

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “Júlio de Mesquita Filho”
FACULDADE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO e DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA
MESTRADO PROFISSIONAL

Valmor Nivaldo Santos

**O OLHO SUBJETIVO DO PROFISSIONAL (FOTÓGRAFO, CINEGRAFISTA,
CAMERAMAN) E A OBJETIVA DA CÂMERA: AS EXTENSÕES
TECNOLÓGICAS COMO SISTEMA SENSORIAL.**

Bauru/SP

2023

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “Júlio de Mesquita Filho”
FACULDADE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO e DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA
MESTRADO PROFISSIONAL

**O OLHO SUBJETIVO DO PROFISSIONAL (FOTÓGRAFO, CINEGRAFISTA,
CAMERAMAN) E A OBJETIVA DA CÂMERA: AS EXTENSÕES
TECNOLÓGICAS DO CORPO COMO SISTEMA SENSORIAL.**

Dissertação de Mestrado, apresentado ao Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia, Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação do Prof. Dr. Osvando José de Moraes.

Bauru/SP

2023

Santos, Valmor Nivaldo.

O olho subjetivo do profissional (fotógrafo, cinegrafista, cameraman) e a objetiva da câmera: As extensões tecnológicas como sistema sensorial / Valmor Nivaldo Santos, Bauru, 2023

33 p.

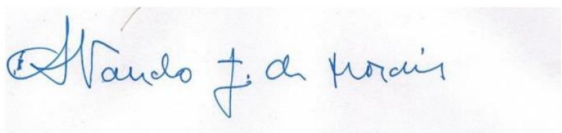
Orientador: Prof. Dr. Osvando José de Moraes

Dissertação (Mestrado)- Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Audiovisual. Técnica. Linguagem. Gramática. Técnica e Prática. Teorias das Mídias Digitais. Marshal McLuhan. Teoria das Extensões humanas. Filosofia da Técnica. Ciência das Mídias. Universidade Estadual Paulista (UNESP). Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, Mestrado Profissional.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE VALMOR NIVALDO SANTOS, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN.

Aos 02 dias do mês de março do ano de 2023, às 15:00 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de VALMOR NIVALDO SANTOS, intitulada **O olho subjetivo do profissional (fotógrafo, cinegrafista, cameraman) e a objetiva da câmera: as extensões tecnológicas como sistema sensorial..** A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Doutor OSVANDO JOSÉ DE MORAIS (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / Universidade Estadual Paulista, Doutora PATRICIA APARECIDA AMARAL (Participação Virtual) do(a) TV INTEGRAÇÃO, Professor Doutor JUAREZ TADEU DE PAULA XAVIER (Participação Virtual) do(a) Departamento de Comunicação Social / UNESP - Faculdade de Ciências de Bauru - SP. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final **APROVADO**. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.



Professor Doutor OSVANDO JOSÉ DE MORAIS

VALMOR NIVALDO SANTOS

O OLHO SUBJETIVO DO PROFISSIONAL (FOTÓGRAFO, CINEGRAFISTA, CAMERAMAN) E A OBJETIVA DA CÂMERA: AS EXTENSÕES TECNOLÓGICAS COMO SISTEMA SENSORIAL.

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos.

Linha de Pesquisa: Gestão Midiática e Tecnológica

Banca Examinadora

Prof. Dr. Osvando José de Moraes
Presidente/Orientador

Prof. Dr. Juarez Tadeu de Paula Xavier
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – Unesp Bauru/SP

Profa. Dra. Patrícia Aparecida Amaral
TV Integração

Resultado: _____

Bauru, 08 de Fevereiro de 2023

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela dádiva da vida e por me permitir realizar tantos sonhos nesta existência. Obrigado por me permitir errar, aprender e crescer, por sua eterna compreensão e tolerância, por seu infinito amor, pela sua voz “invisível” que não me permitiu desistir, enfim, obrigado por tudo.

Ainda não descobri o que eu fiz para merecer tanto. Ao Prof. Dr. Osvando José de Moraes, pela orientação, competência, profissionalismo e dedicação que foram tão importantes. As tantas vezes que nos reunimos e, embora em algumas eu chegasse desestimulado, bastavam alguns minutos de conversa e umas poucas palavras de incentivo como, por exemplo: (Valmor levanta a cabeça) e lá estava eu, com o mesmo ânimo do primeiro dia de aula. Obrigado por acreditar em mim e pelos tantos elogios e incentivos. Tenho certeza que não chegaria neste ponto sem o seu apoio. Muito respeito e consideração por você Osvando, foi e está sendo muito mais que orientador: para mim será sempre mestre e amigo.

Aos membros da banca examinadora, Prof. Dr. Juarez Tadeu de Paula Xavier e Profa. Dra. Patrícia Aparecida Amaral, que tão gentilmente aceitaram participar e colaborar com esta dissertação. À Prof.^a Regilene, agradeço ainda pelas conversas breves, porém importantíssimas.

Aos amigos virtuais Pablo, Paulo, Daniela e Tiago, pelos trabalhos e disciplinas realizados em conjunto e, principalmente, pela preocupação e apoio constantes. Seus conhecimentos e dedicação foram fundamentais. A todos os demais amigos e amigas do Programa de Mestrado Profissional Mídia e Tecnologia da UNESP-BAURU, obrigado pelo convívio embora de forma remota devido à pandemia que passamos, gratidão pela amizade e apoio demonstrado.

À minha mãe deixo um agradecimento especial, por todas as lições de amor, companheirismo, amizade, caridade, dedicação, abdicção, compreensão e perdão que a senhora continua me dando a cada novo dia.

À minha amada quase esposa Luciane Tomotani, por todo amor, carinho, compreensão e apoio em tantos momentos difíceis desta caminhada. Obrigado por

permanecer ao meu lado, mesmo sem os carinhos rotineiros, sem a atenção devida e depois de tantos momentos de lazer perdidos. Obrigado pelo presente de cada dia, pelo seu sorriso e por saber me fazer feliz. Aos meus filhos Nicolas Gabriel Silva Santos e Luísa Pires Silva Santos que mesmo estando distante quero registrar aqui que eu amo muito vocês e suas existências é o reflexo mais perfeito da existência de Deus, as princesas Isabelly e Luiza minhas filhas de coração (enteadas), por todo amor incondicional que vocês sempre me deram e faço questão de aqui frisar a convivência com vocês é extremamente agradável. Por fim, a todos aqueles que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização desta dissertação.

Meu sincero agradecimento!

“Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor.”
“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” “O educador se eterniza em cada ser que educa.”
“A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem.

Paulo Freire

SANTOS, V.N. **O olho subjetivo do profissional (fotógrafo, cinegrafista, cameraman) e a objetiva da câmera: As extensões tecnológicas como sistema sensorial.** Apresentado ao Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação do professor doutor Osvando José de Moraes.

RESUMO

O objetivo de nossa pesquisa de mestrado é discutir a passagem do analógico para a revolução digital, pensando as câmaras, em suas diversas configurações como máquinas poderosas caracterizadas por seus dispositivos computacionais interligados na construção de objetos midiáticos complexos com sentidos amplos, no âmbito da gramática do audiovisual. Outro propósito do trabalho é analisar o papel operador de Câmera na construção de narrativas e na transformação dos objetos em mídias e ainda nos processos de transmissão digital.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual. Técnica. Linguagem. Gramática. Técnica e Prática. Teorias das Mídias Digitais. Marshal McLuhan. Teoria das Extensões humanas. Filosofia da Técnica. Ciência das Mídias.

