

# Imagens conectivas da cultura<sup>1</sup>

Suzana Kilpp<sup>2</sup>

**Resumo:** *Importante agente nos atuais processos midiáticos, o audiovisual transborda os limites formais das mídias quando chega à Internet e aos dispositivos móveis: em sua lógica própria - célere e mutante -, escapa à normalização e controle habituais. São imagens e narrativas em grande parte ainda espelhadas naquelas às quais estamos habituados, referenciadas esteticamente nos modelos pré-digitais, mas que, só por inflacionaram o mercado pela abundância e por não se sujeitarem ao direito burguês e passarem por cima da ética autoral privada, já produzem irritação no sistema. Porque resultam de conexões e promovem outras, elas respondem a uma das urgências do dispositivo contemporâneo, ensaiando vinculações del (etéreas) necessárias à local-globalização. O que é isso? Qual a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura? É o que tentaremos propor neste texto - com certa precariedade ainda, admitimos - a partir da intuição como método e da desconstrução como princípio.*

**Palavras-Chave:** *Cultura audiovisual; imagens conectivas; audiovisualidades.*

---

## 1. Introdução

Importante agente nos atuais processos midiáticos, o audiovisual transborda os limites formais das mídias quando chega à Internet e aos dispositivos móveis: em sua lógica própria - célere e mutante -, escapa à normalização e controle habituais.

Por conta disso, criam-se diariamente novos nichos imagéticos que são disputados por diferentes setores, inclusive os que não estão relacionados por tradição à realização e veiculação audiovisual. O barateamento e a manipulação facilitada de aparelhos, *softwares* e outras ferramentas de captação e edição potencializam os vídeos caseiros de uma só pessoa, feitos à margem das milionárias produções do cinema e da TV, mas que muitas vezes lhes roubam o brilho (basta ver os favoritos e mais acessados em sites como o YouTube, que têm uma audiência fantástica).

São imagens e narrativas em grande parte ainda espelhadas naquelas às quais estamos habituados, referenciadas esteticamente nos modelos pré-digitais, mas que, só por inflacionaram o mercado pela abundância e por não se sujeitarem ao direito burguês e passarem por cima da ética autoral privada, já produzem irritação no sistema.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cultura”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-Rio, em junho de 2010.

<sup>2</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. sukilp@unisin.br.

Porque resultam de conexões e promovem outras, elas respondem a uma das urgências do dispositivo contemporâneo, ensaiando vinculações del (etéreas) necessárias à local-globalização. Por conta dos usos e apropriações que se fazem hoje do arquivo imagético, que qualquer um rouba para comunicar-se, e que qualquer um incrementa com mais uma imagem qualquer, assistimos hoje a uma audiovisualização da cultura sem precedentes.

O que é *isso*? Qual a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura? É o que tentaremos propor neste texto - com certa precariedade ainda, admitimos - a partir da intuição como método e da desconstrução como princípio.

## 2. Estágio da técnica

- Usos e apropriações na web de cenas audiovisuais

Na rede mundial de computadores há várias práticas sendo ensaiadas, desenvolvidas e também desaparecendo, como se ela fosse um laboratório de experimentos relacionais, expressivos e comunicacionais. Grandes empresas de entretenimento, televisão, cinema e telefonia, elas próprias ou em parceria com outras, disponibilizam em um ou mais sítios no mais das vezes sua própria produção. É parte de sua programação *off line*, vídeos autopromocionais, anúncios, etc. que operam com a noção de TV na web, mantendo quase todas as sua lógicas. O que se vê ali poderia ser visto na televisão, com a diferença, em alguns casos, de poder ser consumido diferentemente do habituado na TV: embora exista uma janela para assistência “ao vivo” - que, no caso, significa assistir à TV, com as lógicas dela, no computador -, há também imagens de arquivo e recursos de interatividade que não existem na TV. Tudo leva a crer que tais *sites* são braços tentaculares de expansão e fidelização da audiência, a nosso ver sintoma de uma resistência dessas empresas aos avanços da técnica já validados pela sociedade.

A facilidade de criar um sítio leva a uma multiplicação de web TVs, de responsabilidade e funções variáveis. São *sites* agregadores de canais, com e sem assinatura, ou *sites* com conceito de TV. Como também é muito fácil inserir vídeos em qualquer *site* ou *blog*, os *links* de remissão a *sites* de disponibilização de vídeos e os *players* na própria página são cada vez mais usuais.

