O Tempo, o Virtual, os Meios e os Suportes: Rearticulando e Refletindo uma Nova Perspectiva[1]

Carlos Fernando Martins Franco[2]
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

Neste ensaio, propomos lançar um novo olhar sobre os meios e suportes audiovisuais. Desvirtuando meio e suporte, devemos enxergar as mídias que se baseiam no paradigma audiovisual sob o olhar da essência expressiva, baseada em sua relação com o tempo e as virtualidades ideais que dão origem às suas enunciações. Parte da noção de memória e virtualidades e discute a partir daí os conceitos de tempo e percepção aplicados aos meios.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; TV; memória; virtualidade; tempo.

TEXTO DO TRABALHO

Introdução

Quando pensamos em uma nova proposta epistemológica para o estudo dos fenômenos audiovisuais e outras proximidades, há de termos em conta uma contextualização. Assim consideraremos que nosso universo, do qual serão extraídos os "passíveis objetos empíricos" é multimídia. Talvez esteja aí a conceitualização mais clara de uma perspectiva da audiovisualidade. Assim, rompe-se com as especificidades extremo e chega-se, ou propõe-se, a uma transversalidade.

E o que seria transversalidade? Pensar os meios de dentro para fora. Observar suas características mais profundas, suas relações com a exterioridade, com o tempo, com os receptores, com as enunciações. A definição de meio deve ser repensada, passa a ser não apenas vinculada aos tradicionais suportes e modelos enunciatórios.

Quebremos, assim, a unidimensionalidade técnica. Passemos a um novo modelo, onde a técnica passa a ser um dos pés do tripé: técnica, devires de cultura e linguagem. O que não permite hierarquizações, porque não se pode dizer claramente o que é mais importante ou primário, visto que as relações são universalmente possíveis.

[1] Trabalho apresentado no GT – Audiovisual, do Inovcom, evento componente do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.
[2] Doutorando do curso de Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Professor da Universidade Federal do Tocantins – UFT: profcarlosfranco@uft.edu.br

Pensar fenômenos da expressividade humana não pode se igualar às descrições conceituais meras, de processos técnicos apenas, portanto. Tudo o que é proposto é resultado de uma atualização[3] de virtualidades.

Porém, o que são virtualidades? Este é o primeiro conceito que discutiremos aqui. André Parente em seu artigo intitulado *Virtual* nos dá uma explicação ao dizer que:

> Ernst Gombrich mostrou muito bem que entre a representação e a realidade externa só há ilusão, que nenhuma arte reproduz fielmente o real. Cada meio de expressão artística representa a realidade em função dos processos (estéticos e sociotécnicos) de modelagem que lhes são próprios em cada época, gênero ou autor. (...) Toda imagem é "linguagem", ou seja, se faz em função de processos de modelagem que consittuem *mundos possíveis*. (o grifo é nosso, PARENTE, 1999 pp. 17-18)

Ainda corroborando com o citado acima, seja qual for o meio ou suporte – cujos conceitos elucidaremos a frente – estaremos pensando em linguagens, em possibilidades (por isto o grifo). Assim, sempre uma salutar referência ao mestre Platão é bem vinda, porque o virtual seria um inteligível, apesar da imagem não necessariamente ser sensível em sentido de concretude; salvo nos casos de ícones esculturais e, mesmo assim, são meras interpretações ou representações de mundo que passam pelo crivo do criador.

Assim, a noção de virtual está na essência expressiva. Que pode gerar uma obra qualquer, que vai das artes plásticas ao cinema, da vídeo-arte à modelagem tridimensional em computador. E o que difere é o suporte: seja uma tela de pintura, seja a película fílmica ou o videoteipe. Sejam estruturas transparentes cuja essência de funcionamento se faça pela passagem da luz. Seja por processamento eletrônico ou interpretação de rotinas matemáticas.

Meio, assim, seria o espaço da expressão. No caso da TV, a instituição televisão propriamente dita, a qual *pode comportar diversos suportes*[4]. Podemos, por exemplo, passar um filme na TV, utilizando um telecine. Gravar imagens em videoteipe oriundas de um computador, e assim por diante. E isto são práticas que vinculam cultura e técnica, remetendo à nossa menção anterior da tripartição. Dependem de tendências, de escolhas de linguagem. Outrora, se utilizava filme na TV para telejornalismo, por

[3] Conceito de Henri Bergson, que propõe o paradigma do tempo contínuo e indivisível. Tudo passa a existir segundo a lógica do tempo, portanto. O real é o atual. O passado, algo que, pela memória, pressiona o presente.
[4] O que quebra o tradicionalismo meio-suporte, que explicaremos à frente no corpo do texto.

exemplo. Utilizávamos desenho animado no lugar de computação gráfica, na publicidade.