ABSTRACT

The objective of our master's research is to discuss the transition from analog to the digital revolution, thinking of cameras, in their various configurations as powerful machines characterized by their interconnected computational devices in the construction of complex media objects with broad meanings, within the scope of the grammar of the audio-visual. Another purpose of the work is to analyze the role of the Camera operator in the construction of narratives and in the transformation of objects into media and also in the processes of digital transmission.

KEYWORDS: Audiovisual. Technique. Language. Grammar. Technique and Practice. Digital Media Theories. Marshal McLuhan. Theory of Human Extensions. Philosophy of Technique. Media Science.

SUMÁRIO

1. À GUIA DE INTRODUÇÃO: um quase manifesto ou a ideia do cine-olho de Dziga Vertov como uma hermenêutica da linguagem audiovisual dos meios digitais.....	9
2. OS OLHOS HUMANOS-MÁQUINAS	
2.1 As imagens tecnológicas.....	12
2.2 O operador-câmera como crítico pensador.....	23
3. CONSIDERAÇÕES QUASE FINAIS OU PERORAÇÕES.....	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33

1. À GUISA DE INTRODUÇÃO: um quase manifesto ou a ideia do cine-olho de Diziga Vertov como uma hermenêutica da linguagem audiovisual dos meios digitais.

A partir das ideias revolucionárias de Diziga Vertov, propõe-se por meio de um quase manifesto o rompimento com a linguagem videográfica ao experimentar novos procedimentos artísticos e criativos associados a novos projetos, no contexto atual, inspirados naquele da década de 1920 na antiga União Soviética, URSS. Vertov recusa a ficção e também o modelo de produção em estúdios, em sua proposta de Cine-Olho, centrada com exclusividade na produção de documentários.

Trata-se de estudar as experimentações com a linguagem cinematográficas feitas por Diziga Vertov que revelam as questões centrais do momento revolucionário, cultural e político e ainda o lugar que a antiga União Soviética ocupava naquele contexto histórico. Independentemente da distância temporal, incluímos em nossa análise as ideias de Marshal McLuhan e de suas teorias das extensões humanas que continuam atuais, pensando, essencialmente, nos produtos audiovisuais realizados na atualidade e que, em sua maioria portam uma estética com vínculos não muito precisos com a arte digital, como a fotografia digital, por exemplo, que obviamente provoca rupturas e exige uma crítica nos modos de se captar e construir imagens. Nossa análise está baseada nos produtos veiculados nas mídias digitais na última década do atual século. Esta comparação com McLuhan, embora não seja nosso objetivo principal, ajuda-nos a pensar as atuais experiências digitais e também propor as possibilidades de se encontrar elementos e modelos novos que auxiliem na construção de novos produtos midiáticos ou possíveis narrativas audiovisuais mais atuais.

A ideia contida nos conceitos mcluhanianos, mais centrados criticamente, possibilita retomar e atualizar os debates sobre o audiovisual hoje, mais exatamente, nos últimos anos do atual século. As obras de Marshal McLuhan e Diziga Vertov fornecem elementos fundamentais para se entender e aprofundar as análises do audiovisual e a fronteira tênue entre o entretenimento e a informação que se impuseram, no contexto contemporâneo.

Neste trabalho, opta-se por envolver outra teoria, por exemplo, a hermenêutica de Gadamer, como filosofia aplicada, que se aplicada também às novas linguagens dos audiovisuais que preencherá prováveis lacunas como compreensão e entendimento, na busca de modelos capazes de absorver os avanços tecnológicos ou as mudanças nos

modos sensíveis e diversos de se estabelecer as extensões como processos múltiplos de conexões.

Outros aspectos considerados são o conceito de montagem no cinema e o de edição linear ou não linear no audiovisual digital atual, que merecem especial atenção, no sentido de se trabalhar com alguns elementos gramaticais, essenciais à linguagem digital. Deste modo, o uso enfático e prioritário de cortes e fusões possibilita restabelecer os sentidos novos no audiovisual de hoje, resgatando, assim, a teoria da montagem eisensteiniana inspirada nos ideogramas chineses e na cultura japonesa como a poesia Haikai e o teatro Kabuki, por exemplo. Portanto, os produtos culturais audiovisuais de hoje devem ser vistos e ouvidos ao mesmo tempo, como acontecem com os atuais podcasts imagéticos. O propósito é buscar ou resgatar a ideia vertoviana de uma linguagem única e pura, capaz de dar mais vivacidade, no mínimo, às imagens relacionadas aos temas, aos enquadramentos e aos planos fechados ou fechadíssimos nas narrativas audiovisuais.

A metodologia deste trabalho mescla a pesquisa bibliográfica com a hermenêutica de Gadamer para analisar as ideias de Dziga Vertov, aplicando-as à obra de Fernando Faro, por meio de seleção de alguns episódios do programa *ENSAIO* (grifo nosso), sem esquecer, obviamente, dos elementos centrais ou dos conceitos fundamentais mcluhanianos. A partir do entendimento hermenêutico, propõe-se, ainda, apontar argumentos que possam justificar e contribuir, pelo menos parcialmente, com as discussões sobre a ruptura de limites normalmente estabelecidos do operador de câmera, do cinegrafista, do fotógrafo ou cameraman na criação de produtos audiovisuais.

À guisa de manifesto, pensamos nas imagens e nas mudanças nas mídias digitais e também nos sentidos técnicos das ideias de Dziga Vertov e de Marshal McLuhan, quando comparados apontam para novas possibilidades técnicas e estéticas. Importante ressaltar as próteses mcluhanianas como extensões que substituem a função natural ou fisiológica como a grande questão teórica do autor canadense naquele momento e que permanecem atuais no século XXI. É este um dos sentidos técnicos que usaremos para debater, analisar e entender a produção audiovisual praticada nas redes sociais, incluindo as conexões e os compartilhamentos, que possuem um caráter sintético, interativo e sedimentado, mas que pode ser estudado como linguagem.

A linguagem da televisão e o audiovisual de maneira geral deveriam sempre estar em processos de constante atualização ou incorporar as novas tecnologias, os

recursos de produção e pós-produção dos aplicativos de edição digital. Levamos em conta que o cinema ainda é o principal modelo televisivo.

Neste trabalho, o cinema de Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, grandes nomes e revolucionários da linguagem e da produção cinematográfica Soviética nas primeiras décadas do século passado. A televisão incorporou, embora não admitindo explicitamente a influência, em um processo contínuo a linguagem do cinema dos dois autores que se sobrepõe e se intersecciona na construção de uma nova gramática televisiva que o transformou no maior veículo do século XX. Talvez o motivo seja o ter sabido receber e aprimorar as influências as técnicas, não somente nos modos de se contar histórias, mas também nos enquadramentos fechados, nos efeitos visuais, na fotografia e, principalmente, na hibridização de linguagens: desenho, pintura e computação gráfica a partir da década de 1990.

Dziga Vertov, em seu manifesto, deixa explícitas preocupações com a linguagem, principalmente, com as práticas aplicadas à instantaneidade na construção da verdade nas narrativas e na cultura, que podem ser verificadas no vocabulário visual do cinema, nas mudanças do imaginário e na assimilação simultânea de outras culturas e na negação da literatura e do teatro. Propõe-se discutir as questões diretamente relacionadas à proposta do manifesto de Dziga Vertov, O “Cine-Olho” proposta revolucionária e muito importante da escola soviética.

Dziga Vertov preocupou-se em elaborar um projeto de experimentação da linguagem do cinema. A ideia central de Vertov estava na recusa radical da ficção cinematográfica, sua preocupação voltava-se especialmente à produção de documentários. A ideia do cineasta era a de fazer um cinema de fatos, de acontecimentos. Ele defende a saída dos estúdios, um trabalho nos espaços livres, captando imagens do cotidiano, por exemplo: um trabalhador acordando e arrumando-se para o trabalho; a rotina de uma indústria; pessoas nas praças e ruas; bondes em uma cidade; uma cerimônia de casamento; um divórcio; uma criança nascendo; o enterro de um ente querido.