A prática mais original do universo *on line* é o alojamento de vídeos em *sites* que se configuram de modo a permitir visualização, inserção e compartilhamento dos mesmos, nos quais tanto empresas e produtoras, mas principalmente autores independentes têm a possibilidade de fazer circular seus produtos. Esses *sites* permitem também que se pulverizem os vídeos com o recurso do *embed* (embutir) do *player*. Há uma grande heterogenia de foco, origem primeira, abrangência e popularidade dos materiais alocados nestes *sites*. Por isso, expandem-se em paralelo algumas práticas de agregação e organização de conteúdos inseridos na rede em *sites* que agem como filtros do excesso, em volume ou espécie, de vídeos publicados.

Ainda raros, já existem, no entanto, sítios de edição e manipulação de imagens, textos, vídeos e sons previamente arquivados (bem como a inclusão de outros, ao gosto do usuário) com vistas à montagem de um novo produto audiovisual e, talvez, sua posterior publicação na rede.

A prática favorita dos amantes do vídeo, no entanto, é a permuta simples de audiovisuais (de diversos gêneros, origens e linguagens) através de *softwares peer-to-peer*, que suscita inúmeras questões relativas ao que ainda se considera ilegalidade e pirataria, ou violação de direitos autorais, questões jurídicas e éticas que a nosso ver precisam ser atualizadas.

Como se depreende um pouco, mas que é preciso enfatizar mais a partir de outras situações não referidas, em sua materialidade, a web tem, a nosso ver, uma característica principal que a distingue de outras mídias que é a de permitir a *vinculação* de documentos dispersos, localizados nos inúmeros bancos de dados ligados à Internet, através de *links*. Segundo Pierre Lévy,

[...] um *link* é uma conexão entre dois elementos em uma estrutura de dados. [...] Na Internet, um *link* é qualquer elemento de uma página da *web* que possa ser clicado com o *mouse*, fazendo com que o navegador passe a exibir uma nova tela, documento, figura, etc. (LÉVY, 1999, p. 255-256)

Etimologicamente (1375-1425) o termo vem do inglês *link* e refere-se a cada uma das argolas de que se faz uma cadeia; algo que serve para ligar uma coisa a outra. E conexão (1573) é ato ou efeito de conectar, ligar, unir, vincular objetos e pessoas. Já o termo conectividade, relativo à conexão, só surgiu recentemente para designar a capacidade ou possibilidade (que tem um computador, dispositivo, sistema operacional, programa etc.) de

operar em um ambiente de rede.<sup>3</sup> É como se a rede de computadores tivesse disparado e tornado viável uma vinculação que, no entanto, é secular.

Por que isso? A nosso ver a coisa resulta do avanço das telecomunicações em sentido mais largo, com as quais o conectável, que antes precisava estar próximo no tempo e no espaço, agora se encontra a um *clic*. O conectável que, antes estava circunscrito a fronteiras físicas e geopolíticas mais ou menos sólidas, agora se alcança pulando fronteiras, desmanchando-se no ar tudo que era sólido. A fluidificação do percurso ou intervalo de conexão nos oferece o conectável tão próximo no tempo e no espaço como se nós mesmos pudéssemos estar em qualquer época ou lugar ao mesmo tempo e em tempo real. Esta é, sem dúvida, uma miragem onipotente, já largamente explorada na ficção e que vem se alastrando pela ciência, com aplicações fascinantes na simulação de ambientes os mais variados que podem ser explorados na web, em CAVEs, em instalações artísticas e museológicas de todas as áreas imagináveis do conhecimento e experimentação, etc.

O *link* (cujo sentido e caráter conectivo<sup>4</sup> estendemos aos ambientes referidos) permite ao usuário conectar-se para acessar e montar em seqüência (mental ou material) informações espalhadas em bancos de dados, mais ou menos heterogêneos conforme a programação que está sendo executada. É a partir da qualidade de determinados *links* (e da disposição de seus usos) que entendemos haver maior ou menor tendência à interatividade do usuário e à emergência de informação; ela é pré-programada, mas não prevista pelo usuário, dando a impressão de foi ele que a produziu.

Podemos imaginar vídeos emergindo na navegação de um usuário por um sítio qualquer, textual, por exemplo. Mas podemos imaginar também a pré-programação de *links* em vídeos (ou fragmentos de) que remetam a outros (ou a outros fragmentos dos mesmos), ou que remetam a textos e a outros dados.