Os meios, assim, não comportam apenas um suporte, como propõem muitos dos estudos tradicionais, que vinculam meio a suporte. O cinema, hoje, utiliza o computador, bem como a TV. Esta última utiliza-se dos filmes como programas e por aí vai. E isto, assim, é transversalidade. Pensar o mecanismo, o *em comum*, a essência.

Memória e percepção: sua aplicação ao universo das imagens

A fim de compreendermos os mecanismos de funcionamento de diversos meios, observemos aquilo de mais comum numa perspectiva de imagens dinâmicas. O que as imagens em movimento têm em comum? O tempo em várias dimensões. Do tempo maestro, em Bergson ao tempo de um filme em Deleuze, entre outras concepções.

Um interessante paradigma é o proposto pelo pensador francês Henri Bergson, quem citamos diversas vezes. Para ele, o tempo é a unidade que rege todo o universo. E isto é tão óbvio quando pensamos no estudo das imagens em movimento, que chega a criar uma dificuldade na reflexão[5]. Nossos clássicos conceitos consolidados, os mesmos que vinculavam meio a suporte, muitas vezes, reduziam os fenômenos do auidiovisual à relação *inspiração-suporte-mensagem-recepção-significação*, esquecendo-se de mencionar alguns fatores, tais como devires culturais, por exemplo.

A memória e o tempo estão nos bastidores de todos estes elementos supracitados. E o tempo, como paradigma fortíssimo, porque há tempo para tudo o que fazemos; tudo é tempo, de produzir a consumir, viver. Tempo é indivisível, pois sempre tenderá a fracionamentos imensuráveis. A TV, por exemplo, é mais tempo que constructos, conforme analisaremos à frente.

Tal paradigma, inclusive, é utilizado pela famosa Teoria da Relatividade de Einstein. Para Bergson, principalmente, o tempo é indivisível, somente representado por espacializações. Posicionamento epistemológico que se comprova pela própria Matemática. Newton, na concepção de suas equações diferenciais, tem por base simbólica a atribuição do infinitésimo-diferencial que tem o intuito primordial de mensurar o instante, o tempo, espacializando-o cartesianamente; unidade indivisível conforme acima exposto. Assim, o tempo não é expresso de forma clara por nossa

[5] Tal dificuldade, em tese, vem do fato de estarmos presos a um paradigma cartesiano que só enxerga a materialidade concreta e desvinculada ortogonalmente do tempo. Tempo e matéria, no paradigma tradicional são elementos distintos e independentes.

consciência[6], mas representa sua expressão, as lembranças se tornam imagens, constroem nossa memória e:

> De modo geral, *de direito*, o passado só retorna à consciência na medida em que possa ajudar a compreender o presente e a prever o porvir: é um batedor da ação. Tomamos o caminho errado quando estudamos as funções de representação em estado isolado, como se elas fossem em si mesmas o seu próprio fim, como se fôssemos puro espírito. (BERGSON, 1999, p.62)

Voltando à discussão do virtual, portando, como corrobora o pensador Bergson, a constituição de uma representação, assim, não é conseqüência de uma virtualidade pura, ou seja, depende de um acúmulo de informações ao longo da vida. Para o autor, inclusive, o tempo é o maestro de nossa vida, que inclusive a chama *duração*. E, ainda o autor diz que "quanto mais a consciência se desenvolve, mais ela *esclarece a operação da memória*[7] e mais, também, *deixa transparecer a associação por semelhança*". (o grifo é nosso, Idem, p. 63) Assim, somos frutos de nossa vivência, de nossa duração. Nossa virtualidade se compõe deste modo, segundo o pensamento de Bergson, do acúmulo de experiências ao longo de nossa duração.

Simetricamente aos mecanismos de criação, estão os de percepção. As imagens assim percebidas estariam em dois níveis de atitude: passiva e ativa. Em tese, com o tempo, elas tenderiam da passividade à atividade, na medida em que, segundo coloca o pensador supracitado, o tempo esclarece os mecanismos? Passemos à reflexão acerca do cotidiano.