A proposta de Vertov extremamente atual em nosso contexto digital, em que as imagens são elaboradas e vistas em telas pequenas ou minúsculas dos telefones celulares. Os planos detalhes, por isso mesmo, ganham relevância e destaques. Acreditamos que será importante reavaliar o manifesto Cine-olho, conscientes de que não se trata de algo novo, mas fazer novos usos das ideias que constam do manifesto.

As nossas propostas de construções e críticas de projetos audiovisuais consideram os elementos vertovianos como essenciais. Temas como pluralismo e diversidade cultural já foram muito pesquisados, analisados e realizados, em nosso contexto, com muita frequência, por exemplo, Fernando Faro. As ênfases recaem, na maioria das vezes, nas ideias e experiências paradoxais impostas pela dinâmica econômica e cultural das produções, com as irracionalidades que lhes convém. Podem-se acrescentar ainda os problemas que envolvem as diversidades e demandas técnicas, provocadas pelos modos comuns de ver as imagens audiovisuais veiculadas pela maioria das mídias.

É neste sentido que estudamos outras formas de enquadramento, algo como o uso mais frequente dos *Super-closes* ou dos planos detalhes como compensação e solução para os problemas das produções audiovisuais em relação às práticas de contemplação de imagens e também como proposta de estética. As problemáticas relacionadas ao audiovisual contemporâneo são amplas. São questões associadas aos novos hábitos culturais de acesso às imagens, envolvendo questões econômicas, culturais e as poucas opções de cultura, dificuldades de acesso aos produtos veiculados pela internet. Neste sentido, a América Latina como um todo vive os mesmos problemas históricos que espelham os outros. Somos uma mistura de culturas e de raças, de gostos, de costumes, de crenças, de sotaques e de lembranças.

2. OS OLHOS HUMANOS-MÁQUINAS

2.1 As imagens tecnológicas

É preciso repensar o processo criativo de produção audiovisual, quando se compara a objetiva da câmera com sua rapidez e precisão ao olho humano, provocando debates e intermináveis discussões, inclusive como algo multidisciplinar, pois há que se pensar sobre os entraves provocados por correntes teóricas da psicologia, da fenomenologia e ainda pela diversidade de análises feitas de imagens em seus vários estágios : os mentais como consciência e inconsciência, memória coletiva e cultura que se constituem em ideias que se complementam, mas poderão ser pensadas como um

caminho para justificar modelos de roteiros técnicos que tentam simular a relação do olho humano com certos exercícios cerebrais (McLuhan, 1969).

Neste sentido, as imagens podem ser compreendidas tecnicamente a partir de teorias psicológicas, fenomenológicas, filosóficas e ainda àquelas culturais a fornecerem elementos de repertoriais, justificando pensar sobre os aspectos intrincados e abstratos dos movimentos simplificados como corte e fusões rápidas realizadas de maneira inconsciente e rápida pelo cérebro e ainda sobre as grandezas das imagens e os modos de torná-las concretas e organizá-las como mensagens em seus vários sentidos, principalmente o estético.

Torna-se importante discutir ideias relacionadas às imagens televisivas como processo complexo inclui, na dinâmica das culturas questões cognitivas, técnicas e interativas, em sua produção.

Tomamos como exemplo o programa ENSAIO (grifo nosso) idealizado por Fernando Faro. O jornalista e diretor também foi criador de diversas atrações televisivas como o “Móbile”, “TV de Vanguarda”, “MPB Especial”, “Ensaio” e “Divino e Maravilhoso”. Vamos nos ater ao programa ENSAIO que teve início na TV Tupi em 1969, foi veiculado na emissora paulista de Assis Chateaubriand até 1971, ano em que Faro mudou de empresa, foi trabalhar na TV Cultura.

Na televisão pública Faro, em 1972, rebatizou o programa como nome de MPB Especial, assim ficou até 1975. O programa ficou conhecido por apresentar atrações como Adoniran Barbosa, Cartola, Jakson do Pandeiro e Elis Regina. Fernando Faro deixou a Cultura em 1976 passando por outras emissoras, ao retornar à Fundação Padre Anchieta em 1989 retomou o ENSAIO.

No final da década de 1980 o programa passou a ser considerado um marco para a música e para a televisão brasileira. Ele propôs novos enquadramentos e uma nova linguagem para esse meio de comunicação. Havia um ar intimista provocado pela iluminação e pelos ângulos captados pelas câmeras que mostravam as mãos dos artistas, *close* nos rostos e nos olhos. O entrevistador não aparecia, apenas era possível ouvir sua voz. A edição também contava com o silêncio que, em muitos momentos, dizia mais do que as palavras.

Fernando Faro era muito respeitado e querido no meio artístico, considerado um dos grandes incentivadores da música brasileira. Ao longo de três versões ou fases do ENSAIO, como citado acima que incluem programas de 1969 a 1989, foram cerca de 700 edições. Entre os artistas entrevistados estava Martinho da Vila, ele sintetizou o

magnetismo que Faro, também conhecido como Baixo, tinha com os músicos e intérpretes:

o Baixo, ele chega e vai arrancando as coisas das pessoas devagar. Uma coisa que eu não quero fazer, ele fala: ah, tá legal, também acho. Daqui a pouquinho volta ele: oh, baixo, não quer dar uma tentadinha naquele lance só para a gente ver. (Martinho da Vila ri). E aí acaba a gente fazendo tudo o que ele quer (TV CULTURA, 2014)

Retornando para o contexto do século atual, entendemos haver várias fases de uma narrativa com imagens, incluindo as etapas de planejamento e elaboração de conteúdos e formas, antes mesmo de se constituírem em produto, audiovisual. Há muitos teóricos da imagem e as teorias se constituem como um conhecimento importante na elaboração de roteiros, escaletas ou plano de trabalho.

Ressaltamos que há muitas discussões mais pertinentes que envolvem o tema e nem sempre usuais, como por exemplo, repensar ou retrabalhar um conceito estético que traduza apenas as necessidades ou exercícios mínimos que interligam e aproximam o olho da câmera com o olho humano e este último com a produção de imagens mentais.

São reflexões acerca dos fenômenos que envolvem processos psicológicos e que de maneira sutil e imperceptível interferem nas narrativas audiovisuais, e que nas estratégias de abordagens das imagens técnicas e suas equivalentes mentais exigem atenção e tratamento especiais. Assim, o pressuposto é que as imagens técnicas, em especial as narrativas audiovisuais, podem e devem ser compreendidas também como questão filosófica, pois há elementos centrais no processo narrativo audiovisual, construído, essencialmente, por imagens em um sentido mais amplo. Alguns destes elementos que as compõem seriam imperceptíveis por sua condição subjacente a uma percepção humana, muito rápida e automatizada, combinando aspectos culturais, temporais e subjetivos.

Neste sentido, a indústria cultural, pensada em seus vários estágios por Walter Benjamin (1994) que, ao inserir técnicas de produção e reprodução de imagens com suas máquinas mediadoras, foi possível perceber a erupção de outras formas de construção de culturas, outros condicionamentos, outras capacidades de significações, tanto no contexto social como no político e econômico. É neste sentido que entendemos as imagens, como sistemas de cultura para representar uma das finalidades industriais

mais importantes deste século: os produtos audiovisuais ou imagens articuladas com sons.

A dificuldade de se definir o audiovisual está na constatação de que sua produção se constitui de processos subjetivos delicados de percepção, interação entre homem e máquina, instigando-nos a repensar as imagens em planos fechados como autogeradora de sentidos indeterminados e imprevisíveis, provocando, inclusive, rupturas nos conceitos clássicos de narrativas audiovisuais, suscitando e exigindo uma abordagem do mundo mental que seria parte de outro mundo diverso daquele visto e registrado tecnicamente que se silencia no universo mental, solitário e particular do telespectador.