Desde tal perspectiva, o vídeo digital<sup>5</sup> estaria ainda por ser inventado, pois as narrativas e estéticas dos vídeos na Internet replicam a aparência e o consumo habitual em plataformas analógicas ou analógico-digitais, a começar pelos *players*, que remetem graficamente aos antigos videocassetes e DVD *players*. Se os usa de modo metaforicamente

---

<sup>3</sup> Fonte: <http://houaiss.uol.com.br>.

<sup>4</sup> Que estabelece conexão; que une uma coisa a outra. Fonte: <http://houaiss.uol.com.br>.

<sup>5</sup> Na falta de melhor termo, por enquanto, queremos desde já chamar a atenção para o fato de que a natureza digital do vídeo não é apenas uma questão de tecnologia ou plataforma. Mas também web vídeo é uma alternativa insuficiente se considerarmos os vídeos em dispositivos móveis, como se verá na seqüência do texto.

similar, e, uma vez acessados, os vídeos desenrolam-se inercialmente como qualquer vídeo *off line*. Mesmo soluções como o Machinima<sup>6</sup>, que admite aos jogadores grande espaço de interação, uma vez postado em *sites* como YouTube (onde têm secção própria), eles se tornam impenetráveis ao usuário. Esse é o estágio da técnica na web que muitos *hackers*, artistas e pesquisadores vêm buscando fazer andar.

#### - Dispositivos móveis e cenas da cultura

Ao mesmo tempo, a convergência tecnológica de mídias e suportes vem sendo acelerada pela disseminação da prática de realizar e consumir vídeos digitais em dispositivos móveis, especialmente aparelhos celulares. Imagina-se que em pouco tempo eles serão muito menos usados para telefonia do que para outros fins, inclusive computacionais. Para além das cada vez mais diversas funções incorporadas por esses aparelhos, privados, personalizados e de grande mobilidade, importa acentuar que seu formato *leve* e seus usos *moles* (em total sintonia com a modernidade líquida, de Bauman<sup>7</sup>) vêm redesenhando a cultura (afetando o *habitus* e o *campo*, de Bourdieu) quase sempre à margem da indústria audiovisual, mesmo quando eles são usados apenas para baixar *de* ou enviar vídeos *para* algum sítio na rede ou empresa de comunicação.

Assim, a cultura contemporânea é audiovisual não tanto pela abundância e heterogeneidade de vídeos em circulação, mas pela oportunidade que as *máquinas de vídeo* oferecem a qualquer usuário médio de participar da *experiência audiovisual*, de protagonizar cenas da cultura como novos feirantes em uma nova espécie de praça pública.

Nas cenas audiovisuais (tanto as midiáticas quanto as marginais) que circulam nos ambientes (todos - *on line* e *off line*) por onde circulam os sujeitos da cultura, a dispersão e irregularidade de formatos, linguagens e estéticas estão relacionadas a cenas da cultura, atualizada por usos e protagonismos também dispersos e irregulares, que *fluem entre* padrões, normalizações e controles tradicionais.

#### - Objetos conceituais

---

<sup>6</sup> Designação usual tanto para *games* que permitem aos jogadores interferir *on line* na realização de vídeos (conforme as ferramentas disponíveis para esse fim: avatares, cenários, disposição de câmeras, etc.), quanto para os vídeos finalizados com tais ferramentas.

<sup>7</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

O audiovisual é entendido, no mais das vezes e no máximo, como meio de comunicação que utiliza som e imagem na transmissão de mensagens, realizando-se como filme no cinema, ou como programa de TV na televisão. Ou ainda como vídeo, que tem várias acepções: técnica de reprodução eletrônica de imagens em movimento; conjunto de dispositivos que reproduzem a imagem transmitida; parte visual de uma transmissão televisiva ou de um filme; filme gravado por processo televisual; conjunto de técnicas que concernem à formação, gravação, tratamento, transmissão e recepção de imagens por meio de sinais de televisão ou de outros recursos de multimídia; conjunto dos elementos visuais de um programa ou interface que podem ser exibidos na tela de um monitor; etc.<sup>8</sup>

O uso largo dos termos para designar desde o produto audiovisual até o seu conteúdo, a técnica, a mídia, o suporte e o aparelho receptor, perde ainda mais precisão quando se tenta nominar os vídeos na web (e em dispositivos móveis) ou os sítios em que eles aparecem na web. Uma das alternativas encontradas pelos pesquisadores tem sido expandir o conceito atribuído ao seu objeto clássico de pesquisa, interpretando os novos audiovisuais como seus derivados. É assim, por exemplo, que surgem expressões como cinema expandido, televisão expandida, multitelevisão, pluritevê, vídeo transmídia, web cinema, web TV, web vídeo, etc. que dão boas pistas do espraiamento audiovisual, e permitem seguir o percurso dos objetos pelos novos modos de produção e distribuição que foram criados pelo avanço da técnica. São expressões que em geral não têm a pretensão de analisar todo o rizoma, nem as questões filosóficas e culturais manifestas nas (i) materialidades audiovisuais.