Quando assistimos a um filme, de modo geral, tendemos a uma atitude passiva, ou seja, as imagens que lá vemos são reconhecidas por similitude (cf. explicações sobre memória), e não por significação[8]. Diferente, por exemplo, do caso de um processo de esforço intelectual, no qual "as imagens que se sucedem podem justamente não ter nenhuma similitude exterior entre si: sua semelhança é totalmente interna; é uma identidade de significação". (Idem, pp. 68-69) Assim, a atividade se caracterizaria por um esforço mental, conforme mencionamos; é atividade.

---

[6] Pois se parássemos para pensar cada segundo, cada minuto, a vida seria uma neurose sem fim. Se parássemos para estudar cada passo, não andaríamos, e por aí vai...

[7] Hipótese de que os processos enunciatórios passam a ser analisados ao passar dos tempos. Assim como tomamos consciência de nossos processos subjetivos, tenderíamos, em tese, a analisar mais aquilo que nos é vislumbrado. Passam a transparecer as associações por semelhança.

[8] Significação sugeriria um mecanismo ativo de associação. Quando assistimos pela segunda ou terceira vez, ocorre já uma diferenciação nesta direção, inclusive corroborando o que diz o pensador supra-citado. Ressaltemos que Bergson era um epistemólogo preocupado com os mecanismos de geração de conhecimento.

Voltemos à outra questão importante, assim. Quem cria se esforça para produzir efeitos, que muitas vezes têm o intuito de disfarçar a percepção consciente dos mecanismos de geração de enunciações, por parte do receptor. Os mecanismos criatórios, que Bergson chama de *atualizações*, por serem um fenômeno inerente à duração do espírito[9], muitas vezes tratam de esforços de simulação. Pois, como colocamos anteriormente, seriam representações da realidade, ou seja, a busca de um ideal inalcançável.

E a TV, o cinema, entre outros meios, dispõem de técnicas de construção de realidades próprias, cuja finalidade é tornar, assim, imperceptíveis seus mecanismos enunciatórios, a fim de dar maior beleza, funcionalidade e verossimilhança aos seus constructos. E esta é a essência dos estilos gramaticais vigentes e das técnicas de produção de sentido[10].

Assim, dentro desta perspectiva, existem outros conceitos que não devem ser esquecidos. E aqui falamos das normatizações, de um lado e do modo de percepção de outro. Anteriormente, definimos o mecanismo por meio do qual se faz a percepção remetente à memória, inclusive, nos remetemos ao sentido bergsoniano.

Todo meio dispõe de regras as quais são utilizadas a fim de criar-se uma enunciação aceitável. São, sem falsa analogia, chamadas de *regras gramaticais*. Stiegler discute tal conceito ao colocar que "a gramática é normativa: não é uma ciência apodíctica (ideal e não contraditória). Uma gramática, no sentido corrente da palavra, descreve um estado..."(a tradução livre é nossa STIEGLER, 1984 p. 197). Ainda, parafraseando o autor: o gramático não faz outra coisa senão consagrar determinados modelos e, quiçá, aperfeiçoá-los, atualizá-los.

Desta forma, podemos abrir a discussão para o processo de evolução/atualização (em sentido bergsoniano mesmo) da linguagem audiovisual. Consagram-se modelos gramaticais, os quais têm a função de, ao tornar "funcional" o discurso, atribuírem elementos que disfarçam seus mecanismos. É como a cortina do mágico, por exemplo. E isto torna a linguagem, utilizando o conceito, pronta, sintética, modo pelo qual ela é "recebida" pelo expectador. Modelos gramaticais que se consagram e literalmente se atualizam com o passar do tempo, como na gramática, das necessidades de melhoria e aperfeiçoamento[11]. E caducam porque perdem sua magia, pois passamos a conhecer os

[9] Vida, para Bergson, é a duração do espírito.
[10] Manuais de produção. As tendências. Como simular tal realidade através do audiovisual, etc...
[11] Mas, diferente dos sistemas lingüísticos que são arbitrários, tais processos são estéticos, planejados, experimentados, nem sempre se consagram novas propostas, que ficam como devires apenas.