A principal contribuição consiste na ideia de que a produção de imagens audiovisuais pode ser concretizada tecnicamente na linguagem como um processo mental e ao mesmo tempo técnico, mas atua constantemente como tradutora e mediadora das experiências estéticas e percepção humanas. Estas imagens atuam não somente na transferência de conhecimento, mas também na participação imediata, na interação simbólica. Neste compartilhamento, é possível perceber o que se exprime, colocando-se em acordo com a linguagem, como acontece nas imagens mentais como “consciência de alguma coisa”.

A produção de imagem é abarcada pela técnica, complementada pela imaginação criativa, em um processo de consciência dos modos expressão e possibilidades que o contexto propicia e, por isso mesmo, impõe pensar sobre as condições em que se realizam.

Assim, a imagem como o equivalente de consciência, pressupõe a construção de sentido único e específico, sem ligações com o “real”. É nesse ponto que incluímos as atualizações técnicas, preconizando também a necessidade *sine qua non* do conhecimento da linguagem do audiovisual tanto na produção como na finalização do processo.

Mesmo assim, o valor das imagens traduz circunstancialmente, como linguagem e torna-se medium, em um processo de atualização espacial e temporal, que possibilita trocas de consciências e de experiências entre os participantes, seja como produtor e espectador. Muitos outros sentidos podem ser explorados na linguagem do audiovisual, pressupondo reações mais amplas entre os envolvidos em decisões delicadas de ambas as partes, uma interação entre duas pessoas ou mais pessoas participantes da conexão, dá-se o processo de coparticipação que é muito mais que mera complementação.

Pode-se acrescentar que a imagem é o medium universal e os media desenvolvem, ordena e aprimora a própria linguagem. Assim, o processo técnico e criativo com imagem é também a sua reconversão em linguagem e esse processo pode ser conceituado como “consciência compreensiva” concretizada através do que foi percebido, sublinhando a fala oral que completa o sentido da imagem e enfatiza sua relevância nos meios massivos que sempre surpreende pelo modo de falar, pelo tom, pela cadência, não sucumbindo a mal-entendidos.

É a fala no audiovisual que fortalece o sentido do que foi dito nas imagens (Platão,1979) e pensar as narrativas com imagens é ater-se a um conjunto de intenções possíveis e é por meio das especificidades que torna concreto o próprio sentido das imagens. Por mais eficaz que a narrativa audiovisual seja, ela nunca será perfeita. Apenas parte das intenções pode ser plenamente atingida. Os processos técnicos de ordenação e seleção geraram possibilidades a serem preenchidas ou complementadas em grau infinito.

Portanto, as imagens no audiovisual, com todas as suas potencialidades se impõem como base essencial de convergência, ocupam um espaço importante nos processos de criação, funcionam como um fenômeno. É neste ponto que podemos tentar entendê-las como interação, como troca de conhecimento imediato e não como uma mera transferência de acontecimentos ou ações. No entanto, mesmo diante de argumentos teóricos consolidados, pode-se conceituar, ainda, a imagem como alguma coisa impregnada de muitos sentidos, de uma infinidade de sentidos desconhecidos, mas possíveis de serem compreendidos.

Para que a imagem seja uma base universal para as narrativas audiovisuais, esta base se amplia e se atualiza como conceito para justificar e compreender novos problemas relacionados às narrativas construídas tecnicamente que são entendidas como atos sintéticos. Argumenta-se que no modo como as narrativas acontecem, pode-se enfatizar as imagens não como fenômeno físico simples, mas como fenômeno articulado às múltiplas dimensões e funções ou protocolos adotados em sua elaboração criativa.

Lembremo-nos do sentido amplo necessário ao projeto criativo: imagens mentais, imagens tiradas da literatura, da música e das artes plásticas. O objetivo principal especificamente é pensar o futuro das imagens no século XXI, independente do conteúdo, do formato ou do suporte. Desse modo, as teorias que tratam dos processos técnicos, psicológicos e filosóficos devem estar situadas mais apropriadamente como uma atitude reflexiva diante das imagens audiovisuais, como é

vista na psicologia, muito embora tenha seu lugar, também, no modelo fenomenológico (Sartre, 2011).

Neste sentido, a imagem como narrativa audiovisual está relacionada à percepção da “realidade”, aos valores das ações e interações, à construção de modos de ver que cada um decide construir, além de buscar um sentido, mesmo que seja a concretização de uma intuição (Eco, 1994).

Portanto, as imagens audiovisuais se constituem em processos mentais que são também construções técnicas que possibilitam visualizar o que foi percebido, visto, pensado e imaginado, simultaneamente interligados. Por isso mesmo, é mais seguro afirmar que as imagens audiovisuais são possíveis como o resultado de um processo de consciência perceptiva, explicada como um dos diversos fenômenos humanos, por exemplo, o funcionamento da mente humana e do sistema nervoso central. Por outro lado, novas formas de representação, memorização e mimese podem ser repensadas também como consciência e como imaginação.

Assim, torna-se fundamental saber, por exemplo, aspectos das estruturas psíquicas que designam um conjunto de particularidades abstratas, exemplificadas no que foi imaginado e o que não foi e ainda o significado de tudo isto, permeando as relações sociais, econômicas, interpessoais e afetiva na transmissão de conhecimento que se dá por imagem, trazendo novas perspectivas de se pensar os media e seus produtos.

O audiovisual no século XXI não está dissociado da indústria cultural e da tecnologia da informação. E a ampliação da potencialidade humana, como causa e efeito, mudou o modo de entender as complexidades ideológicas no qual a imagem ganha relevância extraordinária. Há um controle total das imagens como informação. De maneira planejada, as pessoas são submergidas cotidianamente em um mundo de imagens que portam informações em quantidade acima de quaisquer limites.

É neste sentido que uma teoria da Imagem não poderia se reduzir aos processos perceptivos e psíquicos, mas também às relações sociais implícitas. No sentido cultural, pode-se também argumentar sobre a possibilidade de se fazer uma teoria da imagem no contexto das produções artísticas coletivas que ficam fora de quaisquer imposições econômicas, mas também daquelas imagens como mercado que tem suas próprias leis, estabelecidas por instituições e seus aparelhamentos.

As narrativas ganham formas e sentidos nas imagens visuais. E é esta multiplicidade de forma que as tornam culturalmente forte, indo além de qualquer

lógica econômica, institucional ou técnica. Neste sentido, as imagens elaboradas com finalidade específica para os media, criam vínculos, impõem limites, mostram divergências.

No entanto, existe uma dinâmica na criação de regras para formato, tempo, espaço e estética, rompendo continuamente com os limites impostos pela necessidade do homem por histórias. Por outro lado, o contexto e a cultura impõem, criam, transformam e projetam as relações entre contextos e cultura. É neste sentido que discutimos uma Teoria da Imagem, incluindo a linguagem como um processo contínuo que evolui também de maneira contínua, criando novas possibilidades, dependendo de como as pessoas a praticam.

A linguagem é ao mesmo tempo imposição consciente e intencional, pois é composta de múltiplos jogos perceptivos que caracterizam as múltiplas culturas e modos do próprio homem de contar histórias.

Compartilhar imagens é transmitir esta mesma consciência que naturalmente delimita e regula as práticas narrativas. A imagem narrativa faz com que seus participantes entrem em estado de sincronismo ao criar uma identidade coletiva que distingue quem participa daqueles que não participam. É no saber narrado que as imagens tomam forma, criam limites e sentidos. Na ação não há limites e nem identidades. Por isso mesmo, as imagens narrativas só têm sentido dentro de um projeto estético específico, surgindo ideias simultâneas e rápidas dirigidas a um público idealizado.