Recordemos rapidamente o advento dos objetos tradicionais e dos termos que os designam, que estão circunscritos a um contexto social e artístico especificamente significativo. Desde a expressão *cinéma*, em francês, de 1899, chegamos aos *cinemas*, como são entendidos hoje, desde 1922, época dourada de importantes movimentos vanguardistas, como o dadaísmo, o surrealismo, o futurismo, o concretismo, etc. Já a expressão também francesa *télévision* surge em 1900, à mesma época, portanto, mas só se consagra como as *televisões* que conhecemos hoje ao longo do século XX, a partir do fim

---

<sup>8</sup> Fonte: <http://houaiss.uol.com.br>.

da Segunda Grande Guerra, época do fim das ilusões modernistas, inclusive nas artes, e início da Guerra Fria, do Muro de Berlim, etc. A expressão *vídeo* é de 1937, a época do meio, do meio termo, da meia verdade, que é ao mesmo tempo quando o cinema se industrializa e a TV começa a ser testada (processo que é interrompido durante a guerra). E é apenas em 1955 que surge a expressão *audiovisual* para referir-se antes de tudo àqueles equipamentos de apoio ao professor em sala de aula - o projetor de *slides* com som sincronizado, principalmente.<sup>9</sup>

Até pouco tempo atrás, entre cada um desses objetos também havia fronteiras muito nítidas e sólidas, estabelecidas pela técnica, pela valoração estética e cultural, pelos meios de produção, circulação e consumo, por sua economia política, por sua condição midiática e/ou artística, etc. Havia, ao final, uma natureza imagética que os distinguiu com precisão. De fato, circunscrevendo esses objetos às mídias, e seguindo Derrida (1999), mídias audiovisuais de diferentes naturezas não são apenas outras e diferentes máquinas de produzir e perceber imagens; elas são, *cada uma delas*, outro território, outra fonte de fenômenos, outro ponto zero do aparecer. A partir desse ponto abre-se um mundo com suas próprias leis e regras. Ainda que o audiovisual possa ser tanto cinema quanto televisão e/ou vídeo, imageticamente cada termo desses designa imagens de outra natureza.

### 3. Intuir e desconstruir, fazer a técnica andar

Entendemos haver hoje, em relação às práticas que comentamos há pouco, uma técnica audiovisual dispersa, facilitada pela convergência digital, à qual poderíamos chamar de conectiva. O vídeo não só conecta pessoas *on line* e *off line* como é também cada vez mais resultado de montagens conectivas. Para além dos vídeos-resposta, colecionados pelo servidor ou pelo usuário, nos quais são feitos comentários audiovisuais, há *remakes* que só deixam vestígios do vídeo original perceptíveis por especialistas ou conhecedores da primeira versão. Isso é feito tanto em vídeos originários das grandes empresas de comunicação quanto nos de autores independentes do YouTube.

Se autoria, gênero e função primeiros evanescem, encontramos ao final criações novamente autorais de algum gênero e função, produto de interferências audiovisuais em outros vídeos das quais poderíamos dizer que acabam até mesmo com o *vídeo* primeiro,

---

<sup>9</sup> Fonte dos dados citados no parágrafo: <http://houaiss.uol.com.br>.

restando dele o caráter conectivo de pessoas e imagens e a transitividade da técnica em uma videosfera nem sonhada por Régis Debray quando se referiu à televisão.

Para Benjamin (1986), “o conceito de técnica representa o ponto de partida dialético para uma superação do contraste infecundo entre forma e conteúdo” (p.122). Mais adiante: “(...) a tese do intelectual como produtor precisa recorrer ao exemplo da imprensa. Porque é nela, pelo menos na soviética, que se percebe que o processo de fusão não somente ultrapassa as distinções entre os gêneros, entre ensaístas e ficcionistas, entre investigadores e vulgarizadores, mas questiona a própria distinção entre autor e leitor” (p.125). A rigor, só precisaríamos colocar “vídeo” no lugar de “imprensa soviética”...