mecanismos da memória, conforme colocamos; mecanismos de produção e enunciação. Um autor que fala bem disto é Canevacci, ao dizer que "as capacidades receptivas do espectador se modificam, se plasmam facilmente, seguindo as novas sintaxes visuais". (CANEVACCI, 2001 p.157)

Um exemplo prático é o caso de uma montagem seqüencial de plano e contra-plano. No cinema, geralmente, são filmadas em momentos diferentes, sintetizadas na montagem. Quando há o acesso à análise, ou seja, passa-se a conhecer o processo, perde-se a magia, cai-se a cortina, rompe-se o paradigma, morre-se a tendência. E há uma discussão interessante no caso das fotografias digitais acerca disto, inclusive. "A relação com a imagem analógica está sendo massivamente discretizada[12] e posta em crise, o que abrirá um acesso crítico à imagem (...) desenvolver-se-á uma cultura de recepção". (STIEGLER, 1984, p.200)

Mídias e suportes: as intra-estruturas de tempo e composição numa perspectiva técnica

Algumas mídias, devires audiovisuais consagrados, podem ser definidas e reconhecidas conforme seu relacionamento com nossa percepção, nossa memória e, principalmente, suas relações com o tempo.

Desta forma, qual é a essência das mídias? O que nos faria reconhecer que a mídia X é a TV e não o cinema? Já vimos anteriormente que os suportes são um modo incompleto de definir a TV. Ainda mais hoje em dia, com os usos freqüentes de convergências e experimentações, dado as facilidades de acesso às técnicas e equipamentos.

Assim, a televisão, por exemplo, dentro desta perspectiva, seria o meio audiovisual "pós-cinema"[13] (cf. Machado) que mais estaria dependente em sua natureza interna, inerente a uma relação com um fluxo temporal. Além disto, é um devir audiovisual, cuja atualização[14], em sentido bergsoniano, se dá nos processos narrativos e em sua relação com o fluxo na recepção.

O fluxo temporal não é algo natural É tempo dentro de um meio e definido por ele. É planejado, pensado, vem de necessidades comerciais e conceituais do *meio*. E tanto o "tempo de TV" é algo artificial que é capaz de influenciar nossa biologia,

[12] Disfarçando seus elementos e tornando-os discretos.
[13] A única semelhança com o cinema é o fato de trabalhar com imagens em movimento e se utilizar de algumas regras oriundas deste meio.
[14] A técnica oriunda do cinema se atualiza na TV. A TV não é uma atualização do cinema, mas um devir que atualiza muitas das técnicas originárias da gramática cinematográfica

quando a programação se adéqua ao horário de verão. Somos capazes de dormir, acordar, nos alimentarmos mais cedo, sem sentir. Nossa vida é regida, nos dias de hoje, muito mais pelo horário da TV que por um relógio biológico puramente natural[15].

A televisão, assim, é composta de uma estrutura paradigmática, chamada de programação. E "os programas são *ethicidades* que têm sido emolduradas de maneira mais ou menos convergentes (...) [e] é no programa que muitas ethicidades tomam forma". (KILPP, 2002, p. 101). Ethicidades são devires da entidade programa. A TV trabalha com imagens de significação própria. Usa ethicidades, ou seja, identidades próprias de seu universo de enunciações. Luiz Augusto Rezende nos fala da questão do reconhecimento dos meios ao dizer que: "a repetição na televisão, naquilo que ela tem de distinto do cinema, é a repetição regular das mesmas imagens, ou seja, de um conjunto de imagens que se encontram numa ordem predeterminada (a programação) que as torna localizáveis no tempo". (REZENDE, 1998, p. 259)

Desta forma, sabemos, por exemplo, quando começa determinado programa. Pois, assistir à TV não é algo que necessite de ritualística como ir ao teatro ou ao cinema. É uma assistência de tempo, de fluxo, mais especificamente. Nos localizamos no tempo e no espaço por meio de identidades sonoras, vinhetas videográficas, promos, quadros. A relação de composição imagética é mais variável e flexível que no cinema. Muitos assistem à TV como ouvem rádio (só o som) ou usam-na para dormir, fazem de seu ruído, muitas vezes, uma companhia.

A imagem clássica, de enquadramento do tipo cinematográfico, na TV é parte dela e não sua plena representação. É, assim, uma atualização. TV é também som, jingles, logomarcas, insets, etc...