Assim, as imagens criam novas formas e ordenações de ações e interações entre os indivíduos. São estes processos que podem ser classificados como imagens narrativas, pois se organizam e interagem com outras formas de consciência. Destas discussões hermenêuticas acerca dos conceitos de imagem como informação, transferência, escuta, troca, compartilhamento, diálogo e interpretação podem vir contribuições teóricas para se repensar as produções visuais, na atualidade, com seus desdobramentos multidisciplinares, intertextuais e tecnológicos (Gadamer, 2005).

É fundamental incluir aspectos relevantes nesta discussão a partir das ideias sobre as diferentes técnicas de narrar que se fazem presentes nos processos que aproximam a técnica da criação e também da experiência sensível que representa e concretiza o que foi imaginado como linguagem, estabelecendo o encontro de dois mundos com desdobramentos imprevisíveis, transformadores e enriquecedores entre os participantes do processo de produção de criação. Neste jogo, percebe-se um processo

ativo e profundo da consciência que transcende e impõe uma reflexão sobre todo o processo criativo como um exercício para pensar a essência fenomenológica da narrativa audiovisual. Os vários sentidos gerados no processo de criação não resolvem os problemas que afetam os nossos sentidos. Assim, recorrem-se as teorias para esclarecer as dúvidas.

É no concretizar que as representações ganham esclarecimentos sobre o que se quis dizer. Escolher entre os vários sentidos aquele que mais se aproxima do que foi planejado. É evidente que se pode mostrar ou imaginar algo e compreendê-lo de maneira divergente, porém, fazendo parte de um projeto que pressupõe intenções em um jogo de informações explícitas e implícitas com significados divergentes e isto diz respeito à autonomia da imagem. O que ela quis significar pouco importa. As informações organizadas e veiculadas na imagem desprendem-se das intenções manipuladas pelo autor, ganham autonomia. O que se tenta é dar significados, independente do autor. Lê-se o que está organizado como informação.

Verifica-se se há ou não um abismo entre os dois: o autor e a interpretação do que foi produzido por ele. Não há controle das suas intenções sejam elas quais forem. No entanto, deve-se reconhecer a diferença dos tipos diferentes de imagens e suportes. Só assim é possível esclarecer as dúvidas: mostrando outras imagens, outro modo de ordená-las. O telespectador a interpreta a seu modo. A imagem está ali, organizada e aberta às boas e más leituras. A tarefa do participante é objetiva e ao mesmo tempo ativa. É ele que dá vida à imagem e a faz falar, a seu modo. E nesse falar preveem-se todas as brechas possíveis. Há uma troca. É a interação do telespectador com a imagem.

Há, portanto, uma briga entre os dois, estabelecendo uma troca de consciências ou uma aproximação de horizontes. Por outro lado, pode-se prever a imposição do telespectador da imagem que aproveita de sua suposta condição de ser agente. Portanto, há forças, alheias ao objeto lido ou interpretado, que, ao se imporem, transformam tudo em um verdadeiro jogo (Gadamer, 2005).

A dimensão objetiva com seus elementos estruturantes transforma-se apenas em uma base, mas não é suficiente para fornecer segurança e validar as leituras das imagens. Neste ponto, pode-se falar de ideias autônomas presentes nos roteiros para audiovisuais: a do autor do roteiro e a do diretor com todas as nuances que o conceito requer. No entanto, a materialidade visual independente do suporte e meio em que será exibida, é base para a concretização do projeto audiovisual. Se a leitura de imagens, enquanto troca, acompanhasse as ações, os acontecimentos e as experiências humanas,

seria imperioso tomar cuidado para não se fechar em apressadas conclusões de que tudo é leitura, em decorrência de se pensar que todas as interpretações são válidas. Isto quer dizer que a interpretação é, na verdade, uma dinâmica sequencial envolvendo a imagem, abrindo caminho para um completo diálogo entre a técnica e a prática, formando a base para determinar a interpretação como tradução do que foi apreendido.

A imagem como consciência implica, objetivamente retomar elementos da tradição e da historicidade que estes conceitos comportam. Por exemplo, o contexto do século XX foi rico em teorias, conseguiu elevar a teoria da imagem a outros parâmetros que ultrapassaram a simples ideia de imagem, estabelecendo procedimentos metodológicos de abordagem de temas próximos ao racional e irracional (Sartre,1996). No entanto, ainda não há nenhuma gramática universal da imagem que possibilite entender e compartilhar completamente os universos autorais.

Deste modo, é fundamental a ideia de se difundir a narrativa como valor diferencial humano, em um processo rigoroso aplicado aos modos de narrar, adaptáveis aos novos tempos, ligando os vários universos, as várias culturas, as várias vivências, numa tentativa de supressão das distâncias, numa prática de compartilhamento de experiências e de visão de mundo.

Neste sentido, acreditamos que a importância do autor está em direcionar seu pensamento a uma prática, centrando-a em uma tipologia da narração, amparada em autores, citações e análises, mostrando possibilidades e também um aprofundamento crítico dos modelos de narrativas e das imagens que as compõem. Nesta composição há os múltiplos sentidos em relação à realidade imposta pela técnica ao audiovisual que atualiza os modelos de produção de imagens, demarcando rotas em direção a outros caminhos teóricos.

Volta-se às estruturas prévias já sedimentadas que fazem parte desta mesma realidade em constante mutação em um jogo com regras também mutantes e o campo desse jogo é formado por elementos culturais, sócio e históricos. É dessas ponderações que poderíamos reforçar a ideia de uma tipologia da existência aplicada às narrativas, pois, a tipologia envolve uma pluralidade de elementos que orientam a narração de acontecimentos “reais” e imaginados. Difícil não associar todo esse processo à existência, filosoficamente, pois o sentido de percepção tão caro à imagem se repete na necessidade de colocar a “realidade” como um conjunto sintético a ser apreendido, independente das tecnologias e do número de pessoas envolvidas.

Neste contexto, os universos culturais se misturam e se interpenetram. Por isso, a

importância dos repertórios de vida, de acontecimentos e mundo que formam e determinam as modulações, obedecendo às condições particulares de cada realidade narrativa que se interceptam. Toda apreensão envolve as estruturas prévias que, na verdade, são indispensáveis para circunscrever e motivar ou participar do jogo narrativo.

Pode-se perceber mais elementos ou menos elementos na mesma imagem que determina os limites do universo de cada uma das impressões sensíveis concretizadas nas imagens. É nesse esforço que entram no jogo as trocas repertoriais necessárias, o cogito cartesiano como modelo racional, por exemplo, o objetivo não descarta, mas ameniza o subjetivo. Embora seja necessário que se faça a distinção entre objetivo e subjetivo, é desse jogo consciente que surgem novas possibilidades de atualização, correção e autocorreção dos pressupostos conceituais imagéticos (Sartre, 2011).

A imagem como devir ou ainda não concretizada, em sua circularidade, é uma realização própria, autoral e inesgotável de possibilidades para dar sentidos ao que se pretende extrair das impressões, incluindo as repetições incontrolláveis que fazem parte do jogo narrativo.

O sentido como “consciência que permanece no mundo”, daquilo que precisa ser apreendido sensivelmente, é parte de uma operação que não se esgota e se revela apenas no concretizar momentâneo da imagem (Sartre, 2011). É nesse sentido que as imagens ordenadas em narrativas carecem de protocolos específicos, tanto como ultrapassagem do “real” com “valores ou qualidades” quanto como questões abertas, evitando sequer pensar em qualquer tipo de arbitrariedade imagética. O que está em jogo é fazer emergir o que precisa ser apreendido, pensado e planejado, não eliminando e superando o intuitivo, nem mesmo as distâncias temporal e espacial presentes no audiovisual como objeto pensado que especificamente, se constituiria em um tratado da percepção.