Em sua tese do intelectual como produtor, ao dizer que seria preciso fazer andar as técnicas Benjamin provoca: o intelectual “consegue promover a socialização dos meios de produção intelectual? Vislumbra caminhos para organizar os trabalhadores no próprio processo produtivo? Tem propostas para a refuncionalização do romance, do drama, da poesia?” (1986, p.136).

Ora, fazer andar é colocar em movimento. Com quais conceitos podemos pensar o vídeo em movimento? Bastaria generalizar a (pro) fusão de cinema, TV e vídeo como audiovisual, sua mais recente (e inóspita) designação?

Para que audiovisual não seja uma generalização vazia, mas um conceito do que se concretiza nos dados imediatos, aplicamos a ele o método intuitivo de Bergson (conforme sistematização de Deleuze, 2004). Num primeiro movimento, a que Bergson chama de *viravolta*, autenticamos nele o misto (virtual, memória e tempo, de um lado - atual, matéria e espaço, respectivamente, do outro lado); dividimos o mesmo nas duas tendências que diferem por natureza; e focamos a atenção nos atuais realizados (filmes, vídeos, programas, etc.). Num segundo movimento, a que o autor chama de *reviravolta*, autenticamos nos atuais (que são dados imediatamente à consciência, por afecção, por experiência) aquilo que têm de similar, aquilo que em cada um deles devém, aquilo que através deles dura, aquilo que para além deles continua em potência (a *reserva de potência*) e que se atualizará (ou não) em outras realizações. Aquilo é a duração audiovisual, agora um conceito pleno.

Seguindo Derrida na desconstrução que propôs no conjunto de sua obra, o que fizemos foi também, de um ponto de vista complementar, excentrar, na análise, cada um

dos diferentes objetos até alcançarmos sua indiscernibilidade. Ou seja, desconstruímos o que os torna estrangeiros uns aos outros.<sup>10</sup>

Se desconstrução é *hospitalidade*, como o disse tantas vezes Derrida, as afinidades que entre eles estabelecemos são *eletivas*, como disse Goethe em uma de suas obras literárias.<sup>11</sup>

Produzimos movimento, ainda, introduzindo no dissenso mais um termo, plural: audiovisualidades.

Por causa do movimento no qual inscrevemos o objeto audiovisual e a pesquisa com esses quatro ou cinco gestos simultâneos ele se torna *irredutível a qualquer mídia*, e cada audiovisual passa a ser uma atualização (um dos modos de *agir*) da mesma virtualidade (o modo dele *ser* audiovisualidades)<sup>12</sup>, seja nas mídias ou noutra suporte, seja numa ambiente analógico ou num assim chamado ambiente virtual. Tudo se configura então como o mesmo rizoma, que evolui em todas as linhas molares e de fuga que é capaz de criar, distinguindo-se sempre e apenas dele mesmo.

São três as dimensões indissociáveis e inalienáveis que permitem definir o audiovisual nos termos dessa proposição. A partir da primeira dimensão (filosófica e cultural) autenticamos audiovisualidades em múltiplos contextos, reconhecidamente audiovisuais ou não, o que tensiona imediatamente as noções consagradas, em geral sustentadas por categorizações de mídias ou de suportes. A tese que sustenta tal proposição fundamenta-se no conceito de imagicidade de Sergei Eisenstein, primeiro cineasta e teórico do cinema a reconhecer que a presença do cinema precede a indústria cinematográfica. E em Gilles Deleuze (1985), que encontra em Bergson (1999) o conceito de imagem-movimento mesmo antes da invenção do cinema e que propõe o estudo desses devires (cinematográficos) como o estudo de culturas também em devir.

A partir da segunda dimensão (técnica, que é preciso fazer andar na direção proposta por Benjamin) autenticamos o audiovisual como um *campo* (mais um tensionamento!) resultante dos usos e apropriações da convergência para experimentação conectiva de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais. Tal convergência em curso permite uma ação

---

<sup>10</sup> É o mesmo movimento que já relatamos no estágio da técnica quando discutimos *link*, conexão e conectividade.

<sup>11</sup> GOETHE, Johann Wolfgang von. *As Afinidades Eletivas*. São Paulo: Nova Alexandria, 1992.

<sup>12</sup> Para Bergson (1999), todas as coisas têm dois modos, o modo de ser (o virtual) e o modo de agir (o atual).

reticular cada vez mais (del) etérea e o *habitus*<sup>13</sup>, urgente de conectividade por razões ético-estéticas, ético-políticas ou tecno-discursivas.