Já o cinema, diferentemente, não impõe seu mecanismo fluxório, é consumido por nossa livre vontade, no horário conveniente, é um "programa de lazer de domingo, que nos obriga a sair de casa". O cinema dispõe de uma estrutura narrativa consagrada. E essa estrutura é o que tradicionalmente chamamos de seu *paradigma*. Pois nem os suportes originais, como dissemos anteriormente, são absolutamente rígidos.

Os meios, entretanto, se utilizam da memória, das experiências, criadas por outro meio co-irmão. O tradicional cinema, consagrado devir audiovisual, hoje segue, muitas vezes, outra lógica na constituição de seus ícones. Utiliza atores e personagens da TV, se divulga pela internet, e vice-versa. Os meios, hoje, não só não estão presos a seus

[15] O conceito de natural deve ser revisto, neste contexto, já que nossa natureza está profundamente modificada pelos fenômenos da mídia, muito fortemente pela própria televisão que rege muito de nossa temporalidade, criando uma memória-pura, cultural e coletiva, de um tempo de TV.

suportes originais como dialogam dinamicamente com outros meios. O que prova o que acima dissemos, e que nos leva à necessidade de enxergar diferentemente esta realidade dos meios nos dias de hoje.

A natureza discursiva dos meios numa perspectiva cultural

Tanto a música quanto o cinema e a televisão carregam consigo uma carga muito grande de intencionalidades autorais[16]. São, assim, devires da arte. Cada um se atualiza, muitas vezes, com devires gramaticais de outro, como falamos. Sejam devires técnicos, ao nível da experimentação, sejam estéticos, dentro dos impulsos de atualização necessários de tempos em tempos, ou outras.

Pensando em audiovisualidades, não no sentido da dicotomia "meio/suporte", mas nos elementos formadores dos fenômenos, não podermos nos centrar em receitas de execução, ou seja, em gramáticas estilísticas. Pois se ficarmos presos a elas, partiremos sempre do pressuposto de que cada meio evolui de forma autônoma[17]. O que não acontece, principalmente nos dias de hoje, quando o diálogo intermídia está amplo, conforme colocamos acima. Muitas vezes encontraremos em um meio alguns elementos de outro, inclusive. Assim como a TV importou do cinema muito de sua narrativa dramatúrgica, por exemplo.

Voltando ao caso do cinema, podemos propor duas explicações para a evolução de seus modelos sintáticos. A primeira, dentro da abordagem tradicional meio-suporte, que atribui sua evolução, que melhor chamaríamos de diferenciação, pois o primeiro conceito necessita de parâmetros. A segunda, a de adição de conceitos, a necessidade de mudanças visto que houve um rompimento da funcionalidade estética por modificações no receptor, o que inclusive Canevacci coloca em seu posicionamento que citamos acima.

A primeira estaria ligada a um processo de atualização tecnológica. É muito pertinente, se pensarmos nos mecanismos puros. Mas, os meios de recepção também evoluíram. Na medida em que houve um maior contato com outras mídias. O expectador de cinema nunca mais seria o mesmo após assistir a TV. Como também nunca mais seria o mesmo expectador de TV após acessar a internet.

[16] Apesar de a TV não ser considerada tradicionalmente como arte – e o cinema também já sentiu esta discriminação- comporta-se como tal, visto que há tendências estéticas também que a regem. Aquilo que chamamos de modelos de enunciação ou devires vinculados à época.
[17] Há diálogos entre os meios e influências mútuas.

Onde queremos chegar? Na relação evolutiva dos meios, que Canevacci coloca muito bem, ao dizer que "é bem provável, embora dificilmente demonstrável, que (...) um espectador normal da publicidade dos anos cinqüenta entenderia muito pouco das mensagens atuais". (Idem, p. 157)

E isto corrobora os conceitos inclusive de memória. Os meios evoluem por necessidade de adequarem-se aos novos mecanismos de percepção, criados por eles, num *continuum circulantis*.

E as características dos meios não param por aí. Arlindo Machado faz uma diferenciação interessante entre o cinema e a TV. Numa visão antiquada, muitos chegaram inclusive a pensar que a TV substituiria o cinema; cosmovisão extremamente ingênua, pois além dos elementos de enunciação muito mais rígidos do cinema, a TV tem uma capacidade de abarcar linguagens de outras mídias com mais naturalidade que o cinema. Além das transmissões ao vivo, característica só possível por enquanto na TV, no rádio e na internet.