Continuamos ainda em pleno trânsito, em passagem, nesta segunda década do atual século. As experimentações e teorias feitas até o final do primeiro milênio muito contribuíram para novas propostas teóricas e estéticas, cuja práxis dividiu o planeta em duas ideologias que interferiram ainda provocam as mesmas dúvidas em relação às imagens com justificativas e aplicabilidade das técnicas. Nosso propósito foi o de refletir sobre essas imagens, descrevê-las, tentando determinar e classificar seus traços “distintivos”. No entanto, diante das dificuldades e do saber subjetivo e instável, buscase caminhos “seguros” para um tipo de experiência que pode ser aplicada em nosso contexto.

A história do cinema, da televisão e do audiovisual mostra o quanto andamos e de maneira radical mostra também as mudanças tecnológicas e culturais que estão ocorrendo a olhos vistos no atual século. Contar histórias, colocar os acontecimentos em sequência, enquadrando os objetos com os contextos, sejam em narrativas ficcionais ou não, exigem de maneira contínuas novas explicações e justificativas diante do aparato tecnológico disponível. No entanto, é importante dizer que as ideias como arte não se valem e não se constituem somente do acúmulo de práticas, de ideias e de teorias.

Algumas questões filosóficas nos fazem pensar sobre os elementos que provam a importância das atualizações culturais e dos modos de ver sobre a herança das práticas artísticas que, por sua vez, retomam o uso livre da criatividade estética como experimentações sensíveis, acompanhadas de justificativas densas e com fervor experimental viriam a determinar a cultura do século XXI, totalmente contextualizada em que é possível perceber e ressaltar o mundo da técnica com seus desdobramentos relacionados aos softwares, à informação inteligente, aos algoritmos, à engenharia da computação, seus conhecimentos e contradições.

Enfatiza-se o envelhecimento da televisão que atinge o auge com as mídias sociais, o computador e a internet. Estas crises foram necessárias e importantes para se pensar a imagem como narrativa, no contexto dos media nos dias atuais, envolvendo, obviamente, as questões digitais, a memória e inteligência artificiais como tecnologias em constante transformação.

O tema da imagem audiovisual como produto, memória e revolução tecnológica é pertinente na sociedade da informação e redes sociais. Especificamente, as câmeras são máquinas de memória capazes de registrar, transmitir e memorizar tudo. São insuperáveis, quando comparadas ao olho e a mão humanas. No entanto, são suportes materiais que fazem e sempre fizeram esse mesmo papel: armazenar, prolongar e reter a memória humana. Estas mesmas máquinas são as extensões tecnológicas de McLuhan que se colocadas em estreita relação, completam e interagem, gerando as imagens sensíveis como trocas e compartilhamentos especiais, estabelecendo múltiplos sentidos nos diálogos entre as artes e a tecnologia visibilizada na prática.

Para analisar as imagens audiovisuais e as teorias que as acompanham, passou-se a considerar todos os tipos de imagens: insights, intuição, imaginário, imaginação, sensação, apreensão. O ponto de partida foi fazer uma leitura atenta da profusão de teorias, incluindo discussões como atividade constante em direção ao entendimento e conhecimento dos processos que as envolvem, implicando em uma unificação entre

imagem e cultura por tratar-se de uma imbricação perceptível nas práticas, nas trocas e nos conceitos na construção de imagens produziu efeitos que se ligam a essas mesmas categorias, completando os vários sentidos diretos como a própria essência do que foi planejado.

Portanto, buscou-se pensar as diferenças tecnológicas com suas especificidades e justificativas na atualização conceitual e teórica com atenção especial às contradições observáveis na elaboração de imagens estáticas ou em movimento, tendo em conta a interação homem-máquina, câmera-operador-cinegrafista, olho da câmera, olho humano, mão humana, botões da câmera. Neste processo, foi possível estabelecer caminhos com vias diretas às máquinas-câmeras, em um processo interativo que pudesse eliminar as dependências tecnológicas, prevendo resultados de uma atual extensão mcluhaniana não somente física, mas também mental.

São discussões travadas no contexto tecnológico atual cujos reflexos teóricos, práticos e metodológicos ainda não foram avaliados em relação às imagens audiovisuais, sua produção e reprodução tecnológica como ferramenta operada pela sensibilidade humana do câmera-operador-artista. Neste universo das imagens, os objetos, os media, e seus efeitos foram e continuam sendo o centro contínuo de nosso trabalho que é o de reavaliar e justificar os modos de produção de imagens visuais na criação e construção de narrativas.

2.2 O operador-câmera como crítico e pensador

Quando se pensa em processos artísticos e criativos associados a projetos televisivos ou audiovisuais, as ideias de McLuhan (1969) e suas teorias das extensões humanas continuam atuais em relação aos produtos midiáticos que, em sua maioria portam uma estética com vínculos não muito precisos com a arte digital de maneira geral, como a fotografia, que obviamente provoca rupturas e exigem uma crítica aos modos de se fazer produção na última década. Pensar as atuais experiências digitais é também propor as possibilidades de se encontrar elementos e modelos novos que auxiliem na construção de novos produtos midiáticos ou possíveis dispositivos novos.

Como citamos no capítulo anterior, o trabalho de Fernando Faro, no programa ENSAIO (grifo nosso) da TV Cultura apresentava princípios estéticos minimalistas ao

simular o olho e o cérebro humanos na utilização hábil da câmera e dos poucos e elementares recursos de edição. O conceito tecnológico de extensões humanas de McLuhan (1969) contribuiu de maneira especial e essencial à análise dos enquadramentos, dos planos fechados em detalhes como se reconstituíssem uma unidade perdida que existia somente no mundo tribal.

Pensar as imagens como interação do olho da câmera com o olho da objetiva da câmera, em seus vários sentidos, principalmente o de extensão, como as narrativas, que complementa e remete à cultura tribal, pensadas como resgates de narrativas na televisão ou modos de narrar, preservados e exercitados na era eletrônica no século XX, que no atual século ganha nova dinâmica e forma no contexto do digital.

Tecnicamente, podemos apenas tratar de sugestões criativas e percorrer alguns vestígios do que seria as “extensões mentais” como técnica de grandezas narrativas que poderão ser repensadas no momento atual. Por exemplo, a interatividade digital, intermediada por um software, se constitui em um momento especial da cultura humana em que o não-interativo pode também ser considerado como uma versão contraditória dos processos atuais, mentalmente construídos que pode ser feito nos meios digitais.

O audiovisual atual, na última década do século XXI, aproveitou as imposições reveladoras e antecipadora que consideramos fundamental à uma futura e promissora construção de narrativas. Para entender um pouco do audiovisual nos dias de hoje deve-se analisar as práticas acumuladas nos modos de ver na tela pequena do celular. Isto faz com que esta seja a base sólida de modelo para a narrativa audiovisual na atualidade, ultrapassando os modelos praticados, testados e sustentados pelo cinema, televisão e que agora com a internet ganha outra dimensão, independente das constantes metamorfoses das narrativas com imagens.

Além da tela pequena de celular, os artistas mudaram para uma forma diferente, utilizando a “interatividade aberta”, e consolidaram os softwares que funcionam diretamente no aprimoramento dos controles das ações e articulações de narrativas. É por meio dos principais modelos de imagens enquadradas em planos fechados ou planos fechadíssimos com *close* e *super closes* que objetivamos compreender, no sentido hermenêutico, nas narrativas para telas pequenas.