A terceira dimensão que concorre para definir o audiovisual é a das quase-(a) gramáticas, ou a das (an) (arqui) linguagens em sentido largo. Aqui, são autenticados os construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo.

#### 4. Audiovisualidades da cultura

Audiovisualidades são, portanto, virtualidades audiovisuais. Atualizam-se audiovisual no cinema, no vídeo, na televisão e na Internet, por exemplo, mas permanecem simultaneamente em devir, em potência. Tal perspectiva assume noções adjacentes, que é preciso esclarecer.

A mais importante é a de duração, nos termos de Bergson, que se relaciona a contrapelo com a noção tradicional de tempo (essencial elemento constituinte dos audiovisuais) na ciência e na filosofia, na qual predomina sua redução à sua espacialização, sua fixação ou congelamento no espaço. Por influência até mesmo da língua, “nossa inteligência, que procura por toda parte a fixidez, supõe *post factum* que o movimento *aplicou-se sobre* esse espaço” (BERGSON, 2006, p.8-9). Para o autor, ao contrário, o tempo (qualitativo, coalescente e não cronológico) é mobilidade, vivência, continuidade, ou seja, é a própria mudança e, portanto, duração. Por isso, a duração é fluxo, e nela haveria “criação perpétua de possibilidade e não apenas realidade” (BERGSON, 2006, p.15), um caminho para a virtualidade.

Deleuze (2004, p.27) explica a duração bergsoniana como algo que vai além da experiência vivida: “é também experiência ampliada, e mesmo ultrapassada”. Nessa via, a duração se conecta com a virtualidade e essa com a subjetividade, com as afecções; enquanto que a objetividade se atrela à matéria e à atualização, com as percepções, que se tornam parte da memória da duração.

---

<sup>13</sup> “[...] princípio gerador e unificador que retraduz as características intrínsecas e relacionais de uma posição em um estilo de vida unívoco, isto é, um conjunto unívoco de escolhas de pessoas, de bens, de práticas” (BOURDIEU, 1996, p.22).

Sabemos já que o mundo audiovisual está configurado por signos complexos, dentre os quais parece prevalecer a iconicidade. Nessa vertente, Baitello Júnior (2005) defende que as imagens se retroalimentam, ou seja, buscam em suas próprias fontes muito de seus referenciais; mas, ao mesmo tempo, elas alimentam e são alimentadas pelo mundo cotidiano. A partir disso, é possível considerar a hipótese de que a proximidade desses dois mundos - do audiovisual e do cotidiano - e a forma imperativa do primeiro sobre o segundo leva os corpos do cotidiano a expropriarem-se de si em detrimento da incorporação da imagem e da configuração de personagens audiovisuais: “Transformados em imagens, os corpos devem integrar uma nova lógica da produção, passam a participar sem resistência dessa nova ordem social” (BAITELLO JÚNIOR, 2005, p.20).

Seguindo o autor, podemos dizer provisoriamente que a pesquisa de audiovisualidades inclui a pesquisa de suas atualizações nos corpos, e que haveria também nos corpos aquilo que neles se manifesta ou realiza da duração audiovisual.<sup>14</sup> Poderíamos analisar, por exemplo, montagens audiovisuais conectivas dos corpos sem passar necessariamente por ficcionalizações como *Matrix* e outras. Antes de concluir taxativamente a respeito, porém, retornemos ao caráter imagético mais geral dos audiovisuais.

A segunda noção adjacente mais importante é, então, justamente a de imagem. Quando Henri Bergson (1999), um dos pensadores de fundo do raciocínio que estamos desenvolvendo, propôs que o universo é um conjunto de imagens dentre as quais a imagem do corpo de cada um se coloca no centro da percepção das demais, muito provavelmente ele não se referia exclusivamente a imagens visuais, muito menos audiovisuais. Nem a Walter Benjamin (2006), outro pensador de fundo, deve ter ocorrido isso quando disse que imagens dialéticas - as verdadeiras imagens, segundo ele - conteriam em si tanto o passado quanto o presente, o velho e o novo.