A câmera de TV, além do mais, possui um comportamento tradicionalmente mais flexível e solto, pois o meio está ligado ao *fluxo*[18] e não à *obra* a ser exibida, como o caso do cinema. A montagem cinematográfica é algo pensado desde a roteirização. Machado, assim, diz que:

> Enquanto uma arte como o cinema produz um efeito de continuidade em eventos que reconhecidamente não são contínuos, nem contíguos, escondendo as elipses através das quais ele condensa o fluir do tempo e do espaço, a emissão ao vivo da televisão introduz uma descontinuidade em eventos que são efetivamente contínuos. (MACHADO, 1990 p. 107)

E a fala de Machado atualiza diversos conceitos tradicionais. Por exemplo, que a diferença entre os dois meios estaria nos caracteres técnicos mais específicos e peculiares, como o formato do quadro e o suporte, bem como, já numa visão lúcida, a questão da recepção e do tempo. Nos enganam alguns conceitos, pois mesmo atualizando sua técnica em outro devir através da base sintática televisiva, no uso de jargões como enquadramento e movimentos de câmera, o cinema centra-se na obra e a TV no fluxo. Chegam a ser diametralmente opostos, a enunciação contínua é fragmentada pela TV e o fragmentário se torna contínuo no cinema. O ao vivo é

[18] Ao tempo que, na TV, é o que a mantém. Tudo gira em função do fluxo televisivo. Programas pré-formatados podem ser cortados a fim de "caberem" no fluxo. A telenovela das quartas tem de ser menor por causa do futebol, etc...

interrompido, é invadido por informações por *superimpose* e *frames*. Assim como, uma cena pode ter planos filmados com meses de diferença e montados como se fossem partes de um diálogo roteirizad; dando a ilusão da continuidade inexistente.

Plasticamente, ainda há outras diferenciações importantes. A TV atribui sub-recortes às imagens, atribuindo-lhes outras significações, outros níveis de discurso. Coloca simultaneamente outros espaços, outros tempos.

Falando de linguagens dos meios audiovisuais, não podemos deixar de citar a noção de molduração. Pois, todo meio possui uma carga de memória que representa quem o fez. E dois autores falam destas características: Aumont e Kilpp.

Quando assistimos a um programa televisivo, por exemplo, observemos alguns aspectos da estrutura de composição imagética. Cada conteúdo está cercado do que Aumont chama de *moldura*. Pois, tradicionalmente, a imagem televisual é uma atualização do pictórico; mesmo não sendo uma atualização do pictórico em si.

Apesar das evoluções tecnológicas óbvias, haverá sempre a mesma percepção de fruição tradicional. Pois "esse quadro [limite] é também, e sobretudo, limite visual da imagem; ele regula suas dimensões e proporções; rege também o que chamamos de composição". (AUMONT, 1988 p. 113) E esta é uma discussão duríssima no meio televisivo com a mudança do formato 4x3 para o 16x9, uma atualização da composição do cinema (exemplo prático de atualização de elementos da linguagem de outra mídia).

Sejam os quadros-limite do próprio aparelho (limite natural do display) receptor, que contém o quadro-objeto (limite proposto pelo enquadramento), sejam os *insets*, definidos como elementos da montagem, sub-molduras que recortam novamente a imagem em "enfoques". E a relação com os quadros-objeto é tensa na TV. A imagem tem de ser produzida para ser assistida em vários calibres de tela, com tempo de cortes dinâmico. Muitas vezes com a logo da emissora. A "obra" fica num plano interior a todas esses impecílios. Um dos motivos pelo qual muitos autores tradicionalistas não atribuem à TV o status de meio de arte.

Na TV, há vários níveis de molduração. Esta relação é mais dinâmica do que no cinema. Um programa está sendo assistido por meio de um aparelho (1), na programação de uma emissora (2), dentro, pode estar outras moldurações-efeito, utilizadas como instrumentos narrativos, os quais podem conter "dobras" do espaço-tempo; dobras do fluxo. No caso de várias imagens simultâneas, há heterotopias[19] numa

[19] Sentido que Foucault dá a diversos espaços.

homocronia[20]. No caso de um posicionamento exótico de determinado quadro dentro do display, há uma re-atualização de um espaço. Flusser reflete este caráter ao afirmar que:

> O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (FLUSSER, 2002 p.14)

A discussão dentro da TV é mais séria, porque o receptor tem comportamento específico. A ritualística da recepção é variável. O suporte (tamanho do receptor, qualidade do sinal) varia. Mas, a relação de intimidade com a TV é grande. Ela é a mídia mais popular, por isto seu poder de extensão da família, da cultura.