Pensamos em uma análise como uma questão importante do século XXI e conseqüentemente para se fazer a síntese tecnológica das práticas do século passado para o atual. Neste mesmo sentido, estamos testando e experimentando os novos efeitos da evolução das tecnologias que se aceleram com intervalos mais curtos, provocando

imediatismo e simbioses estranhas constatadas, principalmente em imagens artísticas, construídas de maneira ininterrupta.

Impõe-se como atividade essencial repensar e atualizar os conceitos, articulando perspectivas para as narrativas audiovisuais, mesmo que tivesse como centro de suas atenções a era tecnológica pós-industrial em que as imagens no audiovisual pudessem obedecer às mesmas fórmulas, no que diz respeito à dimensão narrativa que às imagens visuais e acústicas ganharam nas articulações entre imagens portadoras de narrativas ficcionais ou não.

Neste sentido, as possibilidades digitais oferecem uma interação que existe entre um suposto “real” que dominou a década e se aproximou da ficção. A web se constituiu em “realidade” para milhões, fornecendo doses grandes contínuas, transformando a vida das pessoas que não faz mais muito sentido fazer distinção entre real e ficção, verdade e mentira. O mundo virtual que antes era alternativo agora é doméstico. As vidas online e offline são a mesma coisa.

A essência das narrativas com palavras, imagens e sons que devem ser rápidas se aplica a muitas outras imagens: fílmicas, radiofônicas e televisivas, remetendo a um sistema tecnológico fluido e mutante adaptável à construção de imagens narrativas. No entanto, na construção de narrativas por imagens, há processos imperceptíveis que interferem na linguagem que constrói uma consistência rarefeita. Invenções que se impõem à memória, mais pela sugestão do que pela descrição verbal, mas com alto grau de abstração. Os exemplos, as invenções que se impõem são abundantes, ultrapassando os limites verbais, transformando-se em verdadeiros guias.

Voltando a realidade do audiovisual no século XX com a implantação da televisão houve uma inevitável permuta desta com o cinema, nos sentidos de linguagem e também de tecnologia. Este debate permite, com muita cautela e diversos alertas, fazer análises de como o consumidor de audiovisuais se comporta hoje no século XXI. A força do cinema e o domínio da televisão fornecem argumentos e base sólida para se pensar o futuro e a atual produção de audiovisuais. Deste modo, tanto para o produtor como para o consumidor as imagens devem ser rápidas.

O século XXI exige ao mesmo tempo leveza e rapidez. Estas características de imagens, inspiradas nos modos de vida do século XX, estruturam as possibilidades e características de um modelo específico de narrativas audiovisuais, se constituem em um roteiro técnico mediador dos processos de realização (Calvino, 1990). Trata-se, primeiramente, de uma velocidade mental, efeitos de extensões técnicas, como a

consciência de alguma coisa, colocando a própria imagem como tradutora de experiências concretas. Assim, a narrativa audiovisual do atual século, exemplificada na rapidez que provoca imprecisões dos planos fechados, modelo ou capacidade de adaptação dos sentimentos e sensações mentais, como acontece nos transportes das informações digitais: Os Olhos Humano-Máquina e as Imagens Tecnológicas.

Sons, imagens gráficas, cinematográficas, videográficas e textos verbais escritos podem ser convertidos não somente em formatos legíveis pelo computador, mas quando gramaticalmente ordenadas transformam imagens em documentos, experimentações estéticas e ficções complexas. Neste processo digital, as informações são reelaboradas como linguagens que fragmentadas em tiras de um e zero, e, processadas por qualquer computador, transmitidas por telefone, satélite, cabo ou fibra ótica para qualquer outro, através de redes que hoje circundam e cobrem o globo, sem diferenciar centro de periferia, conectando midiaticamente, sem intervalo de tempo, milhões de pessoas em qualquer ponto do espaço, transformando o mundo real em virtual, eliminando por completo as distinções temporais e espaciais.

Os fenômenos midiáticos ocupam e desempenham papel importante também em certas áreas específicas, por exemplo, a biologia, química, economia, antropologia, filosofia, etnologia, e em inteligência e vida artificiais. Por sua natureza inter, multi e transdisciplinar, a midiatização produz, às vezes por excesso aturdimento, dificuldades de apreensão de sentido, incluindo também aqueles profissionais que a tem como objeto em que trabalham, pensam e pesquisam.

Deste modo, tanto os profissionais de mídia que utilizam as linguagens quanto os que a tem como objeto de entretenimento, estão conscientes cada vez mais das dificuldades estruturais e de determinados modos construtivos que parecem marcar, de maneira mais nítida, as formas expressivas deste início de século.

3. CONSIDERAÇÕES QUASE FINAIS OU PERORAÇÕES

O propósito deste trabalho foi o de estabelecer um novo ideal de produção cultural, a produção de imagens, melhor dizendo, não deixar o técnico, ou operador de câmera, o cinegrafista simplesmente como um apertador de botões, mas transformar o técnico, operador de câmera como uma espécie de assistente de direção, um pensador

adjunto que contribui com o diretor, com a equipe, como um todo, acima de tudo capaz de pensar as imagens na construção de sentidos e principalmente nos significados dessas imagens.

A linguagem visual ou audiovisual assim é uma forma privilegiada de expressão porque toda expressão é comunicação, é representação dos homens, da natureza, das ações, dos entendimentos, das relações do ser com o mundo. Esta compreensão é também a criação de imagens que, na verdade é a compreensão do contexto sociocultural como uma substância daquela informação que se quer transmitir para o nosso leitor, espectador, telespectador ao reconstruir as informações como resultado de nossas relações com o mundo e sobre o mundo.

Temos múltiplas formas, no sentido de formato mesmo, neste mundo que cada vez mais está à mercê, está à disposição de novas ideias, das novas tecnologias e estas são usadas, de certa forma, não só para criar imagens, mas também para entendê-las de maneira muito particularizada ou de uma maneira multissensorial. Por exemplo, quando falamos do conceito multissensorial é que usamos os nossos aparelhos sensitivos de maneira múltipla para pensar essas imagens ou construir imagens, ou seja, estamos fazendo uma intervenção no mundo através de imagens, estamos decodificando por meio de simbologias audiovisuais, transformando essa visualização numa interpretação através dos textos audiovisuais, isso é, comunicação com o público, porque quando se faz exercícios mentais. Ordenamos as ideias para construir alguma imagem que traz dentro dela embutidas as perguntas: o porquê e para quê, e com quem, o quê e com qual público se está dialogando, com qual público está se falando. É importante fazer algumas colocações neste sentido e associar estes conceitos a certa interação das relações humanas como um todo. Pode-se fazer uma referência ao velho Platão que coloca a questão da existência como ligação, por exemplo, entre as palavras, no sentido bem amplo, as imagens, estas imagens quando estão ligadas umas às outras significam muitas coisas.

Já para Aristóteles é apenas uma convenção, uma comunicação entre os conceitos de forma e significado. Nossa pretensão nesse texto, na verdade é o desenvolvimento de uma linguagem audiovisual. É sabido que o conceito de linguagem é uma forma complexa de discussão que interpretamos ou definimos como linguagem, um modo especial muito específico de dizer a linguagem tem várias dimensões, é pluridimensional.

Estes aspectos têm merecido ao longo do tempo muitos interesses e dedicação de

pensadores, como Immanuel Kant e Umberto Eco. Os autores da semiótica dedicaram à vida inteira praticamente pesquisando estes conceitos. Especificamente, em nosso caso, o desenvolvimento da linguagem, quer dizer a linguagem audiovisual. Foi o nosso objetivo explorar o conceito de linguagem audiovisual em muitos dos seus sentidos para seguir e estudar não só o signo linguístico mais os muitos signos que estão embutidos na linguagem e classificar essa mesma linguagem também no seu funcionamento.