Já Vilém Flusser (2007), autor de referência básica, porém, distingue expressamente as imagens visuais e audiovisuais das imagens de outra natureza, interessando-lhe analisar e comparar os códigos que ele chama de linha (textuais) e de superfície (visuais), e, entre as imagens, as tradicionais (desenho, pintura, escultura) e as técnicas (produzidas por aparelhos). Imagens tradicionais representam coisas. Códigos de linha (alfabéticos e

---

<sup>14</sup> Também pela intuição bergsoniana se pode chegar a isso, pois afecção e percepção só são possíveis por causa da memória e da mesma duração (a vida) de que fazemos parte.

numérico-alfabéticos) representam imagens. Imagens técnicas representam textos. Códigos numéricos (binários, digitais) representam cálculos...

Quando chega nesse ponto de sua análise, o autor nos convida a saltar no abismo do desconhecido atrás de uma nova imaginação. Isso é: as montagens conectivas, por exemplo, nos permitiriam (e o fazem, muitas vezes) desmanchar qualquer referência e indicialidade do real, tanto o das imagens quanto o da experiência, como se constituíram já como memória e imaginação. Essa imaginação sem imagens seria o que Flusser chamou de estética pura. Mas o autor lembra que, ao contrário, as não-coisas criadas por aparelhos vêm insistindo em parecer-se com as coisas, analogicamente, mesmo que sejam delas apenas conceitos ou cenas.

E aí chegamos aos autores contemporâneos que nos ajudam a compreender as atualidades audiovisuais. Por exemplo, referindo-se a ambientes imersivos como as CAVES, em que as imagens experimentadas por um interactante são produzidas por códigos numéricos, Diana Domingues (2004, p. 38) diz que

as cenas são feitas por dados e algoritmos com funções específicas que vão sendo modeladas pelo corpo [do sujeito interactante] e gerando as paisagens. Assim, as cenas não provêm do real, mas são resultantes da manipulação de unidades matemáticas, ou de entidades numéricas que transformam conceitos numéricos em cenas.

A autora está se referindo aqui a cenas criadas pelo que chama de imagens de síntese, produzidas por computador<sup>15</sup>. Tais cenas, embora sua às vezes grande analogia com as coisas do mundo vivido *off line*, remetem a outros mundos imagéticos<sup>16</sup>, diferentes inclusive dos captados pelas câmeras de todos os tipos:

[...] não são mundos iguais aos das tecnologias ópticas como a fotografia, o cinema, o vídeo, pois não se trata mais de articular e combinar pela sintaxe diferentes signos que estão sobre um suporte. Não se trata de registrar o que está sendo visto através de uma câmera, pondo o mundo que está sendo visto fora para dentro de um aparelho, gravando-o sobre um suporte, seja químico, seja por fluxos eletrônicos. Não são, portanto, processos analógicos que capturam o referente por suas marcas ou vestígios luminosos que geram imagens como representações do real codificado em cenas. (DOMINGUES, 2004, p. 41-42)

---

<sup>15</sup> Conforme Derrida (1998) entre outros, porém, imagens de síntese seriam todas as imagens técnicas como se as vê nos aparelhos, as televisivas, por exemplo, como as vemos em nossos monitores de TV. Haveria ainda as imagens analíticas, que seriam as que seriam produzidas pelas câmeras quando capturam as cenas, antes da edição.

<sup>16</sup> Conforme Derrida (1998), mais uma vez, trata-se a cada tipo de imagem técnica, de um *ponto zero do aparecer* de mundos que têm diferentes naturezas técnicas e representacionais: mundos televisivos, mundos cinematográficos, etc.

Também Raymond Bellour questiona o aspecto realista das imagens de síntese, que, segundo ele, insistiriam, todavia, em assegurar e melhorar nosso pretensioso desejo de apreender o mundo vivido em imagens. O autor enfatiza dois limiares entre os quais nos moveríamos ao produzir e interpretar imagens técnicas, conforme sua analogia com as coisas de fato:

A imagem de síntese deseja o todo de um real sobre-real: a réplica do vivo como pode ser imaginada a partir da confusão e do holograma, mas através da potência desatrelada de um programa. Ela se torna assim o Análogo em pessoa, e seu avesso dúplice. Não mais uma imagem que seguindo os relés por tanto tempo administrados para conduzir da natureza ao sobrenatural, do visível ao invisível, do empírico ao ontológico, procura ser um testemunho, pelos signos extraídos dessa natureza, do criador que ela supõe ou da criação como invólucro vivo e enigma. Mas visando a um real para além do vivo, a imagem de síntese implica, simultaneamente, uma criação imitada e uma recriação recomeçada. A Analogia total e o não-Análogo absoluto. Já que sabemos bem que não se imita a Deus, e ainda menos se finge sê-lo. Isso explicaria o fato de a imagem de síntese se encontrar de saída tão desprovida em relação ao que pode produzir enquanto arte. (BELLOUR, 1993, p. 225)