E ainda, as imagens produzidas por suportes técnicos são, conforme Flusser (2002), extensões do olho humano. E isto lhes dá credibilidade, força. Aumont, inclusive, nos fala a respeito do olho ao dizer que "o olho é o instrumento que aprecia a justa e harmoniosa relação das massas visuais, seu peso respectivo, seu afastamento do centro ou dos centros". (AUMONT, 1988 p.113) E ainda reafirma a função do limite físico, ao dizer que "o quadro-limite marca o terreno". (IDEM, p.113) O que corrobora o que dissemos, num posicionamento tradicional *meio-suporte*: o suporte do receptor de TV influencia o modo pelo qual se enxerga a imagem que lá está.

E isto não é característica de um meio apenas. O cinema pode também conter outras moldurações, apesar de mais dificilmente detectáveis do que na TV.

Aliás, não podemos nos esquecer que todo enquadramento é um tipo de metonímia, pois é uma parte que nos remete a um todo. E a percepção deste todo está na nossa memória, em nossa virtualidade e cuja ligação se dá por mecanismos de remetência anteriormente mencionados. Além dos quadros-objeto existiriam os cenários virtuais, completados por nós receptores, por exemplo.

Além de um instantâneo (congelamento de uma duração qualquer) é uma metonímia de espaço qualquer[21]. Desta forma, cria-se uma realidade num meio através de um suporte, cuja fruição é variável no tempo, como dissemos da relação meio/tempo. Cada qual frui de forma diferente, cria uma relação de interação com a imagem própria. Pois sua virtualidade é única, motivada pela sua memória, conforme já explicamos. E a percepção, assim, comporta as relações de tempo e espaço. Para cada meio, uma relação com o tempo e outra com o espaço. Por isto, o tempo parece comportar-se de forma diferente. Flusser explica uma relação com a fotografia, que tenta explicar um pouco nossa relação espaço visual-temporalidade, ao dizer que:

[20] Neologismo nosso que, por analogia aos termos do pensador francês, significa *mesmo tempo*.
[21] Voltemos ao conceito de memória em Bergson.

> Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo *relações temporais* entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o "antes" se torna "depois", e o "depois" se torna "antes". O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar *diacroniza a sincronicidade imagética* por ciclos. (o grifo é nosso, FLUSSER, 2002, p. 8)

E isto se dá não só quando falamos de fotografia (como o autor menciona), mas de todo e qualquer tipo de expressão por imagens, mesmo as onde o tempo de exposição varia, onde há um fator fluxo temporal importante. Todavia, nunca podemos nos esquecer de que a percepção de uma fotografia tem seu tempo de exposição definido pelo espectador, enquanto, no caso das imagens em movimento, poderíamos aproximar o quadro pelo tempo do plano, apesar de outros vetores internos como os movimentos de câmera. Portanto, uma desconstrução de imagem em movimento é algo muito mais complexo, que não caberia aqui uma explicação.

Nossa perspectiva dialoga com propostas tradicionais, que colocam o universo das imagens em posição de inferioridade. Segundo o próprio Flusser (2002), somente foi possível ao Homem o desenvolvimento da escrita, a partir da organização de imagens e simbolização das mesmas, por meio de "imagens simbólicas", que são os caracteres. Mesmo assim, houve a etapa histórica do ideograma (ainda utilizado por sistemas lingüísticos). Imaginar é discursar por imagens. Ler é recriar imagens, por *aproximação simbólica*[22] (com esforço, conforme colocamos acima), oriundas de nossa virtualidade.

O mecanismo de entendimento e leitura, mesmo segundo a tradicional lingüística saussurreana[23], se dá pelo processo de "imagens acústicas", as quais são uma reversão do processo de criação de imagens.