Nos dedicamos, neste projeto, a estudar o funcionamento da linguagem audiovisual nos dias de hoje, tendo referência, por exemplo, o cinema e as imagens dispostas em planos que eram extremamente abertos, o famoso telão cinematográfico ou a grande tela. Com a TV as telas foram diminuindo, diminuindo até chegar às telas pequenininhas do celular.

O momento atual exige um repensar as diversas e variadas questões aplicadas às telas pequenininhas. Por isso, a ideia da imagem olho da “TV OLHO” irá, de certa forma, repetir o que se fala muito entre os pesquisadores sobre as formas que o cérebro registra. O cérebro é plástico, molda tudo conforme a percepção, tudo que se apreende fica registrado. Por isso é que as pessoas nascidas na era digital já estão habituadas a processar a imagem em telas pequenas. Deste mesmo modo, o mesmo acontece ao digitar os textos verbais no teclado pequeno, coisa que traz muito desconforto para as pessoas mais velhas, pois não estão habituadas.

Grande parte dos estudiosos da linguagem passou a vida a estudar a forma dos signos linguísticos e, assim, não só as formas dos signos linguísticos, mas também as formas das regras do funcionamento da comunicação linguística, que na verdade, são as linguagens que, falando por conta própria do nosso projeto, são as linguagens. na dupla dimensão da língua e da fala.

A norma culta cheia de regras e de imposições culturais, de ritos culturais, e a fala que é o que se usa no dia a dia são as apropriações da língua que se faz sem se preocupar muito com as regras, não é com as regras formais da língua, por exemplo, as concordâncias verbais, nominais, como a língua nativa, temos preocupação com a norma culta. Já na linguagem audiovisual, não se está muito preocupado com a norma culta, mas trazer discussão sobre a linguagem do audiovisual.

No contexto do século XXI, os estudos que associam o conceito de linguagem a certa universalidade dizem respeito à ideia de construção de imagem como modelo de linguagem universal, trazendo adaptações ou aplicações referentes aos modelos de telas e suas possibilidades de interação, sem especificar se a tela é grande, pequena ou

minúscula. Este processo traduz as necessidades e hábitos do momento presente, obrigando a se fechar cada vez mais a imagem até chegar ao ponto máximo, por exemplo, o *super close* ou *close detalhe*.

Deste modo, a linguagem visual torna-se uma forma privilegiada de expressão e de representação da realidade como construção de pensamentos, uma vez que damos primazia ou preferência à percepção visual, pois trabalhamos mentalmente os conceitos visuais como parte da linguagem, que por sua vez é uma forma muito particular de divulgar pensamentos, sensações e impressões que se proliferam pelas mais diversas formas, em um processo de significação, compondo uma dimensão importante das representações visuais.

Assim, o desenvolvimento da linguagem visual visa, por todas as vias, a criação de imagens e formas visuais, tornando-se imprescindível a compreensão do domínio da linguagem visual que é composta pelos elementos: ponto, linha, plano, cores, luz, volume, textura, movimento e ritmos. No entanto, estes mesmos elementos relacionando-se entre si, dão origem às representações que se transformam ao longo dos tempos nas formas audiovisuais que podem ser mais bem entendidas no processo de ver ou contemplar uma imagem com a finalidade de observar de certa forma os vários elementos e formas que estão dispostos.

A imagem é uma forma complexa dada a sua utilização em muitos contextos diferentes: é relativamente abstrata e independente. Por exemplo, pode mudar de tamanho, de lugar, modificar alguns elementos que a constitui, pode ser um ponto em vez de uma linha.

Vários elementos audiovisuais, independentemente de sua natureza, materiais, utilizados e sua manipulação, tendo em vista o efeito pretendido estão nas mãos do artista, por isso estamos propondo não simplesmente o apertar botões, mas, filosoficamente o planejar as imagens desde a posição da câmera, o enquadramento, o movimento até o desligar da câmera. Pode-se construir imagens a partir da forma simples como o ponto e a linha, estimulando a imaginação, simulando o desenvolvimento e a criação de uma infinidade de composições artísticas, de caráter mais simples ou de teor mais complexo.

Portanto, gostaríamos de sublinhar que havendo um domínio dos elementos como o ponto, a linha, o plano, as cores, luz, volume, textura, movimento e os ritmos temos a garantia de poder criar coisas tão consistentes que podemos chegar a outras dimensões muito além do alcance da esfera do consciente. Neste contexto criativo, é

necessário acrescentar que há vários elementos que, em seu conjunto, podem produzir muitas formas e objetos. Formas ou objetos nas artes audiovisuais ganham sentidos quando os vários elementos que compõem qualquer imagem ou obra de arte se relacionam, recriando, assim, as mais variadas formas que se constituem nas manifestações artísticas audiovisuais e que conseqüentemente são capazes de conter as mais variadas manifestações artísticas, culturais e sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIDAR, L. O Faro na memória de Lillian. Entrevista concedida a autora desta monografia como parte fundamental da pesquisa. São Paulo: Sede da TV Cultura, 9 de agosto, 2016.

BENJAMIN, W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERMAN, Marshall. Tudo que é sólido desmancha no ar. São Paulo: Companhia das letras, 2005.

CALVINO, I. Seis propostas para o próximo milênio. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COSTA, G. Ensaio. São Paulo: TV Cultura, 09/07/2008, 49min 1seg. Programa de TV. DVD concedido pela TV Cultura.

ECO, U. Seis passeios pelos bosques da ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISENSTEIN, Sergei. O encouraçado Potemkin. São Paulo: Global, 1982.

EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FARO, Fernando. Baixo: homenagem ao maior produtor da MPB na televisão. São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2007.

FARO, Fernando. Ensaio Especial Fernando Faro. São Paulo: TV Cultura, 2014, 55min 6seg. Programa de TV. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KFe7JTKK6h8>>. Acesso em 13 de junho de 2016.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e Método 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2005. (2v.).

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas (SP): Papirus, 1997.

MCLUHAN, Marshal. Os meios de comunicação de massa como extensões do homem. São Paulo, Cultrix, 1969.

MANOVICH, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 2005.

MANOVICH, L. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: Leão, L. (Org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

MANOVICH, Lev. “Understanding hybrid media”. In: Lev Manovich Homepage. Disponível para download em: http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc Acesso em 15 de abril de 2010.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Ofício de Cartógrafo: Travesias latinoamericanas de la comunicación em la cultura. México, FCE, 2002.

O ENCOURAÇADO Potemkin. Direção: Sergei Eisenstein. URSS. 1925.

UM HOMEM com uma câmera. Direção: Dziga Vertov. URSS. 1925.

XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme, 2003.

XAVIER, Ismail. D. W. Griffith: o nascimento de um cinema. São Paulo: Brasiliense, 1984.

VERTOV, Dziga. El cine-ojo-textos y manifiestos. Madrid, Editorial fundamentos, 1973.

PLATÃO. (1979). Diálogos. São Paulo: Abril Cultural.

SARTRE, J. P. *O Imaginário: Psicologia fenomenológica da imaginação*. São Paulo: Editora Ática, 1996.

SARTRE, J. P. *Esboço para uma teoria das emoções*. Porto Alegre: P&PM Pockt Plus, 2011.

TOQUINHO. MPB Especial. (1973). São Paulo: TV Cultura, 58min 31seg. Programa de TV. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Rso-GkMlI9c>>. Acesso em 20 de agosto de 2016. Veloso, C. (1998). Ensaio. São Paulo: TV Cultura, 81 min 32seg. Programa de TV. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vnRJJVlr46A>>. Acesso em 13 de agosto de 2021.