazem parte da programação televisiva tradicional), nas IPTVs e nas WEBTVs.

Mais uma vez McLuhan se faz presente ao dizer que o meio é a mensagem. Por isso, se na geração anterior os jovens passavam a maior parte do seu tempo de entretenimento diante das imagens sensoriais televisivas, hoje estas foram substituídas pelas imagens sensoriais digitais nas telas dos computadores e na própria televisão digital em seu devir computador. As novas imagens sensoriais, libertas do controle dos meios de comunicação unidirecionais vão concorrer com os videogames, os filmes em três dimensões, as instalações multimídia e as realidades virtuais.

Essa pluralidade de formas de criação e apropriação das imagens possui uma estética característica, que não pode mais ser analisada com os conceitos e teorias

tocadas, antes de serem vistas. Podiam se aproximar dos olhos e ser viradas de um lado para o outro. Quando as pinturas passam a fazer parte da arquitetura e logo depois passam para as telas, elas entram para o regime ótico-tátil, uma espécie de tocar com os olhos, que tateia as imagens à distância.

¹³O conceito de *espectator* foi desenvolvido no contexto do seminário *L'action sur l'image*, realizado entre 1999 e 2004 na Universidade de Paris VIII. O *espectator* não é passivo como o espectador cinematográfico. Através de suas ações e decisões, ele escolhe e determina o percurso da narrativa. *O espectador, diante da tela do computador, quando solicitado, ele se torna uma espécie de ator que indica suas escolhas durante o desenrolar da narrativa* (BARBOSA, Pierre. Weissberg, Jean Louis. *In L'Image Actée*. Paris, L'Harmattan, 2006. p.99)



adequados a um universo em que o espectador era apenas um observador, uma testemunha do fluxo das imagens exteriores a ele. E as práticas de realização também não podem ser as mesmas.

As pesquisas do Laborav, tanto teóricas quanto práticas, estão inseridas neste contexto. Até o momento, ainda não detectamos um avanço no sentido de uma libertação dos clichês das narrativas sensoriais televisivas existentes. Mas o tempo de pesquisa ainda é curto – e as pesquisas continuam.

Referências bibliográficas

- 1) BARBOSA, Pierre, WEISSBERG, Jean Louis (dir), **L’image actée**. Paris: L’Harmattan, 2006
- 2) BENTES, Ivana. **Mídia-arte ou as estéticas de comunicação e seus modelos teóricos**.in Fatorelli, Antonio. Bruno, Fernanda (org). **Limiares da Imagem**. Tecnologia e estética na cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Ed Maud X, 2006
- 3) CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**. Interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo. Summus Editorial, 2010
- 4) DELEUZE, Gilles. **A Imagem tempo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.
- 5) _____. **A imagem-movimento**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.
- 6) _____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- 7) _____. **Francis Bacon: La logique de la sensation**. Paris: Seuil.2002
- 8) DUBOIS, Phillip. **Cinema, vídeo,Godard**. São Paulo. Cosac &Naif, 2004.
- 9) GIL, José. **A imagem-nua e as pequenas percepções**. Lisboa: Relógio d’Água, 1996.
- 10) GUATTARI, Felix, Ronilk, Suely. **Micropolítica. Cartografias do desejo**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2007.
- 11) JIMENEZ, Keila. **Fogo cruzado**. Folha de São Paulo. São Paulo. 19/06/2011
- 12) KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**. Lisboa. Ed. Relógio d’Água.1997
- 13) MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo. Ed. Senac. 2001
- 14) MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 3ª. ed. São Paulo: Ed. Cultrix s/data.
- 15) REGO, Alita Villas Boas de Sá. **Imagem-Sensação: O Cinema Além da Forma**. Trabalho apresentado ao NP 07-Comunicação Audiovisual, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em 2004. Disponível em repositorio.portcom.intercom.org.br Acesso em 04 de agosto de 2008.
- 16) _____. **Novas Tecnologias e as Narrativas Sensoriais no Cinema do SéculoXXI**:Filmes de Ação de Hong Kong e Hollywood. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro,2006