Assim, imagem não é apenas ícone, pode ser símbolo, pode ser um sistema de linguagem completo. Quando temos um roteiro[24], por exemplo, há diversos devires possíveis, assim como quando dispomos de materiais fílmicos "brutos". Há diversos devires possíveis, bem como na criação literária.

Flusser, inclusive, discute a relação da expressão imagética com os devires de atualização, ao dizer que:

---

[22] Bergson explica o reconhecimento por aproximação simbólica, por exemplo, ao esforço de reflexão através da leitura.

[23] Ferdinand de SAUSSURRE (1977) é um dos pais da Lingüística estruturalista tradicional, que trabalha e relações dicotômicas de forma-conteúdo, meio-mensagem, significante-significado, entre outras.

[24] A produção de um roteiro pode ser definida como um processo de concretização de "imagens acústucas".

> Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. (...) As imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos [roteiro] que concebem imagens que imaginam o mundo. (Flusser, 2002 p. 12)

Assim, dentro desta perspectiva, corroborando com o que acima colocamos, portanto, as imagens técnicas possuem um ciclo de atualização-virtualização, o que eterniza, mesmo que parcialmente, suas formas. Por que parcialmente? Porque sempre haverá devires possíveis dentro da duração de um suporte[25]. O cinema é um devir, por exemplo. A lanterna mágica, o teatro de sombras também são devires, cuja duração se findou na medida em que seus suportes não mais foram "suportados" na atualidade. E nada impede de utilizar-se imagens de sombras na produção de um filme, pois, como dissemos, os meios são flexíveis.

Achados e perdidos

Neste ensaio, procuramos colocar algumas novas possibilidades de enxergarmos os mecanismos do auidiovisual. Hoje em dia, conforme falamos no texto, não podemos mais considerar a relação pura de meio-suporte, dadas as diversas possibilidades de execução, por uma maior acesso a suportes e, principalmente, a informações e propostas.

Buscamos, aqui, explicar e propor novos mecanismos de compreensão de novos paradigmas que surgem. Hoje, podemos assistir TV dentro de um display de telefone celular, por exemplo. TV esta que pode estar exibindo um filme originalmente feito em película, montado por computador, telecinado portanto, que se utiliza de teatro de sombras que falam de displays de telefone celular.

Não há mais a limitação do suporte e, em um futuro breve, acreditamos, não será mais possível definir meio.

A TV digital, por exemplo, ainda é um mistério. Pois nem os empresários, nem os produtores talvez saibam das reais potencialidades. A questão da interatividade ainda é um conceito, de pouca aplicabilidade. Seus graus de aprofundamento ainda são poucos, pois é necessário aprender como interagir de forma real e plena. O conceito de interação aplicável ainda necessita de aprofundamentos.

[25] Tempo de utilização de determinada tecnologia, por exemplo.

A internet é um meio multimídia, multiprotocolo, multi-serviços, mas não suporta meios independentemente. Nem, tampouco, possui um grau de interatividade tão profundo quanto muitos imaginam. Pode possuir um fácil *feedback*, mas as rotinas aplicáveis por computador necessitariam evoluir muito até comportar um grau de interatividade que muitos imaginam que ela já possui.

O cinema digital é uma tecnologia que pretende baratear as produções mantendo algum grau de qualidade de imagem se comparado com o cinema baseado no suporte tradicional. Entretanto, perguntamos, será cinema? A TV digital poderá ser chamada de TV? O que ela realmente trará de benefícios e atualizações frente à TV tradicional?

Evoluem os meios, os suportes, consagram-se conceitos que ficam. O audiovisual não mais é, assim, suportes que se divulgam em meios específicos. O que fica é a essência. O que enxergamos são os mecanismos. Não mais o piano ou sua música, mas as cordas e os marteletes... Ou os sintetizadores que imitam seu som.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo; Papirus: 2002

BERGSON, Henri. *Memória e vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2006

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. Porto Alegre: DP&A, 2001

FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

KILPP, Suzana. *Ethicidades televisivas*. São Leopoldo: Unisinos, 2002

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo.* São Paulo: Brasiliense, 1990 2ª. edição.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999

REZENDE, Luiz Augusto. *Cinema e televisão – heterotopias e heterocronias*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002

SAUSSURRE, Ferdinand. *Curso de lingüística geral.* São Paulo: Cultrix, 1977

STIEGLER, Bernard. *La imagen discreta.* Barcelona: UAB, 2000