A nosso ver, Bernard Stiegler resume bem esse fenômeno paradoxal quando diz, por exemplo, que

todo este proceso corresponde a la historia de la corrección de un defecto: proceso totalmente consustancial a nuestra historia humana, desde hace cuatro millones de años. ¿Qué cambia en lo que se refiere a esa corrección a lo largo de toda esta historia y en especial hoy? Esta inmensa historia es a la vez, indisolublemente, la del hombre e la de la técnica: la historia de un defecto de origen. Éste, que no dejamos de corregir mediante prótesis que no hacen sino intensificarlo a medida que lo corregimos, cosa que se ve muy bien en la imaginaria analógico-digital, este defecto de origen nos atormenta. Nos atormenta como un fantasma: es el fantasma. Los fantasmas de que hablo aquí, se trate del de la fotografía como *eso ha sido*, de las nuevas formas de fotografía, de los fantasmas que se encuentran en las imágenes digitales llamadas “de síntesis” y en toda forma de representación, que siempre es fantasmal, todos esos fantasmas no son más que figuras, representaciones (en el sentido teatral y no en el de la filosofía moderna o la psicología) – Nietzsche habría dicho máscaras – de esa falta que hace falta. Hace falta, dado que es el dinamismo mismo de toda esa maquinaria que desarrollamos y nos hace vivir; hace que queramos, deseemos, temamos, amemos, etcétera. *Esa falta es una falta de memoria*. (STIEGLER in DERRIDA, 1998:196). (Grifo nosso.)

Parece que, de várias maneiras, e conforme e apesar do estágio da técnica, insistimos na perseguição de uma realidade, no registro de uma realidade, que, entretanto, se nos escapa sempre dentre os dedos, e dentre os olhares que lhe lançamos, muito provavelmente movidos por nossa fantasiada onipotência sobre as questões de origem (quem somos e de onde viemos?) - com vistas a outra fantasiada onipotência, que seria a de podermos controlar o porvir (para onde vamos?).

Para além (ou aquém) de outras questões que se poderia colocar aí, chamamos a atenção para o desafio que nos colocou o antropocentrismo iluminista, reiterado e agravado a cada nova fase filosófica e técnica da modernidade. Hoje, é insuficiente que sejamos espectadores de vistas heteronômicas do real simbólico, e nossa ambição se expande na produção de vistas singulares: queremos produzir e difundir vistas do mundo que acreditamos serem apenas de cada um de nós, como se, assim, pudéssemos conformar o mundo às nossas vistas, e, mais que isso, impor (ou apenas marcar entre outras) nossa própria tendência na imaginação do mundo. Ou seja, de sujeitos da humanidade, de um estado nacional, de uma etnia etc. chegamos a uma suposta menor parte indivisível do todo - a do eu, ou mesmo, a da de nossos múltiplos eus - de onde pretendemos (re) imaginar o mundo de todos.

O que acontece quando o estágio da técnica permite a prática e a disseminação de tal olhar obtuso? Acontece que, teórica e imagetivamente, chegamos ao que resta disso tudo: a conexão com outros - tão ou mais/menos infelizes que nós -, através da prática de montagens conectivas, com as quais imaginamos não haver hierarquias entre nós. Imaginamos haver apenas nós e *links*.

A questão final - o desafio ético-estético dos sujeitos da cultura e o dos pesquisadores - seria o da suplantação de todas e quaisquer fronteiras em direção a uma grande hospitalidade das diferenças. Mas aí já estaríamos falando de política, e não apenas de cultura, como pretendíamos fazer nesse texto.

## Referências

- BAITELLO JÚNIOR, Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Hacker editores, 2005.
- BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte/UFMG; São Paulo: imprensa Oficial do Estado da São Paulo, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas**: sobre a teoria da ação. Campinas: Papyrus, 1996.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DERRIDA, Jacques. **Ecografias de la televisión**. Entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

DOMINGUES, Diana. Realidade virtual e a imersão em caves. **Conexão - comunicação e cultura: ciberespaço, comunicação e criação**, v. 3, nº 6. Caxias do Sul: EducS, 2005.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

STIEGLER, Bernard. La imagen discreta. In DERRIDA, Jacques. **Ecografias de la televisión**. Entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires: Eudeba, 1998.